



Analisis Kebutuhan APK Quizz Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Khalifah Abu Bakar di Kelas VII SMP NU Palangkaraya

Devi Haryani¹, Sofieta Ria², Hadma Yuliani³,
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangkaraya, Indonesia¹⁻³
Email Korepondensi; devihryanii@gmail.com

Article received: 25 November 2024, Review process: 30 November 2024,
Article Accepted: 25 Desember 2024, Article published: 01 Januari 2025

ABSTRACT

In today's digital era, the use of technology in education becomes very important to improve the effectiveness of learning. This study aims to analyze the needs of Quizz application as a learning media about Caliph Abu Bakar at NU Palangkaraya Junior High School. Using quantitative method, this study collected data through observation and questionnaires to evaluate how this application can meet the needs of students in understanding the material about Caliph Abu Bakar. The results of the analysis show that the use of Quizz can increase students' enthusiasm, facilitate independent learning, and provide a fun learning experience. In addition, this application also helps students in managing time and increasing accuracy in answering questions. This research is expected to provide recommendations for educators at NU Palangkaraya Junior High School to utilize the Quizz application as an effective learning media and relevant to student needs. The development method used in this research is Quantitative research and development method with 3D model (define, design, development). However, this research is limited only to the define stage. The data collection method is an online questionnaire to class VII students at NU Palangka Raya Junior High School, totaling 24 people.

Keywords: *Quizizz Application, Learning media, Caliph Abu Bakar*

ABSTRAK

Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan aplikasi Quizz sebagai media pembelajaran mengenai Khalifah Abu Bakar di SMP NU Palangkaraya. Dengan menggunakan metode kuantitatif, penelitian ini mengumpulkan data melalui observasi dan kuesioner untuk mengevaluasi bagaimana aplikasi ini dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam memahami materi tentang Khalifah Abu Bakar. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan Quizz dapat meningkatkan antusias siswa, memfasilitasi pembelajaran mandiri, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, aplikasi ini juga membantu siswa dalam mengelola waktu dan meningkatkan ketelitian dalam menjawab soal. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi pendidik di SMP NU Palangkaraya untuk memanfaatkan aplikasi Quizz sebagai media pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan Kuantitatif dengan model 3D (define, design, development). Namun penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap define (definisi). Metode pengumpulan data

dengan angket secara online kepada siswa kelas VII di SMP NU Palangka Raya yang berjumlah 24 orang.

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Media pembelajaran, Khalifah Abu Bakar

PENDAHULUAN

Pendidikan sejarah memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang identitas, budaya, dan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. Salah satu tokoh kunci dalam sejarah Islam adalah Khalifah Abu Bakar, yang dikenal sebagai pemimpin pertama setelah Nabi Muhammad SAW Asror, M., Bakar, M. Y. A., & Fuad, A. Z. (2023). Kontribusinya dalam menyebarkan ajaran Islam dan mengelola urusan umat sangat signifikan, namun sering kali materi tentang beliau tidak disampaikan dengan cara yang menarik dan interaktif. Hal ini dapat menyebabkan siswa merasa kurang tertarik dan sulit memahami konteks sejarah yang lebih luas. Hidayati, H. (2023). Dalam era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi menawarkan berbagai alat yang dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Salah satu alat yang semakin populer adalah aplikasi kuis, seperti Quiz, yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. terletak pada media pembelajaran yang tidak interaktif dan tidak menyenangkan bagi siswa. Peran penting dari media pembelajaran yang menyenangkan dapat merangsang minat belajar dan motivasi dari para siswa, yang pada tujuannya diharapkan dapat materi sejarah, termasuk tentang Khalifah Abu Bakar. Palyanti, M. (2023).

