

Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Resti Nur Lailia Qodriani*, Asrori, & Rusman

Universitas Muhammadiyah Surabaya, Indonesia

Jl. Raya Sutorejo No.59, Dukuh Sutorejo, Kecamatan Mulyorejo,

Kota Surabaya, Jawa Timur 60113

Email : restinurlailia@gmail.com*,

asrori@fai.um-surabaya.ac.id, rusman@fai.um-surabaya.ac.id

Abstract: This study aims to determine the improvement of student learning outcomes by applying the Mentimeter-based interactive quiz learning method to Islamic Religious Education (PAI) subjects. The type of research used is Classroom Action Research (CAR). The population used in this study were 21 students of class XI IPA 1 at SMA Muhammadiyah 1 Surabaya. In its implementation, this research uses one pre-cycle stage and two cycle stages with different actions. The pre-cycle was carried out using the lecture learning method, while the subsequent two cycles used the Mentimeter-based interactive quiz learning method with different treatments. Assessment through quizzes will be carried out in each cycle to determine the improvement of student learning outcomes through the Mentimeter-based interactive quiz learning method. The results obtained in the pre-cycle are the average student score of 45.7 and only 14.3% of students who pass reach the KKM. Then the student learning outcomes in the first cycle of quizzes became 72.4 and the student's graduation rate reached 38.1%. In the last cycle, the average student score obtained was 91.4 and the graduation rate was 100%, which means that all students met the KKM of 75. The conclusion based on the results of this study is that the application of the interactive quizzes based on the meter has a positive effect on improving student learning outcomes.

Keywords: *Learning Outcomes, Learning Method, Interactive Quiz, Mentimeter.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada penerapan metode pembelajaran kuis interaktif berbasis mentimeter untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan siswa kelas XI IPA 1 di SMA Muhammadiyah 1 Surabaya sebanyak 21 siswa. Dalam pelaksanaannya penelitian ini menggunakan satu tahapan pra-siklus dan dua tahapan siklus dengan tindakan yang berbeda. Pra siklus dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah, sedangkan dua siklus selanjutnya menggunakan metode pembelajaran kuis interaktif berbasis mentimeter dengan perlakuan yang berbeda. Penilaian melalui kuis akan dilakukan pada setiap siklusnya untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui metode pembelajaran kuis interaktif berbasis mentimeter. Hasil yang didapatkan pada pra siklus adalah rata-rata nilai siswa sebesar 45,7 dan hanya 14,3% siswa yang lolos mencapai KKM. Kemudian hasil belajar siswa pada kuis siklus pertama menjadi 72,4 dan tingkat kelulusan siswa mencapai 38,1%. Pada siklus terakhir hasil rata-rata nilai siswa yang didapatkan sebesar 91,4 dan tingkat kelulusan 100%, yang artinya semua siswa memenuhi KKM sebesar 75.

Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah Vol. 7, No. 2, Juli - Desember 2022

Received: 15 June 2022; Accepted 11 October 2022; Published 30 December 2022

*Corresponding Author: restinurlailia@gmail.com

Simpulan berdasarkan hasil penelitian ini adalah penerapan metode pembelajaran kuis interaktif berbasis mentimeter berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Hasil belajar, Metode Pembelajaran, Kuis Interaktif, Mentimeter.

PENDAHULUAN

Selama masa pandemi Covid-19 pembelajaran dituntut untuk beradaptasi dengan keadaan. Berdasarkan Surat Edaran Kemendikbud Nomor 4 Tahun 2020 terkait Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat penyebaran Covid-19 diterangkan bahwa dalam rangka mencegah penyebaran Covid-19 yang meningkat maka diperintahkan untuk melakukan proses belajar mengajar dari rumah menggunakan model pembelajaran secara *online* (Republik Indonesia, 2020). Dalam interaksi proses belajar dibutuhkan jaringan internet berupa konektivitas, aksesibilitas, fleksibilitas dan kemampuan dalam menyampaikan pembelajaran (Kuntanto, 2017)

Keefektivan pembelajaran daring yang monoton menyebabkan kurangnya pengetahuan yang diserap peserta didik. Sehingga pendidik dituntut untuk selalu memiliki strategi pembelajaran yang inovatif serta kreatif untuk menumbuhkan rasa semangat belajar pada siswa. Pendidik diharuskan memberikan media pembelajaran yang mudah diakses dan dikemas secara menarik sehingga materi apapun yang diberikan dapat dicerna dengan baik oleh siswa. Pendidik dapat menyiapkan materi berupa pemanfaatan media sosial dan video pembelajaran online (Rukmasari, 2021). Pembelajaran daring menjadi tantangan tersendiri bagi Pendidik dikarenakan harus menyajikan pembelajaran via online dengan waktu yang singkat dan banyaknya kendala yang dihadapi. Terutama Pendidik harus memberikan inovasi pembelajaran sehingga materi pembelajaran dapat dikemas secara interaktif, menarik dan menyenangkan (Andrisyah dkk., 2021).

Kreativitas seorang Pendidik dalam memilih metode, media dan pendekatan yang tepat dalam menyampaikan materi pelajaran inilah yang sangat diperlukan pada masa pandemi (Meryansumayeka dan Aisyah, 2013). Dengan pembelajaran daring maka Pendidik tidak leluasa dalam memantau dan menyampaikan materi kepada peserta didik. Untuk mengukur pemahaman peserta didik maka Pendidik dapat melihat hasil dari tes. Pendidik juga dapat mengembangkan tes dengan pertanyaan baik soal objektif dan soal subjektif. Namun, pada kedua tes ini dapat memungkinkan adanya kecurangan pada tes sehingga hasil tes menjadi tidak efektif (Meryansumayeka et al., 2018).

