

**ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZ DALAM EVALUASI
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 REJANG LEBONG**

TESIS

Diajukan guna Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memproleh Gelar Magister Pendidikan (S.2)
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Di Susun Oleh :

Debi Irama : 24871006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
PASCASARJANA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
TAHUN 2026 M/1448 H**



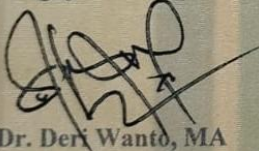
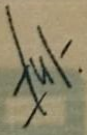
**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
PROGRAM PASCASARJANA PRODI PAI**

Jl. Dr. Ak. Gani No 1 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-7003044 Fax (0732) 21010 Curup 39119
Website: <http://www.iaincurup.ac.id>, email: admin@iaincurup.ac.id

PERSETUJUAN TIM PENGUJI TESIS

Proposal tesis yang Berjudul “Analisis Penggunaan Aplikasi Quiziz dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong” yang ditulis oleh **Debi Irama NIM. 24871006** program studi Pendidikan Agama Islam (PAI) pascasarjana magister IAIN Curup, telah diperbaiki sesuai dengan permintaan tim penguji Ujian Tesis.

Curup, Agustus 2026

Ketua Sidang  Dr. Mutia, M.Pd NIP. 19891130 201503 2 006	Sekretaris/Pembimbing II  Dr. Mirzon Daheri, MA.Pd NIP 19850211 201903 1 002
Penguji Utama  Dr. Deri Wanto, MA NIP. 19871108 201903 1 004	Tanggal 18 - 08 - 2026
Penguji 1/Pembimbing 1  Dr. Dewi Purnama Sari, M.Pd NIP. 19750919 200501 2 004	Tanggal 18 - 08 - 2026



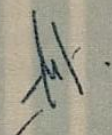
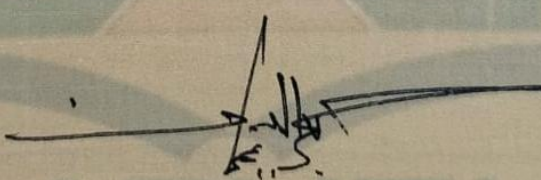
**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
PROGRAM PASCASARJANA
PRODI MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM**

Jl. Dr. Ak. Gani 1 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-7003044 Fax (0732) 21010 Curup 39119
Website: <http://www.iaincurup.ac.id>, email: admin@iaincurup.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS

Nama : Debi Irama
NIM : 24871006
Judul Tesis : Analisis Penggunaan Aplikasi Quiziz Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong.

Curup, Agustus 2026

Pembimbing I,	Pembimbing II,
 Dr. Dewi Purnama Sari, M.Pd NIP. 19750919 200501 2 004	 Dr. Mirzon Daheri, MA.Pd NIP. 19850211 201903 1 002
Mengetahui: Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Pascasarjana IAIN Curup  Dr. Amrullah, M.Pd.I NIP. 1985 03282020 121001	



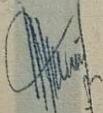
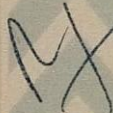
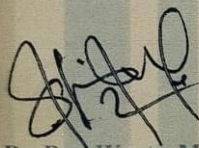
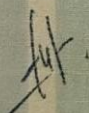
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Dr. Ak. Gani No 1 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-7003044 Fax (0732) 21010 Curup 39119
Website: <http://www.iaincurup.ac.id>, email: admin@iaincurup.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

No.: 65../In34/PS/PP.00.9/..8../2026

Tesis yang Berjudul "Analisis Penggunaan Aplikasi Quiziz dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong" yang ditulis oleh Debi Irama NIM. 24871006 program studi Pendidikan Agama Islam (PAI) pascasarjana magister IAIN Curup, telah diuji dan dinyatakan LULUS pada tanggal 12 Agustus 2026 serta sudah diperbaiki sesuai dengan permintaan tim penguji dalam sidang ujian tesis.

Ketua Sidang  Dr. Mutia, M.Pd NIP. 19891130 201503 2 006	Sekretaris/Pembimbing II  Dr. Mirzon Daheri, MA.Pd NIP 19850211 201903 1 002
Penguji Utama  Dr. Deri Wanto, MA NIP. 19871108 201903 1 004	Tanggal 18-08-2026
Penguji 1/Pembimbing 1  Dr. Dewi Purnama Sari, M.Pd NIP. 19750919 200501 2 004	Tanggal 18-08-2026
Mengetahui Rektor IAIN Curup  Prof. Dr. H. Idi Warsah, M.Pd NIP. 197504152005011009	Curup, Agustus 2026 Direktur pascasarjana IAIN Curup  Prof. Dr. Hendra Harmi, M.Pd NIP. 197511082003101001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Debi Irama

NIM : 24871006

Tempat dan Tanggal Lahir : Sukarami, 23 April 1995

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis saya yang berjudul: Analisis Penggunaanaplikasi Quiziz Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong, benar-benar karya asli saya, kecuali yang di cantumkan sumbernya. Apabila di kemudian terdapat di dalamnya kesalahan dan kekeliruan, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk di pergunakan seperlunya dan sebaik-baik nya.

Curup, 28 Juli 2026

Saya yang menyatakan



Debi Irama

NIM. 24871006

ABSTRAK

ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 REJANG LEBONG Oleh: Debi Irama : 24871006

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi pendidikan yang mendorong guru untuk memanfaatkan media digital dalam proses evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di madrasah masih banyak menggunakan metode konvensional yang cenderung kurang menarik dan kurang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam evaluasi pembelajaran berbasis digital adalah Quizizz. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Dasar pertimbangan Guru Pendidikan Agama Islam menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam. (2) Pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan aplikasi quizizz. (3) Dampak penggunaan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Jenis Penelitian ini kualitatif dengan pendekatan Studi Kasus (Case Study). Informan penelitian terdiri dari 4 orang Guru Pendidikan Agama Islam dan siswa MIN 4 Rejang Lebong. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif yang meliputi Pengumpulan data, Reduksi data, Penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dasar pertimbangan guru PAI menggunakan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran meliputi aplikasi yang dianggap lebih menarik, mampu meningkatkan semangat dan motivasi siswa, menciptakan evaluasi yang tidak monoton, memudahkan guru dalam proses penilaian, sesuai dengan karakteristik siswa, memudahkan guru dalam membuat dan mengelola soal, serta didukung oleh tersedianya sarana dan prasarana. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan Quizizz dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu guru menyiapkan materi yang akan dievaluasi, menyusun dan menginput soal ke dalam aplikasi, membimbing siswa dalam menggunakan Quizizz, mengawasi jalannya evaluasi, serta mengolah hasil evaluasi melalui sistem aplikasi. Penggunaan Quizizz memberikan dampak positif, yaitu memudahkan guru dalam membuat dan melaksanakan evaluasi, meningkatkan motivasi siswa, membantu menghasilkan penilaian yang lebih objektif dan valid, serta memudahkan guru mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Meskipun demikian, pelaksanaan evaluasi menggunakan Quizizz masih menghadapi kendala berupa keterbatasan jaringan internet dan perangkat digital siswa. Dengan demikian, Quizizz dapat menjadi alternatif media evaluasi pembelajaran PAI yang menarik, interaktif, praktis, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan apabila didukung oleh kesiapan sarana dan prasarana yang memadai.

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Evaluasi Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam.

ABSTRACT

ANALYSIS USE OF QUIZZIS APPLICATION IN THE EVALUATION OF ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION (PAI) LEARNING AT STATE MADRASAH IBTIDAIYAH 4 REJANG LEBONG

By: Debi Irama : 24871006

This research is motivated by the development of educational technology that encourages teachers to utilize digital media in the learning evaluation process. Evaluation of Islamic Religious Education (PAI) learning in madrasas still uses conventional methods that tend to be less interesting and less able to increase student engagement. One application that can be used in digital-based learning evaluation is Quizizz. This study aims to determine: (1) The basis for Islamic Religious Education teachers' considerations for using the Quizizz application in evaluating Islamic Religious Education learning. (2) Implementation of PAI learning evaluation using the Quizizz application. (3) The impact of using the Quizizz application in evaluating Islamic Religious Education learning.

This research is a qualitative study with a case study approach. The informants consisted of four Islamic Religious Education teachers and students of MIN 4 Rejang Lebong. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques used an interactive analysis model that includes data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Data validity was carried out through source triangulation.

Research findings indicate that the rationale for Islamic Religious Education (PAI) teachers using the Quizizz application for learning evaluations includes the following factors: the app is perceived as engaging; it boosts student enthusiasm and motivation; it creates a non-monotonous evaluation experience; it simplifies the assessment process for teachers; it aligns with student characteristics; it facilitates the creation and management of questions; and it is supported by available facilities and infrastructure. The implementation of PAI evaluations using Quizizz involves several stages: the teacher prepares the material to be assessed, compiles and inputs questions into the app, guides students in using Quizizz, supervises the evaluation process, and processes the results via the application system. The use of Quizizz yields positive outcomes, such as simplifying the creation and administration of evaluations, increasing student motivation, facilitating more objective and valid assessments, and allowing teachers to easily gauge students' understanding of the learning material. However, conducting evaluations with Quizizz still faces challenges related to limited internet connectivity and student access to digital devices. Thus, Quizizz can serve as an engaging, interactive, and practical alternative for PAI learning evaluations—aligned with advancements in educational technology—provided there is adequate support in terms of facilities and infrastructure.

Keywords: *Application Quizizz, Learning Evaluation, Islamic Religious Education.*

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
ABSTRAK	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian.....	14
C. Rumusan Masalah.....	14
D. Tujuan Peneitian	14
E. Manfaat Penelitian	15
BAB II LANDASAN TEORI	18
A. Pembelajaran PAI	18
1. Pengertian Pembelajaran PAI	18
2. Tujuan Pembelajaran PAI.....	19
3. Ruang Lingkup Pembelajaran PAI	22
a. Alqur'an Hadist.....	23
b. Akidah	25
c. Akhlak.....	26
d. Fikih	28
e. Sejarah Kebudayaan Islam.....	29
B. Evaluasi Pembelajaran	36
C. Aplikasi Quizizz.....	53
D. Penelitian Terdahulu	67
BAB III METODE PENELITIAN	70
A. Jenis dan Pendekatan	70
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	71

C. Subjek Penelitian	72
D. Sumber Data	73
E. Teknik Pengumpulan Data.....	74
F. Teknik Analisis Data.....	79
G. Teknik Absahan Data.....	80
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	84
A. Gambaran Umum Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong	84
B. Hasil Penelitian	86
C. Pembahasan Penelitian.....	110
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	122
A. Kesimpulan	122
B. Saran	123
DAFTAR PUSTAKA.....	125
KISI-KISI WAWANCARA	133
PEDOMAN WAWANCARA	134
PEDOMAN OBSERVASI.....	136
DOKUMENTASI.....	137



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
PROGRAM PASCASARJANA PRODI PAI

Jl. Dr. Ak. Gani No 1 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-7003044 Fax (0732) 21010 Curup 39119

Website: <http://www.iaincurup.ac.id>, email: admin@iaincurup.ac.id

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Debi Irama
NIM : 24871006
Tempat dan Tanggal Lahir : Sukarami, 23 April 1995

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis saya yang berjudul: Analisis Penggunaan aplikasi Quiziz Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong, benar-benar karya asli saya, kecuali yang di cantumkan sumbernya. Apabila di kemudian terdapat di dalamnya kesalahan dan kekeliruan, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk di pergunakan seperlunya dan sebaik-baik nya.

Curup, 28 Juli 2026
Saya yang menyatakan

Debi Irama
NIM. 24871006

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul " Analisis Penggunaan aplikasi Quiziz Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong ". Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad shallallahu 'alaihi wasallam suri teladan bagi seluruh umat manusia yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan dan cahaya iman.

Penyusunan tesis ini merupakan salah satu syarat akademik untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Penelitian ini disusun berdasarkan ketertarikan penulis terhadap Penggunaan aplikasi Quiziz Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong, Sehingga Penulis ingin menganalisis bagaimana penggunaan Aplikasi Quiziz di MIN 4 Rejang Lebong.

Proses penyusunan tesis ini memberikan banyak pengalaman, pembelajaran, serta pemahaman baru bagi penulis, baik secara akademik maupun secara personal. Penulis menyadari bahwa dalam proses tersebut terdapat berbagai tantangan dan hambatan, namun semua dapat dilalui berkat bantuan, dukungan, motivasi, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyelesaian tesis ini, khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor IAIN Curup, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk menempuh pendidikan di lembaga ini.
2. Bapak Prof. Dr. Hendra Harmi, M.Pd selaku Direktur Pascasarjana IAIN Curup, yang senantiasa memberikan dukungan dan kemudahan dalam proses administrasi akademik.
3. Ibu Dr. Dewi Purnama Sari, M.Pd sebagai pembimbing I, dan Bapak Dr. Mirzon Daheri, MA. Pd sebagai pembimbing II, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan, arahan, kritik, serta saran yang membangun demi kesempurnaan tesis ini.
4. Bapak Dr. Amrullah, M.Pd.I selaku Ketua Prodi PAI Pascasarjana IAIN Curup yang telah mendukung dalam proses penulisan tesis ini.

5. Seluruh dosen dan staf administrasi Program Pascasarjana IAIN Curup yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan pelayanan selama penulis menempuh pendidikan.
6. Kepala Madrasah, Guru PAI, serta seluruh keluarga besar MIN 4 rejang Lebong yang telah memberikan izin, bantuan, dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian
7. Kedua Orang tua serta Mertua yang selalu memberikan Do`a, dukungan serta masukan selama ini penulis dapat menyelesaikan Tesis ini.
8. Istri Ku Tercinta, dan Kedua Anak-Anak Ku yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material, serta motivasi yang tiada henti kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki berbagai kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan karya ilmiah ini di masa yang akan datang. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

Curup, 28 Juli 2026
Penulis,

Debi Irama, S.Pd

MOTTO

"Ilmu adalah cahaya, pendidikan adalah jalannya, dan pengabdian kepada umat adalah tujuannya. Semoga setiap langkah menuntut ilmu menjadi amal yang diridai Allah Swt."

PERSEMBAHAN

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, nikmat, dan karunia-Nya, sehingga tesis ini dapat diselesaikan. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Saw., teladan terbaik bagi seluruh umat manusia.

Persembahkan tesis ini kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, yang telah menjadi sumber doa, kasih sayang, pengorbanan, serta motivasi tanpa henti. Terima kasih atas setiap tetes keringat, nasihat, dan doa yang selalu mengiringi setiap langkah perjalanan hidup saya.
2. Istri Ku tercinta Suhada Alimah, S.Pd., Gr. Dan Kedua Anakku Aira Latifah dan Azkia Humairah yang senantiasa memberikan cinta, pengertian, kesabaran, doa, serta semangat dalam setiap proses penyelesaian studi ini. Kehadiran kalian adalah kekuatan terbesar dalam perjalanan ini.
3. Mertua tercinta, yang telah menerima penulis sebagai bagian dari keluarga dengan penuh kasih sayang serta memberikan doa dan dukungan yang berarti dalam perjalanan akademik ini.
4. Keluarga besar, yang selalu memberikan semangat, perhatian, dan dukungan moril sehingga penulis mampu menyelesaikan karya ini dengan penuh keyakinan.
5. Dosen pembimbing Dr. Dewi Purnama Sari, M.Pd selaku pembimbing I, dan Dr. Mirzon Daheri MA.Pd selaku pembimbing II yang telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan ilmu dan wawasan yang sangat berharga bagi penulis dalam menyusun tesis ini.
6. Almamater tercinta, sebagai tempat penulis menimba ilmu dan mengembangkan potensi diri hingga sampai pada tahap ini.

7. Tempat saya mengabdikan MIN 4 Rejang Lebong, yang telah memberikan kesempatan, dukungan, dan pengalaman berharga sehingga saya dapat terus belajar, berkembang, dan mengabdikan diri dalam dunia pendidikan.
8. Diri penulis sendiri, sebagai bentuk penghargaan atas kesabaran, ketekunan, dan perjuangan dalam menyelesaikan setiap proses dengan penuh keikhlasan dan tanggung jawab.

Akhirnya, karya ini saya persembahkan sebagai bentuk rasa syukur kepada Allah Swt. Semoga ilmu yang diperoleh menjadi ilmu yang bermanfaat, dapat diamalkan dalam kehidupan, serta menjadi amal jariyah yang terus mengalir manfaatnya bagi agama, bangsa, negara, dan generasi penerus.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Evaluasi pembelajaran merupakan elemen penting dalam pendidikan karena memberikan gambaran tentang ketercapaian kompetensi peserta didik. Melalui evaluasi, guru dapat menilai keberhasilan pembelajaran, mengidentifikasi kelemahan siswa, serta menentukan langkah perbaikan.¹ Evaluasi tidak hanya mengukur hasil belajar, tetapi juga membantu memahami proses belajar secara menyeluruh sehingga tujuan pendidikan dapat dicapai secara optimal.

Evaluasi tidak sekadar berorientasi pada hasil akhir, melainkan menjadi proses berkelanjutan yang mendorong refleksi dan perbaikan pembelajaran. Evaluasi membantu guru dan siswa menilai kendala serta keberhasilan yang telah dicapai, sekaligus merancang strategi yang lebih efektif ke depan.² Dengan demikian, evaluasi memiliki nilai pedagogis karena membentuk budaya refleksi dan peningkatan mutu secara terus-menerus.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah menghadirkan transformasi struktural dan kultural dalam sistem pendidikan global, termasuk di Indonesia. Transformasi ini tidak hanya menyentuh aspek administratif dan manajerial lembaga pendidikan, tetapi juga secara mendasar mengubah paradigma pembelajaran, strategi pengajaran, serta sistem evaluasi yang diterapkan oleh pendidik.³

¹ Djemari Mardapi, "Pengukuran, penilaian, dan evaluasi pendidikan," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 18, no. 3 (2012): Hal 10.

² Zainal Arifin, "Evaluasi pembelajaran dalam perspektif pendidikan islam," *Jurnal Pendidikan Islam UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 2, no. 1 (2016): Hal 17.

³ Budiman, Haris, "Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan," *Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2017): Hal 34.

Jika pada masa sebelumnya evaluasi pembelajaran didominasi oleh pendekatan konvensional berbasis kertas (paper based test) yang bersifat statis, linear, dan kurang interaktif, maka pada era digital saat ini evaluasi berkembang menuju sistem berbasis teknologi yang lebih dinamis, interaktif, adaptif, dan efisien. Pergeseran tersebut merupakan konsekuensi logis dari tuntutan zaman yang menghendaki sistem pendidikan responsif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik generasi digital.

Revolusi industri 4.0 dan transformasi menuju society 5.0 telah memaksa dunia pendidikan untuk menyesuaikan diri dengan pola pikir digital native yang dimiliki peserta didik saat ini. Peserta didik generasi abad ke-21 tumbuh dalam lingkungan yang sarat dengan teknologi, akses informasi cepat, serta interaksi berbasis digital. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran dan evaluasi yang bersifat konvensional sering kali kurang mampu mempertahankan perhatian dan motivasi belajar mereka.⁴ Evaluasi pembelajaran yang monoton, satu arah, dan tidak interaktif berpotensi menimbulkan kejenuhan, kecemasan akademik, serta rendahnya partisipasi aktif siswa dalam proses penilaian.

Integrasi teknologi dalam evaluasi pembelajaran sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis (critical thinking), kreativitas (creativity), kolaborasi (collaboration), komunikasi (communication), serta literasi digital (digital literacy).⁵

Evaluasi tidak lagi sekadar berfungsi sebagai alat untuk mengukur capaian kognitif peserta didik, tetapi juga sebagai sarana refleksi pembelajaran, penguatan

⁴ Surani, Dewi, "Problematika pembelajaran di era digital," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 5, no. 2 (2020): Hal 100.

⁵ Susanti, E, "Literasi digital dalam pembelajaran abad 21," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 5, no. 4 (2020): Hal 314.

motivasi, dan pemberian umpan balik yang konstruktif.⁶ Evaluasi yang efektif harus mampu memberikan hasil secara cepat, akurat, dan transparan, sehingga guru dapat segera melakukan perbaikan strategi pembelajaran apabila ditemukan kelemahan dalam pemahaman siswa.⁷

Dalam konteks tersebut, guru tidak lagi berperan hanya sebagai penyampai materi (transmitter of knowledge), melainkan sebagai fasilitator dan inovator pembelajaran yang mampu memanfaatkan teknologi secara kreatif dan strategis. Guru dituntut untuk memiliki kompetensi digital pedagogis yang memungkinkan mereka merancang evaluasi yang menarik, relevan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam evaluasi juga memungkinkan terwujudnya pembelajaran yang lebih inklusif, fleksibel, dan berbasis data (data-driven instruction).⁸

Salah satu platform evaluasi digital yang berkembang pesat dan banyak digunakan di berbagai jenjang pendidikan adalah Quizizz, yaitu aplikasi berbasis game (*game-based learning*) yang dirancang untuk menciptakan pengalaman evaluasi yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif.⁹ Platform ini hadir sebagai respons terhadap kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut integrasi teknologi dalam proses pembelajaran dan penilaian. Dalam konteks pendidikan modern, evaluasi tidak lagi hanya dilakukan melalui tes tertulis konvensional, tetapi juga melalui media digital yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik.

⁶ Widoyoko, Eko Putro, "Teknik penyusunan instrumen penilaian," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 17, no. 2 (2012): Hal 203.

⁷ Sudaryono, "Evaluasi pendidikan dan implementasinya," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 19, no. 3 (2013): Hal 290.

⁸ Kurniawati, "Kompetensi pedagogik guru di era digital," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 25, no. 3 (2019): Hal 243.

⁹ Salsabila, "Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran di era digital," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasa* 7, no. 2 (2020): Hal 47.

Quizizz memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis soal, seperti pilihan ganda, benar-salah, isian singkat, hingga soal berbasis gambar. Fleksibilitas ini memudahkan guru menyesuaikan bentuk evaluasi dengan karakteristik materi dan tingkat kemampuan peserta didik.¹⁰ Selain itu, guru dapat mengatur durasi pengerjaan soal, tingkat kesulitan, serta mengacak urutan soal dan jawaban untuk meminimalisir kecurangan. Fitur ini menjadikan Quizizz sebagai alat evaluasi yang tidak hanya menarik, tetapi juga sistematis dan terkontrol.¹¹

Salah satu kekuatan utama Quizizz terletak pada penerapan unsur gamifikasi. Fitur seperti *leaderboard*, sistem poin, avatar personal, meme lucu, dan musik latar menciptakan suasana kompetitif yang sehat dan menyenangkan.¹² Unsur permainan ini mampu mengurangi ketegangan yang biasanya muncul saat evaluasi berlangsung. Peserta didik merasa sedang bermain sambil belajar, sehingga proses evaluasi tidak lagi dipandang sebagai aktivitas yang menakutkan, melainkan sebagai tantangan yang menarik.¹³

Keunggulan lainnya adalah kemampuan Quizizz memberikan umpan balik secara langsung (*real-time feedback*). Setelah menjawab setiap soal, siswa dapat langsung mengetahui apakah jawabannya benar atau salah, lengkap dengan penjelasan yang dapat ditambahkan oleh guru.¹⁴ Umpan balik instan ini sangat penting dalam proses

¹⁰ Amalia, "Analisis pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 8, no. 1 (2021): Hal 17.

¹¹ Mulyadi, M, "Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai instrumen evaluasi pembelajaran berbasis digital," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 21, no. 2 (2019): Hal 107.

¹² Nurfadilah, "Pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa melalui aplikasi quizizz," *Jurnal Inovasi Pembelajaran* 7, no. 1 (2021): Hal 56.

¹³ Pradana, "Efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa," *Jurnal Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2021): Hal 58.

¹⁴ Sari and Setiawan, "Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif," *Jurnal Pendidikan Edutama*, 9, no. 1 (2022): Hal 88.

pembelajaran karena membantu siswa segera memahami kesalahan dan memperbaiki pemahamannya. Dari sisi guru, sistem laporan otomatis memudahkan analisis hasil belajar secara cepat dan akurat.¹⁵

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi digital dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Materi PAI yang sering kali bersifat konseptual dan normatif dapat disajikan dalam bentuk pertanyaan interaktif yang lebih menarik.¹⁶ Selain itu, laporan hasil evaluasi yang detail memungkinkan guru mengidentifikasi materi yang belum dipahami siswa, sehingga dapat dilakukan tindak lanjut pembelajaran secara lebih tepat. Dengan demikian, Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai sarana refleksi dan peningkatan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

Secara teoretis, penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran berlandaskan pada konsep gamifikasi (gamification) dan teori motivasi belajar. Gamifikasi merupakan penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan.¹⁷ Dalam pendidikan, gamifikasi diyakini mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui rasa pencapaian (achievement), kompetisi sehat, dan penghargaan simbolik. Sistem poin dan peringkat dalam Quizizz dapat merangsang motivasi ekstrinsik sekaligus membangun motivasi intrinsik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.¹⁸

¹⁵ Hattie and Timperley, "The power of feedback dalam proses pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Dan Evaluasi Pendidikan (Versi Terjemahan/Kajian)* 5, no. 1 (2019): Hal 9.

¹⁶ Fauziyah, "Pemanfaatan aplikasi quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama islam," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 7, no. 2 (2021): Hal 156.

¹⁷ Hamzah, "Motivasi belajar dalam perspektif teori dan implementasinya dalam pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 24, no. 2 (2019): Hal 130.

¹⁸ Humariah and Setiawan, "Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 21, no. 2 (2019): Hal 131.

Selain itu, jika ditinjau dari perspektif teori behavioristik, penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran memiliki relevansi yang kuat dengan konsep stimulus–respons dan penguatan (reinforcement). Dalam teori behavioristik yang dipelopori oleh tokoh-tokoh seperti B.F. Skinner, proses belajar dipandang sebagai perubahan perilaku yang terjadi akibat adanya stimulus tertentu yang diikuti oleh respons dan diperkuat melalui penguatan¹⁹. Fitur umpan balik langsung (immediate feedback) pada Quizizz, berupa pemberitahuan jawaban benar atau salah disertai perolehan poin dan peringkat, berfungsi sebagai bentuk penguatan positif (positive reinforcement) yang mendorong siswa untuk mengulang perilaku belajar yang benar. Ketika siswa memperoleh jawaban yang tepat dan mendapatkan skor tinggi, sistem secara otomatis memberikan apresiasi dalam bentuk poin atau posisi pada leaderboard, yang secara psikologis memperkuat motivasi untuk mempertahankan performa tersebut.²⁰

Lebih lanjut, mekanisme pembatasan waktu dan sistem skor dalam Quizizz juga menciptakan stimulus yang mendorong siswa untuk lebih fokus dan responsif dalam menjawab soal. Dalam kerangka behavioristik, pengulangan latihan soal yang disertai penguatan secara konsisten akan membentuk kebiasaan belajar yang lebih disiplin dan terarah.²¹ Dengan demikian, evaluasi berbasis Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat pengukur hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana pembentukan perilaku belajar yang adaptif melalui sistem penguatan yang terstruktur dan berkelanjutan.

¹⁹ Hidayat and Syahidin, “Pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa,” *Jurnal Pendidikan Islam*, 6, no. 2 (2020): Hal 208.

²⁰ Wibowo and Gunarhadi, “Pengaruh pemberian umpan balik (feedback) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa,” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 3, no. 2 (2018): Hal 215.

²¹ M. Fathurrohman, “Penguatan (reinforcement) dalam teori behavioristik dan implikasinya dalam pembelajaran,” *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6, no. 1 (2019): Hal 83.

Sementara itu, dalam perspektif konstruktivistik, evaluasi pembelajaran dipandang sebagai bagian dari proses konstruksi pengetahuan yang aktif dan bermakna. Teori konstruktivistik menekankan bahwa siswa bukanlah penerima informasi secara pasif, melainkan individu yang secara aktif membangun pemahamannya melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar²². Fitur interaktif dalam Quizizz, seperti tampilan soal yang variatif, umpan balik instan, serta kesempatan untuk merefleksikan jawaban yang salah, memberikan ruang bagi siswa untuk melakukan evaluasi diri (self-assessment) dan memperbaiki pemahamannya. Ketika siswa menyadari kesalahan jawabannya dan memperoleh penjelasan yang benar, proses tersebut menjadi bagian dari refleksi kognitif yang memperkuat konstruksi pengetahuan.²³

Dengan demikian, penggunaan Quizizz dapat dipahami bukan sekadar sebagai transformasi digital dari tes konvensional, melainkan sebagai instrumen pedagogis yang memiliki landasan teoretis kuat dalam psikologi pendidikan. Integrasi prinsip penguatan behavioristik dan konstruksi makna dalam perspektif konstruktivistik menjadikan Quizizz sebagai media evaluasi yang tidak hanya mengukur hasil belajar, tetapi juga mendukung proses pembelajaran yang aktif, reflektif, dan bermakna bagi peserta didik.²⁴

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Sekitar tiga puluh penelitian yang direview dalam kajian awal menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memiliki korelasi positif terhadap peningkatan nilai akademik dan partisipasi siswa. Pada mata pelajaran

²² Yulaelawati, "Pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 17, no. 5 (2011): Hal 592.

