

**IMPLEMENTASI GAME EDUKASI QUIZIZZ SEBAGAI
MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PAI DI KELAS 5 SDN
NGRINGIN MOYUDAN SLEMAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama
Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi salah satu syarat guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



ACC Sidang 5 Oktober 2022
Dosen Pembimbing

Mir'atun Nur Arifah, M.Pd.I

Oleh :

Khovifah Ekawati

18422154

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM

JURUSAN STUDI ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2022

**IMPLEMENTASI GAME EDUKASI QUIZIZZ SEBAGAI
MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PAI DI KELAS 5 SDN
NGRINGIN MOYUDAN SLEMAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama
Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi salah satu syarat guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
Khovifah Ekawati
18422154

Pembimbing :
Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM

JURUSAN STUDI ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2022

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Khovifah Ekawati
NIM : 18422154
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Agama Islam
Judul Penelitian : Implementasi Game Edukasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI di Kelas 5 SDN Ngringin Moyudan Sleman.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali yang diacu dalam penulisan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata dikemudian hari penelitian ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian, pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Yogyakarta, 05 Oktober 2022

Yang Menyatakan,


Khovifah Ekawati



PENGESAHAN



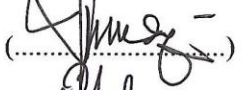
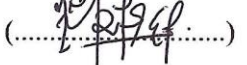
Tugas Akhir ini telah diujikan dalam Sidang Munaqasah Program Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Senin
Tanggal : 21 November 2022
Judul Tugas Akhir : Implementasi Game Edukasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI di Kelas 5 SDN Ngringin Moyudan Sleman
Disusun oleh : KHOVIFAH EKAWATI
Nomor Mahasiswa : 18422154

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI:

Ketua : Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I
Penguji I : Drs. H. Imam Mujiono, M.Ag
Penguji II : Ahmad Zubaidi, S.Pd., M.Pd.
Pembimbing : Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I, M.Pd.I


.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 28 November 2022


Dr. Drs. Asmuni, MA

NOTA DINAS

Hal : Skripsi

Yogyakarta $\frac{9 \text{ Rabiul Awal } 1444 \text{ H}}{05 \text{ Oktober } 2022 \text{ M}}$

Kepada : Yth. Dekan Fakultas Ilmu
Agama Islam
Universitas Islam Indonesia
Di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Berdasarkan penunjukan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam
Universitas Islam Indonesia

dengan surat nomor : 130/Dek/60/DAATI/FIAI/II/2022

tanggal : 2 Februari 2022 M, 1 Rajab 1443 H

Atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi Saudara :

Nama : KHOVIFAH EKAWATI

Nomor Pokok / : 18422154
NIM

Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia

Jurusan / Program : Pendidikan Agama Islam/Studi Islam
Studi

Tahun Akademik : 2022/2023

Judul Skripsi : Implementasi Game Edukasi Quizizz Sebagai
Media Evaluasi Pembelajaran PAI di Kelas 5
SDN Ngringin Moyudan Sleman

Setelah kami teliti dan diadakan perbaikan seperlunya akhirnya kami
anggap skripsinya memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang
munaqasyah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasyahkan, dan
bersama ini kami kirimkan 4 (empat) eksemplar skripsi dimaksud.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Dosen Pembimbing,



Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Khovifah Ekawati
NIM : 18422154
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Penelitian : Implementasi Game Edukasi Quizizz Sebagai Media
Evaluasi Pembelajaran PAI di Kelas 5 SDN Ngringin
Moyudan Sleman.

Menyatakan bahwa, berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqasah skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 05 Oktober 2022



Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah 94: Ayat 6)¹



¹ Tim Penerjemah Al-Qur'an UII, *Al-Qur'an Karim dan Terjemahan Artinya*. (Yogyakarta, UII Press, 2018). Hal 1114

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT dengan Rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar hingga selesai. Dengan ini penulis persembahkan skripsi ini kepada :

Nabi ku, Muhammad SAW yang sebagaimana telah menjadi panutan bagi umat muslim yang dengan kemuliaan dan ketaatan nya kepada Allah SWT, sehingga memberikan penulis sebuah motivasi tentang kehidupan ini.

Kedua orang tua saya yang sangat saya sayangi dan saya cintai, Parmadi (Bapak) dan Juwariyah (Mamah) yang selalu memberikan doa terbaik mereka, kenyamanan, semangat, motivasi dan segala upaya terbaik agar saya bisa menyelesaikan kuliah saya. Mereka sangat istimewa bagiku dan sempurna dan semoga ini amal jariyah untuk mereka.

Guru pembimbing saya Ibu Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I yang telah membantu saya untuk menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kesabaran dan keikhlasannya. Saya tidak akan melupakan jasa-jasa mu.

Teruntuk saudara saya, Sekar Dewi Eka Apriliani (kakak) yang tak henti-hentinya selalau mau membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini dengan cepat dan untuk Luthfiah Fatmawati (adik) yang telah memberikan doa dan semangat kepada saya.

Teruntuk teman-teman seperjuangan saya yang selama perkuliahan dari awal hingga sampai saat ini, sahabat saya yang sudah membantu saya selama kuliah dan semua kolega yang sudah menemani saya untuk menyelesaikan kuliah dan tugas akhir ini.

Terima kasih atas doa, menjadi penghibur, penyemangat dan motivasi.

ABSTRAK

IMPLEMENTASI GAME EDUKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PAI DI KELAS 5 SDN NGRINGIN MOYUDAN SLEMAN

Oleh :

Khovifah Ekawati

18422154

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi sudah sangat berkembang pesat pada bidang pendidikan dan dapat dimanfaatkan untuk melakukan proses evaluasi pembelajaran. Aplikasi Quizizz dapat membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Dengan diterapkannya Aplikasi Quizizz kepada siswa pada mata pelajaran PAI, telah membantu siswa untuk meningkatkan hasil pembelajaran tentunya dengan menyenangkan dan mengasyikan. Guru menggunakan metode lisan dan tertulis atau Paper Based Test dalam proses evaluasi. Soal-soal yang diberikan selalu sama dengan yang terdahulu dan tidak beragam, akibatnya siswa menjadi tidak bersemangat dan jenuh. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi dan hasil implementasi pada game edukasi Quizizz pada proses evaluasi pembelajaran PAI kelas 5 di SD Negeri Ngringin.

Penelitian ini menggunakan penelitian Kualitatif dengan menggunakan metode penelitian pendekatan kualitatif (deskriptif). Informan dalam penelitian ini adalah seorang guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan peserta didik kelas 5. Teknik penentuan informan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Purposive Sampling. Teknik pengumpulan data yaitu dengan Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.

Hasil penelitian dari implementasi penggunaan media Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran PAI di kelas V SD N Ngringin terbagi menjadi empat tahapan yaitu perencanaan alur, rancangan, penerapan dan evaluasi. Adapun hasil dari implementasi penggunaan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran siswa pada hasil yang telah di dapatkan oleh siswa setelah menggunakan Quizizz, terbagi menjadi 2 yaitu ranah afektif, bahwa Quizizz dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Pada ranah psikomotorik, siswa menjadi cepat memahami materi, cermat, teliti dan lebih tertarik dalam menggunakan Quizizz, sehingga hal ini dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa.

Kata kunci : *Teknologi, Game Edukasi, Quizizz, Evaluasi*

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF QUIZZZ EDUCATIONAL GAMES AS AN EVALUATIONAL MEDIA OF PAI LEARNING IN GRADE 5 OF NGRINGIN MOYUDAN SDN SLEMAN

By :

Khovifah Ekawati

18422154

Advances in Information and Communication Technology have developed rapidly in the field of education and can be used to carry out the learning evaluation process. The Quizizz application can assist teachers in conducting learning evaluations. By implementing the Quizizz Application for students in PAI subjects, it has helped students to improve learning outcomes, of course, in a fun and exciting way. Teachers use oral and written methods or Paper Based Tests in the evaluation process. The questions given are always the same as before and do not vary, as a result students become unenthusiastic and bored. This study aims to determine the implementation and results of the implementation of the Quizizz educational game in the evaluation process of grade 5 PAI learning at SD Negeri Ngringin.

This study uses qualitative research using a qualitative (descriptive) approach to research. The informant in this study was a teacher of Islamic Religious Education and grade 5 students. The informant determination technique used in this study was purposive sampling. Data collection techniques are by observation, interviews and documentation.

The research results from the implementation of the use of Quizizz media in the process of evaluating learning in PAI subjects in class V SD N Ngringin are divided into four stages, namely plot planning, design, implementation and evaluation. The results of implementing the use of Quizizz as a media for evaluating student learning on the results that have been obtained by students after using Quizizz, are divided into 2, namely the affective domain, that Quizizz can increase student enthusiasm and motivation. In the psychomotor domain, students quickly understand material, are careful, thorough and are more interested in using Quizizz, so that this can improve students' memory and understanding.

Keywords : *Technology, Educational Games, Quizizz, Evaluation*

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis haturkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat, ridho dan hidayah-Nya serta pertolongannya yang senantiasa menyertai dimanapun penulis berada sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Shalawat serta salam senantiasa penulis curahkan kepada suri tauladan umat muslim, Nabi Muhammad SAW yang dinantikan syafaatnya oleh umat muslim di hari akhir kelak. Semoga kita termasuk orang-orang yang sholeh dan sholehah. Aamiinn.

Menjadi suatu kebanggaan tersendiri, apabila tugas yang saya kerjakan dapat selesai dengan baik dan lancar. Penyusunan skripsi ini bukanlah tugas yang mudah dikerjakan, banyak hambatan yang penulis alami selama proses penyusunan skripsi ini, bukan lain hal kemampuan penulis sendiri yang terkadang menjadi hambatan. Tetapi selama proses penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan banyak sekali bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam skripsi ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat :

- 1) Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW yang selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya serta pertolongan bagi semua umat manusia.
- 2) Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
- 3) Bapak Dr. Drs. Asmuni, MA selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.

- 4) Ibu Dr. Rahmani Timorita Yulianti M. Ag, selaku ketua Jurusan Studi Islam, Fakultas Islam Indonesia, Universitas Islam Indonesia.
- 5) Ibu Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.
- 6) Ibu Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku dosen pembimbing skripsi yang selalu membantu dengan tulus, memberikan ilmu-ilmunya, memberikan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- 7) Kepada dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag, Dra. Hj. Sri Haningsih, M.Ag, Moh. Mizan Habibi, S.Pd.I., M.Pd.I, Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd, Dr. Junanah, MIS, Dr. H. Hujair AH. Sanaky, MSI (alm.), Dr. Drs. H. Ahmad Darmadji, M.Pd, Drs. Supriyanto Pasir, S.Ag., M.Ag (alm.), Drs. H. Muzhoffar Akhwan, MA, Drs. Aden Wijdan SZ, M.Si, Drs. H. Imam Mudjiono, M. Ag, Drs. H. AF. Djunaidi, M. Ag (alm.), Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd, Siska Sulistyorini, S.Pd.I., MSI, Lukman, S.Ag., M.Pd, Supriyanto Abdi, S.Ag., MCAA, Burhan Nudin, S. Pd.I., M.Pd.I, Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I, Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I, Kurniawan Dwi Saputra, Lc., M.Hum, Nurul Ikhsan Saleh, S.Pd.I., M.Ed.
- 8) Orang tua penulis, Parmadi (bapak) dan Juwariyah (ibu) yang tidak henti-hentinya selalu mendoakan yang terbaik bagi anaknya hingga seperti saat ini, selalu memberikan motivasi-motivasi yang berpengaruh terhadap semangat penulis. Sehingga atas doa mereka penulis dapat

menyelesaikan tugas ini. Penulis berjanji tidak akan membiarkan semua itu sia-sia. Saya ingin melakukan yang terbaik untuk setiap kepercayaan yang telah mereka berikan. Pencapaian ini adalah persembahkan istimewa bagi saya untuk kedua orangtua saya. Semoga Allah selalu memberikan lindungan dan kesehatan kepada mereka.

- 9) Kepada kakak dan adik saya, Sekar Dewi Eka Apriliani dan Luthfiah Fatmawati yang selalu memberikan semangat kepada penulis. Serta kepada saudara-saudara penulis yang lainnya saya ucapkan terima kasih. Semoga kita semua diberikan kelancaran untuk hal-hal lainnya.
- 10) Teruntuk sahabat spesial penulis, Eka Lathifatun Solichah orang yang penulis kenal dari awal kuliah hingga saat ini yang selalu ada buat penulis dan selalu ada saat penulis membutuhkannya. Dia selalu memberikan inspirasi, dorongan dan dukungan yang tidak henti-hentinya kepada saya. Sehingga saya terbantu dalam mengerjakan skripsi ini.
- 11) Teruntuk teman-teman penulis yang lainnya, Luthfi Durunnafis Amin, Aprilina Selly Crussita Bella, Adinda Selva Sakinatunnisa, Nur Zaytun Hasanah yang selalu mendoakan, memberikan motivasi, memberikan dukungan dan lain sebagainya selama perkuliahan dan selama proses mengerjakan skripsi.
- 12) Teman-teman seperjuangan Prodi Pendidikan Agama Islam angkatan 2018 yang telah menemani kita menuntut ilmu selama ini, semoga Allah

selalu memberikan kelancaran bagi kita semua dimanapun kalian berada.

Aamiin.

- 13) Untuk teman-teman Kampus Mengajar angkatan 2, Wahyuningsih, Fadila Nurul Mustaqimah, Fadhila Kusuma Hati, Luthfi Durunnafis Amin, dan Luluk Makrifatul Madhani yang telah memberikan dukungan dan semangat selama kegiatan berlangsung, semoga Allah mempertemukan kita kembali dalam keadaan sehat dan sukses.
- 14) Kepada guru-guru SD Negeri Ngringin yang telah memberikan doa kepada saya dan teman-teman selama berlangsungnya kegiatan kami disekolah tersebut.
- 15) Kepada Ibu Laili Fenty Alfiani, S.P. selaku guru Agama Islam yang telah membantu penulis melakukan penelitian. Semoga Allah memberikan kesuksesan selalu.
- 16) Kepada adik-adik kelas 5 SDN Ngringin yang bersedia membantu penulis untuk melakukan penelitian di kelas dengan baik dan lancar. Kelancaran penelitian ini karena mereka berkontribusi dengan baik selama penelitian dilakukan.
- 17) Kepada kepala sekolah SDN Ngringin, Sunarto, S.Pd.SD yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian disekolah tersebut, semoga beliau selalu diberikan kemudahan untuk melakukan kegiatannya.

