



## Analisis Perbandingan Keefektifan dan hasil Belajar antara Metode Ceramah dan Penggunaan Teknologi Quizizz pada siswa kelas VII MTS Al-Fathimiyah

**Dwi Intan Febriyanti Ilyas**

Universitas Singaperbangsa Karawang

**Fellanika Destiani**

Universitas Singaperbangsa Karawang

**Firman Hadi Widiyanto**

Universitas Singaperbangsa Karawang

**Fahmi Lestari Prasetiadi**

Universitas Singaperbangsa Karawang

**Haura Abiyyah**

Universitas Singaperbangsa Karawang

Alamat: Jl. HS. Ronggowaluyo, Telukjambe Timur, Karawang 41363

Email: [2210631110107@student.unsika.ac.id](mailto:2210631110107@student.unsika.ac.id)

**Abstract.** *This study aims to determine the effectiveness of using interactive learning media based on Quizizz technology compared to the lecture method in improving learning outcomes and motivation of class VII students of MTs Al-Fathimiyah. This study uses a quantitative approach with a pretest-posttest control group experimental design. The research instruments consist of learning outcome tests and student response questionnaires. The results showed that there was a significant difference between the learning outcomes of students taught using the lecture method and those taught using Quizizz. The experimental group using Quizizz showed a higher increase in post-test scores with an average N-Gain score of 0.52 (moderate category), compared to the control group of 0.28 (low category). In addition, active participation and student motivation in learning also increased significantly in the experimental class. These findings indicate that the use of interactive technology such as Quizizz not only improves students' academic achievement, but also creates a more interesting, enjoyable learning atmosphere, and in accordance with the characteristics of the digital generation. Therefore, the integration of digital media in learning is highly recommended to improve the quality of education, especially at the secondary level.*

**Keywords:** *lecture method, Quizizz, learning outcomes, motivation, educational technology.*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi Quizizz dibandingkan dengan metode ceramah dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa kelas VII MTs Al-Fathimiyah. Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen kelompok kontrol pretest-posttest. Instrumen penelitian terdiri dari tes hasil belajar dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode ceramah dengan yang diajar menggunakan Quizizz. Kelompok eksperimen yang menggunakan Quizizz menunjukkan peningkatan nilai post-test yang lebih tinggi dengan rata-rata skor N-Gain sebesar 0,52 (kategori sedang), dibandingkan kelompok kontrol sebesar 0,28 (kategori rendah). Selain itu, partisipasi aktif dan motivasi siswa dalam pembelajaran juga meningkat secara signifikan pada kelas eksperimen. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi interaktif seperti Quizizz tidak hanya meningkatkan pencapaian akademik siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Dengan demikian, integrasi media digital dalam pembelajaran sangat direkomendasikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya di tingkat menengah.

**Kata kunci:** metode ceramah, Quizizz, hasil belajar, motivasi, teknologi pendidikan.

## **LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Proses pembelajaran di sekolah menjadi instrumen penting dalam mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Dalam konteks pembelajaran, salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan belajar siswa adalah metode yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi. Metode pembelajaran merupakan cara yang sistematis dan terencana dalam menyampaikan materi ajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Salah satu metode pembelajaran yang masih banyak digunakan hingga saat ini adalah metode ceramah. Metode ini berorientasi pada kegiatan satu arah, yaitu guru sebagai sumber utama informasi dan siswa sebagai penerima pasif. Meskipun metode ceramah dinilai efisien dalam menyampaikan informasi dalam waktu singkat dan mudah diterapkan di kelas besar, namun beberapa kelemahan mencuat, di antaranya rendahnya keterlibatan aktif siswa, kurangnya stimulus terhadap berpikir kritis, dan cenderung monoton sehingga siswa cepat merasa bosan (Sanjaya, J, 2016)

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan mengalami transformasi menuju pembelajaran yang lebih interaktif dan digital. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan platform digital seperti Quizizz. Quizizz adalah aplikasi berbasis web yang dirancang untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses secara daring. Aplikasi ini menyajikan evaluasi pembelajaran dalam bentuk permainan (gamifikasi), yang membuat siswa lebih antusias, termotivasi, dan terlibat aktif dalam proses belajar. (Astuti, Oktaviana, dkk, 2022)