Pendidikan agama Islam perlu beradaptasi dengan inovasi pembelajaran sehingga mata pelajaran pendidikan agama Islam tidak tertinggal. Peserta didik tetap dapat menyerap materi dengan inovasi pembelajaran. Pendidik dituntut agar tidak hanya ahli dalam bidangnya namun juga dituntut ahli dalam mengelola pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pendidik harus kreatif dalam berbagai perubahan situasi yang mana akan berdampak pada perubahan pelaksanaan belajar mengajar. Dalam hal ini pembelajaran akan lebih difokuskan pada proses belajar dan mengajar sehingga tujuan dari pembelajaran dapat terlaksana (Rusman dan Asrori, 2020).

Menyikapi perubahan situasi pembelajaran daring yang kurang efektif dalam penerapannya dan kurangnya variasi metode dan media pembelajaran yang dapat digunakan maka Pendidik sangat memerlukan adanya inovasi pembelajaran (Hasyiyati dan Zulherman, 2021). Penerapan inovasi pembelajaran berupa kuis interaktif menggunakan

mentimeter diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik. Mentimeter merupakan media pembelajaran yang menyenangkan dan mudah diakses. Dengan menggunakan mentimeter dapat menjadi salah satu terobosan agar pembelajaran lebih efektif, inovatif dan kreatif.

Uraian permasalahan di atas merupakan suatu permasalahan yang kerap terjadi pada semua kalangan pelajar dan pengajar, maka dari itu perlu dilakukannya penelitian mengenai implementasi metode pembelajaran kuis interaktif berbasis mentimeter pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMA 1 Muhammadiyah Surabaya sebagai salah satu solusi metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

KONSEP TEORI

Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah suatu alat yang dapat dimanfaatkan dalam penyampaian materi-materi pada proses belajar mengajar. Materi pelajaran akan mudah dipahami jika menggunakan metode pembelajaran yang tepat namun jika penggunaan metode pembelajaran kurang tepat akan berakibat dengan peserta didik yang kesusahan atau tidak dapat memahami materi yang sedang disampaikan (Tambak, 2014; Maesaroh, 2013).

Untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran maka metode pembelajaran sangatlah penting untuk diterapkan dengan tepat. Namun, dalam penerapan metode pembelajaran Pendidik banyak mendapatkan berbagai macam kendala yang bervariasi. Termasuk dengan sarana prasarana yang kurang memadai sehingga menghambat Pendidik dalam menerapkan metode pembelajaran (Utami dan Gafur, 2015; Tambak, 2021).

Terdapat beberapa macam bentuk implemmentasi strategi pembelajaran dalam penerapan metode pembelajaran, yaitu : diskusi, ceramah, simulasi,

demostrasi, debat, pengalaman lapangan, simposium, brainstorming, dan lain sebagainya. Sehingga dapat diartikan metode pembelajaran merupakan cara untuk mengimplementasi rencana kegiatan yang sudah dirangkai dengan bentuk praktis dan nyata agar memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Aditya, 2016; Tambak, Ahmad and Sukenti, 2020).

Kuis Interaktif

Kuis interaktif merupakan pembelajaran yang berbentuk soal sebagai bentuk evaluasi mengenai materi pelajaran yang telah disampaikan. Pembuatan kuis interaktif harus sesuai dengan materi pelajaran dikemas lebih menyenangkan sehingga mampu melatih kemampuan peserta didik secara efektif dan efisien (Indriani et al., 2015). Dengan menggunakan kuis interaktif maka peserta didik menjadi lebih jujur karena hasil dari kuis dapat diketahui pada saat itu juga. Hal ini dapat memicu semangat dan daya saing agar mendapat hasil yang lebih baik lagi dengan pertemuan selanjutnya. Dengan metode kuis interaktif maka peserta didik akan memahami materi dengan lebih efektif (Deviana dan Sulistyani, 2021). Observasi terhadap beberapa macam jenis kuis interaktif sangatlah penting sehingga dapat menghasilkan daya tarik peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Salah satunya dengan mengadaptasi kuis interaktif yang populer dan mudah digunakan (Ardiningsih, 2019).

Kuis interaktif merupakan strategi pembelajaran yang diberikan pendidik terhadap peserta didik dimana dalam kuis interaktif memuat soal-soal terkait materi yang telah disampaikan sebagai bahan evaluasi dan alat pengukur tingkat pemahaman mengenai materi yang telah disampaikan. Dalam penggunaannya, kuis interaktif memungkinkan untuk mengetahui secara langsung pada saat itu juga capaian dan keberhasilan dari masing-masing peserta didik (Deviana dan

Sulistiyani, 2021). Menurut Sumarni dan Hamzah bahwa metode kuis interaktif yang diberikan sebagai bahan evaluasi setiap pertemuan merupakan strategi pembelajaran yang dapat memberikan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Diharapkan dengan pemberian kuis sebagai bahan evaluasi dapat memberikan semangat dan antusias peserta didik dalam mengikuti kelas pembelajaran sehingga dalam pemberian kuis interaktif dapat memperoleh *feedback* (Riskawati, 2017).