Semoga Allah selalu membalas semua kebaikan kalian dan senantiasa melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya kepada kita semua Aammiin. Penulis

menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari kata sempurna, jadi penulis mengharapkan kritik dan saran pembaca, sehingga mendapatkan hasil yang baik. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua orang dan dapat dimanfaatkan dengan baik khususnya bagi penulis sendiri.

Yogyakarta, 05 Oktober 2022



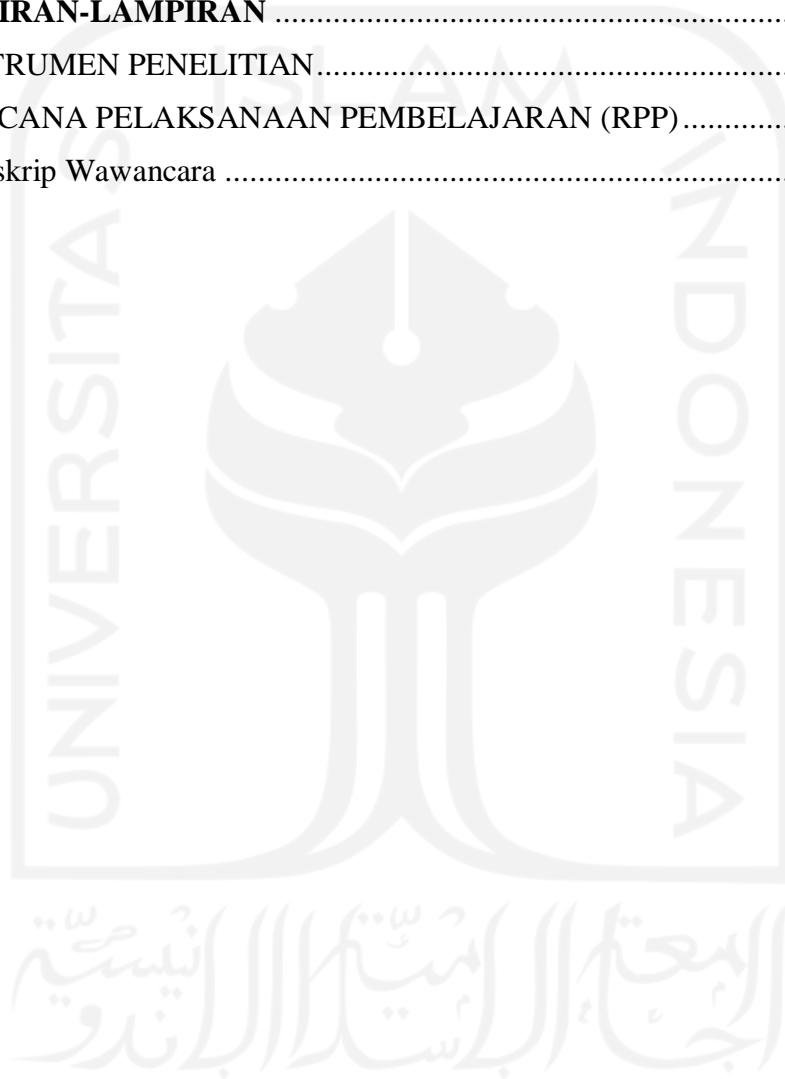
Khovifah Ekawati



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
NOTA DINAS	iii
REKOMENDASI PEMBIMBING	iv
MOTTO	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	7
C. Rumusan Penelitian.....	7
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
F. Sistematika Pembahasan	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Kajian Pustaka	11
B. Kerangka Teori	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian	29
B. Tempat Penelitian	29
C. Teknik Penentuan Informan	30
D. Informan Penelitian.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data	31
F. Keabsahan Data	33
G. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
A. Gambaran Geografis Sekolah	38

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan	44
BAB V PENUTUP	65
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN-LAMPIRAN	72
INSTRUMEN PENELITIAN.....	73
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP).....	76
Transkrip Wawancara	82



DAFTAR TABEL

- Tabel 1.1 : Sarana dan Prasarana SD Ngringin
- Tabel 1.2 : Hasil Nilai Ulangan Siswa di dalam Kelas Saat Menggunakan Quizizz
- Tabel 1.3 : Hasil Nilai Ulangan Siswa di rumah Setelah Menggunakan Quizizz



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada saat ini sudah sangat berkembang pesat, seperti pemanfaatan internet pada proses pembelajaran. Kemajuan TIK ini juga memberikan dampak yang besar pada pendidikan. Pada dasarnya pendidikan merupakan proses komunikasi dan informasi dari guru ke siswa yang berisikan sebuah informasi pendidikan yang didalamnya terkandung unsur-unsur guru menjadi sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri.

Dalam era digital ini tentunya banyak sekali yang memanfaatkan kecanggihan-kecanggihannya yang ditawarkan. Salah satunya *Smartphone*, tentunya banyak sekali orang yang menggunakannya untuk membantunya di kehidupan sehari-hari mulai dari anak kecil hingga orang dewasa pastinya memiliki *Smartphone*. Tentunya hal ini perlu dimanfaatkan sebagai mana mestinya dan jangan sampai disalahgunakan. *Smartphone* sendiri merupakan alat komunikasi yang canggih karena mudah dibawa kemana saja.

Upaya untuk mengatasi permasalahan terkait dunia pendidikan dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi pada bidang pendidikan. Diadakannya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi tersebut tentu

dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas tinggi.² Pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan dapat membantu guru selama proses pembelajaran, salah satunya yaitu menjadi tempat untuk melakukan proses evaluasi pembelajaran atau kegiatan penilaian.³ Penilaian merupakan suatu proses yang berkesinambungan dan sistematis dalam hal mengumpulkan informasi terkait proses dan hasil belajar siswa. Menurut Haryati, penilaian merupakan sebuah istilah dari semua metode yang sering digunakan untuk melihat keberhasilan belajar siswa.⁴ Penilaian tidak hanya mencakup penguasaan suatu bidang tertentu saja, tetapi mencakup keterampilan, perilaku, pengetahuan dan nilai.⁵

Terkait sistem yang digunakan dalam penilaian, guru-guru di SD Negeri Ngringin masih menggunakan metode berupa metode lisan dan tertulis atau *Paper Based Test*. Sistem penilaian atau evaluasi *Paper Based Test* yaitu bentuk evaluasi yang penyajiannya menggunakan kertas. Sedangkan lisan, siswa secara bergantian menjawab soal yang diberikan oleh guru secara langsung.

Paper Based Test ini masih bersifat konvensional atau tradisional. Selain menggunakan metode *Paper Based Test* para guru biasanya menggunakan tes lisan atau tanya jawab, tetapi tes lisan terlalu banyak memakan waktu dan guru harus punya banyak persediaan soal tentunya, guru juga harus menguji siswanya satu per satu. Hal ini membuat siswa merasa

² M Husaini, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan (E-Education)," Jurnal Mikrotik Vol 2, No. 1 (2014): 02.

³ Al Ihwanah, "Implementasi E-Learning Dalam Kegiatan Pembelajaran PGMI IAIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi," Jurnal Cakrawala Vol 11, No. 1 (2016): 12–14.

⁴ Mimin Haryati, *Model & Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Gaung Persada, 2009). Hal 15

⁵ Zaenal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009). Hal 4.

belum mempunyai suatu pemahaman dasar dalam merasakan kesulitan untuk memahami beragam konsep dalam menjawab soal, karena soal-soal yang diberikan selalu sama dengan yang terdahulu dan tidak beragam, akibatnya siswa menjadi tidak bersemangat dan jenuh. Maka hal ini akan berdampak pada hasil akhir siswa di kelas. Maka seharusnya, guru mampu memilih strategi, teknik, metode, sumber belajar dan media yang tepat.⁶

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SD Negeri Ngringin khususnya pada bagian fasilitas pembelajarannya, sudah sangat memadai seperti adanya LCD, wifi dan proyektor. Tetapi hal ini belum dimanfaatkan dengan baik oleh guru disana. Bahkan fasilitas itu jarang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Seperti yang terjadi pada guru mata pelajaran PAI di SD Negeri Ngringin kota Yogyakarta masih menggunakan metode konvensional atau menentukan hasil evaluasi yaitu menggunakan metode lisan dan tertulis atau *Paper Based Test*, dengan menggunakan metode tersebut perlu adanya satu hal yang dapat meningkatkan proses evaluasi siswa. Sebaiknya penggunaan fasilitas itu digunakan dengan sebaik mungkin dan dimanfaatkan untuk kegiatan evaluasi yang interaktif dan efisien. Jadi, guru mempunyai cara yang baru untuk melakukan proses evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah pembaharuan yang dapat menunjang keberhasilan dalam proses evaluasi. Jadi tidak hanya menggunakan metode itu-itu saja, tetapi dapat lebih memanfaatkan fasilitas yang sudah tersedia.

⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2006). Hal 18

Dalam kejadian tersebut guru harus memiliki kemampuan mengevaluasi ketercapaian belajar siswa, karena evaluasi merupakan salah satu komponen penting dari kegiatan belajar mengajar.⁷ Upaya untuk meningkatkan kembali semangat siswa dalam evaluasi pembelajaran siswa di kelas dibutuhkan bermacam-macam inovasi dan kreativitas pada pengembangan proses evaluasinya. Salah satu cara untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik yaitu dengan memasukkan metode permainan dalam proses penilaian evaluasi pembelajaran tersebut sehingga siswa tertarik dalam menjawab soal.

Maka dari itu siswa membutuhkan pola belajar yang menarik di mana dengan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini dapat membuat mereka berfikir bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang menyenangkan karena mereka dapat bermain sekaligus belajar.⁸ Bermain sambil belajar merupakan suatu metode yang memberikan kemudahan dalam pembelajaran, hal ini dapat menciptakan suasana yang dapat membangkitkan kemampuan berfikir siswa. Menurut Jauhar (2011:164) menyatakan bahwa ciri utama dalam pembelajaran yang menyenangkan yaitu terdapat lingkungan yang santai, aman, menarik, tidak ada keraguan anak dalam melakukan apa yang di mau, menggunakan semua indera dan terlihat antusias dalam kegiatan.⁹

⁷ Riadi Akhmad, "Problematika Sistem Evaluasi Pembelajaran," *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan* Vol 15, No. 27 (2017): 2.

⁸ Wanty Eka Jayanti, Eva Meilinda, and Nana Fahriza, "Game Edukasi 'Kids Learning' Sebagai Media Pembelajaran Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android," *Jurnal Khatulistiwa Informatika* VI, no. 1 (2018): 79.

⁹ Zulvia Trinova, "Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik," *Jurnal Al-Ta'lim, jilid 1* (2012): 212–213.

Untuk meningkatkan proses evaluasi pembelajaran siswa dibutuhkan media yang relevan untuk mendukung proses tersebut. Terdapat Aplikasi edukasi yang dapat mendukung kegiatan tersebut. Aplikasi berbasis website yang dapat digunakan dengan mudah dalam proses pembelajaran dan juga menjadi game edukasi, salah satunya yaitu *Quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi permainan edukasi yang bersifat narasi dan fleksibel yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan.¹⁰

Quizizz merupakan sebuah platform yang dapat diakses melalui halaman website dan juga dapat digunakan di kelas maupun di luar kelas. Selain itu *quizizz* juga dilengkapi fitur-fitur yang menarik seperti avatar, karakter tema, serta music yang bisa dijadikan alat hiburan bagi siswa saat proses belajar atau saat mengerjakan soal latihan. *Quizizz* mampu menggerakkan persaingan antar siswa karena aplikasi ini mampu memberi peringkat secara otomatis saat siswa selesai mengerjakan kuis atau soal latihan.¹¹

Game ini dapat menjadi sebuah media yang diisi dengan soal-soal yang bervariasi. Aplikasi kuis online *Quizizz* dapat digunakan oleh para pengajar untuk melihat sejauhmana siswa dalam belajar. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran, sehingga siswa tertarik untuk belajar.

¹⁰ Herlina Pusparani, "Media *Quizizz* Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon.," *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara* Vol 2, No. 2 (2020): 272.

¹¹ Pusparani Herlina, "Pengaruh Media '*Quizizz*' Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa.," *Jurnal Binomial* Vol 4, No. 2 (2021): 156.

Game Quizizz dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar yang selama ini ujian menggunakan kertas.¹²

Pada saat melakukan kegiatan Kampus Mengajar 2 yang dilakukan penulis di SD N Ngringin selama 5 bulan pada tahun 2021 sekaligus melakukan studi pendahuluan, penulis melihat sekolah tersebut masih menggunakan sistem penilaian yang konvensional seperti lisan dan tulis. Selain itu, para siswa disana juga belum mengenal dan menggunakan aplikasi Quizizz. Padahal kemajuan ITE dan keakraban siswa dengan aneka game dalam kehidupan sehari-hari diakomodasi oleh pihak sekolah untuk mengembangkan sistem evaluasi pembelajaran berbasis ITE. Oleh karena itu, peneliti tertarik sekali untuk meneliti lebih dalam lagi terkait implementasi Game Edukasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI di Kelas V SD Negeri Ngringin Moyudan, serta mengenalkan aplikasi ini kepada siswa. Pada penelitian ini, peneliti mengambil mata pelajaran Pendidikan Agama Islam karena pelajaran ini dapat membentuk sosok anak didik yang memiliki kepribadian dengan landasan iman dan ketakwaan serta nilai-nilai moral atau etika yang kuat yang tercermin dalam segala sikap dan perilaku sehari-hari. Pendidikan agama Islam di sekolah pada dasarnya berusaha untuk mengembangkan sikap dan perilaku siswa sendiri dalam keberagaman. Sekaligus kajian skripsi ini memiliki relevansi dengan bidang studi yang penulis geluti pada jurusan Pendidikan Agama Islam.

¹² Sri Mulyati and Haniv Evendi, "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara," GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika Vol 03, No. 01 (2020): 66.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Implementasi Game Edukasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI di Kelas V SD Negeri Ngringin Moyudan”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka penelitian ini lebih memfokuskan pada implementasi dari sebuah game edukasi quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran pada pembelajaran PAI.