Selain metode yang digunakan, kemajuan dalam teknologi digital juga memengaruhi cara siswa belajar dan guru mengajar. Perkembangan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat memungkinkan adanya pembelajaran yang lebih adaptif, kolaboratif, dan berdasarkan pengalaman. Penggunaan teknologi dalam proses belajar dianggap mampu menghadapi tantangan zaman serta meningkatkan efektivitas pengajaran, terutama bagi generasi yang tumbuh dengan gawai dan internet. (Munir, 2017)

Salah satu tantangan terbesar dalam pendidikan adalah menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif. Dan salah satu tantangan besar dalam dunia pendidikan adalah mempertahankan serta meningkatkan semangat belajar pada siswa. (Sari, Putri, dkk, 2023)

Motivasi dalam belajar merupakan elemen penting yang dapat berdampak pada seberapa terlibat dan berhasilnya siswa dalam belajar. Ketika siswa merasa terdorong, mereka akan lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, dan diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Model pembelajaran yang interaktif dan melibatkan siswa terbukti lebih efektif dalam

meningkatkan motivasi belajar dibandingkan dengan metode tradisional. Dalam hal ini, penggunaan teknologi seperti Quizizz menjadi jawaban yang tidak hanya relevan tetapi juga inovatif. Pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan ingatan informasi dan merangsang siswa untuk berpikir kritis serta kreatif. (Pranata, dan Wulandari, 2020)

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital, seperti Quizizz, memiliki dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Platform ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih dinamis lewat fitur gamifikasi, yang menyajikan kuis dengan cara yang menarik dan secara langsung. Siswa menunjukkan minat yang lebih besar, terlibat lebih aktif, dan mampu fokus lebih lama saat belajar menggunakan Quizizz jika dibandingkan dengan metode ceramah. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan skor akademik yang berarti setelah mengikuti pembelajaran yang menggunakan Quizizz. (Rahayu dan Mustakim, 2021)

## **KAJIAN TEORITIS**

### **A. Metode Ceramah dalam Pembelajaran**

Metode ceramah merupakan salah satu metode pembelajaran tradisional yang menekankan pada penyampaian informasi secara verbal dari guru kepada siswa. Dalam proses ini, guru memegang kendali penuh terhadap alur pembelajaran, sementara siswa bertindak sebagai penerima informasi secara pasif. (Djamarah, 2011) Metode ini umum digunakan karena praktis dan efisien, terutama untuk materi yang bersifat teoritis atau konseptual.

Metode ceramah juga merupakan salah satu pendekatan konvensional yang paling sering digunakan dalam pembelajaran. Dalam metode ini, guru berperan sebagai sumber utama informasi, sementara siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan dan mencatat hal-hal penting. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa metode ceramah sering dianggap monoton dan kurang menarik bagi siswa, sehingga dapat menurunkan motivasi dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Siswa juga mengaku kesulitan memahami materi jika hanya mendengarkan penjelasan tanpa adanya aktivitas interaktif atau umpan balik langsung. Beberapa studi juga menunjukkan bahwa metode ceramah sering kali gagal merangsang motivasi belajar siswa, khususnya pada jenjang pendidikan menengah seperti SMP, di mana karakteristik peserta didik menuntut pendekatan yang lebih komunikatif dan partisipatif. (Rahmawati, 2023)

Dalam praktiknya, sejumlah siswa sering mengalami penurunan semangat dan kurangnya partisipasi dalam proses belajar, terutama saat metode yang diterapkan terasa membosankan dan tidak menarik. Oleh karena itu, guru harus menemukan cara-cara baru

yang inovatif untuk mengatasi permasalahan ini dan menjadikan pembelajaran lebih menarik serta efektif.

## **B. Pembelajaran Interaktif Menggunakan Quizizz**

Dalam metode pembelajaran konvensional, peserta didik sering kali hanya menerima informasi dengan cara yang pasif tanpa partisipasi yang aktif. Situasi ini dapat menyebabkan rasa bosan dan penurunan motivasi belajar peserta didik. Diharapkan dengan hadirnya Quizizz, perubahan pada cara belajar yang konvensional ini dapat terjadi, sehingga menjadi lebih interaktif dan menarik. Dengan menggunakan Quizizz, peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui berbagai kuis yang seru dan menantang.