Namun, sebelum mengembangkan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, penting untuk melakukan analisis kebutuhan yang mendalam. Metode 3D (*define, design, development*) menjadi pendekatan yang tepat untuk memahami kebutuhan siswa dan guru dalam konteks pembelajaran sejarah. Melalui metode ini, peneliti dapat menggali informasi yang lebih dalam mengenai harapan, tantangan, dan preferensi pengguna. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, peneliti dapat mengumpulkan data yang kaya dan mendetail melalui wawancara, diskusi kelompok terfokus, dan observasi, yang semuanya bertujuan untuk memahami pengalaman pengguna secara holistik. Analisis kebutuhan ini tidak hanya akan membantu dalam merancang konten dan fitur aplikasi yang sesuai, tetapi juga memastikan bahwa aplikasi yang dikembangkan benar-benar relevan dan bermanfaat bagi pengguna. Quiz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Penggunaannya sangat mudah, dan memiliki hingga lima pilihan jawaban termasuk yang benar. Anda dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengetahuan pertanyaan sesuai keinginan anda. Bila kuis ini sudah jadi, anda dapat membagikan link nya kepada siswa atau memberikan kode lima digit yang dihasilkan Ariani, M., Zulkawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., ... & Hamsiah, A. (2023).

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan solusi yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah, serta memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman mereka tentang tokoh-tokoh

penting dalam sejarah Islam. Dengan demikian, analisis kebutuhan menggunakan metode kuantitatif ini menjadi langkah awal yang krusial dalam menciptakan aplikasi pembelajaran yang efektif dan menarik, yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotor siswa.

Pendidikan di era digital saat ini mengalami transformasi yang signifikan, terutama dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran menjadi semakin menarik untuk minat siswa dan meningkatkan efektivitas belajar. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah aplikasi kuis (APK Quizz) yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran interaktif. Khalifah Abu Bakar, sebagai khalifah pertama dalam sejarah Islam, memegang peranan penting dalam penyebaran ajaran Islam dan penguatan umat Muslim setelah wafatnya Nabi Muhammad SAW

Namun, meskipun pentingnya materi ini, minat siswa terhadap pelajaran sejarah sering kali rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru yang lebih menarik dan interaktif agar siswa dapat lebih memahami dan menghargai sejarah Islam, khususnya tentang Khalifah Abu Bakar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk menganalisis kebutuhan aplikasi Quizz sebagai media pembelajaran tentang Khalifah Abu Bakar di SMP NU Palangkaraya. Metode kuantitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengembangkan produk yang relevan dan efektif, serta menguji keefektifannya dalam konteks pembelajaran. Pendekatan pengajaran yang monoton kurang bervariasi, bersifat repetitif, dan tidak melibatkan interaksi yang menarik. Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Pengajaran yang monoton biasanya terdiri dari ceramah yang panjang dengan sedikit partisipasi aktif dari siswa. Akibatnya, anak menjadi bosan, tidak tertarik, dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat berdampak negatif terhadap kualitas belajar siswa dan pencapaian tujuan pembelajarannya. Pembelajaran yang monoton dapat membuat siswa bosan saat belajar di kelas.

Di SMP NU Palangkaraya, pemanfaatan Quizz sebagai media pembelajaran diharapkan dapat memberikan dampak positif, khususnya dalam memahami materi pelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa. Khalifah Abu Bakar, sebagai salah satu tokoh penting dalam sejarah Islam, memiliki banyak pelajaran berharga yang dapat diambil dan diterapkan dalam konteks pembelajaran saat ini. Sejarah Islam menyajikan kajian tentang ajaran-ajaran pokok dan perkembangan pemikiran dalam Islam, sejak awal mula Islam diturunkan, Klasik, D. M., & Tengah, H. M. (2007). Dengan menggunakan Quizz, siswa dapat lebih mudah memahami nilai-nilai kepemimpinan dan kebijakan yang diterapkan oleh Khalifah Abu Bakar melalui metode yang menyenangkan dan kompetitif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan aplikasi Quizz sebagai media pembelajaran tentang Khalifah Abu Bakar di SMP NU Palangkaraya, serta untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Penggunaan aplikasi Quizz diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan temuan

penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa aplikasi berbasis game seperti Quizz mampu meningkatkan antusias siswa dan membantu mereka dalam memahami materi dengan lebih baik. Dengan demikian, analisis kebutuhan aplikasi Quizz di SMP NU Palangkaraya menjadi penting untuk memastikan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan relevan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa saat ini.

