



PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PAI BERBASIS TEKNOLOGI PENDIDIKAN DI SMA NEGERI 1 TEBING TINGGI KAB. SERDANG BEDAGAI

Lesti Kartika¹, Winda Novianti², M. Alang Khairun Nizar³

Sekolah Tinggi Agama Islam Tebingtinggi Deli^{1,2}

STIE Bina Karya Tebing Tinggi³

lestikartika060@gmail.com¹, windanovianti@gmail.com², mhdkhairunnizar@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis teknologi di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi, Kabupaten Serdang Bedagai. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus untuk mengeksplorasi tiga aspek utama: perencanaan, implementasi, dan hasil evaluasi pembelajaran yang dilakukan menggunakan aplikasi Quizizz. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan penggunaan Quizizz dilakukan secara sistematis, dengan persiapan yang matang terkait materi dan infrastruktur. Implementasi aplikasi dalam proses pembelajaran berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan umpan balik secara real-time kepada guru. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi PAI, serta respons positif dari siswa terhadap penggunaan aplikasi ini. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan metode evaluasi berbasis teknologi dalam pendidikan agama Islam, serta menawarkan panduan bagi pendidik dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : *Media Evaluasi Pembelajaran, Aplikasi Quizizz, PAI*

Abstrack

This study aims to analyze the use of the Quizizz application as a technology-based evaluation tool for Islamic Religious Education (PAI) at SMA Negeri 1 Tebing Tinggi, Serdang Bedagai Regency. This research employs a case study approach to explore three main aspects: planning, implementation, and evaluation outcomes of using the Quizizz application in the learning process. The results indicate that the planning for Quizizz use was carried out systematically, with thorough preparation concerning both content and infrastructure. The implementation of the application in the learning process successfully increased student engagement and provided real-time feedback to teachers. The evaluation outcomes showed a significant improvement in students' understanding of the PAI material, as well as positive responses from students regarding the use of the application. This study contributes to the development of technology-based evaluation methods in Islamic education and offers guidance for educators in optimizing the use of technology in the learning process.

Keywords: *Learning Evaluation Media, Quizizz Application, PAI*

PENDAHULUAN

Rendahnya motivasi belajar siswa akan mempengaruhi peningkatan prestasi belajar siswa. Menurut Slameto dalam Ariani keberhasilan belajar pada umumnya dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa, meliputi disiplin akademik, keadaan fisiologis (keadaan fisik siswa), dan keadaan psikologis

(kecerdasan, minat, bakat, motivasi). Sedangkan faktor ekstrinsik adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang meliputi faktor lingkungan dan alat (kurikulum, metode, media pembelajaran, fasilitas sekolah, dan peran guru). Buruknya prestasi belajar dibuktikan dengan nilai prestasi siswa sebesar poin yang mengalami penurunan. Menurut Hamalik penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pendidikan tidak hanya membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi siswa, dan merangsang kegiatan belajar, tetapi juga memberikan dampak positif bagi psikologi siswa. mungkin mempunyai dampak.(Ariani & Widodo, 2020)

Penggunaan sebagai alat bantu kegiatan pembelajaran merupakan salah satu media yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar, baik penilaian maupun penilaian harian, penilaian tengah semester, dan penilaian akhir semester. Aplikasi kuis dirancang untuk: Mempromosikan keberhasilan belajar, menciptakan kesenangan dalam belajar, aktif dan kreatif. Menurut Ali M. menyatakan bahwa kuis, salah satu dari permainan edukatif, dapat memberikan manfaat bagi motivasi belajar dan pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar siswa. *Quizizz* adalah platform media pembelajaran berbasis game edukasi. *Quizizz* memungkinkan siswa untuk lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. *Quizizz* memungkinkan guru memantau hasil siswa saat mereka menyelesaikan pertanyaan. Selain itu, media pembelajaran ini memudahkan guru dalam mengatur waktu yang diberikan kepada siswa, sehingga juga dapat digunakan sebagai latihan bagi siswa untuk menjawab soal dengan cepat dan akurat.(Khoirunnisa et al., 2021).

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran di SMA N 1 Tebing Tinggi. Berbagai evaluasi dilakukan mengenai hal ini. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa siswa tidak bosan dengan penilaian yang biasanya diberikan oleh guru, dan bahwa pendidikan membuat penilaian lebih mudah dilaksanakan dan menghindari tumpukan kuesioner yang tidak terpakai.