Quizizz merupakan salah satu bentuk inovasi teknologi pendidikan berbasis digital yang digunakan untuk kegiatan asesmen formatif maupun pembelajaran interaktif. Quizizz merupakan sebuah aplikasi untuk kuis yang interaktif, memberikan kesempatan bagi pengajar untuk merancang dan mengatur kuis yang dapat diakses oleh peserta didik melalui alat digital. Fitur-fitur seperti permainan secara langsung, umpan balik segera, serta elemen gamifikasi dalam Quizizz dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa selama proses belajar. Dengan memakai Quizizz, diharapkan dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih seru serta memperbaiki motivasi dan keterlibatan siswa. Selain itu, suasana kompetitif yang diciptakan oleh aplikasi ini mendorong siswa untuk lebih giat belajar dan berusaha memperoleh hasil terbaik. (Aditiyawarman, dkk, 2022)

Dari sisi teori, Quizizz mendukung teori belajar kognitif yang menekankan pentingnya pemrosesan informasi aktif dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa. Selain itu, penerapan Quizizz juga sejalan dengan teori pembelajaran sosial Bandura, di mana siswa belajar melalui interaksi sosial dan perbandingan hasil dengan teman-temannya.

Dalam proses pembelajaran, penting bagi pendidik untuk berpikir kreatif ketika menyusun konten kuis yang menarik dan memberikan edukasi. Ini berarti memilih pertanyaan yang sesuai, menyertakan gambar atau video, serta mengatur jumlah pertanyaan dan waktu yang tepat untuk mencapai tujuan belajar. Pendidik juga diharapkan dapat menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan peserta didik agar keterlibatan bisa optimal. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memperkaya metode mengajar, tetapi juga menyediakan berbagai alat yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar dan mengajar. Penggunaan permainan atau gamifikasi dalam pendidikan kini menjadi metode favorit untuk meningkatkan

pemahaman, mendorong keterlibatan, serta meningkatkan motivasi dan nilai kognitif peserta didik. (Ali, Abbas, dkk, 2021)

### **C. Hasil Belajar dan Indikator Keberhasilan**

#### **1. Hasil belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku atau kemampuan yang dapat diamati dan diukur setelah mengikuti proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, hasil belajar diukur melalui tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) yang diberikan kepada siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah maupun menggunakan aplikasi Quizizz. Penggunaan media Quizizz memberikan manfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta mengasah kompetensi pendidik dalam menggunakan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran seperti Quizizz merupakan salah satu solusi untuk mengatasi keterbatasan media konvensional dalam pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Tujuannya adalah untuk meningkatkan kompetensi dan hasil belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, serta menyenangkan. (Supriadi, Tazkiyah, 2021)

#### **2. Indikator keberhasilan**

Indikator keberhasilan dalam analisis perbandingan keefektifan dan hasil belajar antara metode ceramah dan penggunaan Quizizz, yaitu:

- a) Keberhasilan diukur dari kenaikan nilai rata-rata post-test dibandingkan pre-test. Pada penelitian-penelitian terkait, peningkatan nilai rata-rata pada kelas yang menggunakan Quizizz berkisar antara 20 hingga 38 poin lebih tinggi dibandingkan metode ceramah.
- b) Persentase ketuntasan belajar, Ketuntasan belajar ditunjukkan oleh persentase siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dalam penelitian di MTs Al-Fathimiyyah, persentase ketuntasan meningkat dari 28% (kelas kontrol) menjadi 52% (kelas eksperimen) setelah implementasi Quizizz, menunjukkan keberhasilan yang sangat signifikan.
- c) Pemahaman konsep, Indikator keberhasilan lain adalah tingkat pemahaman konsep yang diukur melalui tes dan angket. Penelitian menunjukkan 90% siswa mampu memahami konsep dengan baik setelah pembelajaran menggunakan Quizizz.
- d) Motivasi dan keaktifan siswa, Keberhasilan juga dapat diukur dari peningkatan motivasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Siswa lebih aktif

bertanya, menjawab, dan berpartisipasi dalam diskusi ketika menggunakan Quizizz dibandingkan saat pembelajaran ceramah.