²³ Lestari and Yudhanegara, "penerapan self-assessment dalam pembelajaran untuk meningkatkan kesadaran metakognitif siswa," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 24, no. 2 (2017): Hal 97.

²⁴ Suparlan, "Konstruktivisme dalam pembelajaran: teori dan implementasi," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 16, no. 2 (2010): Hal 85.

umum seperti Matematika, IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia, penggunaan Quizizz terbukti meningkatkan rata-rata hasil belajar dibandingkan metode konvensional. Penelitian Rahmawati (2019) dan Lestari (2023) menunjukkan adanya peningkatan signifikan hasil belajar setelah penerapan Quizizz. Sementara itu, Sari (2020) dan Putra (2022) menegaskan bahwa aspek kompetisi dan visualisasi menarik pada Quizizz mampu meningkatkan engagement siswa secara signifikan.

Namun demikian, apabila dianalisis secara kritis, mayoritas penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimental yang berfokus pada pengukuran perbedaan nilai pretest dan posttest. Pendekatan tersebut memang memberikan gambaran mengenai efektivitas secara statistik, tetapi belum sepenuhnya menggali dinamika proses pelaksanaan evaluasi, pengalaman subjektif siswa, persepsi guru, serta kendala teknis maupun pedagogis yang muncul selama penggunaan aplikasi. Dengan kata lain, dimensi prosedural dan kontekstual masih belum tergali secara komprehensif.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), penggunaan Quizizz memiliki kompleksitas tersendiri. PAI sebagai mata pelajaran berbasis nilai (value-based subject) tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup dimensi afektif dan psikomotorik yang berkaitan dengan pembentukan karakter dan internalisasi ajaran Islam²⁵. Evaluasi PAI idealnya tidak sekadar mengukur kemampuan menghafal ayat atau memahami konsep fiqh, tetapi juga mengukur pemahaman mendalam dan sikap religius peserta didik.²⁶

²⁵ Muhaimin, "Pengembangan kurikulum pendidikan agama islam: perspektif nilai dan karakter," *Jurnal Pendidikan Islam*, 2, no. 1 (2013): Hal 22.

²⁶ Abdul Majid, "Penilaian autentik dalam pembelajaran pendidikan agama islam," *Jurnal Tarbiyah* 23, no. 2 (2016): Hal 219.

Beberapa penelitian telah mengkaji penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI, terutama pada jenjang SMP dan SMA. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya menggunakan pendekatan eksperimen dan belum banyak mengkaji pelaksanaan evaluasi akhir secara mendalam. Selain itu, penelitian pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah masih relatif terbatas, padahal siswa MI memiliki karakteristik perkembangan kognitif yang berbeda dibandingkan siswa remaja.

Menurut teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, siswa Madrasah Ibtidaiyah umumnya berada pada tahap operasional konkret, yaitu fase perkembangan yang ditandai dengan kemampuan berpikir logis terhadap objek-objek yang bersifat nyata dan dapat diamati secara langsung.²⁷ Pada tahap ini, anak belum sepenuhnya mampu memahami konsep yang abstrak tanpa bantuan visualisasi atau contoh konkret. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran maupun evaluasi, mereka membutuhkan media yang mampu menghadirkan representasi visual, simbol yang jelas, serta pengalaman belajar yang dapat dirasakan secara langsung agar proses pemahaman berlangsung secara optimal.

Dalam konteks evaluasi pembelajaran, karakteristik tahap operasional konkret menuntut adanya pendekatan yang interaktif dan menarik agar siswa mampu mempertahankan perhatian dan konsentrasi mereka.²⁸ Evaluasi yang bersifat monoton, seperti tes tertulis konvensional dengan tampilan yang statis dan minim variasi, berpotensi menimbulkan kejenuhan serta menurunkan motivasi belajar. Kondisi tersebut

²⁷ Desmita, "Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implikasinya dalam pembelajaran," *Jurnal Psikologi Pendidikan* 8, no. 1 (2015): Hal 19.

²⁸ Prastowo, "Strategi pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 21, no. 1 (2014): Hal 18.

dapat berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses evaluasi, sehingga hasil yang diperoleh tidak sepenuhnya mencerminkan kemampuan sebenarnya. Oleh karena itu, media evaluasi yang menyenangkan dan berbasis visual menjadi kebutuhan pedagogis yang relevan bagi siswa tingkat Madrasah Ibtidaiyah.²⁹

Penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi digital menawarkan karakteristik yang selaras dengan kebutuhan perkembangan kognitif siswa Madrasah Ibtidaiyah, terutama karena platform ini menghadirkan tampilan visual yang menarik, elemen permainan yang kompetitif, serta sistem interaksi yang responsif melalui umpan balik instan. Pada tahap operasional konkret, siswa cenderung lebih mudah memahami informasi yang disajikan secara visual dan kontekstual. Oleh sebab itu, keberadaan fitur seperti ilustrasi gambar, pilihan warna yang atraktif, animasi sederhana, serta representasi skor secara langsung mampu membantu siswa memproses informasi dengan lebih fokus dan terarah dibandingkan dengan evaluasi berbasis teks semata.³⁰

Evaluasi akhir pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam proses pendidikan yang dilaksanakan untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam suatu periode tertentu. Melalui evaluasi akhir, guru dapat memperoleh informasi mengenai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari, serta mengidentifikasi kesulitan belajar yang masih dihadapi oleh peserta didik. Hasil evaluasi tersebut selanjutnya dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam melakukan tindak lanjut pembelajaran dan menentukan

²⁹ Sardiman, "Interaksi dan motivasi belajar mengajar dalam proses pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 20, no. 4 (2014): Hal 461.

³⁰ Firmansyah, "Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 7, no. 1 (2019): Hal 40.

strategi pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, pelaksanaan evaluasi akhir tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan untuk memperoleh nilai, tetapi juga sebagai bagian dari proses pengukuran dan penilaian hasil belajar yang memberikan informasi penting bagi perbaikan pembelajaran.

Dalam pelaksanaannya, evaluasi akhir pembelajaran masih sering dilakukan dengan menggunakan metode konvensional, seperti tes tertulis berbasis kertas. Meskipun metode tersebut masih relevan digunakan, pelaksanaannya cenderung bersifat monoton dan kurang memberikan pengalaman evaluasi yang interaktif bagi peserta didik.³¹ Kondisi tersebut dapat memengaruhi minat, motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama mengikuti evaluasi. Terlebih lagi, peserta didik pada jenjang madrasah ibtidaiyah berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan menyenangkan. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi dalam pelaksanaan evaluasi akhir yang mampu mengintegrasikan pemanfaatan teknologi digital dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Salah satu media digital yang berpotensi digunakan dalam pelaksanaan evaluasi akhir pembelajaran adalah aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan platform evaluasi berbasis permainan yang memungkinkan guru menyajikan soal secara digital dengan memanfaatkan unsur gamifikasi. Penggunaan Quizizz menawarkan sejumlah potensi keunggulan dalam mendukung pelaksanaan evaluasi akhir, antara lain penyajian soal yang lebih menarik melalui tampilan visual dan elemen permainan, pemberian umpan balik secara langsung, sistem skor dan peringkat yang dapat meningkatkan motivasi, serta

³¹ Siswanto, "Penggunaan Tes Essay dalam Evaluasi Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 5, no. 1 (2006): hal 45-47

suasana evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan.³² Selain itu, Quizizz memiliki fitur penilaian otomatis yang dapat membantu guru dalam mengoreksi jawaban peserta didik secara lebih cepat dan praktis. Data hasil pengerjaan juga dapat digunakan guru untuk mengetahui pencapaian peserta didik dan menganalisis tingkat pemahaman terhadap materi yang telah diberikan.

Potensi keunggulan lainnya adalah kemampuan Quizizz dalam memberikan pengalaman evaluasi yang lebih fleksibel dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Peserta didik dapat mengikuti evaluasi menggunakan perangkat digital yang tersedia, sedangkan guru dapat memantau proses pengerjaan dan memperoleh hasil evaluasi secara lebih efisien³³. Unsur gamifikasi yang terdapat dalam Quizizz juga berpotensi mengurangi kesan menegangkan dalam kegiatan evaluasi, sehingga peserta didik dapat mengikuti evaluasi dengan perasaan lebih santai dan antusias. Dengan demikian, penggunaan Quizizz dalam evaluasi akhir tidak hanya berpotensi mempermudah pekerjaan guru dalam pengelolaan dan pengolahan hasil evaluasi, tetapi juga dapat menciptakan proses evaluasi yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong keterlibatan peserta didik.

Meskipun demikian, penggunaan Quizizz dalam evaluasi akhir pembelajaran tetap memiliki berbagai tantangan, seperti ketergantungan terhadap jaringan internet, ketersediaan perangkat digital, kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan aplikasi, serta perlunya pengawasan guru selama proses evaluasi berlangsung. Oleh karena itu, pemanfaatan Quizizz perlu disesuaikan dengan kondisi sekolah, kesiapan guru dan

³² Ni Nyoman Serma Adi, "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Tingkat Tinggi Siswa SMP," *Widyadari* 25, no. 2 (2024): hal 311–323

³³ Siti Nurhayati, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 10, no. 2 (2021): hal 115–123.

peserta didik, serta sarana dan prasarana yang tersedia. Berdasarkan kondisi tersebut, penggunaan Quizizz dalam evaluasi akhir pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi hal yang menarik untuk dikaji lebih lanjut, khususnya untuk mengetahui bagaimana pelaksanaannya, bagaimana respons dan keterlibatan peserta didik, serta sejauh mana potensi keunggulan aplikasi tersebut dapat mendukung proses evaluasi pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong.

Secara kontekstual, Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong telah mulai mengintegrasikan teknologi dalam evaluasi pembelajaran PAI. Namun implementasi tersebut belum pernah dikaji secara ilmiah untuk mengetahui efektivitas, motivasi siswa, persepsi guru, serta kendala yang dihadapi. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan evaluasi pembelajaran PAI berbasis teknologi.

Dengan demikian, penelitian ini tidak sekadar mereplikasi penelitian terdahulu, tetapi memperluas dan memperdalam kajian melalui pendekatan kualitatif deskriptif yang menekankan pada pemahaman menyeluruh terhadap dinamika pelaksanaan evaluasi berbasis Quizizz dalam konteks madrasah ibtidaiyah.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada “Analisis Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran PAI di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong.” Fokus tersebut mencakup kajian mendalam terhadap dasar pertimbangan Guru Pendidikan Agama Islam menggunakan aplikasi quizizz, proses pelaksanaan penggunaan aplikasi quiziz dalam evaluasi pembelajaran, dan implikasi dampak penggunaan aplikasi Quizizz terhadap evaluasi pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan Fokus penelitian yang akan diteliti, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apa yang menjadi dasar pertimbangan Guru Pendidikan Agama Islam menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong?
2. Bagaimana pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong??
3. Bagaimana dampak penggunaan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi apa yang menjadi dasar pertimbangan Guru Pendidikan Agama Islam menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong.
2. Menganalisis pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong.
3. Menganalisis dampak penggunaan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi pada tataran konseptual dalam pengembangan teori evaluasi pembelajaran berbasis teknologi, tetapi

juga memberikan manfaat praktis. Manfaat penelitian ini dapat ditinjau dari aspek teoretis, praktis, dan metodologis sehingga hasil penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi yang komprehensif bagi pengembangan sistem evaluasi pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan kontekstual.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian evaluasi pembelajaran, khususnya terkait integrasi teknologi berbasis gamifikasi dalam sistem penilaian pada jenjang pendidikan dasar. Penelitian ini memberikan kontribusi konseptual mengenai penerapan evaluasi digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi akademik dalam pengembangan teori e-assessment serta menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji inovasi evaluasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan madrasah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Memberikan alternatif inovatif dalam melaksanakan evaluasi akhir pembelajaran PAI yang lebih menarik dan interaktif.
- 2) Membantu guru memperoleh data hasil belajar siswa secara cepat, sistematis, dan akurat melalui fitur analisis pada Quizizz.
- 3) Mendorong guru untuk meningkatkan kompetensi pedagogik dan literasi digital dalam melaksanakan evaluasi berbasis teknologi.

b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam mengikuti evaluasi akhir pembelajaran PAI.
- 2) Memberikan pengalaman evaluasi yang lebih menyenangkan dan tidak menegangkan dibandingkan metode konvensional.
- 3) Membantu siswa memperoleh umpan balik secara langsung sehingga dapat mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi PAI.

c. Bagi Sekolah/Madrasah

- 1) Menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan kebijakan madrasah terkait implementasi evaluasi digital.
- 2) Mendukung transformasi madrasah menuju pembelajaran berbasis teknologi yang lebih adaptif terhadap perkembangan zaman.
- 3) Menjadi dasar dalam penyusunan program peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi untuk evaluasi pembelajaran.

3. Manfaat Metodologis

Secara metodologis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pendekatan penelitian kualitatif pada kajian evaluasi pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam di madrasah ibtdaiyah. Penelitian ini menawarkan model analisis yang menekankan pada pendalaman aspek proses, pengalaman, dan dinamika pelaksanaan evaluasi digital, sehingga dapat menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam merancang

penelitian serupa dengan fokus yang lebih kontekstual dan komprehensif. Selain itu, temuan penelitian ini dapat memperkaya strategi pengumpulan dan analisis data dalam studi evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi digital.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran PAI

1. Pengertian Pembelajaran PAI

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah suatu proses pembelajaran yang disusun secara terencana dan sistematis dengan tujuan membimbing peserta didik agar mampu memahami, menginternalisasi, serta menerapkan nilai-nilai ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.³⁴ Pembelajaran PAI tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan keagamaan, tetapi juga menekankan pada pembentukan sikap religius, penguatan keimanan dan ketakwaan, serta pengembangan akhlak mulia peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran PAI dilaksanakan melalui berbagai strategi, metode, dan media pembelajaran yang relevan agar nilai-nilai Islam dapat diinternalisasikan secara efektif dalam diri peserta didik.

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk peserta didik agar menjadi pribadi yang beriman, bertakwa kepada Allah Swt, serta memiliki akhlak yang mulia. Proses pembelajaran PAI tidak hanya berfokus pada penyampaian dan penguasaan materi keislaman, tetapi juga diarahkan untuk menanamkan nilai-nilai agama sehingga tercermin dalam sikap, karakter, dan perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

³⁴ Dewi Purnama Sari, "Strategi pembelajaran pai pada kurikulum merdeka belajar di smp kreatif aisyiyah rejang lebong," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 2, no. 3 (2024): Hal 225.

2. Tujuan Pembelajaran PAI

Tujuan pembelajaran PAI dirumuskan secara komprehensif untuk mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, sehingga peserta didik tidak hanya memahami ajaran Islam secara teoritis, tetapi juga mampu mengamalkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan pribadi, sosial, dan bermasyarakat.³⁵

a. Menumbuhkan dan Menguatkan Keimanan kepada Allah SWT

Salah satu tujuan utama pembelajaran PAI adalah menumbuhkan dan menguatkan keimanan peserta didik kepada Allah SWT. Keimanan menjadi landasan utama dalam membentuk kepribadian muslim yang utuh. Melalui pembelajaran PAI, peserta didik diperkenalkan dengan konsep tauhid, sifat-sifat Allah, serta bukti-bukti kebesaran-Nya yang terdapat dalam Al-Qur'an dan alam semesta.³⁶

Penguatan iman ini tidak hanya dilakukan melalui penyampaian materi, tetapi juga melalui pembiasaan sikap religius dan refleksi nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari. Dengan iman yang kuat, peserta didik diharapkan memiliki pegangan hidup yang kokoh, mampu menghadapi tantangan zaman, serta menjadikan ajaran Islam sebagai pedoman dalam berpikir dan bertindak.

b. Meningkatkan Ketakwaan kepada Allah SWT

Tujuan berikutnya dari pembelajaran PAI adalah meningkatkan ketakwaan peserta didik kepada Allah SWT. Ketakwaan merupakan manifestasi nyata dari keimanan yang tercermin dalam ketaatan menjalankan perintah Allah

³⁵ Rahmayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Kalam Mulia, 2008), Hal 103.

³⁶ Zakaria Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Bumi Aksara, 2011), Hal 58.

dan menjauhi larangan-Nya.³⁷ Pembelajaran PAI berupaya membimbing peserta didik agar tidak hanya mengetahui ajaran Islam, tetapi juga mampu melaksanakannya secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui pemahaman ajaran ibadah, akhlak, dan muamalah, peserta didik dilatih untuk membiasakan diri menjalankan ibadah wajib maupun sunnah serta berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Islam. Dengan demikian, ketakwaan peserta didik tidak hanya bersifat individual, tetapi juga tercermin dalam sikap sosial dan perilaku bermasyarakat.

c. Membentuk Akhlak Mulia dan Kepribadian Islami

Pembelajaran PAI bertujuan membentuk peserta didik yang berakhlak mulia dan memiliki kepribadian Islami. Akhlak merupakan cerminan dari pemahaman dan pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, PAI memberikan perhatian besar pada pembinaan sikap dan perilaku peserta didik, seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, toleransi, dan kepedulian sosial.³⁸

Pembentukan akhlak mulia dilakukan melalui keteladanan, pembiasaan, serta penanaman nilai-nilai moral yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis. Dengan akhlak yang baik, peserta didik diharapkan mampu berinteraksi secara harmonis dengan sesama, menghormati perbedaan, serta menjadi pribadi yang bermanfaat bagi lingkungan dan masyarakat.³⁹

³⁷ Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, Hal 62.

³⁸ Abudin Nata, *Akhlak Tasawuf* (Rajawali Pers, 2011), Hal 12.

³⁹ Mirzon Daheri and Idi Warsah, "Pendidikan akhlak: relasi antara sekolah dengan keluarga," *At-Turat: Jurnal Pemikiran Pendidikan Islam* 3 (2019): Hal 15.

d. Mengembangkan Pemahaman dan Pengamalan Ajaran Islam

Tujuan pembelajaran PAI selanjutnya adalah mengembangkan pemahaman peserta didik terhadap ajaran Islam secara menyeluruh, baik dalam aspek akidah, ibadah, akhlak, maupun sejarah kebudayaan Islam. Pemahaman ini penting agar peserta didik tidak memiliki pandangan yang sempit atau keliru terhadap ajaran Islam.⁴⁰

Selain pemahaman, pembelajaran PAI juga menekankan pada pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik diarahkan untuk mengaplikasikan nilai-nilai Islam dalam berbagai aspek kehidupan, seperti dalam belajar, bergaul, dan berperilaku di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Dengan demikian, PAI tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif.⁴¹

e. Menumbuhkan Kesadaran Beragama dan Tanggung Jawab Sosial

Pembelajaran PAI bertujuan menumbuhkan kesadaran beragama yang tercermin dalam sikap tanggung jawab peserta didik terhadap diri sendiri, keluarga, dan masyarakat. Kesadaran beragama mendorong peserta didik untuk memahami peran dan tanggung jawabnya sebagai hamba Allah dan anggota masyarakat.⁴²

Melalui pembelajaran PAI, peserta didik diajarkan nilai-nilai sosial Islam, seperti keadilan, tolong-menolong, dan kepedulian terhadap sesama. Dengan

⁴⁰ Nur Aini, "Integrasi aspek akidah, ibadah, dan akhlak dalam pembelajaran pai di sekolah," *At-Tarbawi: Jurnal Kajian Kependidikan Islam* 10, no. 1 (2024): Hal 65.

⁴¹ Dewi Purnama Sari, "Peran psikologi agama terhadap perkembangan masyarakat islam," *Muhafadzah* 3, no. 2 (2023): Hal 65.

⁴² Ahmad Zainal Abidin, "Peran pendidikan agama islam dalam menumbuhkan kesadaran beragama peserta didik," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 17, no. 2 (2020): Hal 129.

demikian, peserta didik diharapkan mampu menjadi individu yang tidak hanya saleh secara pribadi, tetapi juga saleh secara sosial.

f. Mempersiapkan Peserta Didik Menjadi Warga Negara yang Berkarakter Islami

Tujuan pembelajaran PAI juga berkaitan dengan pembentukan karakter peserta didik sebagai warga negara yang berlandaskan nilai-nilai Islam. PAI berperan dalam menanamkan nilai kebangsaan yang sejalan dengan ajaran Islam, seperti cinta tanah air, persatuan, dan toleransi.

Dengan karakter Islami yang kuat, peserta didik diharapkan mampu berkontribusi secara positif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pembelajaran PAI menjadi sarana untuk membentuk generasi yang beriman, berakhlak, serta mampu hidup berdampingan secara damai dalam masyarakat yang majemuk.⁴³

3. Ruang Lingkup Pembelajaran PAI

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah suatu proses pendidikan yang dirancang untuk mengembangkan pemahaman, sikap, dan keterampilan peserta didik melalui penanaman nilai-nilai ajaran Islam secara utuh, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁴⁴ Ruang lingkup PAI tidak hanya terbatas pada penguasaan materi keagamaan secara teoritis, tetapi juga mencakup pembentukan sikap dan perilaku yang sesuai dengan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Oleh

⁴³ Mirzon Daheri, "Pembentukan karakter religius santri dalam kegiatan mujahadah," *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 4, no. 1 (2024): Hal 102.

⁴⁴ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Kalam Mulia, 2014), Hal 21.

karena itu, pembelajaran PAI bersifat komprehensif dan integratif antara pengetahuan, penghayatan, serta pengamalan ajaran Islam.

Secara umum, ruang lingkup pembelajaran PAI meliputi lima aspek utama, yaitu Al-Qur'an dan Hadis, Akidah, Akhlak, Fikih, dan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Kelima aspek ini saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan sistem pendidikan Islam yang utuh.

a. Al-Qur'an dan Hadis

Aspek Al-Qur'an dan Hadis dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan fondasi utama dalam membentuk pemahaman keagamaan peserta didik. Materi ini menekankan pada kemampuan membaca Al-Qur'an secara baik dan benar sesuai dengan kaidah tajwid, serta mengenal dan memahami hadis-hadis Nabi Muhammad SAW sebagai sumber ajaran Islam yang kedua setelah Al-Qur'an.⁴⁵ Melalui aspek ini, peserta didik diperkenalkan pada nilai-nilai dasar ajaran Islam sejak dini.

Pembelajaran Al-Qur'an dimulai dari kemampuan membaca huruf hijaiyah, mengenal tanda baca, hingga menerapkan hukum tajwid secara bertahap. Selain itu, peserta didik juga dibimbing untuk menghafal surat-surat pendek dalam Juz 'Amma yang relevan dengan kebutuhan ibadah sehari-hari. Proses ini bertujuan agar mereka tidak hanya mampu membaca, tetapi juga memiliki kedekatan emosional dan spiritual dengan Al-Qur'an.

⁴⁵ Samsul Nizar, "Pembelajaran al-qur'an hadis dalam membentuk karakter peserta didik," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, no. 1 (2018): Hal 45.

Dalam aspek Hadis, peserta didik diperkenalkan pada hadis-hadis pilihan yang berkaitan dengan akhlak, ibadah, dan kehidupan sosial. Guru menjelaskan makna serta pesan moral yang terkandung di dalamnya sehingga peserta didik dapat memahami konteks dan penerapannya dalam kehidupan nyata. Hadis-hadis yang diajarkan biasanya disesuaikan dengan tingkat perkembangan usia dan kemampuan berpikir peserta didik.

Pemahaman terhadap kandungan ayat dan hadis menjadi bagian penting dalam pembelajaran ini. Peserta didik diajak untuk menggali pesan, hikmah, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, dan kasih sayang. Dengan demikian, pembelajaran tidak berhenti pada aspek kognitif semata, tetapi juga menyentuh dimensi afektif dan pembentukan karakter.

Tujuan utama dari aspek Al-Qur'an dan Hadis adalah membentuk generasi yang menjadikan kedua sumber ajaran tersebut sebagai pedoman hidup. Peserta didik diharapkan mampu menginternalisasi nilai-nilai Al-Qur'an dan Hadis dalam sikap, perilaku, serta pengambilan keputusan sehari-hari.⁴⁶ Dengan pembelajaran yang terarah dan berkesinambungan, Al-Qur'an dan Hadis diharapkan menjadi landasan moral dan spiritual dalam kehidupan peserta didik.

⁴⁶ Khoirun Nisa and Nancy Mursalat, "Analisis pembelajaran al-qur'an dan hadis di sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan* 3, no. 1 (2023): Hal 12.

b. Akidah

Akidah merupakan aspek penting dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berkaitan dengan penanaman dan penguatan keyakinan kepada Allah SWT. Akidah menjadi fondasi utama dalam kehidupan seorang muslim karena menjadi dasar bagi seluruh amal perbuatan.⁴⁷ Oleh sebab itu, pembelajaran akidah diarahkan untuk membentuk keimanan yang kokoh, benar, dan tidak mudah terpengaruh oleh pemahaman yang menyimpang.

Materi akidah mencakup enam rukun iman, yaitu iman kepada Allah, malaikat-malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, rasul-rasul-Nya, hari akhir, serta qada dan qadar.⁴⁸ Peserta didik dibimbing untuk memahami makna setiap rukun iman tersebut secara bertahap sesuai dengan tingkat perkembangan usia dan kemampuan berpikir mereka. Penjelasan dilakukan dengan bahasa yang sederhana dan contoh-contoh konkret agar mudah dipahami dan dihayati.

Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya menyampaikan konsep secara teoritis, tetapi juga mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari peserta didik. Misalnya, iman kepada Allah diwujudkan melalui sikap taat beribadah, iman kepada malaikat ditunjukkan dengan kesadaran bahwa setiap perbuatan diawasi, dan iman kepada hari akhir mendorong peserta didik untuk berbuat baik serta menjauhi perbuatan tercela. Pendekatan kontekstual ini membantu peserta didik memahami bahwa akidah memiliki implikasi nyata dalam kehidupan.

⁴⁷ M. Arifin, "Peran pendidikan aqidah dalam membentuk kepribadian muslim pada peserta didik," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, no. 2 (2017): Hal 142.

⁴⁸ Abdul Rohman, "Pembelajaran aqidah dalam pendidikan agama islam untuk membentuk keimanan peserta didik," *Jurnal Pendidikan Islam*, 6, no. 1 (2018): Hal 35.

Penguatan akidah juga dilakukan melalui pembiasaan sikap positif sebagai wujud keimanan, seperti tawakal, syukur, sabar, jujur, dan percaya diri. Sikap-sikap tersebut menjadi indikator bahwa nilai keimanan telah terinternalisasi dalam diri peserta didik. Dengan pembiasaan yang konsisten, peserta didik tidak hanya memahami konsep iman, tetapi juga merasakannya dalam tindakan sehari-hari.

Dengan demikian, pembelajaran akidah bertujuan membentuk pribadi yang memiliki keyakinan kuat dan sikap hidup yang berlandaskan nilai-nilai keimanan. Akidah yang tertanam sejak dini akan menjadi benteng moral dan spiritual bagi peserta didik dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Melalui pembelajaran yang sistematis dan berkesinambungan, diharapkan terbentuk generasi yang beriman, bertakwa, dan berkarakter mulia.

c. Akhlak

Akhlak merupakan aspek penting dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berfokus pada pembentukan karakter dan perilaku terpuji peserta didik. Pembelajaran akhlak tidak hanya menekankan pada pengetahuan tentang baik dan buruk, tetapi juga pada pembiasaan sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari⁴⁹. Dengan demikian, akhlak menjadi wujud nyata dari keimanan yang telah tertanam dalam diri peserta didik.

Materi akhlak mencakup hubungan manusia dengan Allah (*hablum minallah*), dengan sesama manusia (*hablum minannas*), dan dengan lingkungan

⁴⁹ M. Anas Ma'arif and Muhammad Husnur Rofiq, "Pola pengembangan kurikulum pendidikan agama islam dalam meningkatkan karakter peserta didik," *Tadris: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2018): Hal 44.

sekitar. Dalam hubungan dengan Allah, peserta didik diajarkan untuk bersikap taat, ikhlas, dan senantiasa bersyukur. Dalam hubungan dengan sesama manusia, mereka dibimbing untuk menghormati orang tua dan guru, menyayangi teman, serta menjunjung tinggi nilai kejujuran dan keadilan. Adapun dalam hubungan dengan lingkungan, peserta didik didorong untuk menjaga kebersihan dan kelestarian alam sebagai bentuk tanggung jawab moral.

Pembelajaran akhlak juga menekankan pentingnya sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, dan amanah dalam setiap aktivitas. Guru berperan sebagai teladan (*uswah hasanah*) yang memberikan contoh nyata dalam bersikap dan bertindak. Melalui keteladanan dan pembiasaan yang konsisten, peserta didik lebih mudah memahami dan meniru perilaku terpuji tersebut.⁵⁰

Selain itu, pembelajaran akhlak dilakukan secara kontekstual dengan mengaitkan materi pada situasi kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah, dan masyarakat. Misalnya, sikap peduli terhadap sesama diwujudkan melalui kegiatan tolong-menolong, berbagi, dan menghargai perbedaan. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya memahami konsep akhlak secara teoritis, tetapi juga mampu mengimplementasikannya secara nyata.

