PELAKSANAAN MEDIA PAPER MODE BY QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM BELAJAR PAI DI SDN 44 PADANG MARDANI KEC. LUBUK BASUNG

Putri Ayu[1], Fauzan[2]

[1,2]Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

ARTICLE INFO

Correspondence

Putri Ayu
Email: putriayuhaluwa@gmail.com

Fauzan
Email: fauzanb@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan penggunaan media Paper Mode by Quizizz dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 44 Padang Mardani, Kecamatan Lubuk Basung, serta untuk mengidentifikasi faktor-faktor penghambat dalam implementasinya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, dan dokumentasi terhadap guru PAI dan siswa kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan media Paper Mode by Quizizz dapat meningkatkan keaktifan siswa melalui pendekatan yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Siswa lebih antusias dan terlibat secara aktif baik secara fisik maupun mental selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam pelaksanaan ini, ada beberapa tahapan yang sudah dilakukan secara maksimal seperti proses perancangan soal Paper Mode, guru menjelaskan kepada siswa cara menggunakan lembar kode QR, skor dan kompetisi, reward (penghargaan), dan guru memperlihatkan hasil kuis siswa secara detail. Meskipun demikian, ditemukan pula beberapa tahapan yang perlu dimaksimalkan dalam pelaksanaannya seperti dalam proses mencetak kode QR, menampilkan soal kuis di layar proyektor, batas waktu dalam pengerjaan kuis, dan pembelajaran secara berkelompok. Faktor penghambat dari kurang maksimalnya tahapan diatas adalah kualitas printer kode QR yang kurang tajam atau buram, pencahayaan tampilan proyektor, posisi tempat duduk tertentu, waktu yang terbatas dalam proses pengerjaan kuis, dan posisi kode QR yang miring atau blocked saat dipindai.

Kata Kunci : Paper Mode, Quizizz, keaktifan siswa, Pendidikan Agama Islam, media pembelajaran interaktif

Pendahuluan

Terdapat berbagai aspek yang berpengaruh pada pertumbuhan serta perkembangan anak. Di antara factor tersebut adalah teknologi, kebudayaan barat yang bertentangan dengan norma. Untuk menghadapi berbagai faktor tersebut, orang tua harus ekstra serius dalam membangun dan menanamkan pendidikan terutama pendidikan Islam kepada anak apalagi anak sudah menginjak masalah remaja. Fase remaja ialah fase yang krusial, yakni individu akan mudah mencontoh dan mencari tahu segala sesuatu yang tidak sesuai dengan kaidah Islam. Hal ini bisa berupa pergaulan bebas yang berdampak pada terjerumusnya individu pada dunia pelacuran, pemerkosaan, serta lainnya (Muzakkir:2009)

Dalam kondisi dan situasi apapun, orang tua bertanggung jawab penuh mengusahakan bermacam-macam usaha supaya anak mampu selalu berucap, berperilaku, serta melakukan sesuatu yang selaras dengan aturan Islam. Salah satu unsur yang perlu dipenuhi orang tua kepada anaknya ialah mengajarkan anak untuk terbiasa dalam belajar dan menyelesaikan permasalahan belajar yang terjadi pada anak. Pada

kondisi ini, orang tua wajib menyalurkan perhatian yang tinggi kepada anak terutama dalam masalah belajar.

Pada hakekatnya, belajar didefinisikan sebagai hal yang krusial. Hal ini disebabkan fase usia sekolah ialah fase perkembangan yang menyertakan aspek sekolah pada kehidupan. Orang tua memiliki keyakinan bahwa kewajibannya ialah kerja serta membesarkan anak, sedangkan kewajiban anak pada periode ini diutamakan untuk belajar.

Selain itu, belajar ialah suatu rangkaian upaya yang dilaksanakan oleh individu guna mendapatkan perbuatan yang berubah secara umum, yang menjadi produk pengalamannya sendiri dalam hubungannya dengan lingkungan (Slameto, 1995).

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, bisa dikatakan bahwa proses belajar ialah serangkaian kegiatan peserta didik melalui pengalaman belajar yang dilakukan guna membangun tingkah laku peserta didik. Serangkaian kegiatan yang dijalankan peserta didik ketika belajar perlu terstruktur dan terintegrasi, serta sejalan dengan level dan perkembangan masa peserta didik. Oleh sebab itu, orang tua harus penuh perhatian terhadap permasalahan belajar yang dialami oleh anak, misalnya permasalahan pekerjaan rumah atau tugas, catatan pelajaran, terpenuhinya sarana belajar, memastikan kesiapan ujian yang akan dijalani peserta didik, metode belajar di rumah, dan lainnya.