Dua elemen penting yang berpengaruh besar terhadap keberhasilan proses belajar adalah motivasi dan partisipasi peserta didik. Ketika peserta didik memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar, mereka akan lebih tertarik dengan materi yang diajarkan. Di sisi lain, keterlibatan langsung dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik (Elvira dan Neni, 2022)

- e) Respon dan kepuasan siswa, Respon positif siswa terhadap pembelajaran berbasis Quizizz menjadi indikator tambahan keberhasilan. Sebagian besar siswa menyatakan lebih senang, tertantang, dan merasa pembelajaran lebih menyenangkan dengan Quizizz.

#### **D. Perbandingan Efektivitas Metode Ceramah dan Quizizz**

Perbandingan antara metode ceramah dan pemanfaatan Quizizz telah menjadi topik utama dalam beberapa penelitian. Menurut Fauziah dan Widodo dalam jurnal mereka, melakukan penelitian eksperimental yang mengungkapkan bahwa siswa yang diajar melalui Quizizz memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan metode ceramah. Di sisi lain, partisipasi dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. (Fauziah, dan Widodo, 2021)

Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan belajar yang bersifat interaktif dan menyenangkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif. Selain itu, Quizizz juga membantu guru untuk melakukan penilaian secara langsung dan efisien, memungkinkan guru untuk segera menganalisis pencapaian siswa dan memperbaiki strategi pengajaran bila perlu.

Dalam dunia pendidikan, pemilihan metode pembelajaran sangat menentukan efektivitas proses belajar dan hasil yang dicapai siswa. Dua pendekatan yang sering dibandingkan adalah metode ceramah tradisional dan penggunaan aplikasi berbasis teknologi seperti Quizizz. Keduanya menawarkan sisi pengalaman belajar yang berbeda, baik dari interaksi, motivasi, maupun hasil belajar yang dihasilkan.

Siswa melaporkan bahwa suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik dengan Quizizz. Mereka merasa lebih termotivasi karena adanya tantangan dan dapat langsung mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah. Umpan balik instan ini membantu siswa memahami materi lebih cepat dan memperbaiki kesalahan secara langsung, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Selain itu, fitur kompetitif seperti

papan peringkat mendorong siswa untuk berusaha lebih baik, meningkatkan kepercayaan diri, dan membuat mereka lebih aktif dalam pembelajaran.

Aspek utama yang membedakan efektivitas kedua metode tersebut ialah Metode ceramah cenderung membuat siswa pasif, sedangkan Quizizz mendorong partisipasi aktif melalui pertanyaan interaktif dan umpan balik langsung. Quizizz meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena suasana kompetitif dan fitur yang menyenangkan, sementara ceramah sering dianggap membosankan. Rata-rata nilai siswa meningkat secara signifikan setelah menggunakan Quizizz, membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi akademik. Quizizz menawarkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menantang, dan bebas tekanan, sedangkan ceramah sering membuat siswa merasa jenuh dan kurang percaya diri. Quizizz dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka, sedangkan ceramah lebih efektif untuk pembelajaran langsung di kelas.

#### **E. Sintesis Penelitian Terdahulu**

Penelitian-penelitian sebelumnya telah mengidentifikasi berbagai kelebihan dan kekurangan masing-masing metode pembelajaran. Menurut Rahmawati (2020) dalam (Hidayat,R, 2021) menyimpulkan bahwa siswa yang belajar dengan metode ceramah cenderung menunjukkan peningkatan yang tidak signifikan dalam pemahaman konsep IPS, terutama pada materi yang memerlukan analisis. Di sisi lain, penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi dan pembelajaran menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Temuan dari Susanti dan Wibowo (2020) juga mendukung hal tersebut, di mana penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa dan mempercepat proses pemahaman materi. Namun, masih terbatas penelitian yang secara eksplisit melakukan perbandingan langsung dalam satu desain eksperimen yang membandingkan metode ceramah dengan Quizizz pada subjek dan materi yang sama. (Gunarti, Wibowo, dkk, 2022)

#### **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, menggunakan desain kelompok kontrol pretest-posttest untuk membandingkan hasil belajar siswa dari dua pendekatan berbeda yaitu metode ceramah (kelas kontrol) dan teknologi Quizizz (Kelas eksperimen). Populasi dan Sampel Penelitian ini melibatkan semua siswa MTS AL-FATIMIYAH kelas VII. Metode Penelitian ini menggunakan metode Tes Tertulis dengan guru mengevaluasi pemahaman mereka tentang mata pelajaran Fiqih

dengan materi solat tahajud. Ujian ini terdiri dari soal pilihan ganda berupa Pretest dilakukan sebelum pembelajaran dimulai untuk menilai kemampuan awal siswa dan Posttest dilakukan setelah pembelajaran selesai untuk menilai seberapa baik hasil belajar siswa.