C. Rumusan Penelitian

Merujuk dari pemaparan yang dikemukakan sebelumnya maka rumusan masalah yang dikemukakan penulis adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi media Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran siswa pada mata pelajaran PAI di kelas V SD Negeri Ngringin ?
2. Bagaimana hasil implementasi media quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran siswa pada mata pelajaran PAI di kelas V SD Negeri Ngringin ?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui implementasi media Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran siswa pada mata pelajaran PAI di kelas V SD Negeri Ngringin
2. Untuk mengetahui hasil implementasi media quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran siswa pada mata pelajaran PAI di kelas V SD Negeri Ngringin

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penulisan ini diharapkan mampu menambah khasanah ilmu pengetahuan dan memberikan manfaat dalam hal implementasi dari game edukasi menggunakan quizizz dalam evaluasi pembelajaran siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Membantu guru agar pembelajaran dapat berjalan efektif dan memudahkan guru dalam hal penyampaian materi secara praktis dan efisien, serta dapat menambah wawasan guru tentang penggunaan quizizz dalam meningkatkan evaluasi pembelajaran siswa secara maksimal.

b. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik agar mudah memahami penjelasan materi yang disampaikan oleh guru dengan begitu proses evaluasi pembelajaran dapat meningkat dan juga diharapkan agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak merasa bosan.

c. Bagi Sekolah

Sebagai pemberi informasi tentang hasil dari implementasi quizizz terhadap evaluasi pembelajaran maka diharapkan mampu

memberikan sebuah informasi, saran serta masukan yang dapat meningkatkan evaluasi pembelajaran siswa secara maksimal menggunakan game edukasi Quizizz.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu bagi peneliti untuk mengetahui bagaimana implementasi game edukasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran pada pelajaran pendidikan agama Islam.

F. Sistematika Pembahasan

Agar memudahkan memahami isi dari penelitian ini maka perlu adanya sistematika pembahasan. Secara umum, skripsi ini berisikan lima bab dan disetiap bab memiliki pembahasan tersendiri.

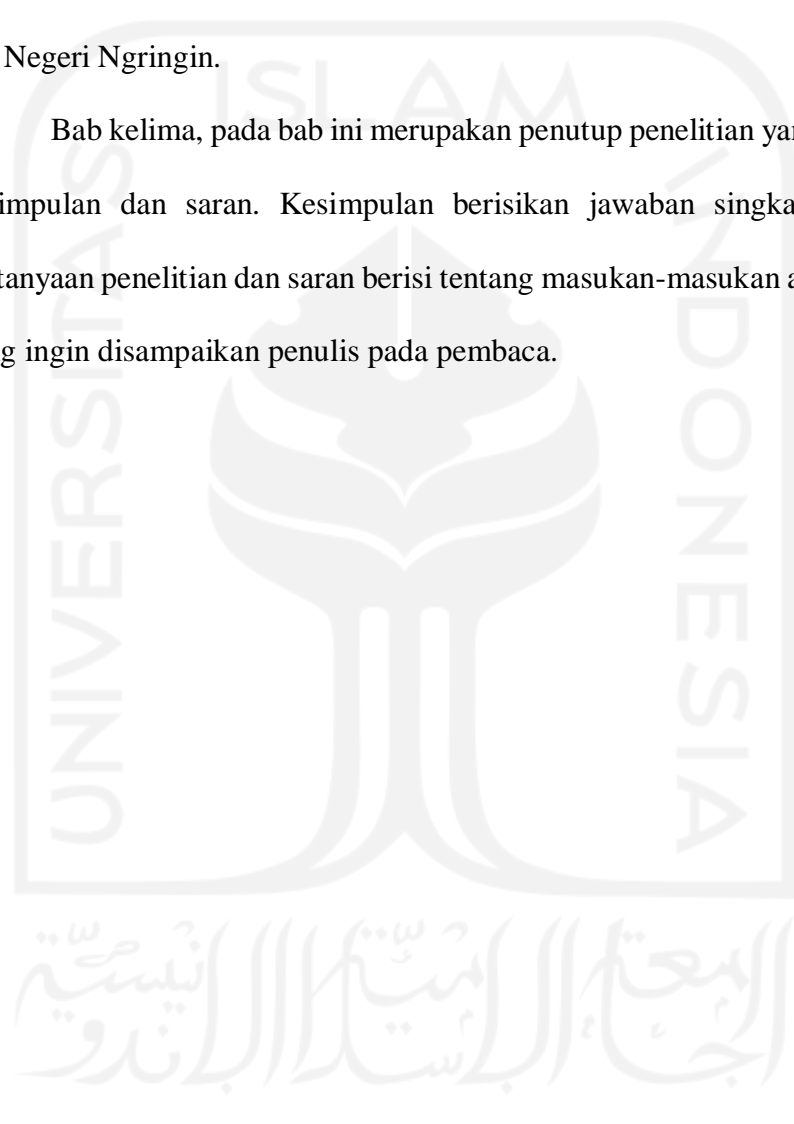
Bab pertama, membahas tentang pendahuluan yang menjadi dasar orientasi dari permasalahan pada penelitian ini. Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, fokus dan pertanyaan penelitian, tujuan dan kegunaan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab kedua, ini untuk mengantarkan pada pembahasan dan juga sebagai sumber rujukan dari penelitian ini, maka bab ini berisi tentang memaparkan tentang telaah pustaka yang berisi judul penelitian terdahulu dan nama pengarang, kemudian dilanjutkan dengan landasan teori.

Bab ketiga, berisi tentang metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini, yang terdiri dari jenis penelitian dan pendekatan, tempat penelitian, sumber data, informan penelitian, teknik pengumpulan data, keabsahan data dan teknik analisis data.

Bab keempat, merupakan pembahasan dari penelitian yang telah dilaksanakan, pada bab ini semua hasil dan pembahasan akan dipaparkan bagaimana implementasi game edukasi quizizz dalam proses meningkatkan evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas V SD Negeri Ngringin.

Bab kelima, pada bab ini merupakan penutup penelitian yang terdiri dari kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisikan jawaban singkat dari fokus pertanyaan penelitian dan saran berisi tentang masukan-masukan atau kata-kata yang ingin disampaikan penulis pada pembaca.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Sebagai bentuk pertimbangan dan juga penelusuran terhadap bahan-bahan referensi penelitian ini, terdapat beberapa penelitian yang dilakukan seputar skripsi ini. Berikut ini beberapa studi, karya atau tulisan terdahulu yang relevan dengan masalah utama yang menjadi objek penelitian ini. Kajian pustaka ini dilakukan untuk membedakan peneliti terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan sekarang. Terdapat sepuluh hasil penelitian yang peneliti ambil sebagai bahan rujukan untuk kajian pustaka, sebagai berikut :

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Saiful Amin tahun 2021 dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi *Quizizz* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa’ie Gondanglegi”. Hubungan riset yang dilakukan Saiful dengan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian milik saiful ini berfokus pada pengaruh penggunaan media game edukasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa, sedangkan peneliti berfokus pada implementasi game edukasi *Quizizz* dalam proses evaluasi pembelajaran.¹³

¹³ Saiful Amin, “Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa’ie Gondanglegi” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2021).

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Suciningsih tahun 2020 dari Institut Agama Islam Negeri Purwokerto dengan judul “Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam Masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas”. Hubungan riset yang dilakukan oleh Suciningsih dengan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang Quizizz sebagai aplikasi untuk evaluasi pembelajaran. Penelitian milik Suciningsih ini berfokus pada implementasi quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar peserta didik, sedangkan peneliti berfokus pada implementasi game edukasi Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran.¹⁴

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Almaytiya Putri Rofiqoh tahun 2021 dari Institut Agama Islam Negeri Ponorogo dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas Xi Semester Genap Ma Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (Ptk Online)”. Hubungan riset yang dilakukan oleh Almaytiya dengan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang Quizizz sebagai aplikasi untuk evaluasi pembelajaran. Penelitian milik Almaytiya berfokus pada mendeskripsikan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI dengan menggunakan aplikasi Quizizz dan mendeskripsikan penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran

¹⁴ Suciningsih, “Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam Masa Covid-19 Di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas” (Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, 2020).

SKI secara online, sedangkan peneliti berfokus pada implementasi game edukasi Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran.¹⁵

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Rizqi Yanalul Barokah tahun 2021 dari Institut Agama Islam Negeri Purwokerto dengan judul “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Materi Segitiga Dan Segiempat Kelas Vii Di Mts Negeri 5 Kebumen”. Hubungan riset yang dilakukan oleh Rizqi dengan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang Quizizz sebagai aplikasi untuk evaluasi pembelajaran. Penelitian milik Rizqi berfokus untuk mengetahui kelayakan alat evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz serta mengetahui penilaian peserta didik terhadap alat evaluasi yang dikembangkan, sedangkan peneliti berfokus pada implementasi game edukasi Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran.¹⁶

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nasikh tahun 2021 dari Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dengan judul “Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IX Di Mts Negeri 4 Surabaya”. Hubungan riset yang dilakukan oleh Nasikh dengan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang Quizizz sebagai aplikasi untuk evaluasi pembelajaran. Penelitian milik Nasikh ini berfokus pada penggunaan Quizizz pada mata pelajaran Akidah Akhlak dalam meningkatkan hasil belajar

¹⁵ Almaytiya Putri Rofiqoh, “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas Xi Semester Genap Ma Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (Ptk Online)” (Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021).

¹⁶ Rizqi Yanalul Barokah, “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Materi Segitiga Dan Segiempat Kelas Vii Di Mts Negeri 5 Kebumen” (Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, 2021).

siswa, sedangkan peneliti berfokus pada implementasi game edukasi Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran.¹⁷

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Yoselia Alvi Kusuma pada tahun 2020 dari Universitas Sanata Dharma Yogyakarta dengan judul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (*Online*) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020”. Hubungan riset yang dilakukan oleh Yoselia dengan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang aplikasi Quizizz pada pembelajaran. Penelitian milik Yoselia ini berfokus pada keefektifan penggunaan Quizizz pada kegiatan penutup pembelajaran daring fisika, sedangkan peneliti berfokus pada implementasi game edukasi Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran.¹⁸

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Syaifuloh tahun 2020 dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTS Negeri 7 Malang”. Hubungan riset yang dilakukan oleh Syaifuloh dengan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang Quizizz sebagai aplikasi untuk evaluasi pembelajaran. Penelitian milik Syaifuloh ini berfokus pada pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi

¹⁷ Muhammad Nasikh, “Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IX Di Mts Negeri 4 Surabaya” (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2021).

¹⁸ Yoselia Alvi Kusuma, “Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (*Online*) Fisika Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020” (Universitas Sanata Dharma, 2020).

Quizizz, sedangkan peneliti berfokus pada implementasi game edukasi *Quizizz* dalam proses evaluasi pembelajaran.¹⁹

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Nurhidayah Br Naipospos tahun 2020 dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Pada Pembelajaran Akuntansi Secara Online Dimasa Pandemi Covid 19”. Hubungan riset yang dilakukan oleh Nurhidayah dengan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang *Quizizz* sebagai aplikasi untuk evaluasi pembelajaran. Penelitian milik Nurhidayah ini berfokus pada pemanfaatan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran, sedangkan peneliti berfokus pada implementasi game edukasi *Quizizz* dalam proses evaluasi pembelajaran.²⁰

Kesembilan, penelitian yang dilakukan oleh Sri Mulyani pada tahun 2020 dari Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Bahasa Indonesia Dengan Penerapan Aplikasi *Quizizz* Siswa Kelas Vii Smp Negeri 40 Sinjai”. Hubungan riset yang dilakukan oleh Sri Mulyani dengan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang *Quizizz* sebagai aplikasi untuk evaluasi pembelajaran. Penelitian milik Sri Mulyani ini berfokus pada pengaruh penggunaan game edukasi *Quizizz* dalam

¹⁹ Muhammad Syaifuloh, “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTS Negeri 7 Malang” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020).

²⁰ Nurhidayah Br Naipospos, “Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Pada Pembelajaran Akuntansi Secara Online Dimasa Pandemi Covid 19” (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, 2020).

pembelajaran, sedangkan peneliti berfokus pada implementasi game edukasi Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran.²¹

B. Kerangka Teori

1. Game Edukasi

Game merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya permainan. Permainan merupakan sebuah peraturan yang terdapat suatu kegiatan kompleks didalamnya. Didalam permainan, pemain akan terlibat dalam konflik buatan, dimana pemain akan berinteraksi dengan sistem dan konflik didalam permainan rekayasa atau buatan.²² Sedangkan Edukasi merupakan upaya yang direncanakan atau mengarahkan dalam hal mempengaruhi seseorang baik individu, kelompok atau masyarakat dengan begitu seseorang tersebut dapat melakukan sesuai yang diharapkan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media game edukasi merupakan suatu alat pembelajaran yang dibuat dalam bentuk permainan guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menciptakan hasil belajar yang maksimal. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu, dalam jurnal I Made Suka Maryana, dkk menyebutkan bahwa menurut Hurd and Jenuings game edukasi merupakan game yang dirancang khusus untuk memberi pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan pemahaman yang dapat

²¹ Sri Mulyani, "Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Bahasa Indonesia Dengan Penerapan Aplikasi Quizizz Siswa Kelas Vii Smp Negeri 40 Sinjai" (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2020).

²² Wahyu Pratama, "Game Adventure Misteri Kotak Pandora," Jurnal Telematika Vol 7, No. 2 (2014): 17.

membimbing mereka untuk melatih kemampuan siswa dan memotivasi mereka untuk memainkannya.²³ Game yang seharusnya membuat siswa merasa senang dan nyaman ketika mengikuti pelajaran (*joyful learning*) bukan yang hanya pembelajaran di isi dengan kejenuhan dan rasa bosan.

Didalam Game Edukasi, permainan yang didalamnya terdapat beberapa materi yang dapat digunakan guru untuk dapat mendidik dan mengarahkan siswa agar selama proses pembelajaran dapat menyenangkan dan tentunya dapat meningkatkan proses evaluasi pembelajaran. Pembelajaran menggunakan konsep belajar sambil bermain menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat berjalan sesuai yang diharapkan.²⁴

Dengan metode permainan diharapkan dapat membuat suasana belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan mengurangi rasa jenuh pada materi yang disampaikan oleh guru. Game yang dibuat diharapkan dapat memberikan dampak yang besar bagi siswa terhadap evaluasi belajar selama proses pembelajaran agar hasil yang didapatkan juga lebih maksimal.²⁵

2. Quizizz

²³ I Made Suka Maryana, I Made Candiasa, and Djoko Waluyo, "Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Deret Bilangan Di Sekolah Menengah Atas," *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha* 9, no. 2 (2018): 21.