Dengan demikian, tujuan utama pembelajaran akhlak adalah membentuk pribadi yang berkarakter mulia dan mampu berinteraksi secara harmonis dengan Allah, sesama manusia, dan lingkungan. Akhlak yang baik menjadi cerminan

⁵⁰ Nur Ainayah, "Pembentukan karakter melalui pendidikan agama islam," *Jurnal Al-Ulum* 3, no. 1 (2013): Hal 30.

kualitas iman seseorang dan menjadi bekal penting bagi peserta didik dalam menjalani kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

d. Fikih

Fikih merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang membahas tentang hukum-hukum Islam yang mengatur kehidupan umat muslim. Fikih berfungsi sebagai pedoman praktis dalam melaksanakan ajaran Islam, baik yang berkaitan dengan ibadah kepada Allah maupun interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari.⁵¹ Dengan mempelajari fikih, peserta didik diharapkan memahami tata cara beribadah secara benar sesuai dengan tuntunan syariat.

Materi fikih dalam pembelajaran di sekolah dasar umumnya meliputi tata cara bersuci (thaharah), seperti wudu dan tayamum, serta pelaksanaan ibadah shalat, puasa, dan zakat. Peserta didik dikenalkan pada syarat, rukun, dan hal-hal yang membatalkan ibadah tersebut. Penyampaian materi dilakukan secara bertahap dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan usia agar mudah dipahami dan dipraktikkan.⁵²

Selain ibadah mahdhah (ibadah khusus), pembelajaran fikih juga mencakup pengenalan aturan-aturan dasar dalam kehidupan sosial atau muamalah. Misalnya, adab dalam berjual beli, pentingnya menepati janji, serta larangan melakukan perbuatan yang merugikan orang lain. Dengan demikian,

⁵¹ Ahmad Rofiq, "Pembelajaran fikih dalam pendidikan agama islam di sekolah," *Jurnal Pendidikan Islam*, 4, no. 2 (2016): Hal 87.

⁵² M. Anas Ma'arif, "Pengembangan pembelajaran fikih dalam pendidikan agama islam di sekolah dasar," *Tadris: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2018): Hal 66.

fikih tidak hanya mengatur hubungan manusia dengan Allah, tetapi juga mengatur hubungan antar sesama dalam kehidupan bermasyarakat.

Dalam proses pembelajaran, aspek fikih tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga menekankan praktik langsung. Guru biasanya mengajak peserta didik mempraktikkan wudu dan gerakan shalat secara bersama-sama agar mereka memahami secara konkret setiap tahapannya. Pendekatan praktik ini sangat penting untuk memastikan bahwa peserta didik tidak hanya mengetahui konsep, tetapi juga mampu melaksanakan ibadah dengan benar.

Dengan demikian, pembelajaran fikih bertujuan membentuk peserta didik yang taat beribadah dan memiliki kesadaran hukum dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pemahaman dan praktik yang konsisten, peserta didik diharapkan mampu menjalankan ajaran Islam secara benar, disiplin, dan penuh tanggung jawab sesuai dengan tuntunan syariat

e. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang mempelajari perjalanan sejarah Islam sejak masa Nabi Muhammad SAW hingga perkembangan peradaban Islam di berbagai wilayah dunia. Pembelajaran SKI tidak hanya menyampaikan peristiwa sejarah secara kronologis, tetapi juga menekankan nilai-nilai moral dan keteladanan yang dapat diambil dari setiap peristiwa tersebut.⁵³

⁵³ Siti Nurjanah, "Pembelajaran sejarah kebudayaan islam sebagai upaya penanaman nilai karakter pada peserta didik," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 7, no. 1 (2019): Hal 55.

Materi SKI diawali dengan pembahasan tentang kehidupan dan perjuangan dakwah Nabi Muhammad SAW, mulai dari masa kelahiran, kerasulan, periode Makkah dan Madinah, hingga wafat beliau. Peserta didik diajak memahami tantangan, strategi dakwah, serta akhlak mulia yang ditunjukkan oleh Nabi dalam menyebarkan ajaran Islam. Dari sini, peserta didik dapat meneladani sikap sabar, jujur, amanah, dan penuh kasih sayang.⁵⁴

Selanjutnya, pembelajaran mencakup perkembangan Islam pada masa Khulafaur Rasyidin dan tokoh-tokoh penting dalam sejarah Islam. Peserta didik diperkenalkan pada kepemimpinan Abu Bakar, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib beserta kontribusinya dalam memperluas dan memperkuat pemerintahan Islam. Materi ini bertujuan menanamkan nilai kepemimpinan, tanggung jawab, dan keadilan.

Selain itu, SKI juga membahas perkembangan peradaban Islam di berbagai wilayah, seperti kemajuan ilmu pengetahuan, seni, budaya, dan arsitektur pada masa kejayaan Islam. Peserta didik diperkenalkan pada kontribusi umat Islam dalam bidang sains, kedokteran, matematika, dan pendidikan. Hal ini bertujuan menumbuhkan rasa bangga terhadap peradaban Islam serta memotivasi peserta didik untuk berprestasi.

Dengan demikian, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bertujuan menanamkan keteladanan, semangat perjuangan, serta kebanggaan terhadap identitas dan peradaban Islam. Melalui pemahaman sejarah yang komprehensif,

⁵⁴ Ahmad Zain Sarnoto, "Pembelajaran sejarah kebudayaan islam dan penanaman nilai karakter peserta didik," *Jurnal Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 7, no. 2 (2018): Hal 214.

peserta didik diharapkan mampu mengambil hikmah dari masa lalu untuk membangun masa depan yang lebih baik sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam.

4. Materi Pembelajaran PAI

Materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan keseluruhan bahan ajar yang dirancang untuk membimbing peserta didik memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam secara komprehensif. Materi ini tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep keagamaan, tetapi juga pada pembentukan sikap spiritual dan sosial yang mencerminkan nilai-nilai Islam. Oleh karena itu, penyusunan materi PAI dilakukan secara sistematis, terstruktur, dan berjenjang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif, emosional, dan spiritual peserta didik.⁵⁵

Secara kurikuler, materi PAI mengacu pada standar kompetensi dan capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum nasional, baik pada tingkat sekolah dasar, menengah, maupun atas. Materi disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di setiap jenjang. Pada tingkat dasar, materi lebih bersifat pengenalan dan pembiasaan, sedangkan pada tingkat yang lebih tinggi materi bersifat analitis, reflektif, dan aplikatif. Dengan demikian, pembelajaran PAI berkembang dari tahap *knowing* (mengetahui), menuju *understanding* (memahami), hingga *practicing* (mengamalkan).

Secara substantif, materi PAI mencakup lima ruang lingkup utama, yaitu:

⁵⁵ Syaiful Anwar, "Strategi pengembangan materi pendidikan agama islam di sekolah," *Jurnal Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2019): Hal 58.

- a. **Al-Qur'an dan Hadis**, meliputi kemampuan membaca Al-Qur'an sesuai kaidah tajwid, menghafal surat-surat pilihan, memahami arti dan kandungan ayat, serta mengkaji hadis-hadis tematik yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Materi ini bertujuan membentuk kedekatan spiritual dengan sumber ajaran Islam serta menjadikan Al-Qur'an dan Hadis sebagai pedoman hidup.
- b. **Akidah**, mencakup penanaman rukun iman, pengenalan sifat-sifat Allah (Asmaul Husna), serta penguatan keyakinan terhadap hari akhir dan takdir. Materi akidah diarahkan untuk membangun pondasi keimanan yang kokoh sehingga peserta didik memiliki keteguhan prinsip dan tidak mudah terpengaruh oleh paham yang menyimpang.
- c. **Akhlak**, berisi pembentukan karakter mulia dalam hubungan dengan Allah (hablum minallah), sesama manusia (hablum minannas), dan lingkungan. Materi ini menekankan pembiasaan sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, toleran, dan peduli sosial sebagai implementasi nyata dari nilai-nilai Islam.
- d. **Fikih**, mencakup pemahaman dan praktik ibadah seperti thaharah (bersuci), shalat, puasa, zakat, serta pengenalan hukum-hukum dasar muamalah. Materi fikih tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga praktik langsung agar peserta didik mampu melaksanakan ibadah dengan benar sesuai tuntunan syariat.
- e. **Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)**, meliputi perjalanan dakwah Nabi Muhammad SAW, perkembangan Islam pada masa Khulafaur Rasyidin, hingga kemajuan peradaban Islam dalam bidang ilmu pengetahuan dan budaya. Materi

ini bertujuan menumbuhkan semangat keteladanan, kecintaan terhadap sejarah Islam, dan motivasi untuk berprestasi.⁵⁶

Selain kelima aspek utama tersebut, materi PAI juga mengintegrasikan nilai-nilai moderasi beragama, toleransi, cinta tanah air, serta penguatan karakter kebangsaan. Hal ini penting agar peserta didik mampu hidup harmonis dalam masyarakat yang majemuk tanpa kehilangan identitas keislamannya. Integrasi ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pembentukan manusia Indonesia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia.

Dalam implementasinya, materi pembelajaran PAI dikembangkan melalui berbagai pendekatan dan metode, seperti pembelajaran kontekstual, diskusi, praktik ibadah, pembiasaan, serta pemanfaatan media digital. Materi juga dapat disajikan dalam bentuk teks, audio-visual, maupun evaluasi interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dengan penyajian yang menarik dan relevan, materi PAI diharapkan tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga diinternalisasi dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

5. Metode Pembelajaran PAI

Metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan seperangkat cara, strategi, dan pendekatan yang digunakan guru untuk menyampaikan materi agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Dalam konteks PAI, metode tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan (transfer of knowledge), tetapi juga menanamkan nilai (transfer of value) dan membentuk karakter (character building). Oleh karena

⁵⁶ Muhammad Yusuf, "Internalisasi nilai-nilai akidah dalam pembelajaran pendidikan agama islam," *Jurnal Edukasi Islami* 8, no. 1 (2019): Hal 94.

itu, metode yang digunakan harus mampu menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang.

Secara pedagogis, pemilihan metode pembelajaran PAI harus mempertimbangkan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, kondisi peserta didik, serta lingkungan belajar. Materi akidah misalnya, memerlukan pendekatan rasional dan reflektif, sedangkan materi fikih lebih tepat menggunakan metode demonstrasi dan praktik langsung. Sementara itu, materi akhlak menuntut metode keteladanan dan pembiasaan yang berkelanjutan⁵⁷. Dengan demikian, tidak ada satu metode yang paling sempurna, melainkan kombinasi berbagai metode yang saling melengkapi.

Beberapa metode yang umum digunakan dalam pembelajaran PAI antara lain:

a. Metode Ceramah (*Ekspositori*)

Metode ini digunakan untuk menyampaikan konsep-konsep dasar seperti rukun iman, sejarah Islam, atau penjelasan hukum-hukum fikih. Ceramah efektif untuk memberikan landasan teori secara sistematis dan terstruktur. Namun, agar tidak bersifat monoton, metode ini perlu dikombinasikan dengan tanya jawab atau media visual agar peserta didik tetap aktif dan fokus.

b. Metode Tanya Jawab dan Diskusi

Metode ini mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Diskusi kelompok dapat digunakan untuk membahas nilai-nilai akhlak, studi kasus muamalah, atau persoalan keagamaan kontemporer. Melalui metode ini,

⁵⁷ Abdul Kosim, "Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Nilai," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 7, no. 2 (2019): Hal 149.

peserta didik dilatih berpikir kritis, mengemukakan pendapat secara santun, serta menghargai perbedaan pandangan.

c. Metode Demonstrasi dan Praktik

Metode ini sangat relevan untuk materi fikih seperti wudu, shalat, tayamum, dan ibadah lainnya. Guru memperagakan tata cara pelaksanaan ibadah, kemudian peserta didik mempraktikkannya secara langsung. Pendekatan ini membantu memperjelas pemahaman serta memastikan keterampilan ibadah dilakukan dengan benar sesuai tuntunan syariat.

d. Metode Keteladanan (*Uswah Hasanah*)

Dalam PAI, keteladanan merupakan metode yang sangat efektif karena nilai-nilai Islam lebih mudah ditanamkan melalui contoh nyata. Guru berperan sebagai figur teladan dalam sikap, ucapan, dan perilaku sehari-hari. Peserta didik akan lebih mudah meniru perilaku positif yang mereka lihat secara langsung dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan teoritis.

e. Metode Pembiasaan (*Habituation*)

Metode ini dilakukan melalui kegiatan rutin seperti membaca doa sebelum dan sesudah belajar, melaksanakan shalat berjamaah, atau membiasakan salam dan senyum. Pembiasaan membantu internalisasi nilai-nilai Islam sehingga menjadi karakter yang melekat dalam diri peserta didik.

f. Metode Kisah (*Storytelling*)

Metode kisah digunakan untuk menyampaikan sejarah Nabi, sahabat, maupun tokoh-tokoh Islam. Cerita yang inspiratif dapat menyentuh aspek emosional peserta didik sehingga nilai-nilai keteladanan lebih mudah diterima dan diingat.

g. Metode Pembelajaran Kontekstual dan Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Metode ini mengaitkan materi PAI dengan realitas kehidupan sehari-hari. Peserta didik diajak menganalisis permasalahan sosial atau moral berdasarkan perspektif ajaran Islam. Pendekatan ini melatih kemampuan berpikir analitis dan aplikatif.⁵⁸

Di era digital, metode pembelajaran PAI juga mengalami perkembangan melalui integrasi teknologi, seperti penggunaan video pembelajaran, presentasi interaktif, platform evaluasi digital, dan aplikasi pembelajaran daring. Pemanfaatan teknologi ini dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan variasi pengalaman belajar peserta didik. Namun demikian, penggunaan teknologi tetap harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan Islam yang berorientasi pada pembentukan iman dan akhlak.

Dengan demikian, metode pembelajaran PAI harus bersifat variatif, integratif, dan kontekstual. Guru dituntut kreatif dalam mengombinasikan berbagai metode agar pembelajaran tidak hanya informatif, tetapi juga transformasional. Melalui penerapan metode yang tepat, pembelajaran PAI diharapkan mampu membentuk peserta didik yang berpengetahuan luas, beriman kuat, dan berakhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari.

B. Evaluasi Pembelajaran

1. Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam penyelenggaraan pendidikan yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana tujuan

⁵⁸ Siti Rahmawati, "Implementasi pendekatan kontekstual dalam pembelajaran pendidikan agama islam di sekolah," *Tadris: Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 1 (2017): Hal 103.

pembelajaran telah berhasil dicapai. Melalui kegiatan evaluasi, pendidik dapat memperoleh informasi mengenai efektivitas proses pembelajaran, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga pencapaian hasil belajar peserta didik.⁵⁹ Evaluasi tidak hanya dimaknai sebagai kegiatan pemberian nilai, tetapi sebagai proses pengambilan keputusan yang berlandaskan data dan informasi yang akurat.

Secara konseptual, evaluasi pembelajaran adalah proses sistematis yang mencakup kegiatan pengumpulan, pengolahan, dan penafsiran data untuk menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran.⁶⁰ Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan agar pendidik dapat memantau perkembangan belajar peserta didik serta mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, evaluasi berfungsi sebagai alat kontrol mutu pendidikan sekaligus sarana peningkatan kualitas pembelajaran.

Menurut Suharsimi Arikunto, evaluasi pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh berbagai informasi mengenai pelaksanaan atau kinerja suatu proses. Informasi yang diperoleh tersebut kemudian dijadikan sebagai dasar dalam mempertimbangkan dan menetapkan keputusan yang paling tepat. Pendapat ini menegaskan bahwa evaluasi tidak hanya berhenti pada pengukuran hasil belajar, tetapi juga menjadi dasar refleksi dan perbaikan terhadap keseluruhan proses pembelajaran.⁶¹

Senada dengan itu, Nana Sudjana menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran adalah proses penentuan nilai suatu kegiatan pembelajaran melalui pengumpulan dan

⁵⁹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Revisi (Bumi Aksara, 2018), Hal 3.

⁶⁰ Hamid Hasan, *Evaluasi Hasil Belajar Dan Pembelajaran* (Remaja Rosdakarya; Bandung, 2016), Hal 7.

⁶¹ Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Hal 4.

analisis data secara sistematis dan berkesinambungan. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai serta untuk menilai efektivitas metode, media, dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik.⁶²

Sementara itu, Purwanto mendefinisikan evaluasi pembelajaran sebagai suatu proses untuk memperoleh informasi secara berkelanjutan dan menyeluruh tentang proses dan hasil belajar peserta didik, guna menentukan kualitas pembelajaran dan membuat keputusan pendidikan. Evaluasi dipandang sebagai bagian integral dari kegiatan pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari perencanaan dan pelaksanaannya.⁶³

Lebih lanjut, Djemari Mardapi mengemukakan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan proses sistematis untuk menilai pencapaian kompetensi peserta didik berdasarkan kriteria tertentu. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik dan instrumen yang valid dan reliabel agar hasil evaluasi dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dengan demikian, evaluasi pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan kualitas lulusan.⁶⁴

2. Tujuan Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan secara terencana dan sistematis untuk menghimpun, mengolah, serta menganalisis informasi sebagai dasar dalam mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran. Dalam penyelenggaraan pendidikan, evaluasi tidak hanya dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, tetapi juga untuk menilai sejauh mana proses pembelajaran

⁶² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Remaja Rosdakarya, 2017), Hal 3-4.

⁶³ M. Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (Remaja Rosdakarya, 2013), Hal 33-34.

⁶⁴ Djemari Mardapi, *Teknik Penyusunan Instrumen Tes Dan Nontes* (Mitra Cindekia, 2008), Hal 5-6.

berlangsung secara efektif. Dengan demikian, evaluasi memiliki kedudukan yang sangat penting dan menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan proses pembelajaran.

Tujuan utama evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah mencapai kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Melalui evaluasi, guru dapat mengidentifikasi tingkat penguasaan materi, baik dalam aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik). Hasil evaluasi ini menjadi dasar dalam menentukan ketuntasan belajar peserta didik.⁶⁵

Selain itu, evaluasi bertujuan sebagai alat diagnosis untuk mengetahui kelemahan dan kesulitan belajar peserta didik. Dengan mengetahui bagian materi yang belum dipahami, guru dapat merancang tindak lanjut berupa remedial, pengayaan, atau perbaikan metode pembelajaran. Dengan demikian, evaluasi berfungsi sebagai sarana perbaikan (improvement) dalam proses pembelajaran.

Evaluasi juga bertujuan untuk memberikan umpan balik (feedback) kepada guru dan peserta didik. Bagi peserta didik, hasil evaluasi dapat menjadi motivasi untuk meningkatkan prestasi belajar. Sementara bagi guru, evaluasi menjadi refleksi terhadap strategi, metode, dan media pembelajaran yang telah digunakan, apakah sudah efektif atau perlu penyesuaian.

⁶⁵ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), hal 15–20

Lebih lanjut, evaluasi pembelajaran memiliki tujuan administratif dan akuntabilitas, seperti penentuan nilai rapor, kenaikan kelas, dan pelaporan hasil belajar kepada orang tua maupun pihak sekolah. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat pengukur hasil belajar, tetapi juga sebagai instrumen pengambilan keputusan dalam sistem pendidikan secara keseluruhan.

3. Fungsi Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran berfungsi untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.⁶⁶ Melalui evaluasi, guru dapat menilai sejauh mana peserta didik telah menguasai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan standar dan indikator pembelajaran. Berikut fungsi dari evaluasi pembelajaran:

a. Fungsi Diagnostik

Evaluasi pembelajaran berfungsi sebagai alat diagnosis untuk mengetahui kondisi awal dan perkembangan belajar peserta didik. Melalui evaluasi, guru dapat mengidentifikasi kemampuan awal, kesulitan belajar, serta hambatan yang dialami peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Fungsi diagnostik ini sangat penting agar pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.⁶⁷

Dengan adanya evaluasi diagnostik, guru dapat mengetahui kesenjangan antara kemampuan yang diharapkan dengan kemampuan aktual peserta didik. Informasi ini membantu guru merancang strategi pembelajaran yang lebih tepat, termasuk penyesuaian metode, media, dan pendekatan pembelajaran. Evaluasi

⁶⁶ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur* (Remaja Rosdakarya, 2017), Hal 9.

⁶⁷ Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Hal 13-14.

diagnostik juga membantu menghindari pembelajaran yang bersifat seragam dan kurang memperhatikan perbedaan individu.

b. Fungsi Pengukuran Pencapaian Tujuan Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran berfungsi untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Setiap kegiatan pembelajaran memiliki tujuan yang harus dicapai, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Evaluasi menjadi alat untuk menilai sejauh mana tujuan tersebut telah terwujud.⁶⁸

Melalui pengukuran yang sistematis dan objektif, guru dapat memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan sesuai dengan perencanaan. Jika hasil evaluasi menunjukkan tujuan belum tercapai secara optimal, maka guru dapat melakukan perbaikan dan penyesuaian pada pembelajaran berikutnya. Dengan demikian, evaluasi menjadi indikator keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan.

c. Fungsi Umpan Balik (Feedback)

Evaluasi pembelajaran berfungsi sebagai umpan balik bagi guru dan peserta didik. Bagi guru, hasil evaluasi memberikan informasi mengenai keefektifan strategi, metode, dan media pembelajaran yang digunakan. Guru dapat melakukan refleksi dan evaluasi diri berdasarkan data hasil belajar peserta didik.⁶⁹

Bagi peserta didik, evaluasi berfungsi untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan dalam belajar. Peserta didik dapat memahami bagian materi yang telah

⁶⁸ Arifin, *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*, Hal 9-10.

⁶⁹ Rahman, "Pendekatan komprehensif dalam evaluasi pembelajaran Abad 21," 99.

dikuasai maupun yang masih perlu diperbaiki. Dengan adanya umpan balik yang jelas, peserta didik terdorong untuk meningkatkan motivasi dan memperbaiki strategi belajar mereka.

d. Fungsi Dasar Pengambilan Keputusan

Evaluasi pembelajaran berfungsi sebagai dasar pengambilan keputusan dalam proses pendidikan. Keputusan tersebut meliputi penentuan kelulusan, kenaikan kelas, penempatan peserta didik, serta pemberian program remedial dan pengayaan. Tanpa evaluasi yang objektif, keputusan pendidikan berpotensi bersifat subjektif dan tidak adil.⁷⁰

Data hasil evaluasi memberikan dasar yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan dalam pengambilan keputusan. Guru dan pihak sekolah dapat merumuskan kebijakan yang tepat berdasarkan bukti empiris, sehingga setiap keputusan yang diambil mencerminkan kondisi belajar peserta didik secara nyata.

e. Fungsi Peningkatan Kualitas Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran. Hasil evaluasi memberikan gambaran mengenai kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Informasi ini menjadi bahan refleksi bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif di masa mendatang.⁷¹

⁷⁰ Siti Zulaikha and Rudi Hartono, "Peran evaluasi pembelajaran dalam pengambilan keputusan pendidikan," *Jurnal Pendidikan Dan Evaluasi* 7, no. 2 (2022): Hal 112.

⁷¹ Retnawati and Heri, "Pengembangan instrumen penilaian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran," *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 6, no. 2 (2016): Hal 156.

Melalui evaluasi yang berkelanjutan, guru dapat melakukan perbaikan secara sistematis terhadap perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya bersifat menilai, tetapi juga berorientasi pada perbaikan dan pengembangan pembelajaran secara berkesinambungan.

f. Fungsi Akuntabilitas Pendidikan

Evaluasi pembelajaran berfungsi sebagai alat pertanggungjawaban penyelenggaraan pendidikan. Hasil evaluasi menjadi bukti nyata atas ketercapaian tujuan pembelajaran dan kinerja guru dalam melaksanakan tugas profesionalnya. Evaluasi menunjukkan sejauh mana proses pendidikan telah berjalan sesuai dengan standar yang ditetapkan.⁷²

Selain itu, hasil evaluasi dapat digunakan oleh pihak sekolah, orang tua, dan pemangku kepentingan lainnya untuk menilai keberhasilan pembelajaran. Dengan demikian, evaluasi berperan dalam mewujudkan transparansi dan akuntabilitas dalam penyelenggaraan pendidikan.

g. Fungsi Motivasi Belajar

Evaluasi pembelajaran juga berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Ketika evaluasi dilaksanakan secara adil, objektif, dan transparan, peserta didik terdorong untuk belajar lebih giat agar memperoleh hasil yang optimal. Evaluasi memberikan dorongan psikologis bagi peserta didik untuk mencapai prestasi yang lebih baik.⁷³

⁷² Dwi Rahayu, "Landasan hukum evaluasi pendidikan dalam sistem pendidikan nasional," *Jurnal Kebijakan Pendidikan* 6, no. 2 (n.d.): Hal 76.

⁷³ Nurhayati, "Pengaruh penggunaan quizizz terhadap hasil belajar dan respons siswa di madrasah ibtidaiah," *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 7, no. 1 (2021):Hal 68.

Selain itu, evaluasi yang disertai dengan penghargaan dan umpan balik positif dapat menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya berorientasi pada penilaian, tetapi juga berperan dalam membangun semangat dan sikap positif terhadap pembelajaran.⁷⁴

4. Prinsip dan Teknik evaluasi dalam pendidikan

Evaluasi dalam pendidikan merupakan bagian integral dari proses pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Evaluasi tidak hanya berfungsi untuk menilai hasil belajar peserta didik, tetapi juga untuk menilai proses pembelajaran secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan evaluasi harus berlandaskan prinsip-prinsip yang tepat serta menggunakan teknik evaluasi yang sesuai agar hasil yang diperoleh benar-benar mencerminkan kemampuan dan perkembangan peserta didik secara objektif dan menyeluruh.⁷⁵ Prinsip evaluasi berperan sebagai pedoman pelaksanaan evaluasi, sedangkan teknik evaluasi berfungsi sebagai cara atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar peserta didik.

a. Prinsip Evaluasi dalam Pendidikan

1) Prinsip Objektivitas

Prinsip objektivitas menuntut agar evaluasi dilaksanakan secara adil dan tidak dipengaruhi oleh faktor subjektif penilai. Penilaian harus didasarkan pada kriteria, indikator, dan standar yang telah ditetapkan sebelumnya, bukan pada perasaan pribadi, kedekatan emosional, maupun prasangka tertentu

⁷⁴ Mirzon Daheri, "Motivasi belajar peserta didik di era new normal," *Journal on Education* 5, no. 3 (2023): Hal 9642.

⁷⁵ Fajri S. Hidayat M., "Transformasi paradigma evaluasi pembelajaran dalam pendidikan modern," *Jurnal Evaluasi Pendidikan* 12, no. 1 (2021): Hal 50.

terhadap peserta didik.⁷⁶ Dengan objektivitas, hasil evaluasi dapat mencerminkan kemampuan peserta didik yang sesungguhnya dan memberikan rasa keadilan bagi seluruh peserta didik.

Objektivitas juga menuntut guru untuk menggunakan instrumen evaluasi yang jelas dan terukur. Instrumen yang disusun secara sistematis akan meminimalkan kesalahan penilaian dan meningkatkan kepercayaan peserta didik terhadap proses evaluasi. Oleh karena itu, prinsip objektivitas menjadi fondasi utama dalam pelaksanaan evaluasi pendidikan.

2) Prinsip Validitas

Validitas berkaitan dengan ketepatan alat evaluasi dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Evaluasi dikatakan valid apabila soal, instrumen, atau teknik penilaian sesuai dengan tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, dan indikator yang telah dirumuskan. Tanpa validitas, hasil evaluasi tidak dapat dijadikan dasar yang kuat dalam pengambilan keputusan pendidikan.⁷⁷

Prinsip validitas juga menuntut kesesuaian antara materi yang diajarkan dengan materi yang dievaluasi. Jika terjadi ketidaksesuaian, maka evaluasi tidak akan memberikan gambaran yang akurat tentang kemampuan peserta didik. Oleh karena itu, guru harus merancang evaluasi secara cermat agar selaras dengan tujuan pembelajaran.

⁷⁶ Rahayu, "Landasan hukum evaluasi pendidikan dalam sistem pendidikan nasional," Hal 82.

⁷⁷ Retnawati, "Pengembangan instrumen penilaian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran," Hal 12.

3) Prinsip Reliabilitas

Reliabilitas berhubungan dengan konsistensi hasil evaluasi. Suatu evaluasi dikatakan reliabel apabila memberikan hasil yang relatif sama ketika dilakukan berulang kali dalam kondisi yang serupa. Prinsip ini penting untuk menjamin bahwa hasil evaluasi dapat dipercaya dan tidak bersifat kebetulan.⁷⁸

Instrumen evaluasi yang reliabel memungkinkan guru memperoleh data yang stabil dan konsisten mengenai kemampuan peserta didik. Dengan demikian, hasil evaluasi dapat digunakan sebagai dasar perbandingan, pemantauan perkembangan belajar, serta pengambilan keputusan pendidikan secara berkelanjutan.

4) Prinsip Berkesinambungan

Evaluasi harus dilakukan secara terus-menerus dan berkelanjutan selama proses pembelajaran berlangsung. Prinsip ini menegaskan bahwa evaluasi tidak hanya dilakukan pada akhir pembelajaran, tetapi juga selama proses pembelajaran berlangsung. Evaluasi berkesinambungan membantu guru memantau perkembangan peserta didik secara bertahap.⁷⁹

Melalui evaluasi yang berkelanjutan, guru dapat segera mengidentifikasi kesulitan belajar peserta didik dan memberikan tindak lanjut yang tepat. Dengan demikian, evaluasi berfungsi sebagai alat kontrol dan perbaikan pembelajaran secara terus-menerus.