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang memiliki fungsi dan kegunaan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dengan adanya peran media memudahkan Pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Sehingga jika tidak ada sarana penyampai pesan maka komunikasi Pendidik dengan peserta didik menjadi berjalan tidak baik yang mana akan berakibat dengan pemahaman peserta didik mengenai materi yang disampaikan Pendidik (Putra et al., 2013; Tambak, 2014). Media pembelajaran merupakan salah satu aplikasi dari teknologi pembelajaran, dimana dalam prakteknya harus direncanakan dengan cermat dan di desain secara khusus dengan tujuan memecahkan permasalahan pembelajaran yang sedang dihadapi serta dapat dimanfaatkan dengan baik (Abidin, 2016). Media merupakan materi intruksional yang berisi berbagai sumber belajar yang dapat merangsang motivasi belajar siswa. Sehingga media pembelajaran bisa diartikan sebagai media yang mempunyai isi pesan atau informasi dengan tujuan intruksional.

Media memudahkan dalam kegiatan belajar mengajar, membantu peserta didik dalam menerima materi, merangsang indra peserta didik, dan memberikan pembelajaran yang lebih menarik sehingga peserta didik tertarik dengan materi yang disampaikan. Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar

mengajar juga harus dengan berbagai inovasi yang bervariasi sehingga peserta didik menjadi tertarik dengan materi yang disampaikan. (Primasari et al., 2014).

Media pembelajaran adalah suatu komponen dalam proses pembelajaran yang disiapkan atau dibuat oleh pendidik (Putra et al., 2013). Media pembelajaran dapat mendukung suatu proses pembelajaran (Hayati et al., 2017). Sehingga dapat dikatakan bahwa jika tidak ada media dalam pembelajaran maka hasil yang diperoleh untuk mencapai tujuan pembelajaran juga tidak maksimal. Media sebagai pembawa informasi berupa pelajaran dari Pendidik terhadap peserta didik. Media pembelajaran yang baik harus dapat memberikan motivasi kepada peserta didik dan merangsang peserta didik untuk mengingat apa yang telah dipelajari selain memberikan rangsangan untuk belajar hal yang baru (Andrizal dan Arif, 2017). Maka dalam proses penerapannya Pendidik dituntut agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dengan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran inovatif dan kreatif. Sehingga dalam pelaksanaannya pembelajaran dapat diserap secara maksimal oleh peserta didik.

Mentimeter

Mentimeter adalah *software* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif secara daring. Mentimeter merupakan media presentasi online yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi berupa kuis. Pendidik dapat menggunakan mentimeter sebagai tolak ukur sampai mana pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan. Mentimeter dapat digunakan untuk bermain game cerdas cermat dengan memanfaatkan berbagai fitur dalam aplikasi atau website (Sari et al., 2021).

Mentimeter merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satu

yang dapat digunakan sebagai penerapan dari metode pembelajaran kuis interaktif adalah dengan memanfaatkan mentimeter secara online sebagai upaya dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik (Andrini dan Pratama, 2021). Mentimeter dapat digunakan untuk presentasi dan peserta didik dapat menanggapi secara langsung mengenai materi yang sedang disampaikan. Mentimeter juga dapat digunakan sebagai media kuis interaktif yang mudah digunakan dan mudah diunduh melalui *playstore*. Peserta didik juga dapat terhubung langsung dengan pendidik dengan memasukkan kode mentimeter dibagian atas yang tersedia. Media pembelajaran secara daring yang dapat dikendalikan oleh user dan user dapat mengakses hal yang dibutuhkan peserta didik. Dengan menggunakan mentimeter peserta didik dapat menjadi lebih aktif dan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sehingga peserta didik diharapkan dapat lebih maksimal dalam menyerap ilmu yang disampaikan (Lusiani, 2021).

Penggunaan metode konvensional dianggap membosankan dan kurang efektif. Pendidik dituntut lebih kreatif dan berinovasi dalam penggunaan berbagai metode yang akan digunakan didalam kelas. Inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan *Google Classroom* dan Mentimeter merupakan upaya Pendidik dalam melakukan terobosan dalam pembelajaran (Mahmashony, 2018). Mentimeter merupakan media interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan seminar. Dengan memanfaatkan media mentimeter dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Dengan penggunaan media mentimeter diharapkan dapat memacu keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat memberikan hasil belajar yang memuaskan. Dengan adanya pembelajaran daring maka mentimeter merupakan salah satu media

yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Selain mudah digunakan mentimeter dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan karena dapat menyampaikan pendapat secara langsung dan penyusunan kalimat secara langsung.

METODE

Penelitian ini menggunakan prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas bukanlah bertujuan untuk mengungkap permasalahan dalam konteks kesulitan peserta didik dalam mempelajari materi pokok pembahasan tertentu, melainkan bertujuan untuk memberikan pemecahan masalah yang berupa tindakan dalam proses pembelajaran agar meningkatkan kualitas dari proses dan hasil belajar siswa (Rusman dan Asrori, 2020). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian secara sistematis yang bertujuan memperbaiki mutu pembelajaran dikelas berdasarkan dengan observasi dan tindakan yang dilakukan guru, guru bimbingan konselor, pengawas, kepala sekolah dan lain sebagainya (Nuridin, 2016). Suatu kegiatan yang dilakukan dalam rangka mengamati kejadian dalam siklus waktu tertentu menggunakan metode kontekstual, dimana variabel-variabel yang dipahami akan selalu berkaitan dengan kondisi suatu kelas pembelajaran (Rusman dan Asrori, 2020).