²⁴ Dyah Setyanigrum Winarni, Janatun Naimah, and Yeni Widiyawati, "Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa," *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* Vol 7, No. 2 (2019): 92.

²⁵ Ariadie Chandra Nugraha, Moh Khairudin, and Deny Budi Hertanto, "Rancang Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Teknik Digital," *Jurnal Edukasi Elektro* Vol 1, No. 1 (2017): 93.

a. Pengertian Quizizz

Menurut Citra dan Rosy *quizizz* merupakan sebuah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif.²⁶ Quizizz merupakan sebuah aplikasi yang berbentuk soal formatif yang disajikan berbagai macam pilihan yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Aplikasi Quizizz menjadi suatu sarana yang dapat membantu pembelajaran yang didalamnya menyajikan berbagai macam bentuk soal kuis dan permainan sehingga memudahkan guru untuk pembelajaran dan sebagai alat penilaian.

Manfaat penggunaan Quizizz yaitu bisa digunakan untuk sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Aplikasi ini dapat menghemat penggunaan kertas serta Quizizz juga dapat memudahkan guru untuk memberikan latihan soal kepada siswa dengan mengerjakan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dengan begitu siswa tidak terbebani dengan tugas yang menumpuk.²⁷

Quizizz banyak menyediakan fitur-fitur bentuk soal seperti soal pilihan ganda, soal isian, maupun soal uraian.²⁸ Fitur-fitur yang terdapat pada Quizizz dapat merangsang semangat siswa untuk belajar dan

²⁶ Cahyani Amildah Citra and Brillian Rosy, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya.," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran(JPAP* 8, no. 2 (2020): 261.

²⁷ Unik Hanifah Salsabila et al., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* 4, no. 2 (2020): 170.

²⁸ Herlina Puspasari, "Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon," *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara* 2, no. 2 (2020): 272.

mengerjakan soal karena Quizizz terdapat berbagai animasi, ilustrasi grafik dan warna yang dapat menambah semangat belajar siswa. Nilai yang telah didapatkan oleh siswa akan ditampilkan pada layar computer atau LCD ketika siswa telah menjawab setiap soal.²⁹ Menurut Mulyati & Evendi dalam Asna Tiana, Quizizz merupakan sebuah aplikasi game yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Agar siswa lebih berantusias dalam mengikuti pelajaran, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang menyenangkan.³⁰

Quizizz menjadi salah satu game media digital yang memuat latihan soal yang dapat membantu siswa dan guru untuk mendistribusikan materi agar dapat dipahami oleh siswa. Bahkan dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan guru.³¹

b. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang sebelumnya memanfaatkan kertas untuk evaluasi, dapat diminimalisir dengan penggunaan aplikasi Quizizz ini. Terdapat kelebihan dan kelemahan pada aplikasi ini sebagaimana yang dikatakan oleh Arikunto yaitu:

Kelebihan Quizizz :

²⁹ Nunung Supriadi, Destyanisa Tazkiyah, and Zuyinatul Isro, "Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19," *Jurnal Cakrawala Mandarin* 5, no. 1 (2021): 44.

³⁰ Asna Tiana, Apri Damai Sagita Krissandi, and Marciana Sarwi, "Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 6 (2021): 944–945.

³¹ Mishbah Ulhusna, Syelfia Dewimarni, and Lili Rismaini, "Sosialisasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Masa Pandemi," *Pekodimas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol 1, No. 2 (2021): 158.

Adapun aplikasi Quizizz juga memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dengan mudah di manfaatkan selain media pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran, yaitu sebagai berikut :

1. Ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.
2. Bilamana siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa.
3. Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan di tampilkan review question guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.
4. Dalam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapatkan soal kuis yang berbeda-beda, karena telah di acak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan.³²
5. Nilai dapat di unduh dalam bentuk dokumen excel sehingga memudahkan guru dalam melakukan penilaian.
6. Peserta didik juga bisa melihat hasil kinerjanya secara langsung dan dapat mengetahui peringkat yang diperoleh ketika mengerjakan soal di Quizizz.

³² Unik Hanifah Salsabila et al., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA," Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi Vol 4, No. 2 (2020): 170.

7. Aplikasi quizziz bersifat mobile friendly sehingga dapat di akses dengan smartphone yang menggunakan aplikasi IOS dan Android.³³

Kelemahan Quizizz :

1. Soal berbentuk hanya *multiplechoice* atau pilihan ganda,
2. Soal harus dikerjakan secara berurutan
3. Harus menunggu semua peserta *join game* baru bisa mulai, akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung.
4. “Kerjasama” antar siswa pada waktu mengerjakan soal tes lebih berpeluang dan terbuka.
5. Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan lain untuk mencari jawaban.
6. Dalam permasalahan waktu, siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat.
7. Aplikasi ini hanya bisa dibuka menggunakan *Smartphone, Laptop* dan *Komputer*. Proses evaluasi menggunakan Quizizz akan terhambat apabila siswa tidak memiliki *Smartphone*. Faktornya yaitu siswa itu sendiri yang tidak memiliki *Smartphone* pribadi, ketinggalan atau faktor lainnya.

³³ Komilie Situmorang and Maria Maxmilla Y. A Christie Lidya Rumerung, Dwi Yulianto Nugroho, Peggy Sara T., “Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di SMA-SMK Kristen PENABUR Bandar Lampung,” *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR) 2* (2019): 3.

8. Tergantung jaringan internet, artinya pembelajaran menggunakan quizizz harus memperhatikan kesipan jaringan internet di tempat pembelajaran.³⁴ jaringan internet juga menjadi pokok utama dalam membuka aplikasi ini. Jadi para siswa harus memiliki jaringan internet seperti kuota atau wifi untuk menjalankan Quizizz. Apabila jaringan internet tidak tersedia maka ini menjadi salah satu penghambat proses evaluasi dikelas.

3. Evaluasi Pembelajaran

a. Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Menurut Elin dan Rusdiana, bahwa Evaluasi dalam pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan untuk mengukur dan menilai beberapa kemampuan siswa dalam pembelajaran seperti pengetahuan, sikap dan keterampilan guna membuat keputusan tentang status kemampuan siswa tersebut.³⁵ Idrus L mengatakan bahwa evaluasi pembelajaran adalah proses untuk menentukan nilai belajar dan pembelajaran yang dilaksanakan, dengan melalui kegiatan penilaian.³⁶ Menurut Arief Aulia Rahman & Cut Eva Nasryah, evaluasi merupakan suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan sampai sejauhmana tujuan-tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa.³⁷

³⁴ Agus Suharsono, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pelatihan Dasar CPNS Kemenkeu Generasi Milenial" 6356 (2020): 64–65.

³⁵ Elis Ratnawulan and H. A. Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Pustaka Setia, 2015). Hal 6

³⁶ L Idrus, "Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 9, no. 2 (2019): 922.

³⁷ Arief Aulia Rahman and Cut Eva Nasryah, *Evaluasi Pembelajaran* (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019).

Dengan demikian Evaluasi Pembelajaran merupakan sebuah proses dalam hal menentukan nilai pada sebuah pembelajaran yang sedang dilakukan melalui proses penilaian. Dengan adanya evaluasi, peserta didik dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan yang telah dicapai selama mengikuti pendidikan dan juga mengetahui siswa mana saja yang belum menguasai materi pelajaran yang telah dipelajarinya dan yang mengalami kesulitan dalam belajar. Pada kondisi di mana peserta didik mendapatkan nilai yang memuaskan, maka akan memberikan dampak berupa suatu stimulus, motivator agar peserta didik dapat lebih meningkatkan prestasi. Pada kondisi di mana hasil yang dicapai tidak memuaskan. maka peserta didik akan berusaha memperbaiki kegiatan belajar, namun demikian sangat diperlukan pemberian stimulus positif dari guru/pengajar agar peserta didik tidak putus asa.³⁸

Kegiatan evaluasi pembelajaran juga dapat memberikan arah untuk menempatkan mereka dalam situasi belajar yang tepat sesuai dengan taraf kemampuannya. Hal itu, disebabkan evaluasi pengajaran sebagai penilaian terhadap pertumbuhan dan kemajuan para siswa ke arah tujuan atau nilai-nilai yang telah ditetapkan dalam kurikulum.³⁹ Evaluasi bukan hanya suatu proses untuk mengklasifikasikan keberhasilan atau kegagalan dalam

³⁸ Idrus L, "Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 9, no. 2 (2019): 922.

³⁹ Moh. Uzer Usman and Lilis Setiawati, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1993).

belajar, tetapi juga sangat penting untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajaran.⁴⁰

b. Tujuan Evaluasi Pembelajaran

Tujuan Evaluasi Pembelajaran adalah untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi pembelajaran selama proses belajar apakah sudah sesuai dengan dengan pelaksanaannya atau tidak, melihat kembali apakah terdapat kekurangan atau tidak terhadap hasil belajar siswa, mencari jalan keluar apabila terdapat kekurangan yang dialami siswa serta menyimpan menyimpan seberapa menguasainya peserta didik dalam kompetensi yang diterapkan. Secara umum tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui keefektifan dan efisiensi sistem pembelajaran secara luas. Sistem yang dimaksud ialah tujuan, materi, metode, media, sumber belajar dan lingkungan.⁴¹ Dengan demikian evaluasi ini sangat penting dilakukan, karena agar kita lebih mudah mengetahui apakah efektif pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik.

c. Manfaat Evaluasi Pembelajaran

Secara umum manfaat yang dapat diambil dari kegiatan evaluasi dalam pembelajaran, yaitu :

- 1) Untuk mendapatkan suatu pemahaman dari pelaksanaan dan hasil belajar yang telah dilakukan atau dilaksanakan guru.

⁴⁰ Riinawati, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Yogyakarta: Thema Publishing, 2021).

⁴¹ Asrul, Rusydi Ananda, and Rosnita, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Citapustaka Media, 2014). Hal 12

- 2) Dengan membuat sebuah keputusan yang berhubungan dengan pelaksanaan dan hasil belajar.
- 3) Dapat meningkatkan kualitas dari hasil dan proses belajar dalam upaya meningkatkan kualitas keluaran. Proses evaluasi pastinya memiliki manfaat bagi tujuan evaluasi pembelajaran. Dengan begitu, seorang pendidik harus sudah mengenal lebih dalam lagi dari beberapa macam tujuan serta syarat yang harus dilakukan agar rencana mereka melakukan evaluasi dapat berjalan dengan tepat.⁴²

d. Macam-macam Aspek Penilaian Pada Pembelajaran

Melakukan evaluasi pembelajaran akan sangat mudah apabila telah menentukan dan memahami tolak ukurnya yaitu aspek evaluasi yang menjadi tolak ukurnya. Menurut Benjamin S Bloom adapun aspek-aspek dalam melakukan evaluasi pembelajaran sebagai berikut :

1. Ranah Kognitif

Menurut taksonomi Bloom, segala upaya yang mengukur aktifitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif.

Ranah kognitif merupakan segala aktivitas yang mencakup otak seperti kemampuan berfikir, memahami, menghafal, mengaplikasi, menganalisa, mensitesa dan kemampuan mengevaluasi. Dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah sampai jenjang yang

⁴² Ina Magdalena, Hadana Nur Fauzi, and Raafiza Putri, "Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran Dan Akibat Memanipulasinya," *Bintang : Jurnal Pendidikan dan Sains* Vol 2, No. 2 (2021): 249–252.

paling tinggi. Keenam jenjang tersebut yaitu: pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehension), penerapan (application), analisis (analysis), sintesis (synthesis), dan penilaian (evaluation).⁴³

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi, hasil belajar kognitif tidak merupakan kemampuan tunggal melainkan kemampuan yang menimbulkan perubahan perilaku dalam domain kognitif yang meliputi beberapa jenjang atau tingkat. Tujuan pengukuran ranah kognitif adalah untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai tingkat pencapaian tujuan instruksional oleh siswa pada ranah kognitif khususnya pada tingkat hapalan pemahaman, penerapan, analisis, sintesa dan evaluasi.⁴⁴

2. Ranah Afektif

Menurut David R. Krathwohl ranah afektif merupakan ranah yang berhubungan dengan sikap dan nilai, sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya apabila ia telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Menurut Anas Sudjono, ciri-ciri hasil belajar afektif terlihat pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatian terhadap mata pelajaran,

⁴³ Danar Gayuh Utama and Hana Permata Heldisari, "Pembelajaran Dinamika Pada Ansambel Gitar Ditinjau Dari Aspek Afektif, Kognitif Dan Psikomotor," *Journal of Music Education and Performing Arts (JMEPA)* 1, no. 1 (2021): 17.

⁴⁴ Iin Nurbudiyani, "Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya," *Anterior Jurnal* 13, no. 1 (2013): 90.

kedisiplinan dalam mengikuti proses belajar, motivasinya dalam belajar, penghargaan atau rasa hormat terhadap guru, dan sebagainya. Krathwohl dan kawan-kawan, mengelompokkan ranah afektif ini menjadi lima jenjang yaitu: penerimaan (receiving), menanggapi (responding), penilaian (valuing), organisasi (organization) dan karakteristik (characterization). Ada lima tipe karakteristik afektif yang penting yaitu: sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral.

Tujuan pengukuran ranah afektif selain untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai tingkat pencapaian tujuan instruksional oleh siswa pada ranah afektif khususnya pada tingkat penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan internalisasi juga dapat mengarahkan peserta didik agar senang membaca buku, bekerja sama, menempatkan siswa dalam situasi belajar-mengajar yang tepat, sesuai dengan tingkat pencapaian dan kemampuan serta karakteristik siswa.⁴⁵

3. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.⁴⁶ Menurut Ryan penilaian hasil belajar psikomotorik dapat dilakukan

⁴⁵ Ibid.

⁴⁶ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013).

dengan dua cara yaitu melalui pengamatan langsung selama proses belajar mengajar (persiapan), setelah proses belajar (proses) dan beberapa waktu setelah selesai proses belajar mengajar (produk). Hasil belajar ranah psikomotorik merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan kemampuan atau keterampilan untuk bertindak setelah siswa menerima pengalaman belajar tertentu.