METODE

Metode kuantitatif dalam Analisis Kebutuhan Aplikasi Quizz sebagai Media Pembelajaran Khalifah Abu Bakar dengan Metode kuantitatif adalah Berbagai alternatif yang berkembang dari kedua pendekatan tersebut kemudian memunculkan berbagai perspektif dalam psikologi sosial seperangkat asumsi dasar tentang hal paling penting yang bisa dipertimbangkan sebagai sesuatu yang bisa digunakan untuk memahami perilaku sosial. Mustafa, H. (2011). Dalam konteks analisis kebutuhan aplikasi Quizz sebagai media pembelajaran tentang Khalifah Abu Bakar, metode kuantitatif dapat digunakan untuk menggali informasi yang lebih mendalam mengenai kebutuhan siswa dan guru. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik, antara lain: Wawancara Mendalam Melakukan wawancara dengan siswa dan guru untuk memahami pandangan mereka tentang pembelajaran sejarah, khususnya mengenai Khalifah Abu Bakar. Pertanyaan dapat mencakup pengalaman mereka dengan metode pembelajaran yang ada, tantangan yang dihadapi, dan harapan mereka terhadap penggunaan aplikasi seperti Quizz. Peran guru dalam pembelajaran ini adalah menjadi fasilitator bagi para siswa yang memberikan motivasi dan kesadaran mengenai makna belajar dalam kehidupan siswa. menyatakan bahwa pekerjaan guru bukan hanya fokus pada bentuk dan sifat saja. Hal tersebut berhubungan dengan salah satu dari empat kompetensi yang harus dimiliki guru, yaitu kompetensi sosial guru. menjelaskan bahwa kompetensi sosial merupakan kemampuan pendidik sebagai bagian dari masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif di antara peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar. Sesuai dengan pernyataan dalam hal ini dapat diartikan bahwa seorang guru mampu melakukan hal yang positif. Ariyanti, L. D., & Zulaeha, I. (2017).

Pendekatan ini memungkinkan pengembangan aplikasi yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah di kalangan siswa. Metode Kuantitatif untuk Pengembangan Aplikasi Quizz Pengembangan aplikasi Quizz sebagai media pembelajaran tentang Khalifah Abu Bakar menggunakan metode kuantitatif. Game Quizz dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang berlandaskan game memiliki kemampuan yang baik dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat menumbuhkan rangsangan visual dan verbal. Merancang suatu pembelajaran yang membuat siswa merasa senang dalam belajar bertujuan agar materi yang diberikan lebih efektif. Rahim, R., & Rahman, M. A. (2022). Pengembangan Konsep Aplikasi Berdasarkan hasil

analisis data, langkah berikutnya adalah media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik sehingga muncul minat belajar siswa dan mengakibatkan suasana pembelajaran yang kondusif. Media pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan meningkatkan keaktifan siswa yang sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi. Ini mencakup Desain Konten Menyusun pertanyaan kuis yang relevan dengan materi tentang Khalifah Abu Bakar Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). berdasarkan masukan dari siswa dan guru. Fitur Interaktif: Mengembangkan fitur yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, seperti mode permainan dan umpan balik instan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket analisis kebutuhan secara *online* dalam bentuk *platform google form* kepada siswa kelas VII di SMP NU Palangka Raya. Namun sebelumnya siswa diberi gambaran mengenai *Quizz* yang akan dikembangkan agar siswa dapat memberikan respon terkait analisis Apakah komputer pernah di gunakan dalam pembelajaran PAI Penggunaan komputer dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) semakin berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Karena mereka bisa melihat langsung pembelajaran pai disekolah menggunakan komputer dan bisa menonton dalam pembelajaran pai sehingga mereka lebih memahami dengan menonton sedangkan dengan penjelasan saja mereka tidak cukup paham dengan materi tersebut.