Salah satu aspek fundamental dari orang tua pada masalah belajar anak ialah orang tua harus mampu menyalurkan perhatian yang tinggi terhadap anak. Ketika orang tua mengabaikan perhatian, maka tujuan pendidikan anak tidak akan dapat dicapai secara optimal Namun ketika orang tua mampu menyalurkan perhatian yang optimal karena masalah belajar anak, maka tujuan pembelajaran akan dapat dicapai secara maksimal.

Pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah di Koto Baru Dharmasraya, perhatian orang tua pada permasalahan belajar anak sangat minim. Mereka tidak begitu peduli terkait masalah belajar anak. Orang tua bekerja pagi serta pulang di waktu petang mengumpulkan nafkah yang sebagian besar berprofesi sebagai petani. Setelah tiba di rumah, kondisi orang tua pasti lelah sehingga perhatiannya terhadap belajarnya anak utamanya anak jenjang SMP akan diabaikan. Orang tua tidak peduli dengan permasalahan belajar anak, contohnya tidak mengetahui tugas yang diselesaikan anak, aktivitas mengulangi pembelajaran, bahkan sekedar melihat catatan buku milik anaknya. Mereka menganggap masalah belajar anak ialah kewajiban sekolah, sedangkan dirinya cenderung fokus untuk mengumpulkan finansial serta mencukupi keperluan setiap harinya.

Metode Pelaksanaan

Penelitian ini memakai metode lapangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. terdapat 2 jenis informan pada penelitian ini, yaitu informan kunci dan informan pendukung. Informan kunci merupakan guru PAI yang mengajar di kelas V SDN 44 Padang Mardani, sementara informan pendukung siswa kelas V SDN 44 Padang Mardani. Pengumpulan data yang digunakan wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijamin dengan metode triangulasi. Penelitian ini bukan mencari peningkatan aktifitas dari pelaksanaan media Paper Mode By Quizizz, melaikan berfokus pada faktor yang menghambat pelaksanaan media ini.

DOI : https://doi.org/10.1852/ri.v1i01.14

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Media Paper Mode By Quizizz untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Belajar PAI di SDN 44 Padang Mardani

Berdasarkan hasil penelitian, pelaksanaan media Paper Mode by Quizizz dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran PAI di SDN 44 Padang Mardani pada dasarnya sudah mengikuti tahapan yang semestinya, namun masih ditemukan beberapa aspek yang belum sesuai sehingga siswa cenderung tidak aktif selama pembelajaran. Pada tahap awal, guru PAI telah merancang soal dalam bentuk objektif yang disesuaikan dengan materi pelajaran. Soal tersebut bervariasi mulai dari tingkat mudah, menengah, hingga sulit, sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Selanjutnya, guru mencetak dan membagikan lembar kode QR kepada siswa. Akan tetapi, masih terdapat kendala teknis seperti kualitas cetakan kode QR yang kurang tajam akibat keterbatasan printer serta kesulitan pemindaian karena kamera guru, sehingga menyulitkan siswa dalam penggunaannya.

Tahap berikutnya, guru menjelaskan cara penggunaan lembar kode QR sebelum kuis dimulai. Penjelasan tersebut dinilai jelas dan membantu siswa memahami mekanisme penggunaan, sebagaimana diakui oleh sebagian besar siswa. Guru kemudian menampilkan soal kuis melalui proyektor yang terhubung dengan aplikasi Quizizz pada perangkat guru. Meskipun sebagian besar siswa merasa soal cukup jelas terbaca, beberapa siswa mengeluhkan pantulan cahaya, tampilan buram, dan keterbatasan pandangan dari tempat duduk tertentu, khususnya di bagian belakang kelas. Pada unsur permainan berupa skor dan kompetisi, pelaksanaan berjalan baik karena mampu meningkatkan semangat siswa untuk meraih skor tertinggi dan bersaing secara sehat. Hal ini menunjukkan bahwa unsur kompetisi dalam Paper Mode berkontribusi positif terhadap keaktifan siswa.

Selain itu, guru menetapkan batas waktu pengerjaan soal sebagai upaya melatih siswa berpikir cepat. Namun, beberapa siswa merasa terburu-buru dan gugup, sehingga tidak membaca soal dengan cermat, yang justru menurunkan keaktifan belajar mereka. Unsur reward dalam Paper Mode juga diterapkan dengan baik, di mana guru memberikan penghargaan kepada siswa dengan skor tertinggi. Hal ini berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa tanpa menimbulkan persaingan tidak sehat. Selanjutnya, Paper Mode dilaksanakan pula dalam bentuk permainan kelompok. Dengan metode ini, siswa berkesempatan berdiskusi, berbagi peran, dan berinteraksi lebih aktif. Walaupun demikian, masih ditemukan adanya dominasi kelompok tertentu sehingga siswa yang pasif kurang berkontribusi, membuat tahap ini belum sepenuhnya efektif.