Hasil belajar ranah psikomotorik dikemukakan oleh simpons yang menyatakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif, afektif hal ini bisa dilihat apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektifnya. Tujuan pengukuran ranah psikomotor adalah selain untuk memperbaiki pencapaian tujuan instruksional oleh siswa pada ranah psikomotor khususnya pada tingkat imitasi, manipulasi presisi, artikulasi, dan naturalisasi, juga dapat meningkatkan kemampuan gerak reflex, gerak dasar, keterampilan perseptual, keterampilan fisik, gerak terampil, dan komunikasi non-diskusif siswa.⁴⁷

⁴⁷ Iin Nurbudiyani, "Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya," *Anterior Jurnal* 13, no. 1 (2013): 91.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini ialah penelitian Kualitatif. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan yaitu jenis penelitian yang menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk melukiskan, menggambarkan atau memaparkan keadaan objek yang diteliti sebagaimana apa adanya, sesuai dengan situasi dan kondisi ketika penelitian tersebut dilakukan. Menggunakan metode ini, peneliti melakukan penelitian sesuai dengan realita objek yang diteliti secara jelas, baik, komplit dan sesuai dengan realita yang terlihat dan di dengar.⁴⁸

Penelitian ini bersifat kualitatif karena penelitian ingin memahami fenomena mengenai apa yang dialami subjek penelitian, seperti perilaku atau tingkah laku subjek dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konsteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

B. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SD Negeri Ngringin Moyudan yang beralamatkan di Sejati Trukan, Karang Jir, Sumberarum, Kecamatan Moyudan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55563. Dengan melakukan pertimbangan bahwa di lokasi tersebut peneliti dapat memperoleh

⁴⁸ Irkhamiyati, "Evaluasi Persiapan Perpustakaan Stikes 'Aisyiyah Yogyakarta Dalam Membangun Perpustakaan Digital," Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi Vol 13, No. 1 (2017): 41.

data yang peneliti perlukan dan menemukan permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini.

C. Teknik Penentuan Informan

Teknik penentuan informan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. Menurut Sugiyono *Purposive Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu yang dimaksudkan disini adalah orang tersebut dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan dalam penelitian ini sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek/situasi sosial yang diteliti.⁴⁹

Pada penelitian ini, informan menjadi sumber utama untuk mencari informasi yang mengetahui tentang penelitian yang sedang diteliti. Dengan mempertimbangkan bahwa merekalah yang paling mengetahui informasi tentang penelitian ini. Informan yang dimaksud pada penelitian ini yaitu informan yang terlibat langsung atau yang paling mengetahui dan mengerti permasalahan terkait pembelajaran khususnya pada pelajaran PAI.

D. Informan Penelitian

Informan dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan peserta didik kelas 5 di SD Negeri Ngringin Moyudan Yogyakarta. Informan penelitian ini dilakukan oleh 1 orang guru Pendidikan Agama Islam dan 3 siswa SD Negeri Ngringin. Informan ini sangat penting

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Cet-3*. (Bandung : Alfabeta, 2018). Hal 96

dilakukan agar mendapatkan informasi data secara mendalam guna membantu dalam penelitian ini.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk memecahkan masalah penelitian. Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data-data penelitian dari sumber data.⁵⁰

Agar mendapat data yang valid untuk penelitian, peneliti langsung mengunjungi lokasi penelitian yang bertempat di Sekolah Dasar Negeri Ngringin Moyudan yang beralamatkan di Sejati Trukan, Karanganyar, Sumberarum, Kecamatan Moyudan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55563. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara dan dokumentasi :

1. Observasi

Dalam buku Ibrahim observasi Menurut Satori (2009:105) yaitu dalam penelitian kualitatif, observasi dipahami sebagai pengamatan langsung terhadap objek, untuk mengetahui kebenarannya, situasi, kondisi, konteks, ruang serta maknanya dalam upaya pengumpulan data suatu penelitian. Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis observasi partisipatif, maka data yang akan didapat akan lebih lengkap dan mengetahui pada tingkatan makna dari setiap perilaku yang terlihat.⁵¹

⁵⁰ Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: SUKA-Press, 2021).

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2017). 204

Peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau menjadi objek dari sumber penelitian. Sementara peneliti melakukan pengamatan, peneliti juga ikut serta dalam kegiatan yang dikerjakan oleh subjek peneliti. Hal ini bertujuan untuk melihat secara langsung kegiatan belajar mengajar di kelas 5 mata pelajaran PAI dengan menggunakan Quizizz sebagai proses evaluasi pembelajarannya.

2. Wawancara

Menurut Moleong wawancara merupakan sebuah komunikasi dengan tujuan tertentu yang melibatkan dua belah pihak pewawancara yang memberikan pertanyaan dan terwawancara yang menjawab pertanyaan dari pewawancara. Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan sebuah data penelitian yang apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan dengan tujuan menemukan masalah yang akan diteliti.⁵²

Dengan melakukan wawancara peneliti akan lebih banyak mengetahui informasi yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menafsirkan kondisi dan fenomena yang terjadi. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data yang tidak ada dalam dokumen atau dalam metode observasi. Wawancara akan dilakukan dengan pihak yang terkait dalam hal ini Guru dan siswa. Metode wawancara ini penulis gunakan untuk mendapatkan data tentang implementasi game edukasi quizizz sebagai

⁵² Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006).

proses evaluasi pembelajaran PAI di kelas 5 SD Negeri Ngringin Yogyakarta.

3. Dokumentasi

Menurut Rifa'i Abubakar dokumentasi merupakan cara mengumpulkan data melalui penelaahan sumber tertulis seperti buku, laporan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya yang memuat data atau informasi yang diperlukan peneliti.⁵³ Sedangkan menurut Nasution (1988) menyatakan bahwa, observasi merupakan dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja sesuai data yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi.⁵⁴

Pada tahap dokumentasi ini peneliti mengumpulkan atau mencari data-data melalui jurnal, majalah, surat kabar, buku-buku tentang pendapat, teori dan lain sebagainya yang berhubungan dengan masalah penelitian ini.

F. Keabsahan Data

Dalam pengumpulan data, triangulasi merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang berarti menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Pada penelitian ini menggunakan triangulasi teknik. Sugiyono (2012:327) menyatakan bahwa triangulasi teknik yaitu menggunakan pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber data yang sama.

⁵³ Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*.

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Hal 310

Pada penelian ini, peneliti memperoleh data dengan membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara dan membandingkan hasil wawancara dengan suatu dokumen yang berkaitan. Hal ini sesuai dengan pendapat Susan Stainback dalam buku (sugiyono) yang menyatakan bahwa tujuan triangulasi bukan untuk menemukan kebenaran tentang suatu fenomena, tetapi untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang apa yang telah ditemukan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan memahami apa yang terjadi di lapangan, sehingga penelitian ini meminta peneliti untuk melakukan triangulasi teknik seperti observasi, wawancara dan dokumentasi dalam penelitian tindakan pembelajaran. Dengan begitu peneliti dapat mendapatkan data yang benar dan dapat dipercaya diantara kemungkinan adanya pertentangan data atau semacamnya.⁵⁵

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses dalam mencari dan merancang secara terstruktur data yang diperoleh dari hasil wawancara, dokumentasi dan observasi dengan cara menyusun data ke dalam kategori, menjelaskan ke dalam komponen-komponen, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilah bagian yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan yang mudah dipahami diri sendiri ataupun orang lain. Analisis data juga dimaknai sebagai menyikapi data, meyusun, memilih dan mengolahnya menjadi satu susunan yang terstruktur dan bermakna.⁵⁶

⁵⁵ Ibrahim, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2015). Hal 124-126

⁵⁶ Ibid. hal 103

Teknik analisis data yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan analisis data model interaktif. Analisis model ini merupakan teknik yang banyak digunakan untuk peneliti dan sangat sederhana yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

1. Reduksi Data

Menurut Noeng Muhadjir (1998 :104) dalam jurnal Ahmad Rijali menyebutkan bahwa analisis data merupakan upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain.⁵⁷

Peneliti perlu melakukan analisis awal terhadap data-data yang telah dihasilkan dengan cara melakukan pengujian data dalam kaitannya dengan fokus penelitian dengan cara merangkum, memilih hal-hal yang utama dan memfokuskan pada hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi dapat memberikan sebuah gambaran yang jelas dan dapat memudahkan peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.⁵⁸

2. Penyajian Data

Setelah melakukan reduksi data langkah selanjutnya yaitu penyajian data. Dalam penelitian Kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan

⁵⁷ Ahmad Rijali, "Analisis Data Kualitatif," *Jurnal Alhadharah* 17, no. 33 (2018): 84.

⁵⁸ Ibrahim, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. hal 109

sejenisnya. Dalam hal ini Miles and Huberman (1984) menyatakan “*the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative tex*”. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.⁵⁹

Penyajian Data, peneliti menyajikan data dan informasi sesuai dengan kebutuhan penelitian yang dilakukan dalam bentuk teks naratif dengan mendisplaykan data, dengan begitu akan memudahkan peneliti dalam memahami data yang telah didapat di lapangan.

3. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Tahap akhir yaitu *Verifikasi* atau Penarikan Kesimpulan, pada kesimpulan awal masih bersifat sementara dan bisa berubah jika tidak ditemukannya bukti yang mendukung dalam proses pengumpulan data. Menurut Miles dan Huberman (2014) kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan mengalami perubahan apabila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.⁶⁰

Peneliti akan melakukan analisis data dengan mengacu pada semua data yang sudah disusun dan dipilih dengan mengacu pada rumusan

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. hal 341

⁶⁰ Sirajuddin Saleh, *Analisis Data Kualitatif* (Bandung: Pustaka Ramadhan, 2017).

masalah, lalu peneliti membandingkan data kemudian akan ditarik kesimpulan.⁶¹



⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. hal 345

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Geografis Sekolah

1. Lokasi Geografis Sekolah

Sekolah Dasar Negeri Ngringin ini merupakan sekolah yang beralamatkan di Sejati Trukan, Sumberarum, kecamatan Moyudan, kabupaten Sleman, Yogyakarta 55563. Sekolah tersebut menyanggah Akreditasi B dan berstatus negeri yang didirikan pada tanggal 20 Mei 2008. Kurikulum yang diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari yaitu Kurikulum 2013.

Sekolah yang terletak di wilayah kabupaten Sleman yang memiliki jarak kurang lebih 18 km dari kantor pemerintahan kota Yogyakarta. Sekolah ini memiliki jarak 17 km dari Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga D.I, memiliki jarak 16 km dari Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman, jarak terdekat dari SD Negeri sekitar 2 km dan jarak dari SD Swasta sekitar 1 km.

Sekolah ini terletak di jalan Setran sehingga disana banyak dikelilingi oleh sawah-sawah yang membentang luas disekitarnya. Sekolah tersebut menempati lokasi yang jauh dari perkotaan. Jalanan menuju sekolah tersebut sudah bagus yakni sudah beraspal. Selain itu, tempat yang strategis untuk melakukan pembelajaran dikarenakan jauh dari jalan raya dimana motor dan mobil tidak ramai berlalu lalang. Sehingga memudahkan para siswa, guru dan warga untuk menuju sekolah tersebut. Tetapi, untuk

menuju kesekolah tersebut transportasi umum disana sangat terbatas sehingga para siswa diantar oleh orangtuanya untuk menuju sekolah.

Sekolah ini juga memiliki halaman yang bersih, terlihat setiap hari petugas kebersihan selalu membersihkan dan mengurus sekolah agar terlihat bersih dan rapi. Para guru dan siswa juga terlihat sesekali membantu petugas kebersihan untuk membersihkan halaman sekolah. Selain itu disetiap kelas, guru kelas telah menyiapkan jadwal piket untuk masing-masing anak, siswa akan bergantian membersihkan kelas setiap minggunya sehingga setiap kelas akan terlihat kebersihannya.

2. Profil Sekolah

- a. NPSN : 20400936
- b. Nama Sekolah : SDN Ngringin
- c. Alamat : Sejati Trukan, Sumberarum, kecamatan
Moyudan, kabupaten Sleman
- d. Provinsi : Yogyakarta
- e. Kode Pos : 55563
- f. Akreditasi : B
- g. Nomor Telpon : -
- h. Email : sdnngringin@gmail.com
- i. Jenjang : SD
- j. Status Sekolah : Negeri
- k. Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah
- l. Waktu Belajar : Sekolah Pagi s/d Siang / 6 hari

3. Sejarah Sekolah

Sekolah Dasar Negeri Ngringin berdiri pada tahun 1976 yang menempati tanah milik Desa, sekolah ini mempunyai 6 ruang kelas, 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang ibadah, 1 ruang UKS dan 1 ruang kantin. Lokasi sekolah berada di pinggir desa Sumberarum. Kebanyakan masyarakat hidup dari sektor pertanian.

Pada hari selasa tanggal 20 Mei 2008 sekolah tersebut selesai dibangun kembali dikarenakan gedung sekolah hancur ketika bencana gempa melanda Yogyakarta pada tanggal 27 Mei 2006 yang diresmikan oleh Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia dan mendapat bantuan dari Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.

Namun, animo masyarakat untuk menyekolahkan putra-putrinya di sekolah sangat besar. Mengingat kepercayaan masyarakat pada sekolah ini cukup besar, maka dalam rangka meningkatkan mutu pendidikannya perlu disusun Rencana Kerja Anggaran Sekolah dan Anggaran Pendapatan Belanja Sekolah. Dalam peraturan otonomi daerah dimana sekolah diberi kewenangan untuk menyelenggarakan pendidikan, mengelola dan mengambil keputusan yang lebih besar.

Pelaksanaan otonomi pendidikan yaitu pendidikan yang semua sentralistik menjadi desentralistik. Hal ini pelaksanaan pendidikan yang semua didesain pemerintah pusat kemudian diserahkan ke daerah sampai pada instansi terendah yakni Sekolah Dasar bisa memberikan otonomi lebih besar kepada sekolah, dan mendorong partisipasi langsung seluruh warga

sekolah menentukan mutu berdasarkan kebijakan Pendidikan Nasional serta perundang-undangan yang berlaku.

4. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi

“ Unggul dalam prestasi berakhlak mulia berdasarkan budaya bangsa ”.