Oleh karena itu peneliti mencoba mempelajari penggunaan aplikasi *Quizizz* dengan menggunakan gadget dan koneksi internet yang berfungsi sebagai alat penilaian. Untuk mendalami lebih lanjut, peneliti berencana melakukan penelitian dengan judul “*Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Pendidikan Di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai (Studi Kasus di SMA N 1 Tebing Tinggi)*”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan menggunakan metode dokumentasi, wawancara, dan observasi untuk mengumpulkan data. Dengan menggunakan teknik ini, peneliti melakukan penelitian yang akurat, lengkap, dan sesuai dengan kondisi yang dilihat dan didengar objek yang diteliti. Penelitian ini bersifat kualitatif karena peneliti ingin memahami fenomena yang dialami subjek penelitian, seperti tingkah laku subjek penelitian dengan cara menguraikannya dalam bentuk kata-kata ke dalam bahasa yang konteks. (Sujarweni, 2014).

(Prasetyo, 2012) mengemukakan bahwa analisis data dapat diartikan sebagai mengolah, mengorganisasikan data, memecahkannya dalam satuan-satuan yang lebih kecil. Analisis data ini berarti mengorganisasikan hasil pengumpulan data secara sistematis, kemudian menginterpretasikannya dan menghasilkan pemikiran, pendapat, teori atau gagasan baru.

Setelah data terkumpul, peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif akan menganalisa hasil belajar siswa menggunakan aplikasi *Quizizz*, memaparkan data selama proses penelitian. Penelitian dilakukan pada tanggal 23 September 2023 sampai 12 Agustus 2024 yang dilaksanakan pada Pada hari Senin dan Jumat di kelas XII MIPA 1 dan 2 , kemudian Pada hari Kamis di kelas XII MIPA 3 dan 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai adalah sebuah sekolah SMA Negeri dengan Akreditasi B. SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai beralamat lengkap di Jalan Besar Paya Mabar No. 4, Kelurahan Paya Mabar Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai Provinsi Sumatera Utara.

SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai awalnya telah berdiri sejak tahun 2007, yang pada waktu itu hanya memiliki 6 lokal, yaitu kantor kepala sekolah, ruang guru, tata usaha, dan 3 ruang kelas. Pada waktu itu dipimpin oleh seorang kepala sekolah bernama bapak Muhammad Nur Iman.

Gedung SMA Negeri 1 Tebing Tinggi diresmikan penggunaannya pada tanggal 07 Januari 2008, oleh Bupati Serdang Bedagai, bapak H. Tengku Erry Nuradi. Hingga ditahun 2010, tenaga pendidik/ guru nya masih dikatakan sebagai guru honorer dan kemudian 2011 banyak yang sudah PNS.

Menurut SK operasional sekolah, SMA Negeri 1 Tebing Tinggi didirikan pada 09 November 2012. Dan Pada waktu itu memakai panduan kurikulum pemerintah yaitu SMA 2013 IPS. SMA Negeri 1 Tebing Tinggi mendapatkan status akreditasi grade B dengan nilai 84 (Akreditasi tahun 2016) dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional) Sekolah/ Madrasah. SMA Negeri 1 Tebing Tinggi dipimpin oleh kepala sekolah bernama bapak Drs. Mangarap Simanjuntak (2012- Sekarang) dan ditangani oleh operator sekolah bernama Jan Fredi Yosafat Simanjuntak.

Setelah proses perencanaan dilakukan kemudian masuk ke tahap pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran di laksanakan sesuai dengan RPP yang di buat Oleh guru pada awal perencanaan. Seperti kegiatan pada pembelajran, isi pembelajran, dan penutup pembelajran. Sebelum Pembelajran dimulai guru melakukan pengkodisian agar kelas dapat tekondisikan dengan baik untuk melakukan pembelajran. Diawal pembelajran guru memerintahkan ketua kelas untuk memimpin doa dilanjutkan mengapsen siswa dengan memanggil nama siswa satu persatu. Diawal pembelajran guru mengintruksikan siswa agrar menyiapkan aplikasi Qizizz untuk melakukan kuis. Ketika aplikasi siap digunakan oleh siswa dengan melakukan login maka siswa sudah bisa mengerjakan Quizizz. Aplikasi Quizizz lebih sering digunakan untuk memudahkan mengevaluasi hasil pembelajran. Adanya Aplikasi Quizizz memudahkan dan mempersingkat waktu guru untuk mengevaluasi para siswa. Sehingga aplikasi Quizizz sangat efektif digunakan.