Pada tahap pemindaian jawaban, guru menggunakan ponsel untuk membaca kode QR dari siswa. Hambatan muncul ketika lembar kode QR terlipat atau tidak diangkat dengan posisi tegak lurus sehingga jawaban sulit terbaca. Kendala teknis ini membuat tahapan tersebut belum berjalan maksimal. Namun, pada tahap akhir, guru menampilkan hasil kuis secara detail berupa data statistik pengerjaan soal baik secara individu maupun kelompok. Hasil ini memotivasi siswa untuk meningkatkan pembelajaran mereka. Dengan demikian, pelaksanaan Paper Mode by Quizizz di SDN 44 Padang Mardani memiliki dampak positif dalam meningkatkan keaktifan siswa, meskipun masih terdapat kendala teknis dan keterbatasan yang perlu diperbaiki agar proses pembelajaran lebih optimal.

Berbagai faktor yang mempengaruhi perhatian orang tua terhadap permasalahan belajar anak di Koto Baru Dharmasraya terdiri dari factor intern dan ekstern. Faktor internnya bersumber dari pembawaan orang tua dimana dari kecil kurang memperhatikan masalah belajar anak karena rendahnya tingkat

pendidikan. Kemudian juga bersumber dari tanggung jawab orang tua terhadap masalah belajar anak di Koto Baru Dharmasraya juga kurang dan minim sekali.

Sedangkan faktor ekstern yang mempengaruhi perhatian orang tua terhadap masalah belajar anak adalah adanya suasana rumah tangga yang kurang menyenangkan, lingkungan sekitar yang tidak membantu anak supaya belajar dengan baik, dan tingkat ekonomi orang tua yang pada umumnya menengah ke bawah.

Faktor Penghambat Pelaksanaan Media Paper Mode by Quizizz

Pelaksanaan media *Paper Mode by Quizizz* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI di SDN 44 Padang Mardani tidak terlepas dari berbagai hambatan yang ditemukan dalam penelitian ini. Faktor-faktor penghambat tersebut mencakup teknik pencetakan kode QR, tampilan proyektor, posisi tempat duduk siswa, batas waktu pengerjaan soal kuis, serta posisi kode QR saat dipindai.

Hambatan pertama muncul pada tahap pencetakan kode QR. Kualitas printer yang kurang tajam, hasil cetakan yang buram atau terlipat, serta ketergantungan pada kejernihan kamera ponsel guru dalam proses pemindaian menjadi kendala utama. Kondisi ini membuat kode QR sulit terbaca oleh *scanner*, sehingga jawaban siswa tidak dapat dikoreksi secara otomatis. Akibatnya, motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat berkurang. Oleh karena itu, kesiapan teknis dalam mencetak kode QR menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan.

Kendala berikutnya terdapat pada tampilan proyektor. Beberapa proyektor yang digunakan memiliki kecerahan atau ketajaman rendah sehingga soal yang ditampilkan sulit terbaca, terutama bagi siswa yang duduk di bagian belakang kelas. Hal ini mengurangi efektivitas pembelajaran karena siswa merasa kesulitan mengikuti kegiatan, bahkan bisa kehilangan fokus dan keaktifan. Selain itu, posisi tempat duduk siswa juga turut memengaruhi kenyamanan dalam belajar. Siswa yang duduk di bagian belakang atau pojok kelas mengalami kesulitan melihat soal dengan jelas, terutama jika ukuran font pada proyektor kecil atau pencahayaan kelas kurang ideal.

Faktor penghambat lainnya adalah batas waktu pengerjaan soal. Meskipun penentuan waktu bertujuan melatih siswa berpikir cepat, kenyataannya sebagian siswa justru merasa terburu-buru, gugup, bahkan mengisi jawaban secara asal karena khawatir kehabisan waktu. Hal ini berdampak pada penurunan kualitas jawaban sekaligus menurunkan keaktifan siswa. Oleh sebab itu, perlu adanya penyesuaian waktu agar siswa tetap dapat berpikir tenang dan percaya diri. Hambatan terakhir berkaitan dengan posisi kode QR saat dipindai. Guru mendapati kendala berupa jarak kode QR yang terlalu jauh dari kamera, sebagian kode tertutup oleh jari siswa, hingga kondisi kertas yang terlipat. Faktor-faktor tersebut menyebabkan kode QR sulit terbaca, sehingga memperlambat proses evaluasi dan mengurangi kelancaran pembelajaran.