Visi ini ditandai dengan indikator sebagai berikut:

1. Unggul dalam bidang akademik;
2. Unggul dalam lomba olimpiade MIPA;
3. Unggul dalam lomba kreativitas;
4. Unggul dalam lomba olahraga;
5. Unggul dalam lomba kesenian;
6. Unggul dalam persaingan melanjutkan ke jenjang pendidikan di SMP / MTs;
7. Unggul dalam aktivitas keagamaan;
8. Unggul dalam disiplin;
9. Unggul dalam kepedulian sosial;
10. Berkarakter bangsa yang luhur.

b. Misi

Berdasar penjelasan di atas maka SD Negeri Ngringin merumuskan misi sebagai berikut:

- 1) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif dan menyenangkan, dinamis, kreatif, inovatif, dialogis dan produktif;
- 2) Mendorong dan membantu setiap peserta didik untuk mengenali potensi diri dalam bidang MIPA sehingga dapat dikembangkan optimal;
- 3) Mendorong dan membantu setiap peserta didik untuk mengenali potensi diri dalam bidang kreativitas sehingga dapat dikembangkan optimal;
- 4) Mendorong dan membantu setiap peserta didik untuk mengenali potensi diri dalam bidang olahraga sehingga dapat dikembangkan optimal;
- 5) Mendorong dan membantu setiap peserta didik untuk mengenali potensi diri dalam bidang kesenian sehingga dapat dikembangkan optimal;
- 6) Mengoptimalkan penerapan program sekolah secara efektif dalam setiap kegiatan yang berorientasi pada semangat keunggulan;
- 7) Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama yang dianut peserta didik dan budaya bangsa sehingga terbentuk kepribadian yang mantap dan menjadi insan yang arif dalam bertindak;

- 8) Meningkatkan ketertiban peserta didik melalui kegiatan pembiasaan dan pengembangan diri yang terencana dan berkesinambungan;
- 9) Menumbuhkan sikap peduli dan menjalin kerjasama antar warga sekolah dan lingkungan;
- 10) Melaksanakan pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter bangsa.

5. Sarana dan Prasarana

Sarana dan Prasarana sangat penting untuk mendukung sebuah pembelajaran dikelas dengan begitu siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran jika adanya sarana dan prasarana tersebut. SD Ngringin mempunyai fasilitas yang dapat mendukung pembelajaran dikelas. Berikut ini fasilitas pendukung yang dimiliki SD Ngringin :

Tabel 1.1 Sarana dan Prasarana SD Ngringin

No	Keterangan	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kelas	6	Baik
2	Ruang Guru	1	Baik
3	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik

4	Ruang Administrasi	1	Baik
5	Ruang UKS	1	Baik
6	Perpustakaan	1	Baik
7	Mushola	1	Baik
8	Dapur	1	Baik
9	Kantin	1	Baik
10	Gudang	1	Baik
11	Lapangan Voli	1	Baik
12	Parkiran	1	Baik
13	Toilet Guru dan Murid	5	Baik
14	Proyektor	1	Baik
15	LCD	1	Baik

Kerjasama yang baik antar Kepala Sekolah, Guru, Komite Sekolah serta para wali murid sehingga fasilitas di SD Ngringin dengan kondisi yang baik. Sarana dan prasarana pendukung SD Ngringin yang memiliki fasilitas yang baik sehingga dapat mendukung proses pembelajaran.

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1) Implementasi game edukasi Quizizz sebagai proses evaluasi pembelajaran PAI

Pada penelitian ini perlu dijelaskan oleh peneliti dalam memperoleh data, penelitian ini menggunakan beberapa metode yang mendukung

penelitian ini yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi seperti yang sudah dijelaskan pada Bab III sebelumnya. Hal ini dalam upaya untuk mendapatkan data yang diperlukan dan dibutuhkan dalam penelitian ini. Menggunakan metode wawancara agar peneliti ini mendapatkan sumber asli atau langsung dari narasumber berlangsung. Adapun informan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1 guru Agama dan peserta didik kelas lima yang berjumlah 3 orang. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data yang belum di dapat oleh peneliti seperti informasi tentang informasi sekolah seperti gambaran geografis sekolah SD Negeri Ngringin. Sedangkan observasi digunakan untuk peneliti mendapatkan data atau gambaran langsung dari lapangan.

Peneliti mengimplementasikan media Quizizz sebagai bahan untuk mengevaluasi pembelajaran siswa yang telah mendapatkan pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas oleh gurunya yang sebelumnya belum pernah menggunakan aplikasi Quizizz untuk proses evaluasi pembelajaran siswa. Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh dapat maksimal ketika didapatkan. Peneliti akan menyajikan data berupa naratif agar hasil reduksi dapat terorganisasikan dengan baik dan tersusun dalam pola hubungan sehingga memudahkan para pembaca untuk memahami data penelitian.

Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang terdapat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), siswa diminta untuk mampu memahami isi materi dari “Mari Mengenal Rasul-Rasul Allah SWT” pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tersebut. Oleh karena itu peneliti

mencoba untuk menggunakan sebuah aplikasi berbasis game edukasi untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran tersebut yaitu menggunakan Quizizz. Peneliti menggunakan aplikasi ini untuk melakukan proses evaluasi pembelajaran siswa. Quizizz dirasa cocok digunakan untuk kegiatan evaluasi ini karena pada saat pengaplikasiannya, aplikasi ini membantu siswa dalam mengingat kembali materi yang telah disampaikan. Wawancara yang dilakukan peneliti juga menemukan bahwa, para siswa belum pernah menggunakan aplikasi ini untuk kegiatan evaluasi pembelajaran.

Pada observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa guru Agama SDN Ngringin masih menggunakan metode lisan dan tulis, tentunya metode ini sudah sering dilakukan oleh para guru. Tetapi guru Agama lebih sering menggunakan metode tulis. Dalam metode tersebut tentunya masih banyak kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya.

Dalam hal ini sesuai dengan wawancara guru Agama Islam :

“sebelumnya kadang metode lisan, kadang juga ada metode tulis tergantung nanti sikapnya kalau misal anak-anak memungkinkan untuk metode lisan maka di lisankan, tapi kalau anak-anak materinya itu tidak mendukung untuk lisan maka menggunakan metode tulis gitu”.

“kendalanya paling kalau ketika ada anak yang tidak berangkat atau ada anak yang izin kalau lisan kan misal hari itu kalau mau diganti dihari selanjutnya kan dia menyita waktu juga, misalnya hari anak-anak sudah selesai terus nanti ada satu anak yang kemarin gak berangkat kan harus minta waktu yang di setelah jam itu maksudnya dipertemuan selanjutnya itu kadang kalau waktunya cukup bisa nyusul tapi kalau waktunya gak cukup jadi gak bisa nyusul juga. Ditertulis juga sama kaya gitu kendalanya ada di ketika anak tidak berangkat soalnya kan masih pandemic kaya gini kan anak sakit sedikit tidak boleh masuk”

Penggunaan metode lisan dan tulis tentu sudah terlalu sering digunakan, maka dari itu pemanfaatan teknologi yang harus dimanfaatkan dengan baik oleh guru dalam melakukan evaluasi selain menggunakan metode di atas. Perkembangan teknologi yang sangat pesat di zaman sekarang ini, sangat memudahkan penggunaannya untuk membantu kehidupan sehari-harinya. Begitu juga di dalam pendidikan, teknologi dapat membantu pembelajaran di kelas dengan sangat mudah. Dengan adanya penelitian ini, penulis membantu memperkenalkan Aplikasi yang memudahkan guru untuk mengetahui proses evaluasi siswa secara cepat melalui game yaitu menggunakan Quizizz.

“kalau menurut saya Quizizz ini fleksibel ya mbak, jadi kalau dikelas kita bisa pakai, missal anaknya gak berangkat juga desain kapan pun dia bisa ngerjakan, jadi menurut saya lebih fleksibel sih mbak jadi gak menyita waktu untuk pertemuan selanjutnya juga”⁶²

Pada wawancara yang telah dilakukan oleh guru Agama Islam memberikan tanggapan bahwa Quizizz merupakan aplikasi yang bersifat fleksibel dan naratif, sehingga dapat digunakan sebagai proses evaluasi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Quizizz dapat membantu siswa dalam meningkatkan kompetensi siswa yang mana dapat mendorong minat belajar siswa dan meningkatkan evaluasi belajar. Aplikasi ini dapat digunakan di mana saja dan kapanpun, sehingga aplikasi ini disebut fleksibel.

⁶² Laili Fenty Alfiani di Yogyakarta, tanggal 7 Februari 2022

Quizizz layak digunakan untuk proses evaluasi pembelajaran selain efektif digunakan, Quizizz dapat menyajikan penilaian yang cepat. Hal ini sesuai dengan penelitian dari Muhammad Nasikh yang mengemukakan bahwa aplikasi quizizz ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil prestasi siswa hal ini dibuktikan dengan termotivasinya siswa dalam mengikuti pelajaran dan mengerjakan soal yang telah diberikan oleh guru, selain itu nilai prestasi siswa juga meningkat.⁶³

Quizizz ini dapat berguna bagi setiap guru untuk melakukan evaluasi untuk siswanya. Melakukan evaluasi dengan cara ini akan memudahkan para guru dengan cepat mengetahui hasil nilai yang diperoleh. Karena data pada Quizizz dapat langsung terakumulasi. Selain dapat memudahkan para guru, siswa juga akan lebih tertarik mencoba hal yang baru dan tentunya menjadi semangat sehingga akan meningkatkan evaluasi mereka.

Adapun untuk meningkatkan proses evaluasi tentunya guru akan melakukan yang terbaik untuk siswanya hal ini dilakukan agar siswa dapat belajar dengan perasaan yang menyenangkan. Belajar sambil bermain tentunya sangat dirasa senang dilakukan siswa, pasalnya mereka tidak akan merasa bosan terlebih dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Hal ini sependapat dengan penelitian oleh Naimah dkk, bahwa metode permainan diharapkan dapat membuat suasana belajar mengajar menjadi lebih

⁶³ Nasikh, "Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IX Di Mts Negeri 4 Surabaya."

menyenangkan dan mengurangi rasa jenuh pada materi yang disampaikan oleh guru.⁶⁴ Game yang dibuat diharapkan dapat memberikan dampak yang besar bagi siswa terhadap evaluasi belajar selama proses pembelajaran agar hasil yang didapatkan juga lebih maksimal.⁶⁵

Berdasarkan hasil observasi peneliti, pada hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu implementasi game edukasi Quizizz sebagai proses evaluasi pembelajaran PAI di Kelas 5 SD Negeri Ngringin Moyudan Yogyakarta terdapat beberapa tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengimplementasikan game edukasi Quizizz, sebagai berikut :

a. Perencanaan

Peneliti merancang alur untuk pembelajaran seperti membuat RPP hal ini bertujuan untuk kegiatan apa yang akan dilakukan, apakah sesuai dengan tujuan pembelajaran, mempersiapkan dan mengkomunikasikan rencana yang berkaitan dengan pembelajaran kepada pihak yang terlibat serta permasalahan yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung, sehingga peneliti dapat mengetahui letak permasalahan yang ada. Untuk pertemuan dalam pembelajarannya dapat ditentukan seberapa banyak materi yang akan diberikan. Saat penelitian berlangsung, peneliti terjun langsung ke kelas untuk membantu proses

⁶⁴ Winarni, Naimah, and Widiyawati, "Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa."

⁶⁵ Ariadie Chandra Nugraha, Moh Khairudin, and Deny Budi Hertanto, "Rancang Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Teknik Digital," *Jurnal Edukasi Elektro* Vol 1, No. 1 (2017): 93.

pembelajaran. Materi yang dibahas berupa “Mari Mengetahui Rasul-Rasul Allah SWT.” serta dibagi menjadi 3 pertemuan.

Pada tahap ini peneliti membuat rencana pembelajaran yang akan dilakukan peneliti di kelas yang mana peneliti terjun langsung dalam proses pembelajaran atau memberikan materi ke siswa di kelas. Peneliti merancang RPP yang disesuaikan dengan RPP sekolah. Perencanaan ini berisi tentang sebuah rancangan kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai sebuah tujuan. Perencanaan ini disusun dengan mempertimbangkan segala aspek yang mungkin dapat berpengaruh pada proses evaluasi, sehingga dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

b. Rancangan

Peneliti memberikan rancangan materi langsung kepada siswa dan melakukan pre test. Peneliti menyusun materi yang akan diberikan kepada siswa dan membuat soal post test untuk siswa kerjakan sebagai bahan untuk mengevaluasi siswa. Setelah membuat soal, maka peneliti akan memasukkannya ke dalam Aplikasi Quizizz yang akan dikerjakan siswa pada saat pertemuan ke 2 dan 3. Sebelum memasukan soal ke dalam Quizizz, peneliti harus memiliki sebuah *Email* yang digunakan untuk masuk/*log in* ke Quizizz. Sebelum itu siswa juga harus memiliki *email* sendiri untuk *log in* ke Quizizz karena untuk mengerjakan soal selain jaringan internet, siswa juga harus memiliki *email*. Pemberian soal diberikan kepada siswa dengan materi yang ada di semester genap

kelas V yaitu “Mari Mengenal Rasul-rasul Allah”. Soal-soal yang disajikan dalam kuis, peneliti peroleh dari buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SD kelas V disesuaikan dengan RPP yang digunakan di SDN Ngringin Yogyakarta.

Pada tahap ini peneliti membuat soal-soal yang akan dikerjakan oleh siswa. Soal dibuat oleh peneliti yang disesuaikan dengan buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SD kelas V disesuaikan dengan RPP yang digunakan di SDN Ngringin Yogyakarta. Selain itu peneliti juga membuat materi yang telah disesuaikan dengan RPP untuk dipergunakan ketika pembelajaran berlangsung. Rancangan ini dilakukan peneliti sebagai penunjuk atau patokan dalam merancang soal dan materi. Dengan begitu terdapat beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dan harus disiapkan, sehingga peneliti dapat memastikan proses evaluasi bisa berjalan efektif dan efisien. Hal ini sesuai dengan pendapat Juniriang Zendrato (2016) perencanaan pembelajaran adalah suatu hal yang wajib dilakukan sebelum mengajar di kelas. Seorang pengajar harus berpegang pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) agar kegiatan belajar mengajar yang akan dilakukan dapat dilakukan dengan berurutan serta dapat mencapai tujuan pembelajaran.⁶⁶

⁶⁶ Juniriang Zendrato, “Tingkat Penerapan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Di Kelas Suatu Studi Kasus Di SMA Dian Harapan Jakarta,” *Scholaria* 6, no. 2 (2016): 61.

c. Penerapan

Peneliti mengimplementasikan Quizizz kepada siswa pada pertemuan ke 2 dan 3 yang sebelumnya peneliti sudah memberikan materi kepada siswa. Pada hasil pengamatan peneliti bahwa pada pertemuan pertama peneliti menyampaikan sebuah materi pembelajaran yang diawali dengan memberikan pre test kepada siswa untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang akan disampaikan. Selanjutnya peneliti meminta siswa untuk menjelaskan kembali materi yang telah diberikan.