5) Prinsip Menyeluruh (Komprehensif)

⁷⁸ Kustati, Martin, "Analisis ulangan harian mata pelajaran pai di sma negeri 10 padang tahun pelajaran 2023/2024," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7, no. 4 (2024): Hal 8.

⁷⁹ Wahyuningsih, and Viandini, "Evaluasi dalam pembelajaran," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi* 5, no. 2 (2023): Hal 111.

Prinsip menyeluruh menekankan bahwa evaluasi harus mencakup seluruh aspek kemampuan peserta didik, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Evaluasi tidak boleh hanya berfokus pada aspek pengetahuan, tetapi juga harus menilai sikap dan keterampilan peserta didik.

Dengan evaluasi yang komprehensif, guru dapat memperoleh gambaran utuh tentang perkembangan peserta didik. Hal ini penting agar proses pendidikan tidak hanya menghasilkan peserta didik yang cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki sikap dan keterampilan yang baik.

6) Prinsip Keadilan

Prinsip keadilan mengharuskan evaluasi dilaksanakan tanpa diskriminasi dan memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh peserta didik. Evaluasi harus mempertimbangkan perbedaan kemampuan, latar belakang, dan kondisi peserta didik agar tidak merugikan pihak tertentu.⁸⁰

Pelaksanaan evaluasi yang adil akan menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menumbuhkan kepercayaan peserta didik terhadap guru dan sistem pendidikan. Dengan demikian, evaluasi dapat berfungsi secara optimal sebagai alat penilaian dan pembinaan.

b. Teknik Evaluasi dalam Pendidikan

1) Tes Tertulis

Tes tertulis merupakan teknik evaluasi yang paling sering digunakan dalam pendidikan untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik. Tes ini

⁸⁰ Fahrul Rozi, "Implementasi evaluasi pembelajaran pendidikan agama islam: tinjauan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik di sma it al-asy'ari nwdi reban tebu," *Jurnal Ilmu Terapan Dan Pendidikan* 1, no. 1 (2025): Hal 8.

dapat berupa pilihan ganda, isian, benar-salah, maupun uraian yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tes tertulis efektif untuk mengukur pemahaman konsep, daya ingat, dan kemampuan berpikir peserta didik.⁸¹

Selain itu, tes tertulis memungkinkan guru menilai hasil belajar peserta didik secara sistematis dan efisien. Namun, agar hasilnya akurat, tes tertulis harus disusun dengan memperhatikan prinsip validitas dan reliabilitas.

2) Tes Lisan

Tes lisan digunakan untuk menilai kemampuan peserta didik dalam mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan secara langsung. Teknik ini memungkinkan guru menilai kemampuan berpikir spontan, keberanian, dan penguasaan materi peserta didik secara mendalam.⁸²

Tes lisan juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan guru. Namun, pelaksanaannya harus dilakukan secara objektif agar tidak dipengaruhi oleh subjektivitas penilai.

3) Tes Praktik atau Kinerja

Tes praktik digunakan untuk menilai keterampilan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas atau tugas tertentu. Teknik ini sangat relevan untuk mengukur aspek psikomotor, seperti keterampilan ibadah, praktik laboratorium, atau keterampilan berbicara.⁸³

⁸¹ Rina Febriana and Ahmad Suryadi, "Analisis penggunaan tes tertulis dalam mengukur hasil belajar siswa pada pembelajaran," *Jurnal Penelitian Pendidikan* 23, no. 2 (2022): Hal 146.

⁸² Siti Mahmuda and Puja Anggunsari, "Oral corrective feedback as a formative assessment in teaching speaking skill," *Journal of Research on English and Language Learning* 4, no. 1 (2023): Hal 22.

⁸³ Ade Andriani and Vira Sayafiti, "Evaluation of learning in cognitive, affective and psychomotor aspects in junior high school," *Indonesian Journal of Education and Mathematical Scienc* 6, no. 1 (2025): Hal 7.

Melalui tes praktik, guru dapat menilai kemampuan peserta didik secara nyata dan kontekstual. Teknik ini memberikan gambaran yang lebih autentik mengenai keterampilan peserta didik.

4) Observasi

Observasi merupakan teknik evaluasi non-tes yang dilakukan dengan cara mengamati perilaku dan sikap peserta didik selama proses pembelajaran. Teknik ini digunakan untuk menilai aspek afektif, seperti kedisiplinan, kerja sama, dan tanggung jawab. Observasi memungkinkan guru memperoleh data secara langsung dan alami. Agar hasilnya akurat, observasi harus dilakukan secara sistematis dan menggunakan pedoman yang jelas.⁸⁴

5) Penugasan

Penugasan merupakan teknik evaluasi yang dilakukan dengan memberikan tugas kepada peserta didik, baik secara individu maupun kelompok. Tugas dapat berupa pekerjaan rumah, proyek, atau laporan yang dikerjakan dalam jangka waktu tertentu. Melalui penugasan, guru dapat menilai pemahaman, kreativitas, dan tanggung jawab peserta didik. Teknik ini juga mendorong peserta didik untuk belajar mandiri dan aktif.⁸⁵

6) Portofolio

Portofolio merupakan kumpulan berbagai hasil karya peserta didik yang dihimpun secara terstruktur dalam kurun waktu tertentu sebagai bukti perkembangan belajarnya. Teknik penilaian ini digunakan untuk memantau

⁸⁴ Retnawati and Heri, "Pengembangan instrumen penilaian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran," Hal 12.

⁸⁵ Siti Rahma, "Pemanfaatan aplikasi quizizz untuk meningkatkan motivasi siswa dalam evaluasi pembelajaran," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 8, no. 2 (2021): Hal 77.

kemajuan peserta didik secara berkesinambungan selama proses pembelajaran. Melalui portofolio, pendidik dapat memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai kemampuan peserta didik karena penilaian dilakukan terhadap proses maupun hasil belajar. Dengan demikian, portofolio menjadi salah satu teknik penilaian yang efektif untuk mengamati perkembangan peserta didik dalam jangka panjang.⁸⁶

5. Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis Digital

Evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis digital merupakan proses penilaian hasil belajar yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana utama dalam pelaksanaannya. Transformasi digital dalam dunia pendidikan mendorong guru untuk tidak lagi bergantung sepenuhnya pada evaluasi konvensional berbasis kertas (paper-based test), tetapi beralih pada sistem penilaian berbasis komputer dan internet (computer-based test). Evaluasi digital ini dirancang untuk mengukur ketercapaian kompetensi peserta didik secara lebih efektif, efisien, dan terintegrasi dengan perkembangan teknologi.⁸⁷

Secara konseptual, evaluasi PAI berbasis digital tetap berlandaskan pada prinsip-prinsip penilaian yang objektif, valid, reliabel, adil, dan berkesinambungan. Perbedaannya terletak pada media dan sistem pengelolaannya. Evaluasi dapat dilakukan melalui Learning Management System (LMS), aplikasi kuis interaktif, platform e-learning, maupun formulir daring. Guru dapat menyusun berbagai bentuk instrumen penilaian seperti pilihan ganda, isian singkat, menjodohkan, uraian, hingga

⁸⁶ Nurhayati, "Pengaruh penggunaan quizizz terhadap hasil belajar dan respons siswa di madrasah ibtidaiah," hal 66.

⁸⁷ Hamidulloh Ibda, "Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran pendidikan agama islam," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 17, no. 2 (2020): Hal 191.

penugasan proyek berbasis digital yang menilai kemampuan analisis dan refleksi peserta didik terhadap materi keislaman.

Dalam konteks PAI, evaluasi berbasis digital dapat mencakup tiga ranah penilaian secara komprehensif. Pada ranah kognitif, peserta didik diuji pemahamannya tentang materi akidah, fikih, akhlak, Al-Qur'an dan Hadis, serta Sejarah Kebudayaan Islam melalui soal interaktif. Pada ranah afektif, guru dapat menggunakan jurnal refleksi digital, survei sikap, atau penilaian diri (self-assessment) untuk mengukur perkembangan sikap religius dan sosial peserta didik. Sementara pada ranah psikomotorik, peserta didik dapat mengirimkan rekaman video praktik ibadah seperti wudu dan shalat sebagai bentuk penilaian keterampilan.

Salah satu keunggulan utama evaluasi digital adalah kemampuannya memberikan umpan balik secara cepat (real-time feedback). Sistem secara otomatis mengoreksi jawaban dan menampilkan skor serta analisis hasil belajar.⁸⁸ Guru juga dapat mengakses data statistik, seperti rata-rata nilai kelas, tingkat kesulitan soal, hingga analisis butir soal. Data ini sangat bermanfaat dalam menentukan tindak lanjut pembelajaran, seperti remedial, pengayaan, maupun perbaikan metode mengajar.

Selain aspek teknis, evaluasi berbasis digital juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Fitur gamifikasi, tampilan visual yang menarik, sistem peringkat, dan batasan waktu pengerjaan menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif dan menantang. Hal ini sejalan dengan

⁸⁸ M. Iqbal Hasan, “Pemanfaatan teknologi informasi dalam evaluasi pembelajaran di era digital,” *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Informasi* 2, no. 1 (2019): Hal 88.

karakteristik generasi digital yang lebih responsif terhadap media berbasis teknologi dibandingkan metode konvensional.

Namun demikian, implementasi evaluasi PAI berbasis digital juga menghadapi beberapa tantangan. Ketersediaan perangkat, akses internet yang stabil, serta tingkat literasi digital guru dan peserta didik menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan pelaksanaannya. Selain itu, guru perlu memastikan integritas akademik tetap terjaga dengan menerapkan pengawasan yang tepat dan desain soal yang mendorong pemahaman, bukan sekadar hafalan.

Lebih jauh, evaluasi digital juga mendukung prinsip transparansi dan akuntabilitas dalam sistem pendidikan. Data hasil belajar tersimpan secara sistematis dan dapat diakses kembali untuk kebutuhan pelaporan maupun analisis jangka panjang. Dalam konteks pembelajaran PAI, evaluasi berbasis digital tidak hanya menjadi alat ukur hasil belajar, tetapi juga sarana inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agama yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

Dengan demikian, evaluasi pembelajaran PAI berbasis digital merupakan bentuk integrasi antara nilai-nilai pendidikan Islam dan kemajuan teknologi. Jika dirancang secara pedagogis dan dilaksanakan secara bijak, evaluasi ini mampu meningkatkan efektivitas penilaian, memperkuat motivasi belajar, serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan Islam secara menyeluruh.

C. Aplikasi Quizizz

1. Pengertian Quizizz

Quizizz merupakan salah satu aplikasi pembelajaran berbasis digital yang digunakan untuk membuat dan menyajikan kuis interaktif secara daring. Aplikasi ini

memungkinkan guru untuk merancang soal-soal pembelajaran dalam berbagai bentuk, seperti pilihan ganda, isian singkat, maupun soal berbasis gambar, yang dapat diakses oleh peserta didik melalui perangkat digital. Quizizz dirancang untuk mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik.⁸⁹

Secara fungsional, Quizizz digunakan sebagai media pembelajaran sekaligus alat evaluasi hasil belajar. Guru dapat memanfaatkan Quizizz untuk melakukan penilaian formatif maupun sumatif secara real-time. Peserta didik dapat langsung mengerjakan kuis dan memperoleh umpan balik berupa skor dan peringkat, sehingga mereka dapat mengetahui tingkat pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Hal ini menjadikan Quizizz sebagai media evaluasi yang praktis dan efisien.

Quizizz juga memiliki karakteristik utama berupa unsur permainan (*game-based learning*) dalam proses pembelajaran. Tampilan visual yang menarik, penggunaan warna, avatar, serta sistem skor dan peringkat membuat peserta didik merasa belajar sambil bermain. Unsur gamifikasi ini berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, khususnya pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.⁹⁰

Selain itu, Quizizz bersifat fleksibel dan mudah diakses. Aplikasi ini dapat digunakan melalui berbagai perangkat, seperti smartphone, tablet, laptop, maupun komputer, selama terhubung dengan jaringan internet. Fleksibilitas ini memungkinkan Quizizz digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka,

⁸⁹ Salma Nasywa, "Penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran interaktif," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 1 (2025): Hal 6.

⁹⁰ Rahmat Hidayat, "Gamifikasi dalam pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9, no. 1 (2020): Hal 67.

pembelajaran daring, maupun pembelajaran campuran (blended learning), sehingga sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

Dalam konteks pembelajaran, Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan dan keaktifan peserta didik. Melalui fitur-fitur interaktif yang dimilikinya, Quizizz mendorong peserta didik untuk lebih fokus, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, Quizizz dapat dipandang sebagai media pembelajaran digital yang inovatif dan efektif dalam mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

2. Sejarah Aplikasi Quiziz

Aplikasi Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang dirancang untuk mendukung proses evaluasi dan pembelajaran secara interaktif. Quizizz didirikan pada tahun 2015 oleh dua pengusaha teknologi asal India, yaitu Ankit Gupta dan Deepak Joy Cheenath. Latar belakang pendiriannya berangkat dari kebutuhan menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kolaboratif, dan tidak menegangkan, khususnya dalam kegiatan evaluasi yang sering kali dianggap membosankan oleh peserta didik.

Pada tahap awal pengembangannya, Quizizz difokuskan sebagai alat kuis daring yang memungkinkan guru membuat soal pilihan ganda dengan sistem skor otomatis. Berbeda dengan platform kuis tradisional, Quizizz memperkenalkan konsep

gamifikasi dengan fitur avatar, meme lucu, sistem peringkat (leaderboard), batas waktu pengerjaan, serta tampilan visual yang menarik. Konsep ini dirancang untuk meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik melalui unsur kompetisi sehat dan pengalaman belajar yang menyenangkan.⁹¹

Seiring waktu, Quizizz terus mengalami inovasi dan ekspansi fitur. Platform ini tidak hanya menyediakan kuis sinkron (langsung di kelas), tetapi juga mode asinkron yang memungkinkan peserta didik mengerjakan soal secara mandiri dalam rentang waktu tertentu. Selain itu, Quizizz menambahkan fitur presentasi interaktif, bank soal publik, integrasi dengan Learning Management System (LMS) seperti Google Classroom, serta laporan analitik yang komprehensif. Fitur analitik ini memungkinkan guru melihat data performa individu maupun kelas, tingkat kesulitan soal, hingga persentase ketuntasan belajar.

Perkembangan Quizizz semakin pesat pada masa pandemi COVID-19 (2020–2022), ketika sistem pembelajaran daring menjadi kebutuhan utama di seluruh dunia. Banyak institusi pendidikan beralih menggunakan platform digital untuk mempertahankan kualitas pembelajaran, dan Quizizz menjadi salah satu pilihan populer karena kemudahan akses serta fleksibilitas penggunaannya melalui smartphone, tablet, maupun komputer. Pada periode ini, Quizizz juga memperluas jangkauannya secara global dan meningkatkan kapasitas server serta fitur kolaboratifnya.

⁹¹ Dini Kurniawati and Siti Nurhayati, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9, no. 2 (2021): Hal 120.

Dalam perkembangannya, Quizizz tidak lagi terbatas sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif. Guru dapat menyisipkan materi, video, gambar, dan penjelasan langsung dalam slide presentasi yang terintegrasi dengan kuis. Hal ini menjadikan Quizizz sebagai platform pembelajaran yang menggabungkan penyampaian materi dan evaluasi dalam satu sistem terpadu.⁹²

Di Indonesia, penggunaan Quizizz berkembang pesat seiring meningkatnya literasi digital guru dan peserta didik. Platform ini banyak dimanfaatkan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam (PAI), untuk evaluasi harian, penilaian tengah semester, maupun latihan soal berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills). Kemudahan penggunaan, sistem koreksi otomatis, serta laporan hasil belajar yang rinci menjadikan Quizizz sebagai salah satu inovasi penting dalam transformasi evaluasi pembelajaran berbasis digital.

Dengan sejarah perkembangan yang adaptif terhadap kebutuhan zaman, Quizizz mencerminkan perubahan paradigma evaluasi dari model konvensional menuju sistem digital yang interaktif, efisien, dan berbasis data. Keberadaannya menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi sarana strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses evaluasi.

3. Fitur Quizizz

Quizizz dilengkapi dengan berbagai fitur yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dan evaluasi secara digital. Fitur-fitur tersebut memungkinkan

⁹² Dwi Cahyono and Ahmad Fauzi, "Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dan Evaluasi Berbasis Game Dalam Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 10, no. 3 (2021): Hal 215.

guru untuk menyusun soal, mengelola kelas, serta memantau hasil belajar peserta didik secara mudah dan efektif.⁹³ Dengan beragam fitur interaktif yang dimilikinya, Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

a. Pembuatan Kuis (*Quiz Creation*)

Fitur utama Quizizz adalah kemudahan dalam pembuatan kuis. Guru dapat membuat soal secara mandiri dengan berbagai bentuk, seperti pilihan ganda, isian singkat, dan soal berbasis gambar. Proses pembuatan kuis dilakukan melalui antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan, sehingga tidak memerlukan keterampilan teknis yang tinggi.⁹⁴

Fitur ini memungkinkan guru menyesuaikan soal dengan tujuan pembelajaran dan tingkat kemampuan peserta didik. Dengan demikian, kuis yang dibuat dapat digunakan sebagai sarana latihan, penguatan materi, maupun evaluasi hasil belajar.

b. Bank Soal (*Question Bank*)

Quizizz menyediakan bank soal yang berisi ribuan kuis dari berbagai mata pelajaran yang dapat diakses dan digunakan oleh guru. Guru dapat mencari, memilih, serta memodifikasi soal yang sudah tersedia sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Keberadaan bank soal ini mempermudah guru dalam menyiapkan bahan evaluasi tanpa harus selalu membuat soal dari awal. Selain itu, bank soal

⁹³ Rina Wahyuni, "Implementasi quizizz dalam pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 23, no. 1 (2024): Hal 68.

⁹⁴ Rahma, "Pemanfaatan aplikasi quizizz untuk meningkatkan motivasi siswa dalam evaluasi pembelajaran," Hal 79.

membantu guru mendapatkan referensi variasi soal yang lebih beragam dan menarik.⁹⁵

c. Mode Pembelajaran (*Live dan Homework*)

Quizizz memiliki dua mode utama dalam penggunaannya, yaitu mode *Live* dan mode *Homework*. Mode *Live* digunakan saat pembelajaran berlangsung secara langsung, baik di kelas maupun secara daring, di mana peserta didik mengerjakan kuis secara bersamaan.

Sementara itu, mode *Homework* memungkinkan guru memberikan kuis sebagai tugas yang dapat dikerjakan peserta didik dalam rentang waktu tertentu. Fleksibilitas mode ini mendukung berbagai model pembelajaran, seperti tatap muka, daring, dan pembelajaran campuran.

d. Umpan Balik dan Skor Otomatis

Fitur umpan balik dan skor otomatis menjadi keunggulan Quizizz dalam proses evaluasi. Setelah peserta didik menjawab soal, sistem secara otomatis memberikan skor dan menunjukkan jawaban yang benar atau salah. Umpan balik yang cepat membantu peserta didik memahami kesalahan dan meningkatkan pemahaman terhadap materi. Bagi guru, fitur ini mempermudah proses penilaian dan menghemat waktu dalam mengevaluasi hasil belajar.⁹⁶

e. Laporan dan Analisis Hasil Belajar

⁹⁵ Syahnas Faradesi, "An analysis of the use of the quizizz application as a learning evaluation tool in pancasila education subject for fifth grade at sdn 09 sitiung," *The Future of Education Journal* 4, no. 7 (2025): Hal 3295.

⁹⁶ Endang Dwi Sulistyowati, "Penerapan media aplikasi quizizz dalam kegiatan evaluasi pembelajaran bahasa indonesia di smk negeri 2 bontang," *Jurnal Inovasi Refleksi Profesi Guru* 2, no. 1 (2025): Hal 8.

Quizizz menyediakan fitur laporan dan analisis hasil belajar yang sangat membantu guru dalam memantau perkembangan peserta didik. Laporan yang dihasilkan mencakup skor individu, tingkat ketuntasan, serta analisis per soal.

Data hasil belajar tersebut dapat digunakan sebagai bahan refleksi dan tindak lanjut pembelajaran. Guru dapat mengetahui materi yang belum dipahami peserta didik dan merancang perbaikan pembelajaran secara lebih tepat.⁹⁷

f. Gamifikasi (*Game-Based Learning*)

Quizizz mengintegrasikan unsur permainan atau gamifikasi dalam proses pembelajaran. Fitur seperti avatar, poin, peringkat, dan papan skor membuat peserta didik merasa belajar sambil bermain. Gamifikasi ini berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga peserta didik lebih antusias dan terlibat dalam mengerjakan kuis.⁹⁸

g. Pengaturan Waktu dan Kecepatan

Quizizz menyediakan fitur pengaturan waktu pengerjaan soal yang dapat disesuaikan oleh guru. Guru dapat mengatur batas waktu per soal maupun keseluruhan kuis sesuai dengan tujuan pembelajaran.⁹⁹

Pengaturan waktu ini melatih peserta didik untuk berpikir cepat dan fokus. Selain itu, guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan kuis dengan kemampuan peserta didik.

⁹⁷ Faradesi, "An analysis of the use of the quizizz application as a learning evaluation tool in pancasila education subject for fifth grade at sdn 09 sitiung," Hal 3297.

⁹⁸ Nurdzitati and Hendra, "Penerapan gamifikasi berbasis quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa inggris di sman 22 makassar," *Jurnal Pena* 12, no. 2 (2025): Hal 4.

⁹⁹ Rafida Aulia and Silih Warni, "Students' perceptions toward quizizz as an assessment tool in efl classroom," *International Journal of Research in Education* 4, no. 2 (2025): Hal 10.

h. Akses Multi Perangkat

Quizizz dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti smartphone, tablet, laptop, dan komputer. Peserta didik hanya memerlukan kode kuis untuk dapat bergabung dan mengerjakan soal.¹⁰⁰

Fitur akses multi perangkat ini menjadikan Quizizz fleksibel dan mudah digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran. Dengan demikian, Quizizz sangat relevan digunakan dalam pembelajaran modern berbasis teknologi.

4. Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran merupakan salah satu bentuk inovasi penilaian berbasis digital yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan peserta didik. Quizizz memungkinkan guru menyusun instrumen evaluasi secara daring dengan berbagai variasi soal, seperti pilihan ganda, isian singkat, benar-salah, maupun soal berbasis gambar. Dengan sistem otomatis, hasil evaluasi dapat langsung diketahui setelah peserta didik menyelesaikan kuis.¹⁰¹

Dalam pelaksanaannya, guru terlebih dahulu membuat akun dan menyusun soal sesuai dengan kompetensi dasar atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Soal dapat dibuat sendiri atau memanfaatkan bank soal yang tersedia secara publik. Setelah kuis dibuat, guru membagikan kode permainan (game code) kepada peserta didik untuk diakses melalui perangkat masing-masing, baik smartphone, tablet,

¹⁰⁰ Rahma, "Pemanfaatan aplikasi quizizz untuk meningkatkan motivasi siswa dalam evaluasi pembelajaran," Hal 79.

¹⁰¹ Rina Astuti and Ahmad Suryadi, "Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis digital," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 8, no. 1 (2021): Hal 32.

maupun komputer. Proses ini dapat dilakukan secara sinkron (langsung di kelas) maupun asinkron (dengan batas waktu tertentu).

Penggunaan Quizizz dalam evaluasi memiliki beberapa keunggulan pedagogis. Pertama, fitur gamifikasi seperti leaderboard, avatar, dan meme interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar serta menciptakan suasana evaluasi yang lebih menyenangkan. Kedua, sistem penilaian otomatis membantu guru menghemat waktu dalam proses koreksi. Ketiga, laporan analitik yang disediakan memungkinkan guru menganalisis tingkat penguasaan materi, distribusi nilai, serta butir soal yang paling banyak salah dijawab.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), Quizizz dapat digunakan untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi akidah, fikih, akhlak, Al-Qur'an dan Hadis, maupun Sejarah Kebudayaan Islam. Misalnya, guru dapat membuat soal tentang rukun iman, tata cara wudu, kandungan ayat, atau peristiwa penting dalam sejarah Islam. Dengan desain soal yang kontekstual, evaluasi tidak hanya mengukur hafalan, tetapi juga pemahaman dan kemampuan berpikir kritis.

Selain sebagai alat evaluasi sumatif, Quizizz juga efektif digunakan sebagai evaluasi formatif untuk mengetahui perkembangan belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Guru dapat memberikan kuis singkat di akhir pertemuan sebagai refleksi materi yang telah dipelajari. Umpan balik langsung yang diperoleh peserta didik membantu mereka memahami kekurangan dan memperbaiki kesalahan secara cepat.

Namun demikian, penggunaan Quizizz juga memerlukan kesiapan sarana dan literasi digital. Ketersediaan perangkat, koneksi internet yang stabil, serta pengawasan saat pelaksanaan evaluasi menjadi faktor penting untuk menjaga objektivitas dan integritas penilaian. Oleh karena itu, guru perlu merancang strategi penggunaan yang tepat agar teknologi benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran merupakan bentuk adaptasi pendidikan terhadap perkembangan teknologi digital. Jika diterapkan secara terencana dan pedagogis, Quizizz dapat meningkatkan kualitas evaluasi, memperkuat motivasi belajar, serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan bermakna.

5. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz dalam Pembelajaran

Quizizz sebagai salah satu media pembelajaran berbasis digital memiliki peran yang cukup signifikan dalam mendukung proses pembelajaran di era teknologi. Aplikasi ini banyak dimanfaatkan oleh guru sebagai media evaluasi maupun sebagai sarana pembelajaran interaktif karena kemudahan penggunaan dan fitur gamifikasinya.¹⁰² Meskipun demikian, penggunaan Quizizz dalam pembelajaran tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu, pemahaman terhadap kelebihan dan kekurangan Quizizz menjadi penting agar penggunaannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

a. Kelebihan Quizizz dalam Pembelajaran

1) Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Peserta Didik

¹⁰² Rahman and Anggraini, "Penggunaan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran," *Jurnal Pendidikan* 5, no. 3 (2020): Hal 47.

Salah satu kelebihan utama Quizizz adalah kemampuannya dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Unsur permainan seperti poin, peringkat, avatar, dan tampilan visual yang menarik membuat peserta didik merasa belajar sambil bermain.¹⁰³ Hal ini menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Motivasi belajar yang meningkat mendorong peserta didik untuk lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam mengerjakan soal dan berusaha memperoleh hasil terbaik.¹⁰⁴

2) Mendorong Keaktifan dan Keterlibatan Peserta Didik

Quizizz mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik harus menjawab setiap soal secara mandiri dan tepat waktu, sehingga mereka terlibat langsung dalam aktivitas belajar. Keterlibatan aktif ini membantu peserta didik untuk lebih fokus dan berkonsentrasi. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berorientasi pada peserta didik.¹⁰⁵

3) Memberikan Umpan Balik Secara Cepat dan Objektif

Quizizz memberikan umpan balik dan skor secara otomatis setelah peserta didik menjawab soal. Umpan balik yang cepat ini membantu peserta didik mengetahui kesalahan dan tingkat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Bagi guru, fitur ini mempermudah proses penilaian dan

¹⁰³ Rahman and Anggraini, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran," Hal 48.

¹⁰⁴ Dewi Purnama Sari, "Motivasi dan keterlibatan dalam lingkungan belajar digital: wawasan dari psikologi pendidikan," *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 2, no. 3 (2023): Hal 11853.

¹⁰⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Rja Grafindo, 2019), Hal 25.

menghemat waktu. Penilaian menjadi lebih objektif karena dilakukan secara sistematis oleh aplikasi.¹⁰⁶

4) Fleksibel dan Mudah Digunakan

Quizizz dapat digunakan dengan mudah melalui berbagai perangkat digital, seperti smartphone, tablet, dan komputer. Guru dan peserta didik tidak memerlukan keterampilan teknologi yang tinggi untuk mengoperasikan aplikasi ini. Fleksibilitas penggunaan Quizizz memungkinkan aplikasi ini digunakan dalam pembelajaran tatap muka, pembelajaran daring, maupun pembelajaran campuran. Hal ini menjadikan Quizizz sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern.¹⁰⁷

5) Menyediakan Data Hasil Belajar yang Lengkap

Quizizz menyediakan laporan hasil belajar yang lengkap dan terperinci. Guru dapat melihat skor individu, tingkat ketuntasan, serta analisis jawaban peserta didik pada setiap soal. Data ini sangat bermanfaat sebagai bahan evaluasi dan tindak lanjut pembelajaran. Guru dapat mengetahui materi yang belum dipahami peserta didik dan merancang strategi pembelajaran yang lebih tepat.¹⁰⁸

b. Kekurangan Quizizz dalam Pembelajaran

¹⁰⁶ R D Wibawa and D Purnama, "Penggunaan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran daring," *Jurnal Pendidikan Informatika* 4, no. 2 (2021): Hal 99.