Dengan demikian, meskipun penggunaan *Paper Mode by Quizizz* terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa, beberapa hambatan teknis dan nonteknis masih perlu mendapat perhatian. Upaya perbaikan dalam hal sarana, pengaturan kelas, serta pengelolaan waktu dapat menjadi solusi agar media ini lebih efektif diterapkan dalam pembelajaran PAI.

Kesimpulan

Pelaksanaan media Paper Mode by Quizizz dalam pembelajaran PAI di SDN 44 Padang Mardani menghadapi beberapa hambatan yang memengaruhi keaktifan siswa. Hambatan teknis yang ditemukan antara lain pada tahap pencetakan kode QR, di mana kualitas printer yang kurang tajam, kertas hasil cetakan yang terlipat atau buram, serta keterbatasan kamera guru membuat kode sulit terbaca. Kondisi ini mengurangi efektivitas pembelajaran karena jawaban siswa tidak dapat dikoreksi secara otomatis sehingga

berdampak pada motivasi belajar mereka. Selain itu, tampilan proyektor juga menjadi kendala karena kecerahan dan ketajaman yang kurang memadai membuat siswa, terutama yang duduk di bagian belakang kelas, kesulitan membaca soal dengan jelas. Faktor posisi duduk semakin memperburuk kondisi ini, sebab siswa di bagian pojok atau belakang kelas mengalami keterbatasan pandangan terhadap tampilan proyektor, terlebih jika ukuran font kecil atau pencahayaan kurang ideal.

Hambatan lain yang muncul adalah keterbatasan waktu pengerjaan soal. Penetapan batas waktu memang ditujukan untuk melatih siswa berpikir cepat, namun pada praktiknya justru membuat sebagian siswa terburu-buru, gugup, dan menjawab soal tanpa cermat. Hal ini berdampak pada kualitas jawaban sekaligus menurunkan tingkat keaktifan siswa. Kendala terakhir terdapat pada proses pemindaian kode QR, di mana posisi kode yang terlalu jauh dari kamera, tertutup oleh jari siswa, atau kondisi kertas yang terlipat menyebabkan hasil pemindaian kurang optimal. Hambatan-hambatan ini menunjukkan bahwa meskipun Paper Mode by Quizizz memiliki potensi besar dalam meningkatkan keaktifan siswa, diperlukan perbaikan dalam aspek teknis, sarana, serta pengelolaan waktu agar implementasi media ini dapat berjalan lebih efektif dan maksimal dalam mendukung proses pembelajaran PAI.

Daftar Kepustakaan

Abadi, I., Afrizal, A. F., & Wahyuni, N. I. (2023). Kepraktisan penggunaan aplikasi Quizizz paper mode sebagai media dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SD Negeri Lemahireng 05. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 1*(10), 493–499.

Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Astari, Z. (2023). Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Sosiologi Pendidikan dan Pendidikan IPS (SOSPENDIS), 1*(1), 59–65.

Azizah, B. Y., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2023). Penggunaan aplikasi Quizizz paper mode dalam peningkatan motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam, 6*(2), 281–300. https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.782

Cahyani, D. F., & Putranto, A. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz paper mode terhadap aktivitas belajar siswa. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP), 4*(3), 524–531. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i3.592

Departemen Agama RI. (2019). *Al-Qur'an dan terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.

Ervianti. (2024). Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran untuk meningkatkan literasi digital mahasiswa. *Jurnal Kependidikan Media, 13*(1), 1–8. https://doi.org/10.26618/jkm.v13i1.14264

Khairunnisa, S. A., Wahyudin, D., & Mulyani, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe student team achievement division (STAD) berbantuan media Quizizz paper mode terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Pendikdas: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 5*(2). https://doi.org/10.56842/pendikdas.v5i2.396

Mukharomah, N. (2021). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media penilaian berbasis daring di MI Al Muqorrobiyah. *Waniambey: Journal of Islamic Education, 2*(1), 12–22. https://doi.org/10.53837/waniambey.v2i1.52

Mustaqim, M., & Nisa, H. (2023). Pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 11*(2), 145–156. https://doi.org/10.21831/jtp.v11i2.54876

Rosnaeni, Indrawan, D., Miftahurrazikin, M., & Lessy, Z. (2021). Materi pendidikan Islam dalam perspektif hadits. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam, 18*(2), 71–86. https://doi.org/10.34001/tarbawi.v18i2.2043

Sari, P. K., & Wijayanti, R. (2022). Efektivitas media berbasis teknologi dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Indonesia, 4*(1), 33–44. https://doi.org/10.21009/jpaii.v4i1.28912