Subjek yang diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah 1 Surabaya, dengan jumlah siswa sebanyak 21 peserta didik. Adapun objek dalam penelitian ini yaitu implementasi metode kuis interaktif berbasis mentimeter pada mata pelajaran PAI kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Surabaya.

Adapun tahapan dalam pengkajian penelitian tindakan kelas (PTK) pada setiap siklus terdiri dari 4 kegiatan. Tahap pertama adalah perencanaan yang didalamnya terdapat beberapa tahap yaitu; mencari dan merasakan masalah pada pembelajaran dikelas,

mengidentifikasi dan menelaah masalah, perumusan masalah, perbaikan masalah. Kedua adalah pelaksanaan Tindakan yang terdiri dari beberapa tahap yaitu; menyiapkan materi yang digunakan dalam penelitian, merancang jalannya pembelajaran dan memberi tahu pesrerta didik cara menggunakan mentimeter pada pembelajaran, memberikan arahan kepada peserta didik mengenai prosedur pembelajaran, mempersiapkan kuis singkat sebagai evalalusi disetiap akhir pembelajaran menggunakan mentimeter. Ketiga adalah pengamatan, dimana kegiatan pengamatan ini dilakukan dengan mendokumentasikan setiap kegiatan pembelajaran daring menggunakan mentimeter. Selain mendokumentasikan pada tahap ini peneliti mengamati hasil tindakan yang sudah dilakukan dan mengumpulkan data evaluasi di setiap pelaksanaan tindakan agar dapat mempermudah dalam melakukan refleksi. Kegiatan terakhir adalah refleksi, dimana pada kegiatan ini peneliti dapat merenungkan kembali rancangan rencana penelitian, tindakan yang sudah dilakukan dan peneliti dapat merasakan mengenai kekurangan dan kelebihan tindakan yang sudah diberikan. Sehingga peneliti dapat memperbaiki kekurangan yang ada secara teliti (Nugroho, et al., 2017).

Hasil dari setiap siklus berbeda didapatkan dari analisis menggunakan metode Reduksi data, dimana data yang diperoleh jumlahnya cukup banyak maka perlu dirangkum agar lebih sederhana (Asrori dan Rusman, 2020). Sehingga data pada penelitian ini direduksi untuk didapatkan rata-rata nilai pada setiap siklus. Tindakan pada siklus kedua diambil dari hasil refleksi pada siklus pertama. Sehingga tindakan pada setiap siklus berbeda. Kemudian penyajian data dilakukan untuk memudahkan dalam memahami apa yang terjadi dan dilakukan dalam rangka mengorganisasikan hasil reduksi data berupa rata-rata nilai pada setiap siklus, kemudian data yang sudah terorganisir tersebut dideskripsikan agar

memiliki makna baik dalam bentuk narasi, grafis, maupun tabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada mata pelajaran PAI kelas XI IPA 1 di SMA Muhammadiyah 1 Surabaya. Penelitian ini tidak hanya dilakukan hanya dengan satu siklus saja, melainkan dilakukan hingga dua siklus. Hal ini dikarenakan pada siklus pertama biasanya masih ditemukan kendala-kendala yang membuat tujuan penelitian belum tercapai. Pada siklus kedua, diharapkan dapat menghasilkan hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian. Apabila pada siklus kedua juga belum didapatkan hasil yang diharapkan maka akan dilanjutkan hingga siklus selanjutnya hingga tujuan tercapai. Pada penelitian ini hanya dilakukan hingga siklus kedua saja. Hal ini dikarenakan sudah terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang diharapkan.

Kondisi Pra-Siklus

Kondisi dimana peserta didik atau subjek yang diteliti belum memperoleh perlakuan penelitian tindakan merupakan pengertian dari kondisi pra siklus, dimana belum digunakan metode pembelajaran kuis interaktif berbasis mentimeter pada rangkaian pembelajarannya. Ketika pengamatan berlangsung, ditemukan beberapa siswa tidak memperhatikan proses pembelajaran pada materi yang sedang disampaikan. Walaupun terdapat beberapa siswa yang aktif berkomunikasi baik bertanya ataupun menjawab pertanyaan yang diajukan. Namun, mayoritas dari siswa tidak aktif berdiskusi dengan pemateri. Dalam proses pembelajaran ini diterapkan metode ceramah, dimana pemateri bertindak sebagai sumber utama yang berarti pembelajaran tidak interaktif.

Berdasarkan dari hasil yang didapatkan menggunakan metode ceramah, ternyata hasilnya tidak memuaskan yang dapat dilihat dari ketidakaktifan siswa dalam rangkaian

pembelajaran. Selain itu, nilai rata-rata hasil belajar siswamata pelajaran Pendidikan Agama Islam rendah yaitu 45,7 yang berarti tingkat pemahaman siswa tidak bertambah. Nilai tersebut didapat berdasarkan tes pra siklus siswa dan yang berhasil mencapai KKM sebesar 75 hanya 14,3% siswa.

Kondisi Siklus Pertama

Pada siklus pertama ini materi yang digunakan adalah Menghayati Ajaran Berbuat Baik. Adapun hal yang dilakukan serta menjadi pembeda pada siklus 1 terhadap siklus berikutnya yaitu; Pertama, ketika pembelajaran berlangsung, pemateri jarang memberikan proses tanya jawab pada siswa. Kedua, siswa kebanyakan hanya menerima dan mendengarkan apa yang diberikan ketika pembelajaran berlangsung. Ketiga, kuis berbasis mentimeter memiliki batas waktu di setiap soalnya yaitu 10-12 detik pada saat pengerjaan, agar tidak memungkinkan bagi siswa untuk mencari jawaban di internet.