¹⁰⁷ Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (Raja Grafindo, 2018), Hal 210.

¹⁰⁸ Rahman and Anggraini, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran," Hal 80.

1) Ketergantungan pada Jaringan Internet

Salah satu kekurangan utama Quizizz adalah ketergantungannya pada jaringan internet yang stabil. Jika koneksi internet bermasalah, proses pembelajaran dan evaluasi menggunakan Quizizz dapat terganggu.¹⁰⁹ Kondisi ini menjadi kendala terutama di daerah yang memiliki keterbatasan akses internet. Akibatnya, tidak semua peserta didik dapat mengikuti pembelajaran secara optimal.

2) Potensi Distraksi bagi Peserta Didik

Penggunaan Quizizz melalui perangkat digital berpotensi menimbulkan distraksi. Peserta didik dapat tergoda untuk membuka aplikasi lain atau bermain gim yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.¹¹⁰ Distraksi ini dapat mengurangi fokus dan konsentrasi peserta didik. Oleh karena itu, pengawasan dan pengelolaan penggunaan perangkat digital sangat diperlukan.

3) Kurangnya Interaksi Sosial Langsung

Meskipun bersifat interaktif secara digital, penggunaan Quizizz dapat mengurangi interaksi sosial secara langsung antara guru dan peserta didik. Jika terlalu sering digunakan, peserta didik dapat menjadi kurang aktif dalam berdiskusi secara tatap muka.¹¹¹ Interaksi sosial yang terbatas dapat memengaruhi perkembangan sikap sosial dan komunikasi peserta didik. Oleh

¹⁰⁹ Habibah and Amanah, "Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran di era digital," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, no. 2 (2020): Hal 158.

¹¹⁰ Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Hal 235.

¹¹¹ R D Wibawa and D Purnama, "Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring," Hal 102.

karena itu, penggunaan Quizizz perlu diimbangi dengan metode pembelajaran lain.

4) Terbatas pada Jenis Soal Tertentu

Quizizz memiliki keterbatasan dalam jenis soal yang dapat digunakan. Sebagian besar soal bersifat objektif, seperti pilihan ganda dan isian singkat, sehingga kurang mampu mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi secara mendalam.¹¹² Untuk menilai aspek keterampilan dan sikap, guru tetap perlu menggunakan metode evaluasi lain. Dengan demikian, Quizizz sebaiknya digunakan sebagai pelengkap, bukan satu-satunya alat evaluasi.

5) Membutuhkan Kesiapan Guru dan Peserta Didik

Penggunaan Quizizz menuntut kesiapan guru dan peserta didik dalam mengoperasikan teknologi digital. Guru perlu memiliki keterampilan dalam merancang soal dan mengelola kelas digital, sementara peserta didik perlu terbiasa menggunakan perangkat digital secara bertanggung jawab. Jika kesiapan tersebut belum terpenuhi, penggunaan Quizizz justru dapat menjadi hambatan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan pendampingan agar Quizizz dapat digunakan secara optimal.¹¹³

D. Penelitian Terdahulu

Kajian mengenai penggunaan media evaluasi berbasis teknologi, khususnya Quizizz, telah banyak dilakukan dalam beberapa tahun terakhir dan menunjukkan kecenderungan hasil yang positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

¹¹² Anas Sujiono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Raja Grafindo, 2018), Hal 88.

¹¹³ H B Setiawan, "Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 35-44, vol. 21, no. 1 (2019); Hal 38.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2023) menemukan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Matematika mampu meningkatkan rata-rata nilai siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional.¹¹⁴ Temuan serupa dikemukakan oleh Sari (2020) yang menyatakan bahwa fitur gamifikasi seperti leaderboard dan sistem poin pada Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi.¹¹⁵ Lestari (2021) dalam penelitiannya pada mata pelajaran IPA juga menegaskan bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika evaluasi dilakukan menggunakan media digital interaktif dibandingkan dengan tes tertulis berbasis kertas.¹¹⁶

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS, penelitian oleh Wulandari (2021) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga berdampak pada peningkatan konsentrasi dan partisipasi siswa selama proses evaluasi berlangsung.¹¹⁷ Penelitian oleh Putra Pratama (2022) menambahkan bahwa umpan balik instan yang diberikan oleh sistem mampu membantu siswa memahami kesalahan secara langsung, sehingga proses evaluasi sekaligus menjadi sarana pembelajaran remedial.¹¹⁸ Sementara itu, studi oleh Nurhayati (2021) mengungkap

¹¹⁴ Puspita Rahmawati, "Peningkatan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Game Quizizz," *Seminar Nasional LPPM UMMAT 2* (2023): 572–581.

¹¹⁵ Sari, "Gamification Elements in Quizizz Applications: Evaluating the Impact on Intrinsic and Extrinsic Student's Motivation," *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* 917, no. 1 (2020): 012024, hal 7

¹¹⁶ Lestari, dan Rizki Amalia Nur, "Pengaruh Media 'Quizizz' dalam Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa," *Jurnal Binomial* 4, no. 2 (2021): hal 154–166.

¹¹⁷ Sri Wulandari, "Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi 'Quizizz'," *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi* 18, no. 1 (2021): hal 105–124.

¹¹⁸ Muh. Putra Pratama, "Utilization of Quizizz Platform in the Learning Evaluation Process," *Jurnal Kependidikan Media* 12, no. 2 (2023): hal 77–84.

bahwa evaluasi berbasis game mampu mengurangi tingkat kecemasan siswa saat menghadapi tes, terutama pada jenjang sekolah dasar.¹¹⁹

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), penelitian oleh Fauzi (2020) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran materi Akidah Akhlak di SMP mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.¹²⁰ Penelitian lain oleh Amalia (2024) pada mata pelajaran Fiqih di tingkat MTs menyimpulkan bahwa integrasi Quizizz dalam evaluasi akhir pembelajaran memberikan hasil yang lebih efektif dibandingkan evaluasi konvensional.¹²¹ Namun, sebagian besar penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen yang berfokus pada perbandingan nilai pretest dan posttest, sehingga belum banyak mengeksplorasi dinamika proses pelaksanaan evaluasi secara mendalam.

Berdasarkan telaah penelitian terdahulu, dapat diidentifikasi beberapa *research gap*. Pertama, sebagian besar penelitian dilakukan pada mata pelajaran umum dan jenjang pendidikan menengah, sementara kajian pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah, khususnya dalam pembelajaran PAI, masih terbatas. Kedua, pendekatan yang digunakan dominan kuantitatif dengan fokus pada peningkatan hasil belajar, sehingga aspek prosedural seperti persepsi siswa, kesiapan guru, kendala teknis, dan dinamika pelaksanaan evaluasi belum banyak dikaji secara kualitatif. Ketiga, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik

¹¹⁹ Nurhayati, "Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 11 (2021): hal 1885–1896.

¹²⁰ Nurul Ahmat Fauzi, "Penerapan Gamifikasi Powtoon dan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Siswa SMA Negeri 6 Palangka Raya," *Jurnal Sains Student Research* 3, no. 1 (2025): hal 331–343.

¹²¹ Amalia, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Negeri Samarinda," *FENOMENA: Jurnal Penelitian* 16, no. 1 (2024): hal 24–30

menganalisis penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran PAI di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong sebagai konteks lokal penelitian.

Dengan demikian, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut melalui pendekatan kualitatif deskriptif yang menganalisis secara komprehensif perencanaan, pelaksanaan, persepsi siswa, kendala, serta implikasi penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran PAI di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Pemetaan riset ini menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan bukan sekadar replikasi studi sebelumnya, melainkan pengembangan kajian yang lebih mendalam dan kontekstual dalam bidang evaluasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan madrasah.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus (case study). Penelitian kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong, bukan untuk menguji hipotesis atau mengukur hubungan antarvariabel secara statistik. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti mengeksplorasi makna, persepsi, pengalaman, serta dinamika proses yang terjadi dalam konteks nyata secara komprehensif dan kontekstual.

Penelitian ini menggunakan model analisis spiral (spiral data analysis) dengan pendekatan kualitatif sebagaimana dikemukakan oleh John W. Creswell. Model ini menggambarkan bahwa analisis dilakukan secara berulang dan melingkar, dimulai dari membaca data, mendeskripsikan, mengklasifikasikan, mengembangkan tema, hingga menafsirkan makna.¹²² Dalam konteks penelitian ini, penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi tidak hanya dipahami sebagai alat teknis, tetapi sebagai fenomena pedagogis yang melibatkan pengalaman siswa, strategi guru, serta kondisi lingkungan sekolah. Oleh karena itu, pendekatan kualitatif dianggap paling relevan untuk menggali secara mendalam bagaimana proses evaluasi berbasis digital tersebut diimplementasikan serta dimaknai oleh para pelaku pendidikan.

¹²² Siti Aminah, "Analisis data kualitatif dalam penelitian pendidikan," *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 6, no. 1 (2020): Hal 102.

Adapun pendekatan studi kasus digunakan karena penelitian ini berfokus pada satu kasus tertentu, yaitu implementasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran PAI di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong. Studi kasus memungkinkan peneliti melakukan eksplorasi intensif dan mendalam terhadap suatu sistem yang terikat oleh waktu, tempat, dan aktivitas tertentu.¹²³ Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh gambaran yang utuh mengenai perencanaan, pelaksanaan, kendala, serta implikasi penggunaan Quizizz dalam konteks nyata madrasah tersebut.

Dengan demikian, kombinasi antara jenis penelitian kualitatif dan pendekatan studi kasus memberikan ruang bagi peneliti untuk menghasilkan deskripsi yang kaya (thick description) mengenai fenomena yang diteliti. Pendekatan ini tidak hanya menekankan pada hasil akhir evaluasi, tetapi juga pada proses, pengalaman, serta makna yang muncul selama implementasi berlangsung, sehingga penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang komprehensif dan mendalam terkait penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran PAI di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi

Lokasi ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Rejang Lebong), yang berlokasi di Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

waktu penelitian mulai dari April 2026 hingga Juni 2026

¹²³ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Remaja Rosdakarya, 2019), Hal 17.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan pihak-pihak yang menjadi sumber data utama dalam pelaksanaan penelitian. Subjek penelitian dipilih berdasarkan kesesuaian dengan fokus dan tujuan penelitian, sehingga data yang diperoleh benar-benar relevan dan mendukung analisis yang dilakukan. Dalam penelitian ini, subjek yang ditentukan adalah guru Pendidikan Agama Islam (PAI) yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan evaluasi.

Adapun jumlah subjek penelitian adalah 4 (empat) orang guru PAI yang aktif mengajar di sekolah/madrasah tempat penelitian dilaksanakan. Pemilihan guru PAI sebagai subjek didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka merupakan pelaksana utama dalam perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi pembelajaran PAI, termasuk dalam penggunaan media atau aplikasi digital seperti Quizizz dalam proses evaluasi.

Keempat guru tersebut dipilih dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan subjek berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan kebutuhan penelitian. Kriteria tersebut antara lain: (1) guru yang mengajar mata pelajaran PAI secara aktif, (2) memiliki pengalaman menggunakan media atau aplikasi digital dalam evaluasi pembelajaran, dan (3) bersedia menjadi informan dalam penelitian. Dengan kriteria tersebut, diharapkan data yang diperoleh lebih mendalam dan sesuai dengan fokus penelitian.

Dalam penelitian kualitatif, jumlah subjek tidak ditentukan berdasarkan kuantitas semata, melainkan pada kedalaman dan kelengkapan informasi yang diperoleh. Empat orang guru PAI dianggap cukup representatif untuk menggambarkan pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI di lokasi penelitian, karena mereka memiliki pengalaman langsung dan memahami dinamika pembelajaran yang berlangsung.

Dengan demikian, subjek penelitian yang terdiri dari 4 guru PAI diharapkan mampu memberikan data yang komprehensif terkait perencanaan, pelaksanaan, serta kendala dan dampak penggunaan evaluasi pembelajaran berbasis digital dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Sumber Data

Sumber data merupakan segala sesuatu yang dapat memberikan informasi yang relevan dengan fokus penelitian.¹²⁴ Dalam penelitian ini, sumber data diperoleh dari berbagai pihak dan dokumen yang berkaitan dengan pelaksanaan evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penentuan sumber data dilakukan secara selektif agar informasi yang dikumpulkan benar-benar mendukung tujuan penelitian dan mampu menjawab rumusan masalah.

Secara umum, sumber data dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari subjek penelitian melalui proses wawancara, observasi, dan interaksi langsung di lapangan. Sementara itu, data sekunder adalah data pendukung yang diperoleh dari dokumen, arsip, atau literatur yang relevan dengan penelitian.¹²⁵

1. Data Primer

Data primer dalam penelitian ini bersumber dari 4 (empat) orang guru PAI yang menjadi subjek penelitian. Data diperoleh melalui wawancara mendalam terkait perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi pembelajaran berbasis digital yang mereka terapkan. Selain itu, observasi terhadap proses evaluasi pembelajaran dan interaksi

¹²⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Rineka Cipta, 2018), Hal 172.

¹²⁵ Rina Febriana, "Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7, no. 2 (2019): Hal 112.

guru dengan peserta didik juga menjadi bagian dari data primer. Informasi ini bersifat langsung dan aktual karena diperoleh dari pelaku utama kegiatan pembelajaran.

2. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari berbagai dokumen pendukung, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau modul ajar, daftar nilai peserta didik, hasil laporan evaluasi digital, serta dokumen kebijakan sekolah terkait penggunaan media pembelajaran. Selain itu, sumber literatur berupa buku, jurnal ilmiah, dan penelitian terdahulu yang relevan juga digunakan untuk memperkuat landasan teori dan analisis penelitian.

Dengan memadukan data primer dan data sekunder, penelitian ini diharapkan menghasilkan informasi yang lengkap, valid, dan dapat dipertanggungjawabkan. Kombinasi kedua jenis sumber data tersebut juga memungkinkan peneliti melakukan triangulasi untuk meningkatkan keabsahan data dan memperkuat temuan penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini digunakan tiga jenis teknik pengumpulan data utama, yaitu:

1. Wawancara (Interview)

Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui percakapan langsung antara peneliti dan informan untuk memperoleh informasi secara mendalam.¹²⁶

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepada 4 (empat) orang guru PAI sebagai subjek penelitian, Namun untuk memperoleh hasil yang lebih mendalam

¹²⁶ Dwi Astuti, "Metode Wawancara dalam pengumpulan data penelitian kualitatif," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2019): Hal 44.

peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa orang siswa dan wakil kurikulum di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong.

Karena penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif mengenai penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran PAI, jenis wawancara yang paling tepat adalah wawancara semi terstruktur. Jenis ini memungkinkan peneliti memperoleh data yang mendalam dari guru mengenai dasar pertimbangan penggunaan Quizizz, pelaksanaan evaluasi, serta dampaknya terhadap proses pembelajaran.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Wawancara

NO	Rumusan Masalah	Aspek Yang Ditanya
1	Apa yang menjadi dasar pertimbangan Guru Pendidikan Agama Islam menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran	1. Latar belakang penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran PAI. 2. Kesesuaian Quizizz dengan karakteristik siswa di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

	di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong?	3. Kemudahan penggunaan fitur Quizizz bagi guru dalam membuat dan mengelola soal evaluasi. 4. Ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan Quizizz di madrasah.
2	Bagaimana pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong??	1. Tahap persiapan guru PAI dalam merancang dan menyusun soal evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz. 2. Langkah-langkah pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan Quizizz, termasuk pemanfaatan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi. 3. Peran guru dalam mengarahkan, membimbing, dan memastikan keterlibatan siswa selama pelaksanaan evaluasi menggunakan Quizizz. 4. Keunggulan dan kelemahan menggunakan Aplikasi Quiziz pada Evaluasi akhir pelajaran PAI.
3	Bagaimana dampak penggunaan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong?	1. Dampak penggunaan Quizizz bagi guru dalam mempermudah proses pembuatan, pelaksanaan, dan pengolahan hasil evaluasi pembelajaran. 2. Dampak penggunaan Quizizz bagi siswa dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan minat siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. 3. Dampak penggunaan Quizizz terhadap keefektifan pelaksanaan evaluasi pembelajaran sehingga proses evaluasi menjadi lebih menarik, interaktif, dan efisien. 4. Dampak penggunaan Quizizz terhadap tingkat kevalidan hasil evaluasi dalam mengukur pemahaman dan hasil belajar siswa.

2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap objek atau peristiwa yang diteliti.¹²⁷ Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi terhadap proses pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI berbasis digital di kelas.

Berdasarkan penelitian ini tentang penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MIN 4 Rejang Lebong. Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi nonpartisipan. Pada observasi ini peneliti tidak terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, tetapi hanya mengamati dan mencatat aktivitas guru serta peserta didik selama pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz. Observasi dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disusun sehingga data yang diperoleh bersifat sistematis dan sesuai dengan fokus penelitian, meliputi persiapan guru, pelaksanaan evaluasi menggunakan Quizizz, serta respons peserta didik selama kegiatan evaluasi berlangsung yang digunakan adalah observasi non-partisipan, di mana peneliti tidak terlibat langsung dalam proses pembelajaran, tetapi hanya mengamati jalannya kegiatan.

¹²⁷ Nurul Hidayati, "Teknik observasi dalam penelitian pendidikan," *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 6, no. 1 (2020): Hal 76.

Tabel 3.2 Kisi – Kisi Observasi

NO	Aspek yang Diamati	Deskripsi yang Diamati	
		Naratif	Respresentatif
1	Persiapan dan kesiapan guru dalam menyiapkan serta menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran PAI.		
2	Pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz di dalam kelas, termasuk penyampaian petunjuk kepada siswa dan pemanfaatan fitur-fitur yang tersedia.		
3	Proses Pengelolaan Hasil Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz		

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengkajian dokumen tertulis, gambar, maupun arsip yang relevan dengan penelitian.¹²⁸ Dalam penelitian ini, dokumentasi meliputi:

- a. Modul ajar atau RPP PAI.
- b. Daftar nilai atau hasil evaluasi dari aplikasi digital.
- c. Laporan hasil evaluasi pembelajaran.
- d. Foto kegiatan pelaksanaan Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quiziz.

F. Teknik Analisis Data

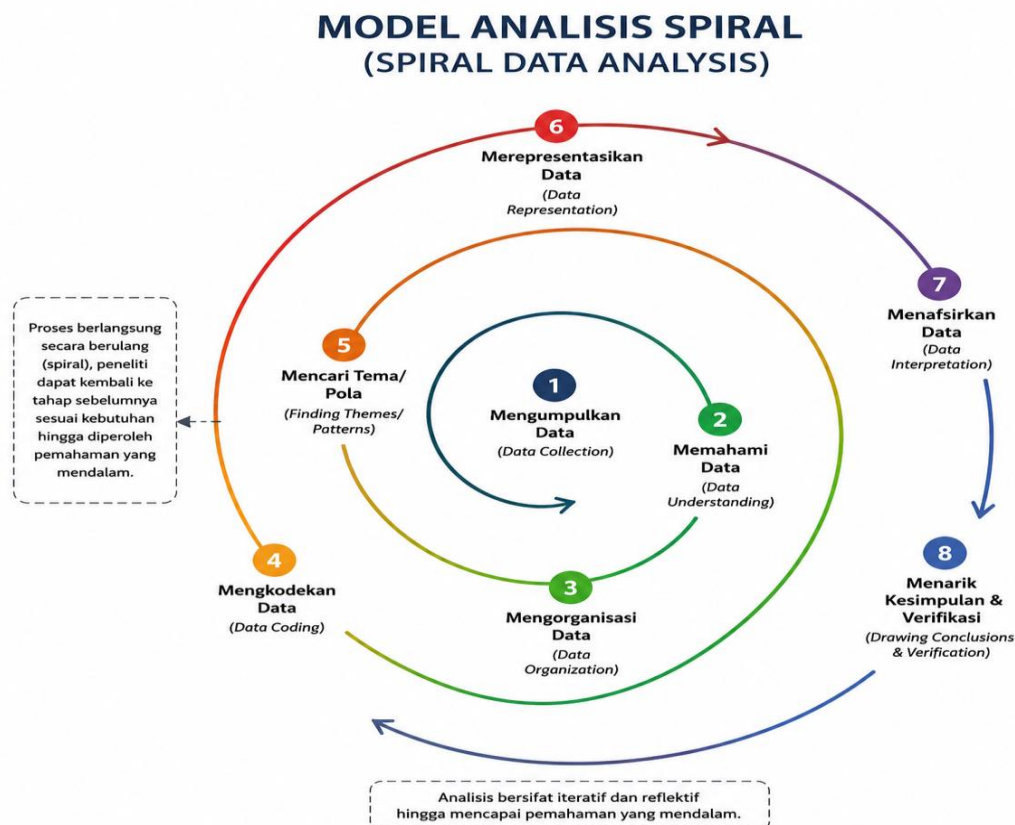
Analisis data dalam penelitian ini dilakukan sejak awal proses pengumpulan data dan terus berlangsung hingga tahap akhir penelitian. Setiap data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi langsung dianalisis untuk menemukan pola, makna, dan keterkaitan dengan fokus penelitian, yaitu analisis penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran PAI. Dengan demikian, analisis tidak bersifat menunggu seluruh data terkumpul, melainkan berjalan secara simultan dan berkelanjutan.

Model analisis yang digunakan adalah model analisis spiral (spiral data analysis) sebagaimana dikemukakan oleh John W. Creswell. Model ini menggambarkan bahwa analisis dilakukan secara berulang dan melingkar, dimulai dari membaca data, mendeskripsikan, mengklasifikasikan, mengembangkan tema, hingga menafsirkan makna.¹²⁹ Proses ini terus berputar sampai peneliti memperoleh pemahaman yang

¹²⁸ R. A. Fadhallah, "Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 2 (2021): Hal 3662.

¹²⁹ Siti Aminah, "Analisis data kualitatif dalam penelitian pendidikan," *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 6, no. 1 (2020): Hal 102.

mendalam dan kesimpulan yang mantap terkait pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI berbasis digital di lokasi penelitian.



G. Teknik Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan bagian penting dalam penelitian kualitatif yang bertujuan untuk memastikan bahwa data dan informasi yang diperoleh dari lapangan dapat dipercaya dan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Dalam penelitian ini, keabsahan data dilakukan untuk memastikan bahwa data mengenai penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MIN 4 Rejang Lebong benar-benar menggambarkan kondisi yang terjadi di lapangan. Untuk

memperoleh data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan, peneliti menggunakan teknik triangulasi.

Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data tersebut sebagai pembanding terhadap data yang diperoleh. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik¹³⁰.

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dilakukan dengan cara membandingkan dan memeriksa kembali informasi yang diperoleh dari berbagai sumber data. Dalam penelitian ini, sumber data berasal dari kepala madrasah, wakil kepala madrasah bidang kurikulum, guru Pendidikan Agama Islam, dan peserta didik di MIN 4 Rejang Lebong. Data yang diperoleh dari satu informan dibandingkan dengan informasi dari informan lainnya untuk mengetahui kesesuaian dan konsistensi informasi.

Sebagai contoh, informasi yang diperoleh melalui wawancara dengan guru PAI mengenai alasan penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran dibandingkan dengan keterangan dari peserta didik mengenai pengalaman mereka mengikuti evaluasi menggunakan Quizizz. Selanjutnya, informasi tersebut juga dibandingkan dengan keterangan kepala madrasah atau wakil kepala madrasah bidang kurikulum mengenai pelaksanaan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi di madrasah. Apabila informasi yang diperoleh dari berbagai sumber menunjukkan kesesuaian, maka data tersebut dinilai memiliki tingkat kepercayaan yang lebih kuat.

¹³⁰ Sumasno Hadi, "Pemeriksaan Keabsahan Data Penelitian Kualitatif pada Skripsi," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 22, no. 1 (2016): hal 74–79

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik dilakukan dengan cara membandingkan data yang diperoleh melalui beberapa teknik pengumpulan data yang berbeda terhadap sumber data yang sama. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Data hasil wawancara mengenai penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran PAI dibandingkan dengan hasil observasi terhadap pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz. Selanjutnya, data tersebut diperiksa kembali melalui dokumentasi berupa perangkat pembelajaran, kisi-kisi soal, hasil evaluasi peserta didik, dokumentasi pelaksanaan evaluasi, serta dokumen lain yang relevan dengan penelitian. Dengan demikian, data yang diperoleh tidak hanya berdasarkan pernyataan informan, tetapi juga didukung oleh hasil pengamatan dan bukti dokumentasi.

3. Pengecekan Keabsahan Data

Selain triangulasi sumber dan teknik, peneliti melakukan pengecekan data secara berulang selama proses penelitian. Data hasil wawancara ditelaah kembali untuk memastikan kesesuaian antara informasi yang disampaikan informan dengan hasil observasi dan dokumentasi. Apabila ditemukan perbedaan informasi, peneliti melakukan klarifikasi kembali kepada informan yang bersangkutan sehingga diperoleh pemahaman yang lebih jelas mengenai kondisi yang sebenarnya.

Pengecekan keabsahan data dilakukan sejak proses pengumpulan data hingga tahap analisis data. Peneliti juga melakukan pengecekan kembali terhadap hasil

wawancara dengan informan untuk memastikan bahwa informasi yang dicatat dan diinterpretasikan oleh peneliti tidak menyimpang dari maksud yang disampaikan oleh informan. Langkah tersebut dilakukan agar hasil penelitian mengenai analisis penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran PAI di MIN 4 Rejang Lebong memiliki tingkat kredibilitas yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Dengan penerapan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan pengecekan data secara berulang, peneliti berupaya memastikan bahwa data yang digunakan dalam penelitian benar-benar menggambarkan pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan aplikasi Quizizz di MIN 4 Rejang Lebong. Oleh karena itu, hasil penelitian diharapkan memiliki kredibilitas dan dapat dipercaya sebagai gambaran mengenai penggunaan aplikasi Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran PAI.

BAB IV

HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong merupakan satu satunya lembaga pendidikan madrasah Islam di Kecamatan Kota Padang Kabupaten Rejang Lebong. MIN 4 Rejang Lebong ini memiliki 11 Ruang Belajar, 6 Ruang Belajar di Sekolah Induk yaitu di Desa Derati Kecamatan Kotapadang sedangkan 5 Ruang Belajarnya terletak di Dusun Rana Kandis yang berjarak Kurang Lebih 15 KM Dari sekolah induk. Sedangkan Penggunaan Aplikasi Quiziz ini sebagai media Evaluasi baru di gunakan di sekolah induk di kelas 5 di karenakan Ruang belajar yang local jauh masih banyak kendala berupa Listrik dan jaringan belum memadai.

Penggunaan aplikasi Quizizz di madrasah ini juga menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang dilakukan guru untuk menciptakan evaluasi yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

Pemilihan MIN 4 Rejang Lebong sebagai lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan yang bersifat strategis dan relevan dengan fokus penelitian. Pertama, madrasah ini telah menerapkan penggunaan aplikasi Quizizz secara langsung dalam evaluasi pembelajaran PAI, sehingga memberikan data yang nyata dan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Kedua, penggunaan Quizizz di MIN 4 Rejang Lebong tidak hanya dilakukan sebagai variasi pembelajaran, tetapi telah menjadi bagian dari pelaksanaan evaluasi yang digunakan guru dalam mengukur pemahaman siswa. Ketiga, madrasah ini memiliki kondisi yang cukup representatif karena meskipun telah

memanfaatkan teknologi digital, masih terdapat berbagai kendala seperti keterbatasan perangkat dan jaringan internet yang tidak selalu stabil. Kondisi tersebut menjadikan MIN 4 Rejang Lebong sebagai lokasi yang menarik untuk mengkaji bagaimana implementasi evaluasi digital dilakukan dalam situasi nyata di lingkungan madrasah.

Keunikan MIN 4 Rejang Lebong dibandingkan madrasah lain terletak pada upaya guru dalam memadukan evaluasi berbasis teknologi dengan karakteristik peserta didik Madrasah Ibtidaiyah yang masih berada pada usia sekolah dasar. Penggunaan Quizizz di madrasah ini tidak hanya dimanfaatkan sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai media untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI. Guru-guru PAI di MIN 4 Rejang Lebong memanfaatkan fitur-fitur seperti skor, peringkat, dan tampilan interaktif untuk menciptakan suasana evaluasi yang lebih menyenangkan sehingga siswa merasa tertarik dan aktif dalam mengikuti proses penilaian. Hal ini menjadi unik karena penerapan evaluasi digital pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah memerlukan penyesuaian yang lebih intensif dibandingkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Penggunaan Quizizz membantu guru menciptakan evaluasi yang tidak monoton dan mampu mengurangi kejenuhan siswa saat mengerjakan soal. Di sisi lain, guru juga memperoleh kemudahan dalam proses penilaian karena hasil evaluasi dapat diperoleh secara otomatis dan lebih cepat. Dengan demikian, penggunaan Quizizz di MIN 4 Rejang Lebong tidak hanya menjadi bentuk pemanfaatan teknologi semata, tetapi juga menjadi strategi pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran PAI di lingkungan madrasah.