Kemudian pada pertemuan kedua, peneliti memberikan soal berupa kuis menggunakan Quizizz di dalam kelas. Sebelum mengerjakan, peneliti meminta siswa mencoba terlebih dahulu latihan soal menggunakan Quizizz. Setelah mencobanya dan tidak terdapat kendala, siswa langsung bisa mengerjakan dengan serius dan fokus terhadap soal yang terdapat dilayar ponsel mereka. Siswa mengerjakan ulangan tersebut menggunakan *Smartphone* masing-masing siswa, dimana hasil poin mereka akan langsung terlihat dalam layar laptop dan layar *Smartphone* siswa.

Pada pertemuan ketiga, siswa akan sama kembali mengerjakan soal ulangan tetapi siswa mengerjakan soal tersebut dirumah masing-masing. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah berhasil dalam pengimplementasian Quizizz dengan mengerjakan soal ulangan di rumah. Selain itu juga untuk mengetahui implementasi game edukasi

Quizizz sebagai proses evaluasi pembelajaran dengan menggunakan 2 cara, pengerjaan di dalam kelas dan di rumah.

d. Evaluasi

Pada tahap ini, setelah melakukan tes untuk menentukan hasil evaluasi pembelajaran siswa dapat diketahui bahwa evaluasi pembelajaran siswa menjadi meningkat. Karena adanya persaingan ketika pengerjaan, siswa semakin menjadi semangat untuk lebih giat belajar. Selain itu proses evaluasi pembelajaran juga dilakukan oleh peneliti pada mata pelajaran PAI menggunakan aplikasi Quizizz untuk diadakan ulangan yang berupa kuis. Quizizz ini dapat memudahkan guru-guru yang akan melakukan evaluasi pembelajaran karena Quizizz telah membantu guru untuk dapat langsung melihat hasil yang sudah terakumulasi oleh sistem sehingga dapat langsung di download dalam bentuk Microsoft Excel dan PDF jika ingin langsung di print. Jadi dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih ini dapat membantu guru dengan mudah dan cepat.

Pada tahap ini dapat menentukan ketercapaian tujuan dari pembelajaran, dimana siswa dapat memahami dan mengingat materi yang telah disampaikan disaat pada kegiatan pembelajaran. Siswa juga termotivasi dengan adanya kegiatan implementasi ini, siswa semakin menjadi semangat untuk lebih giat belajar karena hasil yang didapatkannya pada saat pengerjaan akan tampil pada layar

Smartphone, hal ini tentunya dapat terlihat oleh semua siswa. Dengan begitu, siswa akan memberikan yang terbaik bagi hasil mereka.

Hal ini sependapat dengan Menurut Arief Aulia Rahman & Cut Eva Nasryah, evaluasi merupakan suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa.⁶⁷ Menurut Rinawati, evaluasi bukan hanya suatu proses untuk mengklasifikasikan keberhasilan atau kegagalan dalam belajar, tetapi juga sangat penting untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajaran.⁶⁸

2) Hasil implementasi game edukasi Quizizz sebagai proses evaluasi pembelajaran PAI

Melakukan evaluasi pembelajaran akan sangat mudah apabila telah menentukan dan memahami tolak ukurnya yaitu aspek evaluasi yang menjadi tolak ukurnya. Berdasarkan dengan hal tersebut dalam sistem pendidikan nasional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benjamin S. Bloom yang lebih dikenal dengan Taksonomi Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni kognitif, afektif dan psikomotoris.⁶⁹ Pada penelitian ini terdapat dua aspek yang di evaluasi yaitu ranah afektif dan psikomotoris.

⁶⁷ Rahman and Nasryah, *Evaluasi Pembelajaran*.

⁶⁸ Riinawati, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*.

⁶⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011).

a. Ranah Afektif

Pada ranah afektif, siswa dapat mempengaruhi kondisi pembelajaran yang kondusif dalam upaya mencapai hasil belajar yang optimal, yang meliputi motivasi siswa dalam menjawab soal menggunakan Quizizz. Menurut Burhanudin, pada aspek afektif berguna untuk mengetahui sikap dan minat siswa ataupun untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi afektif siswa.⁷⁰ Berdasarkan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa, pada saat menggunakan Quizizz, siswa telah bersaing dengan teman-temannya sehingga hal ini memotivasi mereka untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil nilai yang mereka raih akan tampil di layar handphone masing-masing, jadi selain dapat melihat milik sendiri siswa juga dapat melihat hasil dari teman-teman yang lain.

Siswa menjadi lebih fokus selama mengerjakannya karena kecepatan dalam menjawab akan berpengaruh pada peringkat nya. Jika siswa tidak terlalu fokus serta telat dalam menjawab maka skor rendah akan di dapatkannya. Quizizz dapat melatih kecepatan dan pemahaman pada siswa itu sendiri dan tentunya siswa semangat dan tertarik dalam menggunakannya. Oleh karena itu mereka berlomba-lomba untuk mendapatkan peringkat yang tertinggi. Hal ini lah yang memotivasi

⁷⁰ Burhanudin AK. Mantau, "Pengukuran Ranah Afektif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Penilaian Berbasis Kelas," *Jurnal Pelangi Ilmu* 2, no. 5 (2009): 120.

mereka untuk mendapatkan nilai yang terbaik dan tentunya mereka menjadi semangat dalam belajar.

Melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz, dengan penggunaan yang dinilai sangat mudah dan praktis saat digunakan. Selain itu siswa juga merasa sangat semangat dikarenakan siswa diberitahukan sebelum pembelajaran, siswa akan bermain game pada kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz dengan diberikan soal yang sudah dibahas. Hal ini didukung penelitian oleh Yoselia Alvi Kusuma yang menyatakan bahwa pengerjaan soal melalui media *Quizizz* membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar, hal ini terjadi karena peserta didik dapat mengetahui kemampuan yang mereka miliki terkait materi yang dibahas pada pertemuan tersebut.⁷¹ Menurut I Made Suka Maryana, dkk dalam jurnal *Hurd and Jenuings* menyebutkan bahwa game edukasi merupakan game yang dirancang khusus untuk memberi pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan pemahaman yang dapat membimbing mereka untuk melatih kemampuan siswa dan memotivasi mereka untuk memainkannya.⁷²

Siswa tertarik dalam mengikuti kegiatan evaluasi khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang sebelumnya belum

⁷¹ Kusuma, "Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020."

⁷² Maryana, Candiasa, and Waluyo, "Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Deret Bilangan Di Sekolah Menengah Atas."

pernah mereka lakukan. Seperti yang dipaparkan oleh siswa dikelas 5

SD Ngringin yaitu :

“kalau ulangan Quizizz menurut saya jadi lebih menyenangkan seru dan lebih paham”

“lebih seru sih kalau pakai Quizizz, lebih menyenangkan juga karena sambil bermain game”

“menurut saya itu seru terus menyenangkan pokoknya seru deh mbak”

Wawancara yang dilakukan oleh siswa menunjukkan hasil bahwa pada ranah afektif (sikap), Quizizz berhasil membuat siswa merasa seru dan menyenangkan ketika menggunakannya. Karena dalam aplikasi Quizizz mengarah pada sebuah game atau permainan sehingga siswa tidak akan merasa tegang saat melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Dewi, C.K yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki sebuah potensi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang baik karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.⁷³

Hal ini sesuai bahwa Quizizz dapat menyenangkan itu untuk dikaitkan dengan pembelajaran, salah satunya pada proses evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini siswa merasa tertantang untuk mengikutinya dan tidak lupa dengan perasaan yang gembira. Dengan begitu kegiatan evaluasi dapat berjalan sesuai yang diharapkan.

⁷³ Dewi Cahya Kurnia, “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X” (UIN Raden Intan Lampung, 2018).

b. Ranah Psikomotorik

Menurut Anas Sudijono terkait pada ranah psikomotorik (keterampilan) merupakan evaluasi siswa yang berhubungan dengan keterampilan bertindak setelah siswa menerima pengalaman belajar dari Quizizz.⁷⁴ Pada ranah psikomotorik (keterampilan), hasil wawancara yang telah dilakukan oleh siswa menunjukkan bahwa siswa memiliki keterampilan dalam berpikir kritis setelah siswa menggunakan Quizizz pada proses evaluasi, siswa menjadi cepat memahami materi, cermat, teliti dan lebih tertarik dalam mengerjakannya dengan menggunakan Quizizz, sehingga hal ini dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa. Kemudian sikap positif siswa terhadap penggunaan Quizizz pada mata pelajaran PAI ditunjukkan dengan rasa senang mereka dalam mengikuti pembelajaran dan antusias mereka dalam setiap mengikuti kegiatan evaluasi dengan menggunakan Quizizz. Evaluasi pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan Quizizz karena sebelum menggunakan Quizizz para siswa merasa bosan dan tidak tertarik pada pembelajaran, serta siswa diberikan tugas yang sedikit mereka pahami tentang materi tersebut.⁷⁵

Melakukan proses evaluasi yang berbentuk ulangan harian, siswa akan merasa ketakutan dan cemas. Ketakutan itulah yang nantinya

⁷⁴ Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*.

⁷⁵ Ni Luh Supartini and Luh Eka Susanti, "Implementasi Penggunaan Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Online English For Food and Beverage Servic," *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no. 3 (2021): 489.

akan membuat materi yang sudah mereka kuasai akan hilang begitu saja, yang akhirnya akan berdampak buruk pula pada proses evaluasi mereka. Namun, dengan hadirnya Quizizz sebagai proses evaluasi siswa tentunya akan membuat perasaan yang menyenangkan bagi siswa karena mereka bisa belajar sambil bermain. Sebagaimana siswa menjadi lebih tenang dan fokus pada handphonenya masing-masing untuk menghindari kesalahan dan memperoleh peringkat yang baik, adanya keinginan cepat selesai dan membandingkan hasil setelah mengetahui adanya peserta lainnya yang telah selesai. Hal ini sejalan dengan pendapat Kartika Sari, dengan mengakses sendiri maka siswa yang belajar dengan Quizizz juga dapat meningkatkan hasil belajarnya karena saat mengerjakan latihan secara bersamaan siswa dapat melihat hasil latihannya serta peringkat yang siswa dapat kan pada fitur papan peringkat sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk bersaing dengan temannya di latihan berikutnya.

Quizizz dilengkapi dengan fitur yang beraneka ragam, pada saat siswa mengakses Quizizz siswa akan mendapatkan karakter, avatar, tema, gambar lucu, musik, papan peringkat dan lain sebagainya yang dapat menghibur siswa pada saat pengerjannya. Fitur papan peringkat ini digunakan untuk melihat point siswa selama permainan dimulai. Dengan adanya fitur ini membuat siswa menjadi tertarik untuk dapat menyelesaikan soal dengan baik dan benar serta siswa tidak merasa bosan. Oleh karena itu, terdapat sebuah peningkatan serta keberhasilan

dalam mengimplementasikan Quizizz terhadap proses evaluasi siswa. Seperti pada wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru Agama bahwasannya hasil belajar siswa menjadi tinggi setelah menggunakan Quizizz.

“Alhamdulillah terdapat perbedaan yang lumayan mba antara sebelum dan sesudah pake Quizizz”⁷⁶

Dalam hal ini menggunakan Quizizz pada pembelajaran PAI membuat siswa merasa senang dan bersemangat dalam mempelajari materi yang telah diberikan sehingga aplikasi ini dirasa cukup efektif untuk diterapkan pada peserta didik, karena dalam menjawab soal di Quizizz perlu kecepatan dalam menjawab soal, sehingga setiap siswa akan berlomba-lomba untuk mendapatkan point agar berada pada peringkat pertama. Pada aplikasi ini soal memiliki batasan waktu yang dapat diubah sesuai dengan keinginan, artinya siswa diajarkan untuk mengerjakan soal ulangan secara cepat dan tepat. Pada kolom jawaban akan menampilkan sebuah warna dan gambar yang menarik dan lucu serta jawaban tersebut bisa langsung dilihat pada layar laptop/komputer.

Quizizz juga dapat membantu para guru dalam hal menentukan evaluasi pembelajaran siswa secara cepat dan mudah, guru dapat memantau berapa banyak siswa yang sedang mengerjakan, waktu pengerjaan dan hasil dari pekerjaan karena Quizizz dapat memunculkan data dan statistik siswa secara langsung dan dapat diketahui oleh guru tanpa harus melakukan

⁷⁶ Laili Fenty Alfiani di Yogyakarta, tanggal 7 Februari 2022

koreksian kembali. Selain itu hasil pekerjaan siswa dapat langsung guru download dalam bentuk Microsoft Exel dan PDF, hal ini tentunya lebih mempercepat pekerjaan seorang guru dalam menentukan evaluasi pembelajaran siswa. Akan tetapi, dalam hal ini guru tetap berperan sebagai fasilitator untuk mengarahkan jalannya pembelajaran.

Quizizz dapat menjadi sebuah aplikasi yang dapat memudahkan guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran kepada siswa dengan cepat. Selain memudahkan guru, Quizizz juga dapat menjadi daya tarik siswa untuk melakukan evaluasi karena selain menyenangkan dapat juga meningkatkan motivasi siswa. Dengan demikian implementasi game edukasi Quizizz terhadap proses evaluasi siswa dapat meningkatkan evaluasi pembelajaran siswa kearah yang lebih baik lagi dan juga akan berpengaruh pula kepada kepribadian siswa itu sendiri sesuai dengan syari'at Agama Islam. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurhidayah Br Naipospos, Quizizz memberikan dampak positif berupa kemudahan penggunaan aplikasi Quizizz maupun perkembangan siswa dalam kegiatan pembelajaran.⁷⁷

Dengan adanya metode baru ini, dapat mengurangi tingkat kebosanan siswa. Tentunya metode baru ini sangat diperlukan oleh guru agar menciptakan suasana pembelajaran yang sangat menyenangkan dan mengasyikan bagi siswanya. Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media

⁷⁷ Naipospos, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Akuntansi Secara Online Dimasa Pandemi Covid 19."

untuk proses evaluasi memberikan dampak yang positif yaitu dapat membuat kelas menjadi hidup dan siswa tidak merasa jenuh sehingga membuat motivasi belajar dan hasil belajar mereka menjadi lebih meningkat.