Setelah proses perencanaan dilakukan kemudian masuk ke tahap pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran di laksanakan sesuai dengan RPP yang di buat Oleh guru pada awal perencanaan. Seperti kegiatan pada pembelajran, isi pembelajran, dan penutup pembelajran. Sebelum Pembelajran dimulai guru melakukan pengkodisian agar kelas dapat tekondisikan dengan baik untuk melakukan pembelajran. Diawal pembelajran guru memerintahkan ketua kelas untuk memimpin doa dilanjutkan mengapsen siswa dengan memanggil nama siswa satu persatu. Diawal pembelajran guru mengintruksikan siswa agrar menyiapkan aplikasi Qizizz untuk melakukan kuis. Ketika aplikasi siap digunakan oleh siswa dengan melakukan login maka siswa sudah bisa mengerjakan Quizizz. Aplikasi Quizizz lebih sering digunakan untuk memudahkan mengevaluasi hasil pembelajran. Adanya Aplikasi Quizizz memudahkan dan mempersingkat waktu guru untuk mengevaluasi para siswa. Sehingga aplikasi Quizizz sangat efektif digunakan.

Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa maka diperlukan evaluasi pembelajaran, di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi memerhatikan pengetahuan dan sikap untuk di evaluasi, dan evaluasi dilakukan melalui aplikasi Quizizz oleh Bapak Rahmad Nasution, S.Pd. Hasil yang diperoleh berdasarkan pengetahuan siswa dan sikap siswa didalam kelas. KKM menjadi acuan bagi guru sebagai evaluasi yang apabila nilai siswa di atas KKM maka siswa di anggap lulus dan apabila nilai siswa di bawah KKM maka siswa dianggap tidak lulus dan siswa harus

mengulang kembali mengerjakan kuis dengan soal yang sama dan bisa juga berbeda sesuai dengan masalah atau kendala yang dialami siswa di kelas.

Pembelajaran di SMA N 1 Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai dimulai per Januari tahun 2024 pada semester genap, dengan diubahnya sistem belajar dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa, Semakin berkembangnya teknologi pembelajaran berbasis teknologi yang memudahkan proses pembelajaran. Menurut penulis langkah ini sangat tepat untuk menghilangkan kejenuhan dalam belajar. Guru juga melakukan hal yang tepat untuk bisa mempermudah dan mempercepat proses evaluasi dan penilaian.

Pada pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi guru meningkatkan efisiensi kerja dengan menggunakan aplikasi Quizizz yang merupakan teknologi dalam Pendidikan. Quizizz merupakan salah satu game edukasi yang mudah di pahami dan menyenangkan. Aplikasi Quizizz memiliki tampilan yang menarik dan mudah untuk di mengerti, menyediakan berbagai layanan yang menarik. Leony Sanga Lamsari Purba, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I," JDP 12, no. 1(2019): 29–39.

Berdasarkan data diatas pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMA N 1 Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai disesuaikan dengan kajian Pustaka Dimana penelitian sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nasikh yang di beri judul efektivitas penggunaan aplikasi quizizz dalam mata pelajaran akidah akhlak yaitu: 1) Aplikasi Quizizz sesuai untuk memberikan perubahan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa; 2) Karena pengoperasiannya yang mudan dan menyenangkan siswa menjadi aktif dalam melakukan pembelajaran.

Pada hasil observasi penulis mendapatkan data diaman Aplikasi Quizizz memudahkan, dan memberikan motivasi belajar yang cukup besar dalam dunia Pendidikan. Terlihat bahwa siswa antusias dengan metode pembelajaran yang baru ditandai dengan siswa membawa handphone dan menyediakan paket internet untuk bisa melakukan kuis di Aplikasi Quizizz dan meningkatnya pengetahuan siswa berdasarkan evaluasi guru pada mata pelajaran PAI dilihat dari hasil kuis siswa. Terlepas dari motivasi dan keaktifan siswa semua itu tergantung dengan cara guru dalam mengajar dan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran

SIMPULAN DAN SARAN

Aplikasi Quizizz dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam evaluasi pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SMA. Dengan fitur-fitur interaktifnya, Quizizz tidak hanya memungkinkan penilaian pemahaman siswa tentang materi agama Islam secara dinamis, tetapi juga membuat proses evaluasi menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Aplikasi ini dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap berbagai konsep dan ajaran agama Islam melalui kuis yang dirancang khusus sesuai dengan kurikulum PAI.

Buatlah kuis yang mencakup berbagai aspek pembelajaran PAI, seperti sejarah Islam, ajaran pokok, dan etika. Sesuaikan tingkat kesulitan soal dengan level siswa SMA dan pastikan soal-soal tersebut mencerminkan tujuan pembelajaran

1. Peningkatan Pemahaman Kontekstual:

Gunakan Quizizz untuk membahas materi yang memerlukan pemahaman kontekstual dan aplikatif, seperti contoh kasus dan situasi sehari-hari dalam ajaran Islam. Hal ini membantu siswa tidak hanya menghafal tetapi juga memahami dan menerapkan ajaran dalam kehidupan sehari-hari.