Hasil observasi siklus pertama; Pertama, ketika pembelajaran berlangsung hanya beberapa siswa saja yang mendominasi dan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Kedua, peneliti mulai sering memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa dalam proses belajar mengajar untuk mengasah kemampuan siswa dan memancing keaktifan siswa. Ketiga, pada saat kuis mentimeter berlangsung mayoritas siswa terkendala dengan waktu yang terlalu sedikit pada setiap soalnya, sehingga banyak siswa yang tidak bisa menyesuaikan dengan manajemen waktu pengerjaan kuis mentimeter. Disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran tidak berjalan maksimal, hal ini berdasarkan pada hasil refleksi pada siklus pertama. Dapat dilihat hanya 38,1% siswa yang berhasil lolos melewati batas KKM, sedangkan sisanya masih dibawah KKM. Rata-rata dari hasil belajar pada siklus pertama ini adalah 72,4. Hasil analisis

peneliti menyimpulkan bahwa siswa-siswa masih belum terbiasa melaksanakan tes kuis menggunakan mentimeter dan karna keterbatasan waktu yang ada. Hasil dari siklus pertama nantinya dijadikan landasan ketika merencanakan perbaikan untuk pelaksanaan siklus kedua.

Kondisi Siklus Kedua

Pada siklus kedua ini materi yang digunakan adalah Mengamalkan Ajaran Islam Tentang Muamalah. Siklus kedua ini merupakan penerapan dari hasil observasi dan refleksi pada siklus sebelumnya yaitu siklus pertama. Hal-hal yang telah di observasi dan refleksi diharapkan pada siklus kedua dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun hal-hal yang diterapkan untuk siklus kedua yang menjadi pembeda dengan siklus sebelumnya yaitu; Pertama, ketika pembelajaran berlangsung, pemateri sering memberikan tanya jawab untuk memancing siswa agar interaktif ketika pembelajaran berlangsung. Kedua, siswa tidak hanya menerima dan mendengarkan saja, tetapi ikut aktif bertanya dan memberikan pendapat ketika pembelajaran berlangsung. Ketiga, kuis berbasis mentimeter diberikan batas waktu di setiap soalnya yaitu 18-25 detik pada saat pengerjaan, pengerjaan dipantau agar siswa tidak membuka google pada saat pengerjaan kuis berlangsung.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, didapatkan perbaikan dari kendala yang ada pada siklus sebelumnya, yaitu sebagai berikut; *Pertama*, ketika pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan perubahan sikap yang dapat dilihat dari sikap tanggung jawab individu ketika pembelajaran berlangsung. *Kedua*, ketika pembelajaran berlangsung, siswa aktif dan tidak orang tertentu saja yang mendominasi keaktifan dalam pembelajaran. *Ketiga*, antusiasme dari siswa terlihat ketika pembelajaran berlangsung, hal ini dilihat dari semangat siswa dalam bertanya dan berpendapat terkait materi yang diberikan. *Keempat*,

suasana pembelajaran menyenangkan, hal ini dikarenakan pemateri sering memancing keaktifan siswa ketika proses belajar berlangsung dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan meminta pendapat siswa. *Kelima*, pada siklus kedua ini, hasil belajar siswa telah tercapai sesuai dengan target.

Hal ini dilihat berdasarkan hasil kuis yang diberikan menunjukkan peningkatan yang besar, dimana sebelumnya hasil kuis pada pra siklus hanya terdapat 14,3% dari seluruh siswa yang melampaui KKM dan hasil rata-rata nilai hanya sejumlah 45,7. Kemudian pada siklus pertama terdapat kenaikan rata-rata hasil nilai kuis menjadi sebesar 72,4 dengan tingkat kelulusan siswa sebanyak 38,1%. Pada siklus yang kedua hasil rata-rata nilai kuis siswa mengalami kenaikan yang besar yaitu mencapai 91,4 dengan tingkat kelulusan siswa sebesar 100%, dimana artinya seluruh siswa telah mencapai KKM. Data yang didapat dari hasil penelitian menunjukkan bahwa metode kuis Interaktif berbasis mentimeter dapat membantu siswa dalam mencapai ketuntasan penilaian.

Melalui hasil refleksi yang dilakukan pada siklus kedua dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran di siklus kedua terdapat pengembangan terhadap siswa dari pada siklus yang sebelumnya.

Dengan hasil kuis yang didapat pada kuis siklus kedua didapatkan persentase kelulusan siswa yang mencapai KKM sebesar 100%, hal ini berarti terdapat adanya peningkatan hasil belajar. Selain itu, berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis terlihat partisipasi siswa yang lebih aktif ketika pembelajaran pada siklus kedua berlangsung. Siswa mulai aktif bertanya dan berani mengungkapkan pendapatnya ketika pembelajaran berlangsung. Serangkaian metode pembelajaran kuis interaktif yang berlangsung telah sesuai dengan langkah-langkah yang sudah ditetapkan dan didapatkan antusiasme siswa yang tinggi untuk memperoleh poin maksimal.