Kebanyakan siswa yang menyukai pelajaran PAI karena materi-materinya yang berkaitan dengan spiritualitas dan nilai-nilai moral yang kuat. Pembelajaran tentang agama dapat meningkatkan kesadaran spiritual dan etos hidup yang positif. Mereka lebih suka pembelajaran pai dibanding pelajaran lain karena pembelajaran pai lebih mengarah kepada agama. Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat menjadi menarik jika dilaksanakan dengan strategi-strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif sehingga mereka lebih menarik ketika mereka menonton sesuatu yang berkaitan dengan pembelajaran pai Rata Rata siswa lebih memilih pembelajaran video pembelajaran yang lebih menarik kepada siswa karena mereka lebih memahami dengan adanya video pembelajaran daripada word wall mungkin karena word wall banyak yang tidak mengetahui aplikasi tersebut maka dari itu mereka tidak selalu menyukai word wall tersebut.

Pembahasan

Berdasarkan hasil di atas akan melanjutkan Analisis dengan menggunakan metode kuantitatif Aplikasi *Quizz* sebagai Media Pembelajaran Khalifah Abu Bakar Dalam konteks pendidikan, penggunaan aplikasi seperti *Quizz* dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang sejarah, termasuk masa kepemimpinan Khalifah Abu Bakar. Berikut adalah beberapa aspek penting dalam analisis kebutuhan aplikasi *Quizz* sebagai media pembelajaran mengenai Khalifah

Abu Bakar. Tujuan utama dari penggunaan Quizz adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang peran dan kontribusi Khalifah Abu Bakar dalam sejarah Islam. Dengan menggunakan kuis interaktif, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan menarik, Anggraeni, P. N. (2024) yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Adapun Karakteristik Siswa saat ini lebih terbiasa dengan teknologi dan aplikasi digital. Oleh karena itu, Quizz sebagai platform yang interaktif dan mudah digunakan sangat sesuai untuk memenuhi kebutuhan belajar mereka. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis secara mandiri atau dalam kelompok, yang dapat meningkatkan kolaborasi dan diskusi di antara mereka, dalam Konten Pembelajaran yang akan disajikan dalam Quizz harus relevan dan menarik. Misalnya, kuis dapat mencakup pertanyaan tentang Kehidupan awal Abu Bakar dan perannya sebelum menjadi khalifah. Kebijakan-kebijakan yang diterapkan selama masa kepemimpinannya, seperti pengumpulan Al-Qur'an. Peristiwa penting yang terjadi selama masa pemerintahannya, termasuk perang melawan murtad. Tumangger, M. (2021).

Aplikasi Quizizz memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran. Menurut Sitorus & Santoso (2022) Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai bahan menambah ide pembelajaran dalam berkreasi. Selain itu, menurut Purba, dkk. (2022) melalui aplikasi Quizizz materi dapat tersampaikan dengan baik sehingga bisa menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif. Selain sebagai bahan evaluasi, menurut Lubis (2021) aplikasi Quizizz juga dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran daring. Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan di atas terkait tentang platform aplikasi Quizizz yang dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran keterampilan menulis di perguruan tinggi. Penelitian ini penting untuk dikaji lebih lanjut guna melihat bagaimana rancangan dari pemanfaatan aplikasi Quizizz yang terbukti efektif dalam meningkatkan kegiatan belajar mengajar ke dalam evaluasi pembelajaran keterampilan menulis di perguruan tinggi yang sampai saat ini masih belum maksimal.

Metode Evaluasi Quizz tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai alat evaluasi. Dengan menggunakan aplikasi ini, guru dapat dengan mudah menilai pemahaman siswa melalui hasil kuis yang langsung terlihat. Afifah, D. N., & Hasanudin, C. (2023). Ini memungkinkan guru untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Ada Fasilitas Pendukung yaitu Aplikasi Quizizz menyediakan berbagai fitur yang mendukung pembelajaran, seperti, Mode permainannya yang membuat belajar lebih menyenangkan. Kemudahan akses yang memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja

pemanfaatan media Quizizz ini menunjukkan kemanfaatan yang didapat dalam rangka meningkatkan kompetensi peserta didik dan kemanfaatan terus terasahnya kompetensi pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran Quizizz ini. Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz merupakan salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran yang masih konvensional dengan pembelajaran berbasis TIK untuk peningkatan kompetensi dan motivasi

belajar peserta didik karena media pembelajaran yang dihasilkan memberikan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan. Aini, Y. I. (2019).