2. Interaktif dan Menarik:

Manfaatkan elemen gamifikasi seperti leaderboard dan poin untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik. Ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kuis dan memahami materi lebih dalam.

3. Evaluasi dan Feedback:

Berikan umpan balik yang konstruktif dan mendetail setelah kuis. Diskusikan hasil kuis di kelas untuk memperjelas kesalahan dan membahas jawaban yang benar, sehingga siswa mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang materi.

4. Pelibatan Orang Tua:

Ajak orang tua untuk terlibat dengan memberikan akses kepada mereka terhadap hasil kuis atau kemajuan anak dalam mata pelajaran PAI. Ini membantu dalam menciptakan dukungan belajar yang lebih luas.

5. Penggunaan Data untuk Perencanaan:

Gunakan data hasil kuis untuk mengidentifikasi area di mana siswa mungkin mengalami kesulitan. Ini akan membantu dalam merencanakan pembelajaran tambahan atau remedial yang lebih fokus pada kebutuhan individu.

6. Akses dan Fleksibilitas:

Manfaatkan aksesibilitas Quizizz yang bisa diakses dari berbagai perangkat untuk memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih di luar kelas. Hal ini memungkinkan mereka untuk belajar dan mereview materi kapan saja, yang sangat berguna dalam mata pelajaran yang sering memerlukan pengulangan dan refleksi

REFERENSI

- Ahwadzi, A. H., Hanif, M. F., & Dzikri, F. A. A. (2024). Evaluasi Penerapan Pembelajaran Berbasis Game *Quizizz* Dalam Meningkatkan Keterampilan Kognitif Siswa. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 2(1), 352–359.
- Ariani, H. P., & Widodo, S. (2020). Pengaruh Disiplin Kerja Dan Kompensasi Terhadap Kinerja Karyawan Pt. Yamaha Music Indonesia, Jakarta. *Jurnal Inovatif Mahasiswa Manajemen*, 1(1), 53–66.
- Ariyanti, D. (2019). *Be A Smart Teacher With Smartphone*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Aziz, A. (n.d.). *A. Konteks Penelitian*.
- Dachliyani, L., & Sos, S. (2019). Instrumen yang sah: sebagai alat ukur keberhasilan suatu evaluasi program diklat (evaluasi pembelajaran). *MADIKA: Media Informasi Dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan*, 5(1), 57–65.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468.
- Jogiyanto Hartono, M. (2018). *Metoda pengumpulan dan teknik analisis data*. Penerbit Andi.
- Khoirunnisa, A., Rafika, A. S., & Juniar, H. L. (2021). Eksistensi Sistem Pendidikan Islam Dalam Implementasi Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Era 4.0. *Alfabet Jurnal Wawasan Agama Risalah Islamiah, Teknologi Dan Sosial*, 1(1), 26–35.
- Lestari, F., Bustanur, B., & Nahwiyah, S. (2024). Pengaruh Pemahaman Materi Saling Menasihati Dalam Islam Terhadap Sikap Peduli Sosial Siswa (Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Cerenti). *JOM FTK UNIKS (Jurnal Online Mahasiswa FTK UNIKS)*, 4(2), 89–94.
- Miftachudin, M. (2020). Efektivitas Ctl Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JISPE Journal of Islamic Primary Education*, 1(1), 29–36.
- Moleong, L. J. (n.d.). A. Jenis dan Sifat Penelitian 1. Jenis Penelitian. *Tahun Pelajaran 2020/2021 Oleh: Nuha Ajami NPM, 1501010283*, 27.
- Pazah, G. A., Risdianto, E., & Purwanto, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gerak Parabola. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(1), 55–66.
- Prasetyo, I. (2012). Teknik analisis data dalam research and development. *Jurusan PLS FIP Universitas Negeri Yogyakarta*.

- Rahmadsyah, D. (2024). Perancangan Aplikasi Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android Pada Ra Annajamissa'adah Menggunakan App Inventor. *Science Global Journal*, 1(01), 25–32.
- Renci, R. (2024). *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Religiusitas Bagi Siswa Muslim di SD Xaverius Metro*. IAIN Metro.
- Riyanto, A., Juhaeriah, J., & Meitriani, A. N. (2020). Kejadian Berat Bayi Lahir Rendah Di Puskesmas Rajamandala Kabupaten Bandung Barat Tahun 2018 (Studi Data Sekunder). *PIN-LITAMAS*, 2(1), 104–112.
- Sujarweni, V. W. (2014). Metodologi penelitian. *Yogyakarta: Pustaka Baru Perss*.
- Zaeni, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai Evaluasi Pembelajaran Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1), 195–207.