Pada siklus kedua ini karena dalam pelaksanaannya berjalan lancar dan telah mencapai hasil belajar yang baik, maka peneliti mencukupkan penelitian tindakan kelas hanya sampai tahap siklus kedua. Penelitian dihentikan karena pada siklus kedua, seluruh siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang sudah ditentukan sekolah yakni sejumlah 75. Adapun hasil nilai dari proses pembelajaran di setiap siklusnya pada tabel berikut:

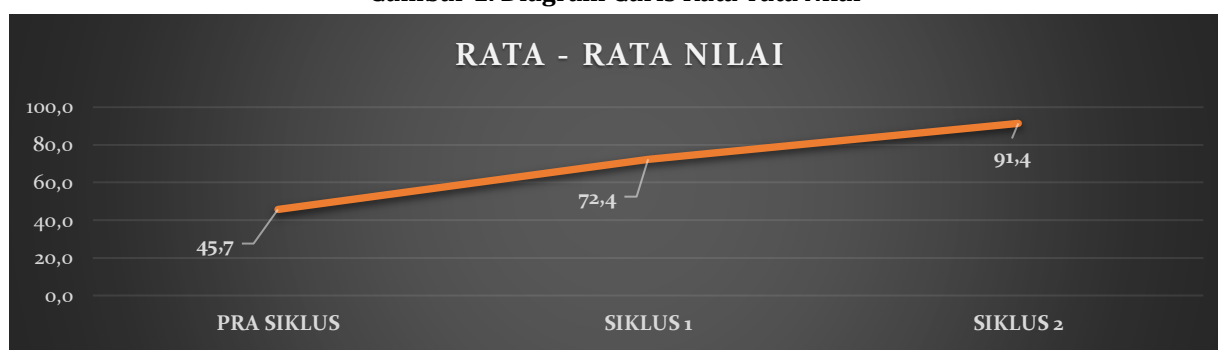
Tabel 1. Data Perolehan Nilai Hasil Belajar Siswa pada Tiap Siklus

Siklus	Hasil Rata-Rata Nilai	Siswa yang Memenuhi KKM (%)
Pra-Siklus	45,7	14,3
Siklus ke-1	72,4	38,1
Siklus ke-2	91,4	100

Perolehan nilai hasil pembelajaran siswa dengan menerapkan metode pembelajaran kuis interaktif berbasis mentimeter pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 1 Surabaya, memiliki tujuan untuk melihat hubungan antara hasil belajar siswa dengan penerapan dari metode pembelajaran kuis interaktif berbasis mentimeter untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penggunaan metode pembelajaran kuis interaktif dapat menumbuhkan rasa

tanggung jawab sehingga siswa mengikuti proses belajar dengan serius dan juga memberikan stimulus bagi siswa agar aktif ketika pembelajaran berlangsung (Tambak, et al., 2022). Berdasarkan hasil dari penelitian yang diantaranya menggunakan teknik observasi, menyimpulkan bahwa metode pembelajaran kuis interaktif berbasis mentimeter dapat menumbuhkan kemampuan kognitif (Tambak, et al., 2021) yang terlihat pada hasil kuis yang selalu terdapat kenaikan nilai.

Gambar 1. Diagram Garis Rata-rata Nilai



Metode pembelajaran kuis interaktif berbasis mentimeter, selain digunakan untuk tujuan meningkatkan hasil belajar siswa juga dapat merangsang antusiasme dari siswa dalam pembelajaran yang menyenangkan (Tambak and Sukenti, 2021). Berdasarkan data yang telah ditampilkan pada tabel 1 terlihat adanya kenaikan terhadap nilai hasil belajar, dimana berdasarkan kuis pada pra siklus didapatkan hasil rata-rata nilai sejumlah 45,7 dan tingkat kelulusan yang 14,3%. Kemudian pada siklus pertama terdapat kenaikan terhadap hasil rata-rata kuis pada siklus pertama sebesar 72,4 dan tingkat kelulusan yang mencapai 38,1%. Pada akhir siklus yaitu siklus kedua didapatkan nilai rata-rata hasil belajar siswa sejumlah 91,4 dan tingkat kelulusan yang 100%, dimana dapat diartikan seluruh siswa dinyatakan lulus melebihi

KKM. Data yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa metode pembelajaran kuis interaktif berbasis mentimeter membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa agar dapat melebihi Standar Ketuntasan Minimal (SKM) yang sudah ditentukan sebesar 75.

Berdasarkan hal ini maka dapat dikemukakan bahwa kuis interaktif berbasis entimeter adalah *software* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif secara daring. Mentimeter merupakan media presentasi online yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi berupa kuis. Pendidik dapat menggunakan mentimeter sebagai tolak ukur sampai mana pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan. Mentimeter dapat digunakan untuk bermain game cerdas cermat

dengan memanfaatkan berbagai fitur dalam aplikasi atau website (Sari et al., 2021).

Mentimeter merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satu yang dapat digunakan sebagai penerapan dari metode pembelajaran kuis interaktif adalah dengan memanfaatkan mentimeter secara online sebagai upaya dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik (Andrini dan Pratama, 2021). Mentimeter dapat digunakan untuk presentasi dan peserta didik dapat menanggapi secara langsung mengenai materi yang sedang disampaikan. Mentimeter juga dapat digunakan sebagai media kuis interaktif yang mudah digunakan dan mudah di unduh melalui *playstore*. Peserta didik juga dapat terhubung langsung dengan pendidik dengan memasukkan kode mentimeter dibagian atas yang tersedia. Media pembelajaran secara daring yang dapat dikendalikan oleh user dan user dapat mengakses hal yang dibutuhkan peserta didik. Dengan menggunakan mentimeter peserta didik dapat menjadi lebih aktif dan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sehingga peserta didik diharapkan dapat lebih maksimal dalam menyerap ilmu yang disampaikan (Lusiani, 2021).