Implementasi dan Pelatihan Untuk memastikan penggunaan aplikasi Quizz berjalan efektif, penting untuk memberikan pelatihan kepada guru dan siswa. Pelatihan ini dapat mencakup cara membuat kuis, cara berpartisipasi dalam kuis, dan cara menganalisis hasil kuis untuk perbaikan pembelajaran di masa depan. Pembelajaran sejarah sering kali dianggap sebagai salah satu aspek penting dalam pendidikan, terutama dalam memahami peran tokoh-tokoh kunci dalam perkembangan Islam

Seiring dengan kemajuan zaman dan perkembangan teknologi yang semakin maju, guru haruslah aktif untuk mengembangkan diri dan menemukan sesuatu yang baru untuk memajukan dunia pendidikan. Pendidik sejarah idealnya harus belajar, kreatif untuk mengembangkan diri, serta terus menerus menyesuaikan pengetahuan dan cara mengajar mereka dengan penemuan baru dalam dunia pendidikan, beragam unsur dan kendala dalam pendidikan dapat diantisipasi Simbolon, P. B. (2023). Khalifah Abu Bakar, sebagai salah satu pemimpin pertama setelah Nabi Muhammad SAW, memiliki kontribusi yang sangat besar dalam sejarah Islam

Namun, tantangan dalam menyampaikan materi ini secara efektif kepada siswa sering kali muncul. guru harus berinovasi dalam pembelajaran sejarah. Inovasi terjadi karena adanya rasa ketidakpuasan terhadap kondisi dan situasi yang ada dan juga adanya peluang untuk memperbaiki keadaan yang ada, Inovasi harus dijadikan sebagai alat dan bukan dijadikan sebagai suatu tujuan, Inovasi sendiri bertujuan untuk mencapai perubahan atau perbaikan dari kondisi yang sudah ada menjadi lebih baik, tetapi tidak semua perubahan dapat dikatakan suatu Inovasi Renaningati, A. L., Wulandari, I. D., & Amirudin, H. H. (2024). Dengan semakin berkembangnya teknologi, aplikasi pembelajaran berbasis kuis seperti Quizz dapat menjadi solusi yang menarik. Oleh karena itu, analisis kebutuhan terhadap aplikasi Quizz sebagai media pembelajaran mengenai Khalifah Abu Bakar sangat penting dilakukan. dengan Analisis ini dilakukan untuk memahami perekonomian pada awal masa khalifah dengan akhir masa khalifah. Iqbal, M., & Andika, A. K. (2023).

Kemampuan berpikir kritis siswa meningkat dengan diterapkannya metode pembelajaran yang menantang mereka untuk mengevaluasi sumber sejarah, mengidentifikasi bias, dan mengembangkan argumen yang didukung oleh bukti. Pendekatan ini membuat siswa lebih waspada terhadap keakuratan dan validitas informasi yang mereka terima. Amalia, N. (2024).

Keterlibatan dan Interaktivitas Siswa menyatakan bahwa pembelajaran sejarah sering kali terasa monoton. Mereka menginginkan metode yang lebih interaktif dan menarik. Penggunaan aplikasi kuis diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, dengan memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Nurhayati, E. (2020). Ketika siswa secara aktif terlibat dalam pembelajaran, mereka merasa lebih termotivasi dan tertarik pada materi yang dipelajari. Umpan Balik Instan Siswa menginginkan umpan balik yang cepat

setelah menjawab pertanyaan. Ini akan membantu mereka mengetahui pemahaman mereka tentang materi secara langsung dan memperbaiki kesalahan dengan segera.