Metodologi Penelitian pada Tahap Awal Kedua kelompok diberikan tes pra-test untuk mengukur kemampuan siswa pada tahap awal. Selanjutnya, Kelompok kontrol diajarkan menggunakan metode ceramah konvensional selama 2 jam pembelajaran. Sedangkan kelompok eksperimen diajarkan menggunakan teknologi Quizizz sebagai media pembelajaran selama waktu yang sama, dengan materi yang diberikan kepada kedua kelompok secara identik. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberi tugas akhir. Data observasi dikaji secara deskriptif kualitatif. Hasil belajar, yang mencakup nilai pretest dan posttest, diuji dengan uji N-Gain untuk membandingkan perbedaan nilai rata-rata antara kelas kontrol dan Eksperimen

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Identitas Sekolah MTS FATIMIYYAH

Nama : MTS AL-FATHIMIYAH

NPSN : 20279243

Alamat : Jl. Perum Peruri No 69

Desa/Kelurahan: TELUKJAMBE

Kecamatan/Kota (LN): KEC. TELUK JAMBE TIMUR

Kab.-Kota/Negara (LN): KAB. KARAWANG

Propinsi/Luar Negeri (LN): PROV. JAWA BARAT

Status Sekolah: SWASTA

Bentuk Pendidikan :MTs

Jenjang Pendidikan: DIKDAS

### b. Hasil Pre Test & Post Test Kelas Control di MTS FATIMIYYAH

Prosedur pembelajaran Pendidikan Agama Islam hanya satu kali pertemuan, dalam pertemuan memiliki alokasi waktu dua jam. Sebelum pembelajaran dimulai diadakannya pre-test di kelas kontrol berupa soal pilihan ganda dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dan pada akhir pembelajaran diadakan kembali soal post-test. Mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Singaperbangsa Karawang mendapatkan hasil pretest dan posttest kelas kontrol sebagai berikut:

NO	Nama Siswa	Kelas Kontrol			
		Pretest	Posttest	N-gain	%
1	Muhammad Al-fatih	70	90	0,67	67%
2	Akhdan Athaillah	75	85	0,4	40%

*Analisis Perbandingan Keefektifan dan hasil Belajar antara Metode Ceramah dan Penggunaan Teknologi Quizizz pada siswa kelas VII MTS Al-Fathimiyah*

3	Ragil Fandia	50	50	0	0%
4	Diaz Athar Rizki	80	80	0	0%
5	Zaki Aksarul Huda	55	55	0	0%
6	Nendra	70	75	0,17	17%
7	Yudistira Pratama	70	70	0	0%
8	Prayoga Nur Rahman	95	95	0	0%
9	Gilang Dwi Kurniawan	40	65	0,42	42%
10	Zain Abdul	50	65	0,3	30%
11	Fardzan Abyasa	55	75	0,44	44%
12	Rayyis Majid	60	70	0,25	25%
13	Aidil	60	75	0,38	38%
14	Dimas Haryadi	70	85	0,5	50%
15	Rayyadh Azka Alyana	70	80	0,33	33%
16	M. Daarda Ali	45	65	0,36	36%
17	Septiyana Tri Ramadhan	45	60	0,27	27%
18	Aditia	50	40	-0,2	-20%
19	Pandu Dirasetia	55	75	0,44	44%
20	Ahmad Fauzan	70	85	0,50	50%
21	Amar Aldiansyah	70	80	0,33	33%
22	Gilang Permana	80	85	0,25	25%
23	Ibrahim Adriansyah	80	90	0,5	50%
24	Ahmad Hakim	35	65	0,46	46%
Rata-Rata		62,50	73,33	0,28	28%

Berdasarkan tabel hasil Pretest dan Posttest kelas kontrol diatas pada penilaian pretest nilai terendah adalah 35 dan nilai tertinggi adalah 95 serta rata-rata keseluruhan pretest adalah 62,50. Sedangkan nilai posttest nilai terendah adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 95 serta nilai rata-rata keseluruhan posttest adalah 73,33.