PENUTUP

Berdasarkan penerapan metode pembelajaran kuis interaktif berbasis mentimeter, hasil penelitian tindakan yang telah dilakukan untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Muhammadiyah 1 Surabaya dapat disimpulkan bahwa; Pertama, pada penelitian tindakan kelas, sebelum adanya penerapan metode pembelajaran kuis

interaktif berbasis mentimeter hanya beberapa siswa saja yang interaktif, terlihat siswa juga menunjukkan kurang antusias dalam menjalani proses belajar. Hasil rata-rata belajar yang didapatkan di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam juga rendah. Kedua, terdapat hasil maksimal dalam proses meningkatkan hasil belajar dari siswa setelah metode pembelajaran kuis interaktif berbasis mentimeter diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas XI IPA 1 di SMA Muhammadiyah 1 Surabaya. Ketiga, berdasarkan hasil yang dilihat terdapat adanya peningkatan hasil belajar siswa. Pada hasil belajar pra siklus terlihat hasil rata-rata nilai hanya sejumlah 45,7 dan hanya 14,3% siswa yang lolos mencapai KKM. Kemudian pada hasil belajar siswa pada siklus pertama terdapat peningkatan nilai hasil rata-rata kuis menjadi 72,4 dan tingkat kelulusan siswa yang mencapai KKM mencapai 38,1%. Pada siklus terakhir hasil rata-rata nilai siswa yang didapatkan sebesar 91,4 dan tingkat kelulusan 100%, yang artinya semua siswa memenuhi KKM. Berdasarkan hasil yang didapatkan bisa disimpulkan bahwa metode pembelajaran kuis interaktif berbasis mentimeter berhasil membuat hasil belajar siswa mengalami kenaikan atau mencapai Standar Ketuntasan Minimal (SKM) yang telah ditetapkan yaitu 75. Keempat, metode pembelajaran kuis interaktif berbasis mentimeter dalam penerapannya telah menunjukkan keberhasilan dalam menumbuhkan rasa tanggung jawab dari siswa ketika proses belajar berlangsung dan mampu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, serta membuat siswa aktif dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Zainul. "Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran." *Edcomtech*, vol. 1, no. 1, 2016.
- Aditya, Dedy Yusuf. "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. Teknik Informatika : Universitas Indraprasta PGRI." *Jurnal Susunan Artikel Pendidikan*, vol. 1, no. 2, 2016.
- Andrini, Vera S., and Hendrik Pratama. "Implementasi Quiz Interaktif dengan Software Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *Jurnal Mimbar Ilmu*, vol. 26, no. 2, 2021.
- Andrisyah, et al. "Pembuatan OAL Kuis Interaktif Berbasis Kahoot! Dan Quizizz di Lingkungan Guru Paud." *Jurnal Masyarakat Mandiri*, vol. 5, no. 6, 2021.
- Andrizal, and Ahmad Arif. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Sistem E-learning Universitas Negeri Padang." *Jurnal Inovasi, Vokasional dan Teknologi*, vol. 17, no. 2, 2017.
- Ardiningsih, Dini. "Pengembangan Game Kuis Interaktif sebagai Instrumen evaluasi Formatif pada mata Kuliah Teori Musik." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, vol. 6, no. 1, 2019.
- Deviana, Tyas, and Nawang Sulistyani. "Implementing Hots-Based Interactive Quizzes Oriented on Local Wisdom through Quizizz Application at Elementary Schools." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 10, no. 1, 2021, pp. 159 – 173.
- Hasyiyati, and Zulherman. "Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Mentimeter untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Daring." *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 4, 2021, pp. 2550–62.
- Hayati, Najmi, et al. "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota." *Jurnal Al-hikmah*, vol. 14, no. 2, 2017.
- Indriani, Tiara, et al. "Pengembangan Kuis Interaktif Tipe True/False untuk Melatih Kemampuan Eksplorasi Fenomena Fisika." *Jurnal Pembelajaran Fisika*, vol. 3, no. 1, 2015.
- Kuntanto, E. "Keefektifan Model Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi." *Journal Indonesian Language Education and Literature*, vol. 3, no. 1, 2017, pp. 99–110, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24235/ileal.v3i1.1820>.
- Lusiani. "Penggunaan Aplikasi Mentimeter sebagai Upaya Motivasi Belajar Taruna Teknik pada Materi Mekanika Terapan." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, vol. 12, no. 2, 2021, <https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i2.8338>.
- Maesaroh, Siti. "Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat dan

- Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Kependidikan*, vol. 1, no. 1, 2013.
- Mahmashony, S. “Optimalisasi Pengajaran Aqidah Dengan Google Classroom Dan Interactive Mentimeter Pada Prodi Farmasi FMIPA UII.” *Journal of Information and Computer Technology Education*, vol. 2, no. 1, 2018.
- Meryansumayeka, et al. “Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar Dan Pembelajaran Matematika.” *Journal Pendidikan Matematika*, vol. 12, no. 1, 2018, pp. 29–42, www.e-learning.unsri.ac.id.
- Meryansumayeka, M., and N. Aisyah. “Pendesainan Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Analisis Nilai Pada Mata Kuliah Telaah Kurikulum.” *Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 7, no. 1, 2013, pp. 1–10.
- Nugroho, Aji Arif, et al. “Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika.” *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 8, no. 2, 2017, pp. 197–203.
- Nurdin, Syafruddin. “Guru Profesional Dan Penelitian Tindakan Kelas.” *Journal of Educational Studies*, vol. 1, no. 1, 2016.
- Primasari, Rosita, et al. “Penggunaan Media Pembelajaran di Madrasah Aliyah Negeri Se-Jakartaselatan.” *Edusains*, vol. 6, no. 1, 2014, pp. 68–72.
- Putra, Gd Tuning Somara, et al. “Pengembangan Media Pembelajaran Dreamweaver Model Tutorial pada Mata Pelajaran Mengelola Isi Halaman Web Untuk Siswa Kelas Xi Program Keahlian Multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja.” *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, vol. 1, no. 2, 2013.
- Republik Indonesia. “Surat Edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19.” *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 1, 2020, www.kemendikbud.go.id.
- Riskawati. “Pengaruh Pemberian Kuis pada Proses Pembelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X1 SMKN 4 Bulukumba.” *Jurnal Pendidikan Fisika*, vol. 5, no. 1, 2017.
- Rukmasari, A. N. “Pembelajaran Daring: Ancaman Perusahaan EdTech pada Sekolah Ditengah Pandemi Covid-19.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 11, no. 1, 2021, pp. 30–36.
- Rusman, and Asrori. *Classroom Action Research*. CV Pena Persada, 2020.
- Sari, Rafika, et al. “Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi.” *Journal of Computer Science Contributions (JuCosCo)*, vol. 1, no. 1, 2021.
- Tambak, Syahraini, Amril Amril, et al. “Islamic Teacher Development: Constructing Islamic Professional Teachers Based on The Khalifah

- Concept." *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam* 4. 1 (2021), doi:10.31538/nzh.v4i1.1055.
- Tambak, Syahraini, and Desi Sukenti. "Pengembangan profesionalisme guru madrasah dengan penguatan konsep khalifah." *Hayula: Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies* 4.1 (2020): 41-66. <https://doi.org/10.21009/004.01.03>.
- Tambak, Syahraini, and Desi Sukenti. "Strengthening Islamic behavior and Islamic psychosocial in developing professional madrasah teachers." *Cakrawala Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 39.1 (2020): 65-78. doi:10.21831/cp.v39i1.26001.
- Tambak, Syahraini, and Desi Sukenti. "Strengthening Linguistic and Emotional Intelligence of Madrasah Teachers in Developing the Question and Answer Methods." *MIQOT: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 2019, doi:10.30821/miqot.v43i1.672.
- Tambak, Syahraini, et al. "Discussion method accuracy in Islamic higher education: the influence of gender and teaching duration." *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 41.2 (2022): 507-520. <https://doi.org/10.21831/cp.v41i2.40644>
- Tambak, Syahraini, et al. "Faith, Identity Processes and Science-Based Project Learning Methods for Madrasah Teachers." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 14.1 (2022): 203-216. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i1.1184>
- Tambak, Syahraini, et al. "How Does Learner-Centered Education Affect Madrasah Teachers' Pedagogic Competence?." *Journal of Education Research and Evaluation* 6.2 (2022). <https://doi.org/10.23887/jere.v6i2.42119>.
- Tambak, Syahraini, et al. "Internalization of Islamic Values in Developing Students' Actual Morals." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 10.4 (2021): 690-709. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i4.30328>
- Tambak, Syahraini, et al. "Professional Madrasah Teachers in Teaching: The Influence of Gender and the Length of Certification of Madrasah Teachers." *Dinamika Ilmu* 21.2 (2021): 417-435. <https://doi.org/10.21093/di.v21i2.3527>
- Tambak, Syahraini, et al. "Profesionalisme Guru Madrasah: Internalisasi Nilai Islam Dalam Mengembangkan Akhlak Aktual Siswa." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 2020, doi:10.25299/al-thariqah.2020.vol5(2).5885.
- Tambak, Syahraini, M. Yusuf Ahmad, and Desi Sukenti. "Strengthening Emotional Intelligence in Developing the Madrasah Teachers' Professionalism (Penguatan Kecerdasan Emosional dalam Mengembangkan Profesionalisme Guru Madrasah)." *Akademika* 90.2 (2020). <https://doi.org/10.17576/akad-2020-9002-03>

- Tambak, Syahraini. "Metode ceramah: Konsep dan aplikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Tarbiyah* 21.2 (2014): 375-401.
<http://dx.doi.org/10.30829/tar.v21i2.16>
- Tambak, Syahraini. "The Method of Counteracting Radicalism in Schools: Tracing the Role of Islamic Religious Education Teachers in Learning." *MIQOT: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman* 45.1 (2021): 104-126.
- Tambak, Syahraini. "Metode Bercerita Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 1. 1 (2016): 1-26.
[https://doi.org/10.25299/althariqah.2016.vol1\(1\).614](https://doi.org/10.25299/althariqah.2016.vol1(1).614).
- Utami, Prihma Sinta, and Abdul Gafur. "Pengaruh Metode Pembelajaran dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar IPS di SMP Negeri Di Kota Yogyakarta." *Jurnal Pendidikan IPS*, vol. 2, no. 1, 2015, pp. 97–103.