B. Hasil Penelitian

1. Dasar pertimbangan Guru Pendidikan Agama Islam menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran

Untuk mengetahui dasar pertimbangan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran di MIN 4 Rejang Lebong, peneliti melakukan wawancara dengan empat orang guru PAI yang bertugas di madrasah tersebut. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan beberapa faktor yang menjadi dasar pertimbangan guru dalam memilih dan menggunakan aplikasi Quizizz dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran.

Pertama, evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz dianggap lebih menarik dari evaluasi konvensional. Fatmawati menjelaskan alasan beliau menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran sesuai dengan kutipan berikut:

“Penggunaan Quizizz membuat kegiatan evaluasi menjadi lebih menarik dibandingkan evaluasi konvensional. Tampilan yang interaktif dan adanya fitur permainan membuat siswa lebih antusias saat mengerjakan soal.”¹³¹

Hal senada juga diungkapkan oleh Eta Afrikayang menjelaskan aplikasi quizizz menghadirkan evaluasi yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Sesuai dengan kutipan berikut:

“Dengan menggunakan Quizizz, suasana evaluasi menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Siswa tidak merasa tegang seperti saat mengerjakan tes biasa karena terdapat unsur permainan di dalamnya.”¹³²

¹³¹ Transkrip Wawancara, Fatmawati, 1-2

¹³² Transkrip Wawancara, Eta Afrika, 1-2

Hal senada juga diungkapkan oleh M. Kamil, yang menjelaskan aplikasi quizizz membuat siswa lebih tertarik mengikuti evaluasi. Sesuai dengan kutipan berikut:

“Penggunaan Quizizz membuat siswa lebih tertarik mengikuti evaluasi pembelajaran karena tampilannya menarik dan interaktif”¹³³

Berdasarkan hasil wawancara dengan Fatmawati, Eta Afrika, dan M. Kamil, dapat dianalisis bahwa penggunaan Quizizz membuat evaluasi pembelajaran PAI lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan evaluasi konvensional. Tampilan interaktif dan unsur permainan dalam Quizizz mampu meningkatkan ketertarikan, antusiasme, dan kenyamanan siswa selama mengikuti evaluasi.

Kedua, penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan semangat siswa. Fatmawati menjelaskan alasan beliau menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran sesuai dengan kutipan berikut:

“Penggunaan Quizizz dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Siswa terlihat lebih termotivasi dan antusias karena evaluasi disajikan dalam bentuk yang menarik, sehingga mereka lebih bersemangat untuk menjawab setiap soal yang diberikan.”¹³⁴

Hal senada juga diungkapkan oleh Eta Afrika yang menjelaskan aplikasi quizizz dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa. Sesuai dengan kutipan berikut:

“Penggunaan Quizizz dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Saat evaluasi berlangsung, siswa menjadi lebih aktif berpartisipasi, antusias menjawab soal, dan lebih fokus terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, proses pembelajaran juga menjadi lebih interaktif karena terjadi keterlibatan yang lebih tinggi dari siswa selama kegiatan evaluasi.”¹³⁵

¹³³ Transkrip Wawancara, M. Kamil, 1

¹³⁴ Transkrip Wawancara, Fatmawati, 3-4

¹³⁵ Transkrip Wawancara, Eta Afrika, 3-4

Hal senada juga diungkapkan oleh M. Kamil yang menjelaskan penggunaan aplikasi quizizz dapat menumbuhkan antusias dan keaktifan siswa dalam evaluasi pembelajaran. Sesuai dengan kutipan berikut

“Saya melihat siswa menjadi lebih antusias saat mengikuti evaluasi menggunakan Quizizz. Mereka aktif berpartisipasi selama proses evaluasi berlangsung, terlihat dari semangat mereka dalam menjawab soal dan keinginan untuk memperoleh hasil yang terbaik.”¹³⁶

Berdasarkan hasil wawancara dengan Fatmawati, Eta Afrika, dan M. Kamil, dapat dianalisis bahwa penggunaan aplikasi Quizizz mampu meningkatkan semangat, minat, dan keaktifan siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran PAI. Penyajian soal yang menarik dan interaktif mendorong siswa untuk lebih antusias, fokus, dan aktif dalam menjawab soal serta berusaha memperoleh hasil yang terbaik.

Ketiga penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran menjadikan evaluasi pembelajaran yang tidak monoton. sesuai dengan kutipan wawancara dengan Yosine sebagai berikut:

“Penggunaan Quizizz membuat kegiatan evaluasi tidak monoton seperti evaluasi pada umumnya. siswa menjadi lebih tertarik mengikuti evaluasi sehingga suasana pembelajaran terasa lebih hidup dan menyenangkan.”¹³⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan Yosine, dapat dianalisis bahwa penggunaan aplikasi Quizizz mampu mengurangi kejenuhan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Penyajian evaluasi yang lebih interaktif membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses evaluasi, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan tidak monoton.

¹³⁶ Transkrip Wawancara, M. Kamil, 2-3

¹³⁷“ Transkrip Wawancara, Yosine, 1-2

Keempat penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran memudahkan guru dalam proses penilaian. Sesuai dengan kutipan wawancara Fatmawati berikut:

“Quizizz sangat memudahkan guru dalam proses penilaian karena hasil pekerjaan siswa dapat diketahui secara otomatis. Guru tidak perlu lagi memeriksa jawaban satu per satu, sehingga proses penilaian menjadi lebih cepat, praktis, dan efisien¹³⁸

Berdasarkan hasil wawancara dengan Fatmawati, dapat dianalisis bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan proses penilaian. Fitur penilaian otomatis memungkinkan hasil evaluasi diperoleh dengan cepat tanpa harus memeriksa jawaban siswa satu per satu, sehingga proses penilaian menjadi lebih praktis, efisien, dan menghemat waktu guru.

Kelima penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran menjadikan evaluasi pembelajaran karena sesuai dengan karakteristik siswa. sesuai dengan kutipan Fatmawati sebagai berikut:

“Menurut saya, Quizizz sesuai dengan karakteristik siswa madrasah karena tampilannya menarik, dilengkapi gambar, warna, dan fitur permainan. Hal tersebut membuat siswa lebih aktif dan tidak mudah bosan saat mengikuti evaluasi pembelajaran PAI.”¹³⁹

Hal senada juga diungkapkan oleh Eta Afrika yang menjelaskan penggunaan aplikasi quizizz sangat sesuai diterapkan pada siswa Madrasah Ibtidaiyah. Berdasarkan dengan kutipan berikut:

“Bahwa quizizz sesuai diterapkan pada siswa Madrasah Ibtidaiyah karena menyajikan media digital yang menyenangkan, sehingga membantu siswa lebih fokus dan tertarik dalam mengikuti evaluasi pembelajaran.”¹⁴⁰

¹³⁸ Transkrip Wawancara, Fatmawati, 5

¹³⁹ Transkrip Wawancara, Fatmawati, 6-7

¹⁴⁰ Transkrip Wawancara, Eta Afrika, 5-6

Hal senada juga diungkapkan oleh M. Kamil yang menjelaskan penggunaan aplikasi quizizz sesuai diterapkan pada siswa Madrasah Ibtidaiyah. Berdasarkan dengan kutipan berikut:

“Menurut saya, Quizizz sesuai dengan karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah karena menampilkan unsur-unsur visual yang menarik. Hal tersebut membuat suasana evaluasi menjadi lebih menyenangkan¹⁴¹

Hal ini juga diungkapkan oleh Yosine yang menjelaskan penggunaan aplikasi quizizz sangat sesuai diterapkan pada siswa Madrasah Ibtidaiyah. Berdasarkan dengan kutipan berikut:

“Quizizz cocok digunakan pada siswa Madrasah Ibtidaiyah karena mereka lebih senang belajar menggunakan media yang menarik. Selain itu, Quizizz juga membuat siswa lebih nyaman saat mengikuti evaluasi pembelajaran.”¹⁴²

Berdasarkan hasil wawancara dengan Fatmawati, Eta Afrika, M. Kamil, dan Yosine, dapat dianalisis bahwa penggunaan aplikasi Quizizz sesuai dengan karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah yang cenderung tertarik pada media pembelajaran yang bersifat visual, menarik, dan menyenangkan. Fitur gambar, warna, dan unsur permainan dalam Quizizz dapat membantu meningkatkan fokus, ketertarikan, keaktifan, serta kenyamanan siswa selama mengikuti evaluasi pembelajaran PAI.

Keenam penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran karena Aplikasi Quizizz memudahkan guru dalam membuat dan mengelola soal sesuai dengan kutipan wawancara Fatmawati sebagai berikut:

“Quizizz memudahkan guru dalam membuat dan mengelola soal evaluasi karena fitur-fiturnya sederhana dan mudah dipahami. Guru dapat menyusun

¹⁴¹ Transkrip Wawancara, M. Kamil, 4-7

¹⁴² Transkrip Wawancara, Yosine, 3-4

soal, mengatur waktu pengerjaan, serta melihat hasil dan nilai siswa secara otomatis.”¹⁴³

Hal senada juga diungkapkan oleh Eta Afrika yang menjelaskan penggunaan aplikasi quizizz sangat membantu guru dalam pengelolaan evaluasi pembelajaran .sesuai dengan kutipan berikut:

Aplikasi ini sangat membantu saya dalam pengelolaan evaluasi pembelajaran karena fitur-fiturnya jelas dan mudah dipahami. Guru dapat mengatur waktu pengerjaan serta memperoleh hasil evaluasi secara otomatis tanpa proses pemeriksaan yang rumit.”¹⁴⁴

Hal senada juga diungkapkan oleh M. Kamil yang menjelaskan penggunaan aplikasi quizizz membantu guru mengurangi waktu koreksi. Sesuai dengan kutipan berikut:

“Quizizz menyediakan fitur yang membantu pengaturan soal dan pengolahan nilai siswa secara otomatis. Dengan adanya fitur tersebut, guru dapat mengurangi waktu yang diperlukan untuk mengoreksi hasil evaluasi.”¹⁴⁵

Hal senada juga diungkapkan oleh Yosine yang menjelaskan penggunaan aplikasi quizizz memudahkan guru penyusunan dan pengaturan soal. Sesuai dengan kutipan berikut:

“Quizizz memudahkan guru dalam menyusun dan mengatur soal evaluasi. Dengan aplikasi ini, proses evaluasi menjadi lebih tertata dan tidak memerlukan banyak waktu untuk pelaksanaannya.”¹⁴⁶

Berdasarkan hasil wawancara dengan Fatmawati, Eta Afrika, M. Kamil, dan Yosine, dapat dianalisis bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memberikan kemudahan bagi guru dalam membuat, mengatur, dan mengelola soal evaluasi pembelajaran. Fitur

¹⁴³ Transkrip Wawancara, Fatmawati, 1-2

¹⁴⁴ Transkrip Wawancara, Eta Afrika, 8-10

¹⁴⁵ Transkrip Wawancara, M. Kamil, 7-8

¹⁴⁶“Transkrip Wawancara, Yosine, 5-6

yang sederhana dan mudah dipahami serta adanya pengolahan nilai secara otomatis membantu guru menghemat waktu dalam pelaksanaan dan koreksi evaluasi, sehingga proses evaluasi menjadi lebih praktis, tertata, dan efisien.

Ketujuh penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran karena tersedianya sarana dan prasana yang memadai dalam penggunaannya sesuai dengan kutipan wawancara Fatmawati sebagai berikut:

“Penggunaan Quizizz didukung oleh tersedianya sarana dan prasarana yang memadai, seperti jaringan internet dan perangkat telepon genggam. Selain itu, fasilitas sekolah yang cukup baik juga mendukung pelaksanaan evaluasi menggunakan aplikasi ini.”¹⁴⁷

Hal senada juga diungkapkan oleh Eta Afrika yang menjelaskan penggunaan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran karena adanya fasilitas teknologi yang cukup memadai .sesuai dengan kutipan berikut:

“Penggunaan Quizizz didukung oleh fasilitas teknologi yang cukup memadai. Sebagian besar siswa telah memiliki perangkat yang dapat digunakan, sehingga evaluasi dapat dilaksanakan dengan lebih mudah dan efektif.”¹⁴⁸

Hal senada juga diungkapkan oleh M. Kamil yang menjelaskan penggunaan aplikasi dalam evaluasi pembelajaran karena fasilitas sekolah cukup menunjang. Sesuai dengan kutipan berikut:

“Fasilitas sekolah sudah cukup menunjang penggunaan media digital dalam pembelajaran. Tersedianya jaringan internet, perangkat komputer, serta akses penggunaan telepon genggam membantu pelaksanaan evaluasi menggunakan Quizizz berjalan dengan baik.”¹⁴⁹

¹⁴⁷ Transkrip Wawancara, Fatmawati, 12-13

¹⁴⁸ Transkrip Wawancara, Eta Afrika, 11-12

¹⁴⁹ Transkrip Wawancara, M. Kamil, 9

Hal senada juga diungkapkan oleh Yosine yang menjelaskan penggunaan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran karena adanya dukungan jaringan internet disekolah. Sesuai dengan kutipan berikut:

“Adanya dukungan perangkat belajar dan akses internet di lingkungan madrasah memudahkan pelaksanaan evaluasi berbasis digital menggunakan Quizizz.”¹⁵⁰

Berdasarkan hasil wawancara dengan Fatmawati, Eta Afrika, M. Kamil, dan Yosine, dapat dianalisis bahwa tersedianya sarana dan prasarana yang memadai menjadi salah satu faktor pendukung penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran. Dukungan jaringan internet, perangkat telepon genggam, komputer, dan fasilitas teknologi lainnya memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan evaluasi berbasis digital. Dengan demikian, ketersediaan fasilitas yang memadai dapat menunjang pelaksanaan evaluasi menggunakan Quizizz agar berjalan lebih efektif dan lancar.

Wakil kurikulum bapak M.Kadir, menambahkan :

Awal mula Penggunaan Aplikasi Quiziz untuk Evaluasi Pembelajaran di MIN 4 Rejang Lebong ketika Guru PAI memperkenalkan Aplikasi Quiziz ini kepada saya nampaknya sangat menarik bagi peserta didik maka dari itu kami mengizinkan Guru PAI menggunakannya di Sekolah Kami.¹⁵¹

Hal senada juga diungkapkan oleh siswa, Azka Albukhari, yang menyatakan:

"Saya senang ketika guru menggunakan Quizizz karena tampilannya menarik dan seperti bermain game. Saat mengerjakan soal saya menjadi lebih

¹⁵⁰Transkrip Wawancara, Yosine, 7-8

¹⁵¹ Transkrip Wawancara M. Kadir, 1

semangat, tidak bosan, dan langsung bisa mengetahui nilai setelah selesai mengerjakan."¹⁵²

Selain dari Azka albukhori, Maisa Rani dan Sharkan Menyampaikan Pendapatnya tentang penggunaan Aplikasi Quiziz dalam Evaluasi Pembelajaran PAI.

“Menurut saya, Quizizz dipakai agar belajar dan mengerjakan soal PAI lebih menyenangkan”¹⁵³,

Hal senada juga di sampaikan Sharkan.

“Menurut saya, penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran PAI sangat menyenangkan. Soal-soalnya seperti permainan sehingga saya tidak terlalu merasa sedang mengerjakan ujian”¹⁵⁴.

Dina Aripa juga berpendapat yang sama .

“Menurut saya, Quizizz digunakan agar ujian PAI lebih menyenangkan. Sesuai, karena Quizizz mudah dan menarik untuk anak-anak”¹⁵⁵.

Berdasarkan kutipan wawancara diatas, dapat diketahui bahwa dasar pertimbangan guru Pendidikan Agama Islam dalam menggunakan aplikasi Quizizz pada evaluasi pembelajaran di MIN 4 Rejang Lebong terdiri atas beberapa faktor:

- a. Quizizz menjadikan evaluasi pembelajaran lebih menarik karena memiliki tampilan yang interaktif, berwarna, dan dilengkapi berbagai fitur yang mampu menarik perhatian siswa.

¹⁵² Transkrip Wawancara, Azka Albukhari, 1

¹⁵³ Transkrip Wawancara, Maisa Rani, 1

¹⁵⁴ Transkrip Wawancara, Sharkan ,1

¹⁵⁵ Transkrip Wawancara, Dina Aripa, 1-2

- b. Penggunaan Quizizz dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena evaluasi disajikan dalam bentuk yang menyenangkan sehingga siswa lebih antusias dalam mengerjakan soal.
- c. Quizizz membuat kegiatan evaluasi tidak monoton karena menghadirkan variasi dalam pelaksanaan penilaian yang berbeda dari metode konvensional.
- d. Aplikasi ini memudahkan guru dalam proses penilaian karena hasil evaluasi dapat diketahui secara otomatis tanpa harus melakukan pemeriksaan secara manual.
- e. Quizizz dinilai sesuai dengan karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah yang cenderung menyukai media visual, interaktif, dan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan.
- f. Quizizz memudahkan guru dalam mengelola dan membuat soal karena tersedia berbagai fitur yang sederhana dan mudah digunakan, mulai dari penyusunan soal, pengaturan waktu pengerjaan, hingga pengolahan hasil evaluasi.
- g. Penggunaan Quizizz didukung oleh ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti jaringan internet, perangkat belajar, serta fasilitas sekolah yang menunjang pelaksanaan evaluasi berbasis digital.

“Setelah melakukan wawancara langsung dengan Guru PAI, waka kurikulum serta salah satu siswa kelas 5, untuk memastikan lebih mendalam lagi tentang penggunaan Aplikasi Quiziz dalam evaluasi Akhir pembelajaran PAI peneliti melakukan observasi langsung ke sekolah dan memang benar aplikasi quiziz ini lebih menarik menarik karena memiliki tampilan yang interaktif, berwarna, dan dilengkapi berbagai fitur yang mampu menarik perhatian siswa.¹⁵⁶ Setelah melakukan observasi peneliti juga menyajikan dokumentasi nya berupa gambar-gambar Fitur Aplikasi Quiziz di Lampiran pada Gambar 1.1.

¹⁵⁶ Observasi, Debi Irama, 1

2. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran

Untuk mengetahui pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran di MIN 4 Rejang Lebong, peneliti melakukan wawancara dengan empat orang guru PAI yang bertugas di madrasah tersebut. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan beberapa tahapan pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran

Pertama, menyiapkan materi yang akan di evaluasi. Fatmawati menjelaskan langkah yang beliau siapkan sebelum menggunakan aplikasi quizizz dengan menyiapkan materi sesuai dengan kutipan berikut:

"Sebelum menggunakan Quizizz, saya menyiapkan terlebih dahulu materi yang akan dievaluasi. Setelah materi ditentukan, saya membuat soal sesuai dengan materi tersebut dan memasukkannya ke dalam aplikasi Quizizz." ¹⁵⁷

Hal senada juga diungkapkan oleh Eta Afrika yang menjelaskan tahapan penggunaan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran yaitu guru terlebih dahulu memilih materi yang akan dievaluasi dengan menyesuaikan soal dengan kemampuan siswa. Sesuai dengan kutipan berikut:

"Sebelum menggunakan Quizizz, saya memilih terlebih dahulu materi yang akan dievaluasi. Kemudian saya membuat soal yang sesuai dengan materi dan kemampuan siswa agar evaluasi dapat berjalan dengan baik." ¹⁵⁸

¹⁵⁷ Transkrip Wawancara, Fatmawati, 14-17

¹⁵⁸ Transkrip Wawancara, Eta Afrika, 14-16

Hal senada juga diungkapkan oleh M. Kamil yang menjelaskan tahapan penggunaan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran yaitu guru terlebih dahulu memilih materi yang akan dievaluasi dengan menyesuaikan soal dengan kemampuan siswa. Sesuai dengan kutipan berikut:

"Saya menyiapkan materi dan membuat soal terlebih dahulu sesuai tujuan pembelajaran. Setelah kuis selesai dibuat di Quizizz, saya membagikan kode kuis kepada siswa agar mereka dapat masuk dan mengerjakan soal yang telah disediakan."¹⁵⁹

Hal ini juga diungkapkan oleh Yosine yang menjelaskan tahapan penggunaan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran yaitu guru terlebih dahulu menyiapkan kisi-kisi soal dan menyesuaikan bentuk evaluasi dengan kemampuan siswa di kelas. Sesuai dengan kutipan berikut:

"Langkah yang saya lakukan yaitu menyiapkan materi dan membuat soal sesuai tujuan pembelajaran. Setelah itu, saya membagikan kode kuis kepada siswa untuk masuk ke Quizizz. Kemudian siswa mengerjakan soal sesuai waktu yang telah ditentukan melalui fitur yang tersedia pada aplikasi."¹⁶⁰

Berdasarkan hasil wawancara dengan Fatmawati, Eta Afrika, M. Kamil, dan Yosine, dapat dianalisis bahwa tahap awal penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran PAI adalah menyiapkan materi dan menyusun soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta kemampuan siswa. Persiapan yang dilakukan secara matang membantu guru memastikan soal yang diberikan relevan dengan materi yang telah dipelajari, sehingga pelaksanaan evaluasi menggunakan Quizizz dapat berjalan dengan terarah dan efektif.

¹⁵⁹ Transkrip Wawancara, M. Kamil, 10-11

¹⁶⁰ Transkrip Wawancara, Yosine, 9-11

Kedua, membimbing siswa dalam menggunakan aplikasi. Fatmawati menjelaskan langkah dalam menggunakan aplikasi quizizz dengan membimbing siswa. Sesuai dengan kutipan berikut:

"Selama evaluasi berlangsung, saya membimbing siswa dalam menggunakan aplikasi Quizizz. Apabila ada siswa yang mengalami kesulitan, saya membantu dan memberikan arahan agar mereka dapat mengerjakan soal dengan lancar."¹⁶¹

Hal senada juga diungkapkan oleh Eta Afrika yang menjelaskan tahapan kedua penggunaan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran yaitu guru berperan dalam memberikan penjelasan mengenai cara penggunaan aplikasi. Sesuai dengan kutipan berikut:

"Sebelum pelaksanaan evaluasi, saya menjelaskan terlebih dahulu cara menggunakan aplikasi Quizizz dan tata tertib yang harus dipatuhi selama kegiatan berlangsung. Karena ada beberapa siswa yang masih memiliki keterbatasan dalam menggunakan perangkat digital, saya memberikan pendampingan dan membantu mereka ketika mengalami kesulitan saat menggunakan aplikasi."¹⁶²

Hal senada juga diungkapkan oleh Bapak M.Kamil yang menjelaskan tahapan kedua penggunaan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran yaitu guru berperan dalam memberikan petunjuk penggunaan aplikasi Sesuai dengan kutipan berikut:

"Saya selalu memberikan petunjuk penggunaan Quizizz sebelum evaluasi dimulai. Saat kegiatan berlangsung, saya membantu dan mengarahkan siswa yang mengalami kesulitan. Hal ini karena kemampuan siswa dalam menggunakan perangkat digital tidak sama, sehingga ada beberapa siswa yang masih memerlukan bimbingan."¹⁶³

¹⁶¹ Transkrip Wawancara, Fatmawati, 21-22

¹⁶² Transkrip Wawancara, Eta Afrika, 19-23

¹⁶³ Transkrip Wawancara, M. Kamil, 13-15

Hal ini juga diungkapkan oleh Yosine yang menjelaskan tahapan kedua penggunaan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran yaitu guru memberikan petunjuk penggunaan terlebih dahulu dan membantu siswa. Sesuai dengan kutipan berikut:

"Sebelum menggunakan Quizizz, saya menjelaskan terlebih dahulu cara penggunaannya kepada siswa. Selama evaluasi berlangsung, saya mendampingi dan membantu siswa yang mengalami kesulitan. Saya juga memberikan motivasi agar siswa tetap semangat dan aktif dalam mengikuti evaluasi."¹⁶⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan Fatmawati, Eta Afrika, M. Kamil, dan Yosine, dapat dianalisis bahwa guru memiliki peran penting dalam membimbing dan mendampingi siswa selama penggunaan aplikasi Quizizz. Guru memberikan petunjuk penggunaan aplikasi sebelum evaluasi dimulai serta membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam mengoperasikan perangkat digital. Pendampingan tersebut dilakukan agar seluruh siswa dapat mengikuti evaluasi dengan lancar, aktif, dan percaya diri meskipun memiliki kemampuan teknologi yang berbeda.

Ketiga, mengawasi jalannya evaluasi. Fatmawati menjelaskan langkah ketiga dalam menggunakan aplikasi quizizz yaitu mengawasi jalannya evaluasi juga memastikan seluruh siswa terlibat aktif. Sesuai dengan kutipan berikut:

"Pada saat evaluasi menggunakan quizizz berlangsung, saya mengawasi jalannya kegiatan agar tetap tertib dan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan. Saya juga memastikan seluruh siswa terlibat aktif dalam mengerjakan soal serta mengikuti evaluasi sampai selesai."¹⁶⁵

Hal senada juga diungkapkan oleh Eta Afrika yang menjelaskan tahapan penggunaan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran yaitu guru memantau

¹⁶⁴ Transkrip Wawancara, Yosine, 13-14

¹⁶⁵ Transkrip Wawancara, Fatmawati, 26-27

keikutsertaan siswa agar seluruh siswa dapat mengikuti evaluasi. Sesuai dengan kutipan berikut:

"Saat evaluasi menggunakan Quizizz berlangsung, saya memantau keikutsertaan siswa dan memastikan seluruh siswa dapat mengikuti evaluasi dengan baik. Apabila ada siswa yang mengalami kendala, saya langsung membantu agar mereka tetap dapat mengikuti kegiatan."¹⁶⁶

Hal senada juga diungkapkan oleh M. Kamil yang menjelaskan tahapan penggunaan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran yaitu guru Memastikan siswa mengikuti evaluasi dengan tertib selama kegiatan berlangsung. Sesuai dengan kutipan berikut:

"Selama evaluasi menggunakan Quizizz, saya memastikan siswa mengikuti kegiatan dengan tertib dan mengerjakan soal sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya juga mengawasi jalannya evaluasi agar kegiatan dapat berjalan dengan baik sampai selesai."¹⁶⁷

Hal ini juga diungkapkan oleh Yosine yang menjelaskan tahapan penggunaan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran yaitu guru memastikan siswa tetap serius serta aktif. Sesuai dengan kutipan berikut:

"Saat evaluasi berlangsung, saya memastikan siswa tetap serius dalam mengerjakan soal dan aktif mengikuti kegiatan. Saya juga memberikan arahan kepada siswa agar tetap fokus sehingga evaluasi dapat berjalan dengan baik."¹⁶⁸

Berdasarkan hasil wawancara dengan Fatmawati, Eta Afrika, M. Kamil, dan Yosine, dapat dianalisis bahwa guru berperan penting dalam mengawasi pelaksanaan evaluasi menggunakan Quizizz agar berjalan tertib dan lancar. Pengawasan dilakukan dengan memastikan seluruh siswa dapat mengikuti evaluasi, tetap fokus, aktif mengerjakan soal, serta membantu siswa yang mengalami kendala. Dengan demikian,

¹⁶⁶Transkrip Wawancara, Eta Afrika, 23-24

¹⁶⁷ Transkrip Wawancara, M. Kamil, 15-16

¹⁶⁸ Transkrip Wawancara, Yosine, 15-16

pengawasan guru dapat mendukung keterlibatan siswa dan kelancaran proses evaluasi pembelajaran.

Senada dengan itu juga bapak M. Kadir selaku wakil Kurikulum juga memberi tanggapannya :

“saya melihat ketika evaluasi berlangsung peserta didik fokus mengerjakan soal namun kadang-kadang ada juga peserta didik bertanya sesekali.”¹⁶⁹

Hal senada juga diungkapkan oleh salah seorang siswa, Azka Albukhari, yang menyatakan:

"Saat mengerjakan soal di Quizizz, kami lebih fokus karena ada batas waktu untuk menjawab setiap soal. Kalau ada soal yang kurang dipahami, kami sesekali bertanya kepada guru agar bisa menjawab dengan benar."¹⁷⁰

Dina Aripa juga memberi jawaban yang hampir sama.

“Guru membimbing kami dan membantu jika ada kesulitan termasuk kendalanya biasanya internet lambat kami meminta bantuan guru”¹⁷¹.

Senda juga dengan jawaban dari Juder Ventus.

“Bapak/Ibu guru biasanya jalan keliling kelas. Kalau ada teman yang nggak bisa login atau layarnya nge-blank, guru pasti bantuin benerin HP-nya. Guru juga jagain biar kita nggak buka Google atau nyontek teman sebelah”¹⁷².

Berdasarkan hasil wawancara dengan para informan, dapat diketahui bahwa pelaksanaan evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menggunakan aplikasi Quizizz di MIN 4 Rejang Lebong dilaksanakan melalui beberapa tahapan:

- a. Tahap pertama adalah menyiapkan materi yang akan dievaluasi, yaitu dengan menentukan materi yang telah diajarkan, menyusun soal sesuai tujuan

¹⁶⁹ Transkrip Wawancara, M. Kadir, 2

¹⁷⁰ Transkrip Wawancara, Azka Albukhari, 2

¹⁷¹ Transkrip Wawancara, Dina Aripa, 7-8

¹⁷² Transkrip Wawancara, Juder Ventus, 7-8

pembelajaran, kompetensi yang ingin dicapai, dan kemampuan siswa, kemudian memasukkannya ke dalam aplikasi Quizizz.