**c. Hasil Post Test & Post Test Kelas Eksperimen di MTS FATIMIYYAH**

Prosedur pembelajaran Pendidikan Agama Islam hanya satu kali pertemuan, dalam pertemuan memiliki alokasi waktu dua jam. Sebelum pembelajaran dimulai diadakannya pre-test di kelas eksperiment berupa soal pilihan ganda dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dan pada akhir pembelajaran diadakan kembali soal

post-test. Mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Singaperbangsa Karawang mendapatkan hasil pretest dan posttest kelas kontrol sebagai berikut:

NO	Nama Siswa	Kelas Eksperimen			
		Pretest	Posttest	N-gain	%
1	Anatasya Sahwa Saputri	70	95	0,83	83%
2	Seli Nuraeni	80	95	0,75	75%
3	Nurul Nejma	70	75	0,17	17%
4	Adhwa Fajri	70	90	0,67	67%
5	Aisyah Zahrotul	70	75	0,17	17%
6	Hanifatul Isma	60	90	0,75	75%
7	Nabilah Tsarwah	75	90	0,6	60%
8	Siti Syaidatus	70	75	0,17	17%
9	Laela Juaza	75	80	0,2	20%
10	Anisa Yunna	80	95	0,75	75%
11	Rianita Robiatul	70	90	0,67	67%
12	Lutifah Anggraeni	60	95	0,88	88%
13	Sukainah Azzakiyah	75	95	0,8	80%
14	Diefa Firrul	75	80	0,2	20%
15	Salwa Azzahra	60	75	0,38	38%
16	Micella Putriansyah	60	75	0,38	38%
RATA-RATA		70.00	85,63	0,52	52%

Berdasarkan tabel hasil Pretest dan Posttest kelas kontrol diatas pada penilaian pretest nilai terendah adalah 60 dan nilai tertinggi adalah 80 serta rata-rata keseluruhan pretest adalah 70.00. Sedangkan penilaian posttest nilai terendah adalah 75 dan nilai tertinggi adalah 95 serta nilai rata-rata keseluruhan posttest adalah 85,63.

### **Tahap Evaluasi**

Selama periode ini, penerapan model pembelajaran PAI terintegrasi dilakukan sebagai evaluasi menyeluruh. Aspek yang dievaluasi meliputi hasil belajar siswa, tanggapan dari pendidik, dan persepsi proses pembelajaran siswa. Keberhasilan dalam mempersiapkan materi pendidikan PAI diukur dengan umpan balik positif dari pendidik, sementara efektivitas menggunakan bahan ajar dinilai dengan evaluasi sumatif yang diberikan kepada peserta siswa.

Evaluasi sumatif dilakukan pada akhir semester setelah serangkaian kegiatan pembelajaran telah selesai. Sementara itu, evaluasi formatif akan dilakukan pada akhir setiap sesi setiap minggunya untuk secara teratur memantau pengembangan siswa. Evaluasi sumatif bertujuan untuk mengukur hasil akhir atau tujuan pembelajaran yang ditentukan. Hasil dari berbagai bentuk evaluasi akan digunakan sebagai dasar untuk perbaikan dan pengembangan materi pendidikan di masa yang akan mendatang

Ujian normalitas (N-GAIN) digunakan untuk mendapatkan perbandingan selisih dalam nilai pre-test dan post-test, serta nilai kelas control dan kelas eksperimen setelah diperoleh nilai pre-test dan post-test dalam diskusi sebelumnya.

**d. Selisih Pre & Post Test Kelas Control Kelas Eksperimen di MTS FATIMIYYAH**

NO	NAMA SISWA	NILAI HASIL BELAJAR	
		N-GAIN KONTROL	N-GAIN EKSPERIMEN
1	SISWA 1	0,67	0,83
2	SISWA 2	0,4	0,75
3	SISWA 3	0	0,17
4	SISWA 4	0	0,67
5	SISWA 5	0	0,17
6	SISWA 6	0,17	0,75
7	SISWA 7	0	0,60
8	SISWA 8	0	0,17
9	SISWA 9	0,42	0,2
10	SISWA 10	0,3	0,75
11	SISWA 11	0,44	0,67
12	SISWA 12	0,25	0,88
13	SISWA 13	0,38	0,80
14	SISWA 14	0,5	0,2
15	SISWA 15	0,33	0,38
16	SISWA 16	0,36	0,38
17	SISWA 17	0,27	