Aksesibilitas Baik siswa maupun guru menekankan pentingnya aksesibilitas aplikasi. Wibowo, H. S. (2023). Mereka berharap aplikasi dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat, baik di sekolah maupun di rumah, untuk mendukung pembelajaran yang fleksibel. Desain Konten dan Fitur Aplikasi Berdasarkan kebutuhan yang diidentifikasi, desain konten dan fitur aplikasi Quizizz harus disesuaikan Wahyujati, B. B. (2022). Beberapa rekomendasi yang muncul dari hasil analisis adalah Kumpulan Pertanyaan yang Relevan: Pertanyaan kuis mengenai kehidupan dan kepemimpinan Khalifah Abu Bakar perlu dirancang dengan baik, mencakup berbagai aspek seperti kebijakan, peristiwa penting, dan kontribusinya terhadap perkembangan Islam. Fitur Permainan dan Kompetisi: Untuk meningkatkan keterlibatan siswa, aplikasi harus memiliki elemen permainan, seperti leaderboard dan tantangan, yang dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih banyak. Antarmuka yang Ramah Pengguna: Desain antarmuka aplikasi harus sederhana dan intuitif, agar siswa dari berbagai usia dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan aplikasi tanpa kesulitan.

Uji Coba dan Revisi

Setelah prototipe aplikasi dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan, uji coba dilakukan di beberapa kelas. Pengumpulan umpan balik dari siswa dan guru sangat penting dalam tahap ini. Banyak siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih tertarik untuk belajar sejarah dengan menggunakan aplikasi, Laili, N. H., Pertiwi, N. A. S., & Ashoumi, H. (2024) dan guru juga menemukan bahwa aplikasi membantu dalam mengelola kelas dan memfasilitasi diskusi. Hasil dari uji coba ini memberikan wawasan berharga untuk revisi aplikasi, termasuk penambahan fitur baru dan perbaikan pada konten kuis yang ada. Arrasyid, I. A., Elvira, C., Ananda, N. A., & Azis, A. (2024).

Analisis kebutuhan menggunakan metode kuantitatif untuk aplikasi Quiz sebagai media pembelajaran tentang Khalifah Abu Bakar menunjukkan bahwa ada kebutuhan yang signifikan untuk metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dengan melibatkan siswa dan guru dalam proses pengembangan, aplikasi yang dihasilkan dapat memenuhi harapan pengguna dan meningkatkan pengalaman belajar.

Penggunaan aplikasi kuis ini tidak hanya dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga dapat memperkuat minat mereka dalam mempelajari sejarah Islam, penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz berdampak positif bagi guru dan siswa. Guru dimudahkan dengan bantuan penggunaan Quizizz dari banyaknya materi yang sudah ada dalam aplikasi tersebut, dalam menyampaikan materi pembelajaran, mengondisikan siswa dalam kelas, dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). terutama tentang tokoh-tokoh penting seperti Khalifah Abu Bakar. Sebagai langkah selanjutnya, penting untuk melakukan

evaluasi berkelanjutan terhadap aplikasi dan melakukan pembaruan sesuai dengan perkembangan kebutuhan pengguna di masa depan

SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini dapat iutarakan bahwa di era digital, teknologi dalam pendidikan sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Aplikasi Quizz berbasis game ini menawarkan pendekatan interaktif yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, termasuk observasi dan kuesioner, untuk mengevaluasi bagaimana aplikasi dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam memahami materi tentang Khalifah Abu Bakar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizz dapat meningkatkan semangat siswa, memfasilitasi pembelajaran mandiri, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Ini juga membantu siswa mengatur waktu dan meningkatkan akurasi dalam menjawab pertanyaan. Penelitian tersebut memberikan rekomendasi bagi para pendidik di SMP NU Palangkaraya untuk memanfaatkan aplikasi Quizz sebagai media pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Metode pengembangan yang digunakan