- b. Tahap kedua adalah membimbing siswa dalam menggunakan aplikasi, yang dilakukan dengan memberikan petunjuk penggunaan Quizizz, menjelaskan tata tertib pelaksanaan evaluasi, memberikan motivasi, serta membantu dan mendampingi siswa yang mengalami kesulitan dalam menggunakan perangkat digital maupun aplikasi Quizizz.
- c. Tahap ketiga adalah mengawasi jalannya evaluasi, yaitu dengan memantau keikutsertaan siswa, memastikan seluruh siswa dapat mengikuti evaluasi dengan tertib, serius, dan aktif, serta memberikan arahan dan bantuan kepada siswa yang mengalami kendala selama proses evaluasi berlangsung sehingga kegiatan evaluasi dapat berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

“Setelah melakukan wawancara dengan informan peneliti juga melakukan observasi langsung guna memperkuat hasil wawancara dengan informan peneliti melihat bagaimana cara Guru menyiapkan soal-soal evaluasi dan mengawasi jalannya evaluasi Dan hasil dari observasi itu peneliti melihat Sebelum kegiatan evaluasi dilaksanakan, guru terlebih dahulu menyiapkan perangkat pembelajaran yang diperlukan, termasuk mengakses akun Quizizz, menyusun soal evaluasi, dan memastikan seluruh sarana pendukung seperti jaringan internet serta perangkat siswa dapat digunakan dengan baik. Selain itu juga terlihat guru telah login ke aplikasi Quizizz sebelum pembelajaran dimulai, menyiapkan kuis yang akan digunakan, membagikan kode permainan kepada siswa, serta memastikan seluruh peserta berhasil bergabung ke dalam kelas virtual.”¹⁷³

Untuk memperkuat lagi peneliti mengambil dokumentasi berupa gambar-gambar yang dapat di lihat di lampiran dokumentasi pada gambar 1.1.

¹⁷³ Observasi, Debi Irama, 2

3. Dampak penggunaan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran

Untuk mengetahui pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran di MIN 4 Rejang Lebong, peneliti melakukan wawancara dengan empat orang guru PAI yang bertugas di madrasah tersebut. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan beberapa tahapan pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran di MIN 4 Rejang Lebong, peneliti melakukan wawancara dengan empat orang guru PAI yang bertugas di madrasah tersebut. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan beberapa dampak pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran

Pertama, dampak pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran yaitu memudahkan guru dalam membuat soal dan evaluasi. Hal ini diungkapkan oleh Fatmawati Memudahkan guru dalam membuat soal, mengolah hasil belajar siswa secara cepat dan praktis. Sesuai dengan kutipan berikut:

"Quizizz memudahkan saya dalam membuat soal dan melaksanakan evaluasi. Hasil belajar siswa juga dapat diolah secara cepat dan praktis karena sistem penilaian dilakukan secara otomatis oleh aplikasi."¹⁷⁴

¹⁷⁴Transkrip Wawancara, Fatmawati, 27-29

Hal senada juga diungkapkan oleh Eta Afrika dampak pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran yaitu proses penilaian dapat dilakukan secara otomatis. Sesuai dengan kutipan berikut:

"Quizizz sangat membantu dalam proses penilaian karena nilainya langsung dihitung secara otomatis. Guru tidak perlu memeriksa jawaban siswa satu per satu, sehingga hasil evaluasi dapat diketahui dengan lebih cepat."¹⁷⁵

Hal senada juga diungkapkan oleh M. Kamil dampak pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran yaitu membantu guru mempercepat proses evaluasi. Sesuai dengan kutipan berikut:

"Penggunaan aplikasi Quizizz membantu saya mempercepat proses evaluasi pembelajaran karena seluruh tahapan, mulai dari pelaksanaan hingga penilaian, dapat dilakukan secara digital. Selain itu, evaluasi menjadi lebih praktis karena guru tidak perlu menggunakan banyak kertas, dan lebih interaktif karena siswa dapat mengerjakan soal melalui fitur-fitur yang menarik di dalam aplikasi."¹⁷⁶

Hal ini juga diungkapkan oleh Yosine dampak pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran yaitu memberikan kemudahan bagi guru dalam menyiapkan dan melaksanakan evaluasi. Sesuai dengan kutipan berikut:

Penggunaan aplikasi Quizizz memberikan kemudahan bagi saya dalam menyiapkan dan melaksanakan evaluasi pembelajaran. Soal dapat dibuat dan diatur dengan lebih mudah melalui aplikasi. Selain itu, pengelolaan nilai juga menjadi lebih sederhana karena hasil evaluasi siswa langsung tersusun secara otomatis oleh sistem, sehingga guru dapat melihat hasil belajar siswa dengan cepat."¹⁷⁷

¹⁷⁵ Transkrip Wawancara, Eta Afrika, 25-27

¹⁷⁶ Transkrip Wawancara, M. Kamil, 17-18

¹⁷⁷ Transkrip Wawancara, Yosine, 17-18

Berdasarkan hasil wawancara dengan Fatmawati, Eta Afrika, M. Kamil, dan Yosine, dapat dianalisis bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memberikan dampak positif dalam memudahkan guru menyiapkan, melaksanakan, dan menilai evaluasi pembelajaran PAI. Fitur penilaian otomatis membantu mempercepat pengolahan hasil belajar, mengurangi waktu koreksi, serta membuat proses evaluasi lebih praktis dan efisien. Selain itu, pelaksanaan evaluasi secara digital juga mengurangi penggunaan kertas dan memberikan pengalaman evaluasi yang lebih interaktif bagi siswa.

Kedua, meningkatkan motivasi siswa. Dampak pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran sesuai dengan kutipan wawancara Fatmawati sebagai berikut:

"Dengan menggunakan Quizizz, motivasi dan minat siswa dalam mengikuti evaluasi meningkat. Siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam kegiatan evaluasi, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif." ¹⁷⁸

Hal senada juga diungkapkan oleh Yosine dampak pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran yaitu membuat siswa lebih berani dan percaya diri dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Sesuai dengan kutipan berikut:

"Penggunaan aplikasi Quizizz membuat siswa lebih berani dan percaya diri dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Mereka terlihat lebih antusias karena evaluasi dikemas dengan cara yang menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif dalam mengerjakan soal dan tidak merasa tertekan seperti saat mengikuti tes konvensional." ¹⁷⁹

¹⁷⁸ Transkrip Wawancara, Fatmawati, 31-32

¹⁷⁹ Transkrip Wawancara, Yosine, 19-20

Berdasarkan hasil wawancara dengan Fatmawati dan Yosine, dapat dianalisis bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memberikan dampak positif terhadap motivasi, minat, dan kepercayaan diri siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran PAI. Penyajian evaluasi yang menarik dan menyenangkan membuat siswa lebih antusias, aktif, berani, serta tidak merasa tertekan dalam mengerjakan soal, sehingga keterlibatan siswa dalam proses evaluasi menjadi lebih baik.

Ketiga, Meningkatkan validitas hasil evaluasi. Dampak pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran sesuai dengan kutipan wawancara Fatmawati sebagai berikut:

"Penggunaan aplikasi Quizizz membantu meningkatkan validitas hasil evaluasi karena penilaian dilakukan secara otomatis berdasarkan jawaban yang diberikan siswa..¹⁸⁰

Hal senada juga diungkapkan oleh Eta Afrika dampak pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran yaitu guru dapat melihat nilai siswa ketika siswa sudah mengerjakan soal evaluasi. Sesuai dengan kutipan berikut:

"Melalui Quizizz, nilai siswa dapat langsung terlihat setelah evaluasi selesai. Skor juga otomatis muncul sehingga saya dapat mengetahui hasil belajar siswa dengan cepat dan mudah."¹⁸¹

Berdasarkan hasil wawancara dengan Fatmawati dan Yosine, dapat dianalisis bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memberikan dampak positif terhadap motivasi, minat, dan kepercayaan diri siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran PAI. Penyajian evaluasi yang menarik dan menyenangkan membuat siswa lebih antusias,

¹⁸⁰ Transkrip Wawancara, Fatmawati, 33

¹⁸¹ Transkrip Wawancara, Eta Afrika, 29-31

aktif, berani, serta tidak merasa tertekan dalam mengerjakan soal, sehingga keterlibatan siswa dalam proses evaluasi menjadi lebih baik.

Keempat, "Memudahkan guru mengetahui tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa. Hasil wawancara dengan Fatmawati dampak pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi sesuai dengan kutipan berikut:

"Dengan menggunakan aplikasi Quizizz, saya lebih mudah mengetahui tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa. Setelah siswa selesai mengerjakan soal, nilai dapat langsung terlihat dan saya juga dapat mengetahui soal mana yang banyak dijawab benar maupun salah oleh siswa. Dari hasil tersebut, saya bisa melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.¹⁸²

Hal senada juga diungkapkan oleh Eta Afrika dampak pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran yaitu guru dapat melihat tingkat pemahaman siswa terhadap materi. Sesuai dengan kutipan berikut:

"Melalui aplikasi Quizizz, saya dapat melihat jawaban siswa yang benar maupun yang salah secara langsung setelah evaluasi selesai. Dari hasil tersebut, saya dapat mengetahui materi mana yang sudah dipahami siswa dan materi mana yang masih perlu diberikan penjelasan"¹⁸³

Hal senada juga diungkapkan oleh M. Kamil dampak pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran yaitu guru mengetahui tingkat pemahaman siswa Sesuai dengan kutipan berikut:

"Dengan menggunakan aplikasi Quizizz, saya dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Dari hasil evaluasi yang ditampilkan, saya bisa melihat sejauh mana siswa memahami materi

¹⁸² Transkrip Wawancara, Fatmawati, 34

¹⁸³ Transkrip Wawancara, Eta Afrika, 32

serta mengetahui bagian-bagian yang masih perlu dijelaskan kembali agar pemahaman mereka menjadi lebih baik."¹⁸⁴

Hal senada juga diungkapkan oleh Yosine dampak pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran yaitu memudahkan guru dalam mengetahui tingkat pemahaman siswa. Sesuai dengan kutipan berikut:

"Quizizz memudahkan saya dalam mengetahui tingkat pemahaman siswa karena hasil evaluasi dapat langsung dilihat. Dari hasil tersebut, saya dapat mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipelajari."¹⁸⁵

Berdasarkan hasil wawancara dengan Fatmawati, Eta Afrika, M. Kamil, dan Yosine, dapat dianalisis bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memudahkan guru dalam mengetahui tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa. Hasil evaluasi yang dapat dilihat secara langsung membantu guru mengidentifikasi materi yang telah dipahami maupun yang masih mengalami kesulitan, sehingga guru dapat menentukan tindak lanjut pembelajaran dan memberikan penjelasan kembali sesuai dengan kebutuhan siswa.

Hal senada juga diungkapkan oleh Bapak M.Kadir selaku Waka Kurikulum, dampak pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran yaitu memudahkan guru dalam mengetahui tingkat pemahaman siswa. Sesuai dengan kutipan berikut:

“Dengan menggunakan Aplikasi quiziz ini saya melihat guru-guru lebih mudah untuk memeriksa jawaban soal dari peserta didik karena saya melihat di aplikasi quiziz ini ada fitur-fitur nya yang otomatis memeriksa benar salah

¹⁸⁴ Transkrip Wawancara, M. Kamil, 19

¹⁸⁵ Transkrip Wawancara, Yosine, 22-23

jawaban dari peserta didik tersebut sehingga dapat melihat sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang di ajari guru sebelumnya.”¹⁸⁶

Hal senada juga diungkapkan oleh beberapa orang siswa, Azka Albukhari, yang menyatakan:

"Kalau menggunakan Quizizz, setelah selesai mengerjakan soal nilai langsung keluar. Jadi kami juga langsung tahu berapa nilai yang diperoleh dan bisa mengetahui soal mana yang benar dan mana yang salah. Guru juga tidak perlu lama memeriksa hasil pekerjaan kami." ¹⁸⁷

Juder Ventus memberi jawaban yang hampir sama

“Kelihatannya guru jadi nggak capek ngoreksi nilai kita. Habis kita selesai main, nilainya langsung keluar di layar depan kelas. Guru langsung tahu siapa juara 1, 2, dan 3 tanpa harus meriksa kertas satu-satu pakai bolpoin merah”. ¹⁸⁸

Jawaban tersebut juga senada dengan jawaban Sarhkan

“Menurut saya iya, guru tidak perlu membagikan kertas soal kepada semua siswa, Guru juga bisa melihat hasil pekerjaan siswa dengan lebih cepat”. ¹⁸⁹

Jawaban senada juga disampaikan oleh Rosa Nabila.

“Dengan Menggunakan Aplikasi Quizizz memudahkan guru dalam membuat dan memeriksa hasil evaluasi kami” ¹⁹⁰.

¹⁸⁶ Transkrip Wawancara, M. Kadir 3

¹⁸⁷ Transkrip Wawancara, Azka Albukhari 3

¹⁸⁸ Transkrip Wawancara , Juder Ventus 9

¹⁸⁹ Transkrip Wawancara, Sharkan 9

¹⁹⁰ Transkrip Wawancara, Rosa Nabila 9

Berdasarkan hasil wawancara dengan para informan, dapat diketahui bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran di MIN 4 Rejang Lebong memberikan berbagai dampak positif diantaranya:

1. Pertama, Mengurangi Kecemasan Evaluasi (Tes) Ujian konvensional seringkali membuat siswa tegang. Antarmuka Quizizz yang penuh warna, animasi lucu, dan musik latar membantu menurunkan tingkat stres siswa saat menjawab soal-soal PAI, sehingga mereka bisa berpikir lebih jernih.
2. Kedua, Melatih Fokus dan Kecepatan Berpikir Keberadaan *timer* (pengatur waktu) pada setiap soal melatih siswa kelas 5 untuk tidak sekadar hafal materi, tetapi juga fokus dan tangkas dalam mengambil keputusan saat menjawab pertanyaan.
3. Ketiga, penggunaan Quizizz dapat meningkatkan validitas hasil evaluasi karena penilaian dilakukan secara otomatis berdasarkan jawaban yang diberikan siswa, sehingga hasil yang diperoleh lebih objektif dan akurat.
4. Keempat, Quizizz memudahkan guru dalam mengetahui tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa. Melalui fitur yang tersedia, guru dapat melihat nilai siswa secara langsung, mengetahui jawaban yang benar dan salah, serta memperoleh gambaran mengenai tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, hasil evaluasi dapat digunakan sebagai dasar untuk menentukan tindak lanjut pembelajaran yang lebih tepat.

“Setelah melakukan wawancara dengan informan berupa dewan guru dan siswa dapat diketahui bahwa penggunaan aplikasi quiziz untuk evaluasi akhir mata pelajaran PAI peneliti juga melakukan observasi dan temuannya bahwa memang benar apa yang di sampaikan para informan diatas semenjak menggunakan aplikasi quiziz ini lebih

memudahkan guru dalam membuat soal, dan juga Quizizz memudahkan guru dalam mengetahui tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa. Melalui fitur yang tersedia, guru dapat melihat nilai siswa secara langsung, mengetahui jawaban yang benar dan salah, serta memperoleh gambaran mengenai tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari.¹⁹¹ Untuk lebih memperjelas lagi peneliti mengambil dokumentasi berupa gambar yang ada di lampiran pada Gambar 1.2.

C. Pembahasan Penelitian

1. Dasar pertimbangan Guru Pendidikan Agama Islam menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, ditemukan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong diketahui bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran dilatarbelakangi oleh kebutuhan guru untuk menciptakan proses evaluasi yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Penggunaan Quizizz dipandang mampu memberikan suasana evaluasi yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional yang selama ini digunakan.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran PAI memberikan berbagai manfaat bagi guru maupun siswa. Pertama, Quizizz mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan siswa karena proses evaluasi disajikan dalam bentuk visual dan permainan digital yang menarik sehingga

¹⁹¹ Observasi, Debi Irama 3

siswa tidak mudah merasa bosan. Kedua, penggunaan Quizizz dinilai sesuai dengan karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah yang cenderung menyukai pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi. Ketiga, aplikasi ini memudahkan guru dalam mengelola evaluasi pembelajaran, mulai dari penyusunan soal, pelaksanaan evaluasi, hingga proses penilaian karena tersedia fitur penilaian otomatis yang praktis dan efisien. Keempat, keberhasilan pelaksanaan evaluasi menggunakan Quizizz juga didukung oleh tersedianya sarana dan prasarana madrasah yang memadai, seperti perangkat digital dan akses internet yang baik sehingga proses evaluasi dapat berjalan dengan lancar.

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan minat belajar siswa sejalan dengan pendapat Deterding yang menjelaskan bahwa konsep gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik melalui penerapan unsur permainan dalam kegiatan nonpermainan.¹⁹²

Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga sesuai dengan pendapat Azhar Arsyad yang menyatakan bahwa media pembelajaran visual dan interaktif dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.¹⁹³

Kemudahan guru dalam mengelola evaluasi melalui fitur penilaian otomatis pada Quizizz juga didukung oleh pendapat Arifin yang menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu guru memperoleh hasil penilaian

¹⁹² Sebastian Deterding dkk., "From game design elements to gamefulness: defining gamification," *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (New York: ACM, 2011, hal. 10

¹⁹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2017, hal. 15.

secara lebih cepat, praktis, dan objektif.¹⁹⁴ Di samping itu, penggunaan teknologi digital dalam evaluasi pembelajaran sejalan dengan pendapat Rusman yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis teknologi informasi mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran maupun evaluasi di sekolah.⁴

Berdasarkan hasil analisis penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran PAI menunjukkan adanya perubahan pada proses evaluasi yang sebelumnya bersifat monoton menjadi lebih inovatif dan interaktif. Unsur permainan, tampilan visual, serta sistem penilaian otomatis yang terdapat pada Quizizz mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih menyenangkan sehingga berdampak pada meningkatnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi berbasis teknologi dapat membantu meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Selain itu, penggunaan Quizizz juga menunjukkan efektivitas dalam membantu guru melaksanakan evaluasi secara lebih praktis dan efisien. Guru tidak lagi memerlukan waktu yang lama dalam proses pemeriksaan dan pengolahan nilai karena hasil evaluasi dapat diketahui secara otomatis. Dengan demikian, penggunaan Quizizz tidak hanya mempermudah proses evaluasi, tetapi juga membantu guru memperoleh hasil penilaian yang lebih cepat dan objektif. Dukungan sarana dan prasarana yang memadai turut menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan evaluasi berbasis teknologi di madrasah sehingga penggunaan Quizizz dapat berjalan secara optimal dalam mendukung proses evaluasi pembelajaran PAI.

¹⁹⁴ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016, hal. 32.

2. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, diketahui bahwa pelaksanaan evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan aplikasi Quizizz di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong dilakukan melalui beberapa tahapan yang terstruktur, mulai dari persiapan soal oleh guru hingga pelaksanaan evaluasi oleh siswa melalui media digital. Penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran dinilai mampu membantu guru melaksanakan proses evaluasi secara lebih praktis, efektif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan sehingga kegiatan evaluasi dapat berjalan dengan lebih terarah dan interaktif.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz diawali dengan tahap persiapan oleh guru, yaitu menyusun dan menginput soal sesuai dengan materi serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Setelah soal selesai disusun, guru membagikan kode atau tautan kepada siswa agar dapat mengakses dan mengerjakan evaluasi melalui perangkat digital masing-masing. Proses tersebut membuat pelaksanaan evaluasi menjadi lebih praktis dan terstruktur dibandingkan metode konvensional.

Selain itu, penelitian juga menemukan bahwa guru memiliki peran penting selama proses evaluasi berlangsung. Guru tidak hanya bertugas mengelola soal dan memantau hasil evaluasi melalui fitur yang tersedia pada Quizizz, tetapi juga aktif memberikan arahan, bimbingan, dan pendampingan kepada siswa agar kegiatan evaluasi dapat berjalan dengan baik. Dalam pelaksanaannya, ditemukan beberapa

kendala seperti gangguan jaringan internet dan kesulitan sebagian siswa dalam menggunakan aplikasi. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui bantuan dan arahan langsung dari guru sehingga proses evaluasi tetap berjalan dengan lancar dan efektif.

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong sejalan dengan teori evaluasi pembelajaran yang dikemukakan oleh Zainal Arifin, yang menyatakan bahwa evaluasi merupakan suatu proses sistematis dan berkelanjutan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan informasi guna mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran.¹⁹⁵ Dalam pelaksanaannya, evaluasi harus dilakukan secara terencana mulai dari penyusunan instrumen, pelaksanaan tes, hingga pengolahan hasil penilaian. Hal tersebut sesuai dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa guru terlebih dahulu menyusun dan menginput soal pada aplikasi Quizizz sebelum pelaksanaan evaluasi dilakukan oleh siswa melalui kode atau tautan yang dibagikan.

Selain itu, penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi berbasis digital juga sesuai dengan pendapat Rusman yang menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran dapat membantu menciptakan proses pembelajaran dan evaluasi yang lebih efektif, efisien, serta interaktif.¹⁹⁶ Melalui penggunaan teknologi digital, guru dapat melaksanakan evaluasi secara lebih praktis karena proses pengelolaan soal, pelaksanaan tes, hingga penilaian dapat dilakukan secara otomatis dalam satu sistem. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz

¹⁹⁵ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016, hal. 5.

¹⁹⁶ Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Rajawali Pers, 2018, hal 45

membantu guru melaksanakan evaluasi secara lebih terarah dan mempermudah proses pemantauan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian yang menunjukkan adanya peran aktif guru dalam membimbing dan mendampingi siswa selama proses evaluasi juga didukung oleh teori peran guru dalam pembelajaran yang dikemukakan oleh Hamalik. Menurut Hamalik, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pembimbing, fasilitator, dan pengelola kegiatan pembelajaran agar proses belajar dapat berjalan secara optimal.¹⁹⁷ Dalam konteks evaluasi menggunakan Quizizz, guru berperan memberikan arahan, membantu siswa yang mengalami kesulitan, serta memastikan kegiatan evaluasi berlangsung dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran tetap membutuhkan pendampingan guru agar tujuan evaluasi dapat tercapai secara maksimal.

Selain itu, kendala teknis seperti gangguan jaringan internet dan kesulitan siswa dalam menggunakan aplikasi merupakan bagian dari tantangan penerapan pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini sejalan dengan pendapat Munir yang menyatakan bahwa keberhasilan penggunaan teknologi dalam pembelajaran dipengaruhi oleh kesiapan sarana dan prasarana, kemampuan pengguna, serta dukungan lingkungan belajar.¹⁹⁸ Oleh karena itu, dukungan fasilitas seperti perangkat digital dan akses internet yang memadai menjadi faktor penting dalam menunjang keberhasilan pelaksanaan evaluasi berbasis teknologi di sekolah.

¹⁹⁷ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* Jakarta: Bumi Aksara, 2017, hal. 44

¹⁹⁸ Munir, *Pembelajaran Digital*, Bandung: Alfabeta, 2017, hal 90

Dengan demikian, berdasarkan teori-teori tersebut dapat dipahami bahwa penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran PAI tidak hanya mendukung proses evaluasi yang lebih praktis dan interaktif, tetapi juga membantu guru melaksanakan evaluasi secara lebih sistematis, efektif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Berdasarkan hasil analisis penelitian, penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran PAI menunjukkan bahwa teknologi digital mampu membantu menciptakan proses evaluasi yang lebih sistematis, praktis, dan efisien. Proses evaluasi yang dimulai dari penyusunan soal, pembagian kode akses, hingga penilaian otomatis memudahkan guru dalam mengelola evaluasi pembelajaran secara lebih terorganisir. Selain itu, guru memiliki peran penting sebagai pembimbing dan pengarah selama pelaksanaan evaluasi agar siswa dapat mengikuti proses penggunaan aplikasi dengan baik.

Di samping itu, pelaksanaan evaluasi berbasis Quizizz masih dipengaruhi oleh beberapa kendala teknis, seperti jaringan internet dan kemampuan siswa dalam mengoperasikan aplikasi. Namun, kendala tersebut dapat diminimalisasi melalui dukungan sarana dan prasarana yang memadai serta pendampingan dari guru selama proses evaluasi berlangsung. Dengan demikian, penggunaan Quizizz dinilai mampu mendukung terciptanya evaluasi pembelajaran PAI yang lebih modern, interaktif, dan efisien di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong.

3. Dampak penggunaan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, diketahui bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi

pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong memberikan berbagai dampak positif bagi guru maupun siswa. Penggunaan Quizizz tidak hanya membantu mempermudah proses evaluasi pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga kegiatan evaluasi dapat berlangsung secara lebih efektif dan efisien dibandingkan metode konvensional.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan kemudahan bagi guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran. Guru dapat membuat soal, melaksanakan evaluasi, serta mengelola hasil penilaian secara lebih praktis karena sistem penilaian dilakukan secara otomatis oleh aplikasi. Dengan adanya fitur tersebut, guru dapat langsung mengetahui hasil belajar siswa tanpa harus melakukan koreksi manual sehingga proses evaluasi menjadi lebih cepat, efisien, dan mengurangi beban kerja guru dalam pengolahan nilai.

Selain itu, penelitian juga menemukan bahwa penggunaan Quizizz berdampak positif terhadap siswa, terutama dalam meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Suasana evaluasi yang disajikan melalui tampilan visual, skor, dan unsur permainan digital membuat siswa lebih antusias, aktif, dan percaya diri saat mengerjakan soal. Evaluasi yang sebelumnya dianggap membosankan menjadi lebih menyenangkan dan interaktif sehingga siswa lebih fokus selama proses evaluasi berlangsung.

Temuan lainnya menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz membantu meningkatkan keefektifan dan kevalidan hasil evaluasi pembelajaran. Hasil evaluasi dapat diperoleh secara cepat dan objektif karena sistem penilaian dilakukan secara

otomatis sesuai dengan jawaban siswa. Dengan demikian, guru dapat lebih mudah mengetahui tingkat pemahaman dan kemampuan siswa berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh secara langsung melalui aplikasi.

Temuan penelitian mengenai penggunaan aplikasi Quizizz yang memudahkan guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran sejalan dengan pendapat Zainal Arifin yang menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu guru melaksanakan proses penilaian secara lebih praktis, efektif, dan efisien¹⁹⁹. Penggunaan sistem penilaian otomatis dalam aplikasi digital mampu mempercepat proses pengolahan hasil evaluasi sehingga guru tidak perlu melakukan pemeriksaan secara manual. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa Quizizz membantu guru dalam membuat soal, melaksanakan evaluasi, serta mengetahui hasil belajar siswa secara langsung dan lebih cepat.

Di samping itu, hasil penelitian yang menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan keefektifan dan kevalidan hasil evaluasi sejalan dengan pendapat Suharsimi Arikunto yang menyatakan bahwa evaluasi yang baik harus dilakukan secara objektif, sistematis, dan mampu memberikan data yang akurat mengenai kemampuan siswa.²⁰⁰ Penggunaan sistem penilaian otomatis pada Quizizz membantu mengurangi kesalahan dalam proses pemeriksaan nilai sehingga hasil evaluasi menjadi lebih objektif dan sesuai dengan kemampuan siswa yang sebenarnya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran dapat membantu meningkatkan kualitas proses penilaian di sekolah.

¹⁹⁹ 1 Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016, hal 32

²⁰⁰ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2018, hal 3

Penggunaan aplikasi digital seperti Quizizz memungkinkan guru memperoleh hasil evaluasi secara cepat dan akurat sehingga mempermudah guru dalam menganalisis tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran PAI dapat mendukung terciptanya proses evaluasi yang lebih modern, interaktif, objektif, dan efisien.

Berdasarkan hasil analisis penelitian, penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran PAI menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital mampu memberikan perubahan positif terhadap proses evaluasi di sekolah. Fitur penilaian otomatis pada Quizizz membantu guru melaksanakan evaluasi secara lebih praktis, cepat, dan efisien karena hasil penilaian dapat diketahui secara langsung tanpa pemeriksaan manual. Hal tersebut membantu meningkatkan efektivitas kerja guru dalam mengelola evaluasi pembelajaran serta mempermudah guru mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Selain memberikan kemudahan bagi guru, penggunaan Quizizz juga berdampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam evaluasi pembelajaran. Unsur permainan, tampilan visual, dan fitur interaktif pada aplikasi mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih aktif, fokus, dan antusias saat mengerjakan soal. Dengan demikian, penggunaan Quizizz dapat dikatakan efektif dalam mendukung proses evaluasi pembelajaran PAI yang lebih modern, interaktif, objektif, dan efisien di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong.