*Analisis Perbandingan Keefektifan dan hasil Belajar antara Metode Ceramah dan Penggunaan Teknologi Quizizz pada siswa kelas VII MTS Al-Fathimiyah*

18	SISWA 18	-0,2	
19	SISWA 19	0,44	
20	SISWA 20	0,50	
21	SISWA 21	0,33	
22	SISWA 22	0,25	
23	SISWA 23	0,5	
24	SISWA 24	0,46	
RATA-RATA		0,28	0,52

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa perbedaan antara nilai pre test dan posttest kelas eksperimen lebih tinggi sebesar 0,24 atau 24%. dari data tersebut bisa dideskripsikan bahwa nilai kelas kontrol sebesar 0.28 dengan kategori rendah, sedangkan kelas eksperimen sebesar 0.52 atau 52% dengan kategori sedang. Maka dalam hal ini bahan ajar Pendidikan Agama Islam di sekolah menengah pertama Memasuki Era Digital bagi peserta didik.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil studi yang membandingkan efektivitas metode ceramah dengan penggunaan platform interaktif Quizizz pada siswa kelas VII MTs Al-Fathimiyah, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknologi pembelajaran seperti Quizizz lebih efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa. Hal ini tercermin dari nilai rata-rata post-test siswa di kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Skor N-Gain pada kelompok eksperimen mencapai 0,52 yang termasuk dalam kategori sedang, sedangkan kelompok kontrol hanya memperoleh skor sebesar 0,28 yang tergolong rendah. Ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman materi yang lebih signifikan pada siswa yang belajar menggunakan Quizizz. Selain itu, motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan yang nyata di kelas yang menggunakan Quizizz. Siswa tampak lebih antusias, aktif, dan menikmati proses belajar yang interaktif serta menyenangkan karena mengandung elemen permainan. Teknologi pembelajaran seperti Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan kompetitif namun tetap santai, sehingga meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Pendekatan berbasis media digital ini juga sejalan dengan karakteristik generasi digital saat ini dan dapat menjadi solusi inovatif dalam mengatasi keterbatasan metode ceramah yang bersifat monoton dan satu arah. Oleh karena itu, integrasi teknologi interaktif

dalam proses belajar sangat dianjurkan untuk mendukung peningkatan mutu pendidikan dan hasil belajar siswa, khususnya pada jenjang pendidikan menengah.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Adityawarman, dkk. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 24-36.
- Ali, Abbas, dkk. (2021). Keberkesanan pembelajaran gamifikasi dalam pencapaian pelajar bagi topik nombor kompleks. *Online Journal for TVET Practitioners*, 108-122.
- Astuti, Oktaviana, dkk. (2022). Astuti, A., Oktaviana, D., & Firdaus, M. (2022). Pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan kemandirian belajar pada siswa SMP. *Media Pendidikan Matematika*, 1-10.
- Djamarah, S. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elvira dan Neni. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 350-359.
- Fauziah, dan Widodo. (2021). Perbandingan Hasil Belajar Siswa antara Metode Ceramah dan Quizizz. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 45–53.
- Gunarti, Wibowo, dkk. (2022). Gunarti, N. S. I., Wibowo, S. E., Haryanto, Sintawati, M., & Andriyani, M. (2022). Quizizz Application and Its Impact on Advanced Mathematics Learning Outcomes of Prospective Elementary School Teachers in Indonesia. *International Journal of Elementary Education*, 494–500.
- Hidayat,R. (2021). Pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran di masa pandemi Covid-19.
- Munir. (2017). *Kurikulum berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Alfabeta.
- Pranata, dan Wulandari;. (2020). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*., 25-33.
- Rahayu dan Mustakim. (2021). Efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 110-119.
- Rahmawati, L. (2023). Analisis Penerapan Metode Ceramah dalam Memotivasi Belajar Siswa terhadap Pemahaman Materi Peran Ekonomi dalam Menyejahterakan Masyarakat di Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Dharma Karya UT. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Pendidikan (SEMNASFIP)*.
- Sanjaya, J. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Sari, Putri, dkk. (2023). Analisis Tantangan Guru Dalam Meningkatkan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma. 50-56.
- Supriadi, Tazkiyah. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin Asosiasi Program Studi Mandarin Indonesia*.