DAFTAR RUJUKAN

- Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24-36.
- Afifah, D. N., & Hasanudin, C. (2023). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran keterampilan menulis di perguruan tinggi. *Jubah Raja: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 2(1), 63-73.
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25).
- Amalia, N. (2024). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Siswa melalui Pembelajaran Sejarah yang Inovatif. *Karimah Tauhid*, 3(9), 10077-10085.
- Anggraeni, P. N. (2024, August). Penyusunan Asesmen Siswa yang Menyenangkan dengan Pemanfaatan AI dalam Aplikasi Quizizz pada Guru SMAN 1 Kaliwiro. In *Seminar Nasional Prodi Manajemen Pendidikan* (Vol. 2, No. 1).
- Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., ... & Hamsiah, A. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ariyanti, L. D., & Zulaeha, I. (2017). Tindak tutur ekspresif humanis dalam interaksi pembelajaran di sma negeri 1 batang: Analisis wacana kelas. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 111-122.
- Arrasyid, I. A., Elvira, C., Ananda, N. A., & Azis, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Hyperlink Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Asmaul Husna Kelas X Di Mas Muslimat Nu Palangka Raya. *Educational Journal: General and Specific Research*, 4(3), 495-507.

-
- Asror, M., Bakar, M. Y. A., & Fuad, A. Z. (2023). Modernisme Pendidikan Islam dalam Pemikiran Mahmud Yunus: Analisis dan Relevansinya dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Islam Indonesia Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(1), 35-52.
- Bokingo, A. G., Tulenan, V., & Kambey, F. D. (2022). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Empat Khalifah dalam Sejarah Islam untuk Siswa SD/MI: Interactive Learning Application to Introduce the Four Caliphs in Islamic History. *Jurnal Teknik Informatika*, 17(4), 273-282.
- Hidayati, H. (2023). *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam: Islam Pekerti*. Penerbit NEM.
- Iqbal, M., & Andika, A. K. (2023). Kebijakan Ekonomi Pemerintahan Khalifah Abu Bakar Dengan Khalifah Ali Bin Abi Thalib. *Jurnal Khazanah Ulum Ekonomi Syariah (JKUES)*, 7(1), 6-19.
- Kasi, R. (2023). Pembelajaran Aktif: Mendorong Partisipasi Siswa.
- Klasik, D. M., & Tengah, H. M. (2007). Sejarah pemikiran dan peradaban Islam.
- Laili, N. H., Pertiwi, N. A. S., & Ashoumi, H. (2024). Pengembangan Pengembangan Bahan Ajar Akhlak Berbasis Make a Match Kelas XI di MA Al Bairuny Jombang. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 7(3), 90-100.
- Mustafa, H. (2011). Perilaku manusia dalam perspektif psikologi sosial. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 7(2).
- NA Syamsiah, N. A. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Meneladani Perilaku Khalifah Abu Bakar Ra. dan Umar Ra. Melalui Metode Role Playing pada Siswa Kelas V SDN Kabuau Kecamatan Tanjung.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quizizz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150.
- Palyanti, M. (2023). Media Pembelajaran Asik dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(2), 1014-1026.
- Purba, R. A., Zulfikar, A. J., & Iswandi, I. (2022). Analisis Kekuatan Komposit Laminat Hybrid Jute E-Glass Berdasarkan Pola Kerusakan dengan Metode Split Tensile Test. *IRA Jurnal Teknik Mesin dan Aplikasinya (IRAJTMA)*, 1(3)
- Rahim, R., & Rahman, M. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 232-238.
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114-133.
- Razak, A. A., Jannah, F., & Saleh, K. (2019). Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Perilaku Siswa Di SMK Kesehatan Samarinda. *El-Buhuth: Borneo Journal of Islamic Studies*.
- Renaningati, A. L., Wulandari, I. D., & Amirudin, H. H. (2024). Tantangan Dan Inovasi Dalam Pembelajaran Sejarah: Menyusun Strategi Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 5(2), 91-100.

-
- Simbolon, P. B. (2023). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sejarah*, 2(1), 95-101.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81-88.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86-93.
- Tumangger, M. (2021). Pemerintahan Abu Bakar: Tinjauan Sejarah Terhadap Dinamika Dan Sistem Pemerintahan. *Taqnin: Jurnal Syariah dan Hukum*, 3(02).
- Wahyujati, B. B. (2022). Metode Perancangan: Rangkuman Teori Dan Aplikasi. Sanata Dharma University Press.
- Wibowo, H. S. (2023). *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*. Tiram Media.