Di samping berbagai keunggulan tersebut, penggunaan Quizizz sebagai Media evaluasi Pembelajaran PAI di MIN 4 Rejang Lebong juga memiliki beberapa keterbatasan

yang perlu menjadi perhatian. Pelaksanaan evaluasi sangat bergantung pada kualitas jaringan internet. Gangguan koneksi dapat menyebabkan peserta didik kesulitan mengakses soal atau mengalami keterlambatan dalam mengirim jawaban selain itu juga tidak semua peserta didik memiliki telepon pintar (*Smartphone*) atau perangkat yang memadai. Perbedaan ketersediaan perangkat dapat menimbulkan kesenjangan dalam pelaksanaan evaluasi.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Quizizz merupakan media evaluasi yang efektif untuk mengukur capaian pembelajaran pada ranah kognitif atau Pengetahuan, seperti pemahaman terhadap akidah, fikih, Al-Qur'an Hadis, sejarah kebudayaan Islam, dan akhlak. Namun, untuk mencapai pemahaman sikap seperti praktik salat, membaca Al-Qur'an, berdoa, sikap religius, dan pembiasaan akhlak yang baik, penggunaannya perlu dipadukan dengan teknik penilaian lain, seperti observasi, penilaian praktik ibadah, penilaian proyek, portofolio, dan penilaian sikap. Sedangkan Tujuan utama dari evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah mencapai kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Melalui evaluasi, guru dapat mengidentifikasi tingkat penguasaan materi, baik dalam aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik). Hasil evaluasi ini menjadi dasar dalam menentukan ketuntasan belajar peserta didik.²⁰¹

²⁰¹ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), hal 15–20

Dengan demikian, evaluasi akhir pembelajaran PAI Menggunakan Aplikasi Quiziz Masih ada Kekurangannya karena capaian pembelajaran pada ranah kognitif atau Pengetahuan belum dapat mengukur kompetensi peserta didik secara komprehensif, mencakup aspek keterampilan dan sikap sesuai dengan tujuan Pendidikan Agama Islam.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dasar pertimbangan guru Pendidikan Agama Islam menggunakan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong adalah untuk menciptakan proses evaluasi yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Penggunaan Quizizz dinilai mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan siswa karena evaluasi disajikan dalam bentuk visual dan permainan digital yang menyenangkan. Selain itu, aplikasi ini juga dianggap sesuai dengan karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah yang cenderung menyukai pembelajaran berbasis teknologi serta didukung oleh sarana dan prasarana madrasah yang memadai.

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan Quizizz dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu guru menyiapkan dan menginput soal sesuai materi pembelajaran, kemudian siswa mengerjakan evaluasi melalui kode atau tautan yang dibagikan. Dalam proses pelaksanaannya, guru berperan aktif memberikan arahan, bimbingan, dan pendampingan kepada siswa agar evaluasi dapat berjalan dengan

baik. Meskipun terdapat kendala seperti jaringan internet dan kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan guru dan dukungan fasilitas sekolah sehingga pelaksanaan evaluasi tetap berjalan secara efektif dan efisien.

Penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran PAI memberikan dampak positif bagi guru maupun siswa. Bagi guru, Quizizz memudahkan proses pelaksanaan dan pengelolaan evaluasi karena penilaian dilakukan secara otomatis sehingga lebih praktis, cepat, dan efisien. Bagi siswa, penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keaktifan dalam mengikuti evaluasi karena suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, Quizizz juga membantu meningkatkan keefektifan dan keobjektifan hasil evaluasi karena guru dapat mengetahui hasil belajar siswa secara langsung dan lebih akurat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru PAI

Guru diharapkan dapat terus mengembangkan inovasi dalam evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi seperti Quizizz secara optimal. Selain itu, guru juga perlu menyesuaikan penggunaan media dengan kondisi dan kebutuhan siswa agar proses evaluasi berjalan efektif dan inklusif.

Di samping berbagai keunggulan tersebut, penggunaan Quizizz juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu menjadi perhatian. Quizizz lebih efektif digunakan

untuk mengukur aspek kognitif. Dalam mata pelajaran PAI, kompetensi seperti praktik salat, membaca Al-Qur'an, berdoa, sikap religius, dan pembiasaan akhlak memerlukan penilaian melalui observasi, praktik, atau portofolio.

2. Bagi Pihak Madrasah

Pihak madrasah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis digital dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti akses internet yang stabil dan perangkat pendukung lainnya. Dukungan ini penting untuk menunjang keberhasilan implementasi evaluasi berbasis teknologi.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai sarana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan pemahaman terhadap materi PAI, bukan sekadar sebagai permainan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, sehingga diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas, metode yang berbeda, atau mengkaji aspek lain seperti pengaruh Quizizz terhadap hasil belajar secara kuantitatif maupun komparatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kosim. "Pendekatan pembelajaran pendidikan agama islam berbasis nilai." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 7, no. 2 (2019): 149.
- Abdul Rohman. "Pembelajaran aqidah dalam pendidikan agama islam untuk membentuk keimanan peserta didik." *Jurnal Pendidikan Islam*, 6, no. 1 (2018): 35.
- Ahmad Rofiq. "Pembelajaran fikih dalam pendidikan agama islam di sekolah,." *Jurnal Pendidikan Islam*, 4, no. 2 (2016): 87.
- Ahmad Zain Sarnoto. "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan penanaman nilai karakter peserta didik." *Jurnal Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 7, no. 2 (2018): 214.
- Aini, Nur. "Integrasi aspek akidah, ibadah, dan akhlak dalam pembelajaran pai di sekolah." *At-Tarbawi: Jurnal Kajian Kependidikan Islam* 10, no. 1 (2024): 55–70.
- Allan Collins, Richard Halverson. *Rethinking Education in the Age of Technology*. Teachers College Press, n.d.
- Amalia. "Analisis Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 8, no. 1 (2021): 15–20.
- Anderson, L. W., and Krathwohl,. *Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing*. Longman, 2001.
- Andriani, Ade, and Vira Sayafiti. "Evaluation of learning in cognitive, affective and psychomotor aspects in junior high school." *Indonesian Journal of Education and Mathematical Scienc* 6, no. 1 (2025): 1–10.
- Arifin, Zainal. "Evaluasi Pembelajaran dalam perspektif pendidikan Islam." *Jurnal Pendidikan Islam UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 2, no. 1 (2016): 15–18.

- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Remaja Rosdakarya, 2017.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Revisi. Bumi Aksara, 2018.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Rja Grafindo, 2019.
- Aulia, Rafida, and Silih Warni. "Students' perceptions toward quizizz as an assessment tool in efl classroom." *International Journal of Research in Education* 4, no. 2 (2025): 10–12.
- Benjamin S. Bloom,. *Taxonomy of Educational Objectives*. Longman, 1956.
- Budiman, Haris. "Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan." *Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2017): 32–35.
- Darajat, Zakaria. *Ilmu Pendidikan Islam*. Bumi Aksara, 2011.
- Desmita. "Teori perkembangan kognitif jean piaget dan implikasinya dalam pembelajaran." *Jurnal Psikologi Pendidikan* 8, no. 1 (2015): 12–21.
- Dewi Purnama Sari. "Motivasi dan keterlibatan dalam lingkungan belajar digital: wawasan dari psikologi pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 2, no. 3 (2023): 11851–57.
- Dewi Purnama Sari. "Peran psikologi agama terhadap perkembangan masyarakat islam." *Muhafadzah* 3, no. 2 (2023): 62–70.
- Dewi Purnama Sari. "Strategi pembelajaran pai pada kurikulum merdeka belajar di smp kreatif aisyiyah rejang lebong." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 217–32.
- Dini Kurniawati, and Siti Nurhayati. "Pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9, no. 2 (2021): 120.
- Dwi Astuti. "Metode wawancara dalam pengumpulan data penelitian kualitatif." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2019): 44.
- Dwi Cahyono, and Ahmad Fauzi. "Implementasi quizizz sebagai media pembelajaran dan evaluasi berbasis game dalam pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 10, no. 3 (2021): 215.
- Dwi Sulistyowati, Endang. "Penerapan media aplikasi quizizz dalam kegiatan evaluasi pembelajaran bahasa indonesia di smk negeri 2 bontang." *Jurnal Inovasi Refleksi Profesi Guru* 2, no. 1 (2025): 1–15.

- Faradesi, Syahnas. "An Analysis of the use of the quizizz application as a learning evaluation tool in pancasila education subject for fifth grade at sdn 09 sitiung." *The Future of Education Journal* 4, no. 7 (2025): 3293–98.
- Fathurrohman, M. "Penguatan (reinforcement) dalam teori behavioristik dan implikasinya dalam pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6, no. 1 (2019): 77–88.
- Fauziyah. "Pemanfaatan aplikasi quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama islam." *jurnal Pendidikan Agama Islam* 7, no. 2 (2021): 155–60.
- Febriana, Rina, and Ahmad Suryadi. "Analisis penggunaan tes tertulis dalam mengukur hasil belajar siswa pada pembelajaran." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 23, no. 2 (2022): 140–50.
- Firmansyah. "Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 7, no. 1 (2019): 33–42.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld. "School engagement: potential of the concept." *Review of Educational Research* 74, no. 1 (2004).
- H B Setiawan. "Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 35-44, vol. 21, no. 1 (2019).
- Habibah, and Amanah. "Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran di era digital." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, no. 2 (2020): 156–65.
- Hamidulloh Ibda. "Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran pendidikan agama islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 17, no. 2 (2020): 191.
- Hamzah. "Motivasi belajar dalam perspektif teori dan implementasinya dalam pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 24, no. 2 (2019): 123–32.
- Hasan, Hamid. *Evaluasi Hasil Belajar Dan Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung, 2016.
- Hattie, and Timperley,. "The Power of feedback dalam proses pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Dan Evaluasi Pendidikan (Versi Terjemahan/Kajian)* 5, no. 1 (2019): 1–15.
- Hidayat, and Syahidin. "Pemanfaatan Media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa." *Jurnal Pendidikan Islam*, 6, no. 2 (2020): 199–210.

- Humariah, and Setiawan. "Penerapan Gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 21, no. 2 (2019): 123–32.
- Jean Piaget. *The Psychology of Intelligence*. Routledge, 2001.
- John W. Santrock. *Educational Psychology*. Mc Graw, 2011.
- Khoirun Nisa, and Nancy Mursalat. "Analisis pembelajaran al-qur'an dan hadis di sekolah dasar." *Jurnal Pendidikan* 3, no. 1 (2023): 12.
- Kurniawati,. "Kompetensi Pedagogik guru di era digital." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 25, no. 3 (2019): 241–45.
- Kustati, Martin. "Analisis ulangan harian mata pelajaran pai di sma negeri 10 padang tahun pelajaran 2023/2024." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7, no. 4 (2024): 1–10.
- Lestari, and Yudhanegara. "Penerapan self-assessment dalam pembelajaran untuk meningkatkan kesadaran metakognitif siswa." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 24, no. 2 (2017): 89–98.
- Lexy J. Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya, 2019.
- M. Anas Ma'arif,. "Pengembangan Pembelajaran fikih dalam pendidikan agama islam di sekolah dasar." *Tadris: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2018): 66.
- M. Anas Ma'arif, and Muhammad Husnur Rofiq. "Pola pengembangan kurikulum pendidikan agama islam dalam meningkatkan karakter peserta didik." *Tadris: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2018): 44.
- M. Arifin. "Peran pendidikan aqidah dalam membentuk kepribadian muslim pada peserta didik." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, no. 2 (2017): 142.
- M. Iqbal Hasan. "'Pemanfaatan teknologi informasi dalam evaluasi pembelajaran di era digital.'" *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Informasi* 2, no. 1 (2019): 88.
- Mahmuda, Siti, and Puja Anggunsari. "Oral Corrective feedback as a formative assessment in teaching speaking skill." *Journal of Research on English and Language Learning* 4, no. 1 (2023): 18–25.
- Majid, Abdul. "Penilaian autentik dalam pembelajaran pendidikan agama Islam." *Jurnal Tarbiyah* 23, no. 2 (2016): 211–26.

- Mardapi, Djemari. "Pengukuran, penilaian, dan evaluasi pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 18, no. 3 (2012): 10–12.
- Mardapi, Djemari. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes Dan Nontes*. Mitra Cindekia, 2008.
- Mirzon Daheri. "Motivasi Belajar peserta didik di era new normal." *Journal on Education* 5, no. 3 (2023): 9640–49.
- Mirzon Daheri. "Pembentukan Karakter religius santri dalam kegiatan mujahadah." *nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 4, no. 1 (2024): 97–114.
- Mirzon Daheri, and Idi Warsah. "Pendidikan akhlak: relasi antara sekolah dengan keluarga." *At-Turat: Jurnal Pemikiran Pendidikan Islam* 3 (2019): 3–20.
- Muhaimin. "Pengembangan Kurikulum pendidikan agama islam: perspektif nilai dan karakter." *Jurnal Pendidikan Islam*, 2, no. 1 (2013): 15–28.
- Muhammad Yusuf,. "Internalisasi nilai-nilai akidah dalam pembelajaran pendidikan agama Islam." *Jurnal Edukasi Islami* 8, no. 1 (2019): 94.
- Mulyadi, M. "Pemanfaatan Aplikasi quizizz sebagai instrumen evaluasi pembelajaran berbasis digital." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 21, no. 2 (2019): 102–11.
- Nasywa, Salma. "Penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran interaktif." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 1 (2025): 1–10.
- Nata, Abudin. *Akhlak Tasawuf*. Rajawali Pers, 2011.
- Nur Ainiyah. "Pembentukan karakter melalui pendidikan agama Islam." *Jurnal Al-Ulum* 3, no. 1 (2013): 30.
- Nurdzizati, and Hendra. "Penerapan gamifikasi berbasis quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa inggris di sman 22 makassar." *Jurnal Pena* 12, no. 2 (2025): 1–11.
- Nurfadilah. "Pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa melalui aplikasi quizizz." *Jurnal Inovasi Pembelajaran* 7, no. 1 (2021): 52–58.
- Nurhayati. "Pengaruh penggunaan quizizz terhadap hasil belajar dan respons siswa di madrasah ibtidaiyah." *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 7, no. 1 (2021): 60–70.
- Nurul Hidayati. "Eknik observasi dalam penelitian pendidikan,." *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 6, no. 1 (2020): 76.
- Pradana. "Efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa." *Jurnal Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2021): 55–64.

- Prastowo. "Strategi pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 21, no. 1 (2014): 15–24.
- Purwanto, M. Ngalim. *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya, 2013.
- R. A. Fadhallah. "Teknik Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 2 (2021): 3662.
- R D Wibawa, and D Purnama. "Penggunaan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran daring." *Jurnal Pendidikan Informatika* 4, no. 2 (2021): 97–104.
- Rahayu, Dwi. "Landasan hukum evaluasi pendidikan dalam sistem pendidikan nasional." *Jurnal Kebijakan Pendidikan* 6, no. 2 (n.d.): 70–85.
- Rahma, Siti. "Pemanfaatan aplikasi quizizz untuk meningkatkan motivasi siswa dalam evaluasi pembelajaran." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 8, no. 2 (2021): 70–80.
- Rahman, and Anggraini. "Penggunaan Aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran,." *Jurnal Pendidikan* 5, no. 3 (2020): 45–52.
- Rahman, Taufik. "Pendekatan komprehensif dalam evaluasi pembelajaran abad 21." *Jurnal Evaluasi Pendidikan* 11, no. 2 (2020): 95–110.
- Rahmat Hidayat. "Gamifikasi dalam pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar,." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9, no. 1 (2020): 67.
- Rahmayulis. *Ilmu Pendidikan Islam*. Kalam Mulia, 2008.
- Ramayulis. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Kalam Mulia, 2014.
- Retnawati, and Heri. "Pengembangan instrumen penilaian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran." *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 6, no. 2 (2016): 149–61.
- Rina Astuti, and Ahmad Suryadi. "Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis digital,." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 8, no. 1 (2021): 32.
- Rina Febriana,. "Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7, no. 2 (2019): 112.
- Robert M. Gagné,. *The Conditions of Learning*. Holt, Rinehart and Winston, 1985.

- Rozi, Fahrul. "Implementasi evaluasi pembelajaran pendidikan agama islam: tinjauan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik di sma it al-asy'ari nwdi reban tebu." *Jurnal Ilmu Terapan Dan Pendidikan* 1, no. 1 (2025): 1–10.
- Rusman. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Raja Grafindo, 2018.
- S. Hidayat, Fajri, M. "Transformasi Paradigma evaluasi pembelajaran dalam pendidikan modern." *Jurnal Evaluasi Pendidikan* 12, no. 1 (2021): 40–55.
- Salsabila. "Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran di era digital." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasa* 7, no. 2 (2020): 45–50.
- Samsul Nizar. "Pembelajaran al-qur'an hadis dalam membentuk karakter peserta didik." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, no. 1 (2018): 45.
- Sardiman. "Interaksi dan motivasi belajar mengajar dalam proses pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 20, no. 4 (2014): 457–70.
- sari, and Setiawan. "Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif." *Jurnal Pendidikan Edutama*, 9, no. 1 (2022): 85–80.
- Siti Aminah,. "Analisis data kualitatif dalam penelitian pendidikan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 6, no. 1 (2020): 102.
- Siti Nurjanah. "Pembelajaran sejarah kebudayaan islam sebagai upaya penanaman nilai karakter pada peserta didik." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 7, no. 1 (2019): 55.
- Siti Rahmawati. "Implementasi pendekatan kontekstual dalam pembelajaran pendidikan agama islam di sekolah." *Tadris: Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 1 (2017): 103.
- Sudaryono. "Evaluasi pendidikan dan implementasinya." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 19, no. 3 (2013): 287–91.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Alfabetha, 2020.
- Sugiyono,. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, n.d.
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Prakti*. Rineka Cipta, 2018.
- Sujiono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Raja Grafindo, 2018.

- Suparlan. "Konstruktivisme dalam pembelajaran: teori dan implementasi." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 16, no. 2 (2010): 79–88.
- Surani, Dewi,. "Problematika pembelajaran di era digital,." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 5, no. 2 (2020): 98–101.
- Susanti, E. "Literasi Digital dalam pembelajaran abad 21." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 5, no. 4 (2020): 312–15.
- Syaiful Anwar. "Strategi Pengembangan materi pendidikan agama islam di sekolah." *Jurnal Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2019): 58.
- Tony Bates. *Teaching in a Digital Age*. B. Campus, 2015.
- Wahyuni, Rina. "Implementasi quizizz dalam pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 23, no. 1 (2024): 55–70.
- Wahyuningsih, and Viandini. "Evaluasi dalam pembelajaran." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi* 5, no. 2 (2023): 105–15.
- Wibowo, and Gunarhadi. "Pengaruh pemberian umpan balik (feedback) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 3, no. 2 (2018): 210–16.
- Widoyoko, Eko Putro. "Teknik penyusunan instrumen penilaian." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 17, no. 2 (2012): 200–205.
- Wina Sanjaya. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana, 2015.
- Yulaelawati. "Pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran,." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 17, no. 5 (2011): 585–94.
- Zainal Abidin, Ahmad. "Peran Pendidikan agama islam dalam menumbuhkan kesadaran beragama peserta didik." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 17, no. 2 (2020): 123–38.
- Zulaikha, Siti, and Rudi Hartono. "Peran evaluasi pembelajaran dalam pengambilan keputusan pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Evaluasi* 7, no. 2 (2022): 110–20.

Lampiran

INSTRUMEN PENELITIAN**Kisi-kisi Wawancara**

NO	Rumusan Masalah	Aspek Yang Ditanya
1	Apa yang menjadi dasar pertimbangan Guru Pendidikan Agama Islam menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong?	1. Latar belakang penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran PAI. 2. Kesesuaian Quizizz dengan karakteristik siswa di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. 3. Kemudahan penggunaan fitur Quizizz bagi guru dalam membuat dan mengelola soal evaluasi. 4. Ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan Quizizz di madrasah.
2	Bagaimana pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong??	1. Tahap persiapan guru PAI dalam merancang dan menyusun soal evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz. 2. Langkah-langkah pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan Quizizz, termasuk pemanfaatan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi. 3. Peran guru dalam mengarahkan, membimbing, dan memastikan keterlibatan siswa selama pelaksanaan evaluasi menggunakan Quizizz. 4. Kendala atau hambatan yang muncul dalam penggunaan Quizizz serta upaya guru dalam mengatasi kendala tersebut dalam evaluasi pembelajaran.
3	Bagaimana dampak penggunaan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong?	1. Dampak penggunaan Quizizz bagi guru dalam mempermudah proses pembuatan, pelaksanaan, dan pengolahan hasil evaluasi pembelajaran. 2. Dampak penggunaan Quizizz bagi siswa dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan minat siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. 3. Dampak penggunaan Quizizz terhadap keefektifan pelaksanaan evaluasi pembelajaran sehingga proses evaluasi menjadi lebih menarik, interaktif, dan efisien. 4. Dampak penggunaan Quizizz terhadap tingkat kevalidan hasil evaluasi dalam mengukur pemahaman dan hasil belajar siswa.

Pedoman Wawancara

1. Apa latar belakang guru menggunakan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran PAI di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong?
2. Bagaimana kesesuaian aplikasi Quizizz dengan karakteristik siswa di tingkat Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Rejang Lebong?
3. Bagaimana kemudahan penggunaan fitur Quizizz bagi guru dalam membuat dan mengelola soal evaluasi pembelajaran?
4. Bagaimana ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan Quizizz di madrasah?
5. Bagaimana tahap persiapan guru PAI dalam merancang dan menyusun soal evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz?
6. Bagaimana langkah-langkah pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI menggunakan Quizizz, termasuk pemanfaatan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi tersebut?
7. Bagaimana peran guru dalam mengarahkan, membimbing, dan memastikan keterlibatan siswa selama pelaksanaan evaluasi menggunakan Quizizz?
8. Apa saja kendala atau hambatan yang muncul dalam penggunaan Quizizz serta bagaimana upaya guru dalam mengatasi kendala tersebut?
9. Bagaimana dampak penggunaan Quizizz bagi guru dalam mempermudah proses pembuatan, pelaksanaan, dan pengolahan hasil evaluasi pembelajaran?
10. Bagaimana dampak penggunaan Quizizz bagi siswa dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan minat mereka dalam mengikuti evaluasi pembelajaran?

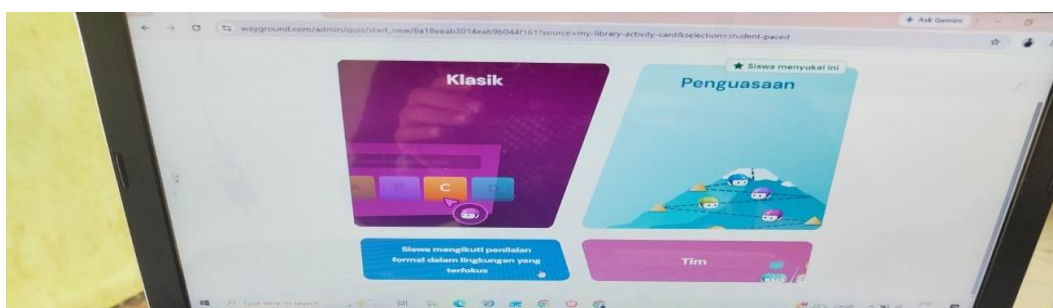
11. Bagaimana dampak penggunaan Quizizz terhadap keefektifan pelaksanaan evaluasi pembelajaran sehingga proses evaluasi menjadi lebih menarik, interaktif, dan efisien?
12. Bagaimana dampak penggunaan Quizizz terhadap tingkat kevalidan hasil evaluasi dalam mengukur pemahaman dan hasil belajar siswa?

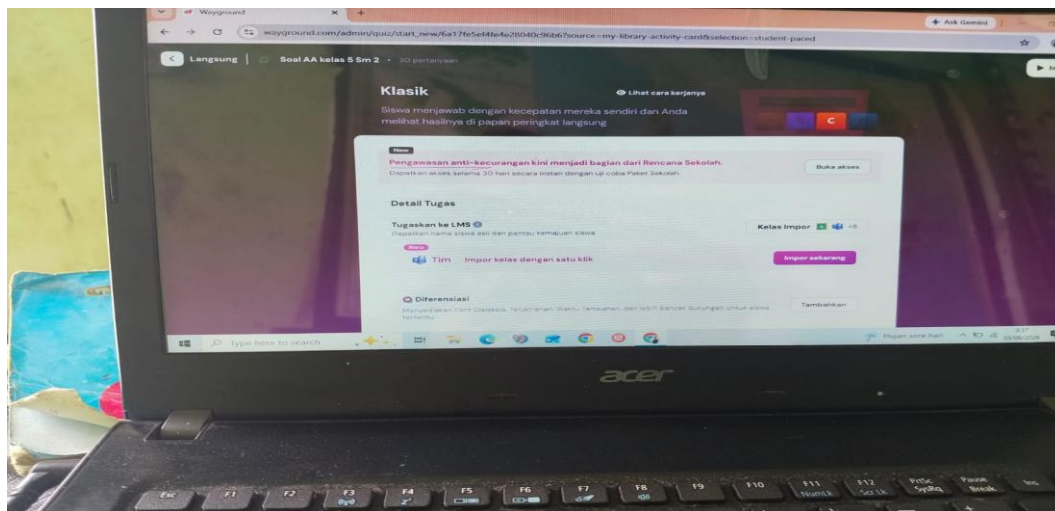
Kisi – Kisi Observasi

NO	Aspek yang Diamati	Deskripsi yang Diamati
-----------	---------------------------	-------------------------------

		Naratif	Respresentatif
1	Persiapan dan kesiapan guru dalam menyiapkan serta menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran PAI.		
2	Pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz di dalam kelas, termasuk penyampaian petunjuk kepada siswa dan pemanfaatan fitur-fitur yang tersedia.		
3	Proses Pengelolaan Hasil Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz		

DOKUMENTASI



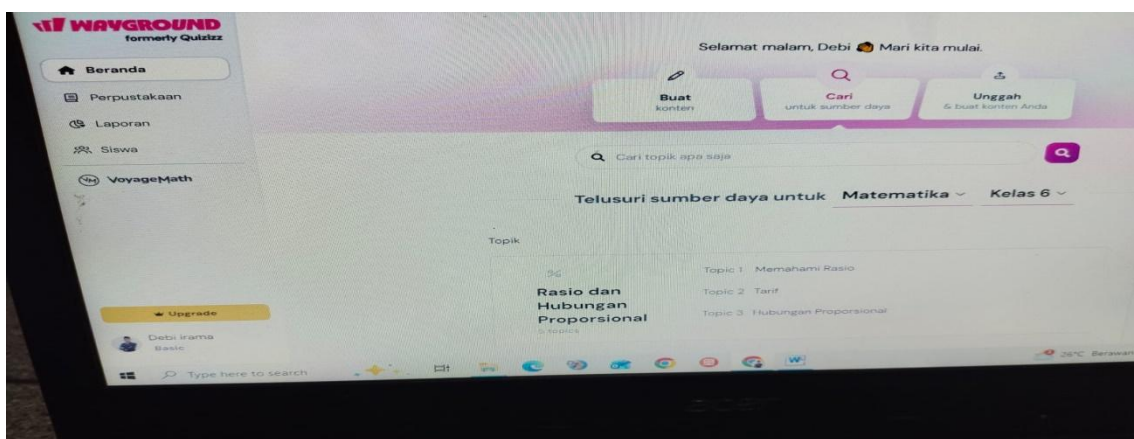


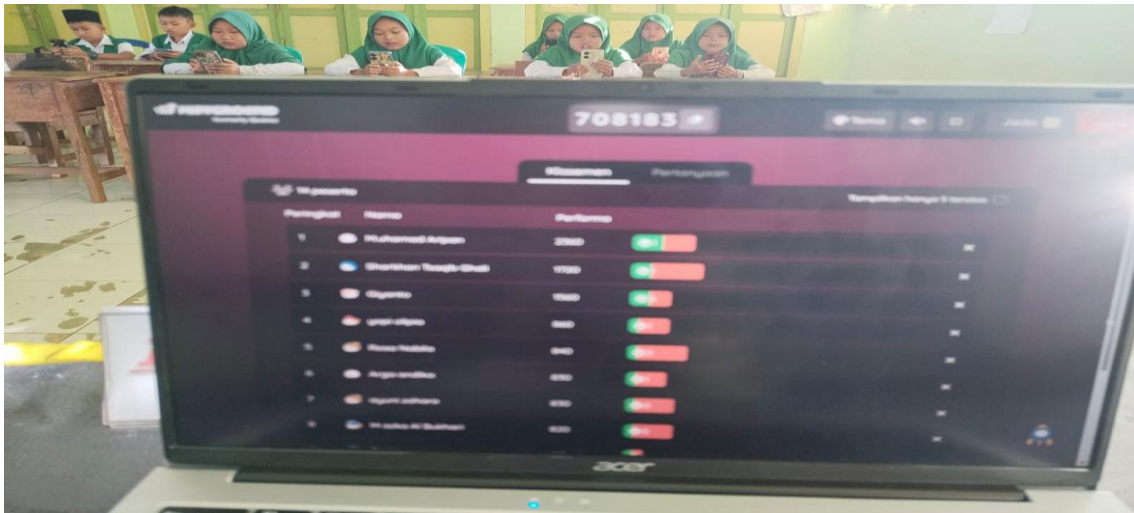
Gambar 1.1 Tentang Fitur-fitur Aplikasi Quiziz





Gambar 1.2 Kegiatan awal evaluasi menggunakan quiziz guru membagikan kode untuk masuk quiziz dan mengawasi siswa





Gambar 1.3 Fitur yang di gunakan guru untuk membuat soal dan fitur untuk melihat jawaban yang benar dan salah saat pelaksanaan evaluasi menggunakan aplikasi quiziz.