Implementasi Quizizz pada proses evaluasi pembelajaran mampu menjadikan Quizizz sebagai aplikasi yang cukup efektif dan efisien dalam memberikan dampak yang positif pada evaluasi pembelajaran siswa. Berikut ini hasil dari nilai ulangan siswa di dalam kelas saat setelah siswa menggunakan Quizizz.

Tabel 1.2 Hasil Nilai Ulangan Siswa di dalam Kelas Saat Menggunakan Quizizz

No	Nama Lengkap	Nilai	Persentase
1.	ADENIA HAPSARI	100	100%
2.	ALANNA MARITZA AQUENE	100	100%
3.	ALFIAN NEZA FASIHUL LISAN	5,5	55%
4.	ANDROVA RIJA VIRI A.	8,5	85%
5.	DEFFA CAHYA SAPUTRA	9,5	95%
6.	DINARA VINCA MAHARANI	70	70%
7.	FAHMA INDAH NURMALA	8,5	85%
8.	GUNARVAN EKA ZUDIANTO	90	90%
9.	HASNA NUR RAFIFAH	70	70%
10.	NADIA NASYFA PUTRI PATRIW	70	70%
11.	PUTRI ILMA MUFIDA	80	80%
12.	RENDY SAPUTRA	80	80%
13.	RENO ARYA PRADANA	95	95%

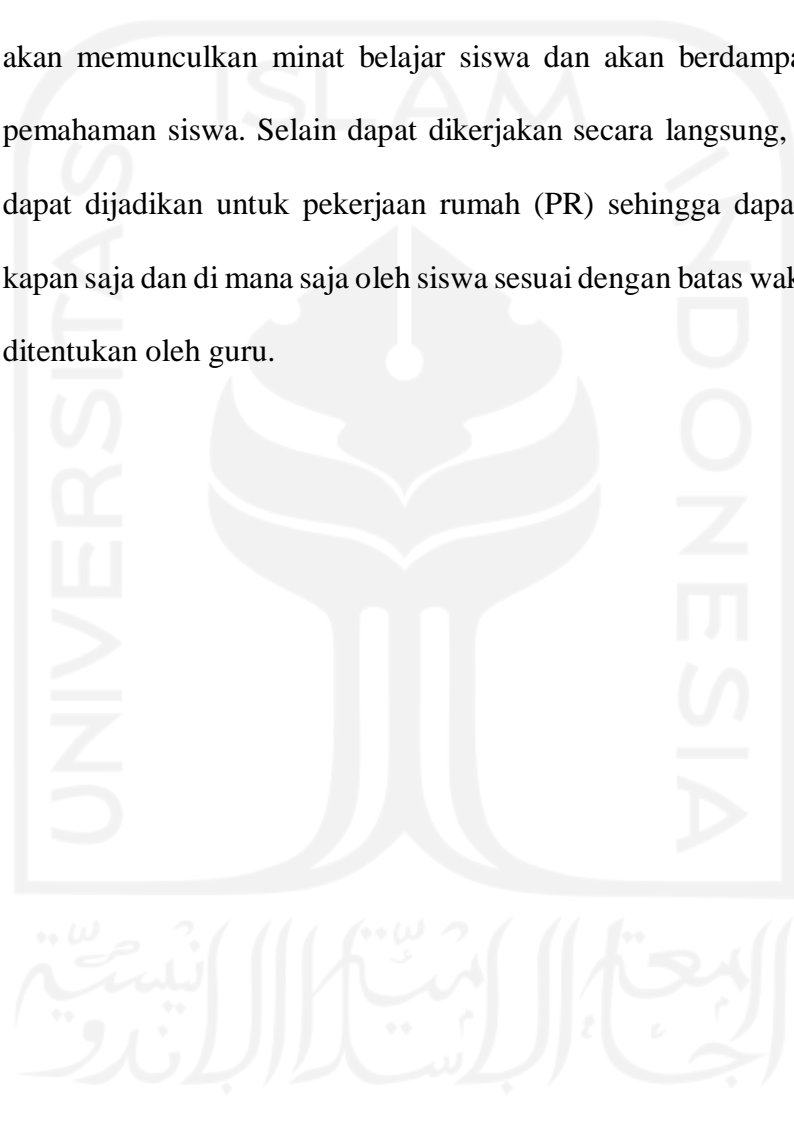
Berikut ini hasil dari nilai ulangan siswa saat dikerjakan di rumah saat siswa menggunakan Quizizz

Tabel 1.3 Hasil Nilai Ulangan Siswa di rumah Setelah Menggunakan Quizizz

No	Nama Lengkap	Nilai	Persentase
1.	ADENIA HAPSARI	100	100%
2.	ALANNA MARITZA AQUENE	100	100%
3.	ALFIAN NEZA FASIHUL LISAN	6,5	65%
4.	ANDROVA RIJA VIRA A.	90	90%
5.	DEFFA CAHYA SAPUTRA	100	100%
6.	DINARA VINCA MAHARANI	100	100%
7.	FAHMA INDAH NURMALA	100	100%
8.	GUNARVAN EKA ZUDIANTO	100	80%
9.	HASNA NUR RAFIFAH	90	90%
10.	NADIA NASYFA PUTRI PATRIW	80	80%
11.	PUTRI ILMA MUFIDA	8,5	85%
12.	RENDY SAPUTRA	100	100%
13.	RENO ARYA PRADANA	9,5	95%

Pada penelitian ini peneliti melakukan dua cara untuk mengetahui hasil evaluasi pembelajaran siswa, dilakukan di kelas dan dilakukan di rumah. Hal ini dilakukan hanya ingin mengetahui hasil belajar siswa di kelas ataupun di rumah. Saat mengerjakan di sekolah dan di rumah, siswa mengerjakan sendiri tanpa ada bantuan siapapun, karena di dalam aplikasi

Quizizz ini siswa hanya diberikan waktu 20 detik saja untuk memilih jawaban dengan benar. Dengan begitu siswa tidak akan bisa bekerjasama atau bertanya kepada orang lain, dengan waktu yang terbatas itu membuat siswa memiliki kecepatan menjawab soal dengan yang lainnya. Sehingga akan memunculkan minat belajar siswa dan akan berdampak pula pada pemahaman siswa. Selain dapat dikerjakan secara langsung, Quizizz juga dapat dijadikan untuk pekerjaan rumah (PR) sehingga dapat di mainkan kapan saja dan di mana saja oleh siswa sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan oleh guru.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Implementasi media Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran siswa pada mata pelajaran PAI di kelas V SD Negeri Ngringin terbagi menjadi empat tahapan yaitu perencanaan alur, rancangan, penerapan dan evaluasi.
2. Hasil implementasi media quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran siswa pada mata pelajaran PAI di kelas V SD Negeri Ngringin terbagi menjadi 2 yaitu pada ranah afektif, bahwa Quizizz dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Pada ranah psikomotorik, siswa menjadi cepat memahami materi, cermat, teliti dan lebih tertarik dalam menggunakan Quizizz, sehingga hal ini dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka penulis memberikan sebuah saran kepada kepala sekolah, guru Agama dan siswa untuk melakukan suatu pertimbangan atas pengimplementasian ini. Adapun saran-saran tersebut yaitu:

1. Untuk kepala sekolah agar lebih memperhatikan kembali fasilitas sekolah agar dapat mendukung evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz, oleh karena itu dapat dengan mudah dilaksanakannya evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz dengan efektif.
2. Kepada guru agar lebih memanfaatkan teknologi yang ada pada saat ini yaitu memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai kegiatan evaluasi

pembelajaran, dengan begitu pembelajaran yang awalnya membosankan dapat lebih menjadi menyenangkan berkat aplikasi Quizizz tersebut. Selain itu guru juga dapat berinovasi tentang pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa khususnya pada proses evaluasi pembelajaran.

3. Kepada siswa diharapkan mampu untuk lebih rajin lagi dalam belajarnya saat setelah menggunakan aplikasi tersebut.
4. Bagi peneliti selanjutnya, aplikasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa diharapkan dapat memberikan sebuah variatif dan inovatif terhadap proses evaluasi pembelajaran.

المعهد الإسلامي
الاستدرا التدرسي

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, Rifa'i. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press, 2021.
- Akhmad, Riadi. "Problematika Sistem Evaluasi Pembelajaran." *Itihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan* 15, no. 27 (2017): 2.
- Amin, Saiful. "Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2021.
- Anggraini, Windi, Apri Utami Parta Santi, and Muhammad Ishaq Gery. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Tematik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi" (n.d.). file:///C:/Users/acer/Downloads/8839-22107-1-SM (1).pdf.
- Arifin, Zaenal. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Asrul, Rusydi Ananda, and Rosnita. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media, 2014.
- Barokah, Rizqi Yanalul. "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Materi Segitiga Dan Segiempat Kelas Vii Di Mts Negeri 5 Kebumen." Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, 2021.
- Citra, Cahyani Amildah, and Brillian Rosy. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8, no. 2 (2020): 261.
- Haryati, Mimin. *Model & Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada, 2009.
- Herlina, Pusparani. "Pengaruh Media 'Quizizz' Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa." *Jurnal Binomial* 4, no. 2 (2021): 156.
- Husaini, M. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan (E-Education)." *Jurnal Mikrotik* 2, no. 1 (2014): 02.
- Ibrahim. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Idrus, L. "Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 9, no. 2 (2019): 922.
- Ihwanah, Al. "Implementasi E-Learning Dalam Kegiatan Pembelajaran PGMI IAIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi." *Jurnal Cakrawala* 11, no. 1 (2016): 12–14.
- Irkhamiyati. "Evaluasi Persiapan Perpustakaan Stikes 'Aisyiyah Yogyakarta

- Dalam Membangun Perpustakaan Digital.” *Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi* 13, no. 1 (2017): 41.
- Jayanti, Wanty Eka, Eva Meilinda, and Nana Fahriza. “Game Edukasi ‘Kids Learning’ Sebagai Media Pembelajaran Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android.” *Jurnal Khatulistiwa Informatika* VI, no. 1 (2018): 79.
- Kurnia, Dewi Cahya. “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X.” UIN Raden Intan Lampung, 2018.
- Kusuma, Yoselia Alvi. “Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020.” Universitas Sanata Dharma, 2020.
- L, Idrus. “Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran.” *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 9, no. 2 (2019): 922.
- Magdalena, Ina, Hadana Nur Fauzi, and Raafiza Putri. “Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran Dan Akibat Memanipulasinya.” *Bintang : Jurnal Pendidikan dan Sains* 2, no. 2 (2021): 249–252.
- Mantau, Burhanudin AK. “Pengukuran Ranah Afektif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Penilaian Berbasis Kelas.” *Jurnal Pelangi Ilmu* 2, no. 5 (2009): 120.
- Maryana, I Made Suka, I Made Candiasa, and Djoko Waluyo. “Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Deret Bilangan Di Sekolah Menengah Atas.” *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha* 9, no. 2 (2018): 21.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006.
- Mulyani, Sri. “Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Bahasa Indonesia Dengan Penerapan Aplikasi Quizizz Siswa Kelas Vii Smp Negeri 40 Sinjai.” Universitas Muhammadiyah Makassar, 2020.
- Mulyati, Sri, and Haniv Evendi. “Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara.” *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 03, no. 01 (2020): 66.
- Naipospos, Nurhidayah Br. “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Akuntansi Secara Online Dimasa Pandemi Covid 19.” Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, 2020.
- Nasikh, Muhammad. “Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IX Di Mts Negeri 4 Surabaya.” Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2021.
- Nugraha, Ariadie Chandra, Moh Khairudin, and Deny Budi Hertanto. “Rancang

- Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Teknik Digital.” *Jurnal Edukasi Elektro* 1, no. 1 (2017): 93.
- Nurbudiyani, Iin. “Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya.” *Anterior Jurnal* 13, no. 1 (2013): 90.
- . “Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya.” *Anterior Jurnal* 13, no. 1 (2013): 91.
- Pratama, Wahyu. “Game Adventure Misteri Kotak Pandora.” *Jurnal Telematika* 7, no. 2 (2014): 17.
- Pusparani, Herlina. “Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon.” *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara* 2, no. 2 (2020): 272.
- Puspasari, Herlina. “Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon.” *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara* 2, no. 2 (2020): 272.
- Rahman, Arief Aulia, and Cut Eva Nasryah. *Evaluasi Pembelajaran*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- Ratnawulan, Elis, and H. A. Rusdiana. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia, 2015.
- Riinawati. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Thema Publishing, 2021.
- Rijali, Ahmad. “Analisis Data Kualitatif.” *Jurnal Alhadharah* 17, no. 33 (2018): 84.
- Rofiqoh, Almaytiya Putri. “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas Xi Semester Genap Ma Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (Ptk Online).” Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021.
- Saleh, Sirajuddin. *Analisis Data Kualitatif*. Bandung: Pustaka Ramadhan, 2017.
- Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, and Salsabila Difany. “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA.” *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* 4, no. 2 (2020): 170.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Group, 2006.
- Situmorang, Komilie, and Maria Maxmilla Y. A Christie Lidya Rumerung, Dwi Yulianto Nugroho, Peggy Sara T. “Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di SMA-SMK Kristen PENABUR Bandar Lampung.” *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR) 2*

(2019): 3.

- Suciningsih. "Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam Masa Covid-19 Di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas." Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, 2020.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Suharsono, Agus. "Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pelatihan Dasar CPNS Kemenkeu Generasi Milenial" 6356 (2020): 64–65.
- Supartini, Ni Luh, and Luh Eka Susanti. "Implementasi Penggunaan Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Online English For Food and Beverage Servic." *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no. 3 (2021): 489.
- Supriadi, Nunung, Destyanisa Tazkiyah, and Zuyinatul Isro. "Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19." *Jurnal Cakrawala Mandarin* 5, no. 1 (2021): 44.
- Syaifuloh, Muhammad. "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTS Negero 7 Malang." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020.
- Tiana, Asna, Apri Damai Sagita Krissandi, and Marciana Sarwi. "Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 6 (2021): 944–945.
- Trinova, Zulvia. "Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik." *Jurnal Al-Ta'lim, jilid 1* (2012): 212–213.
- Ulhusna, Mishbah, Syelfia Dewimarni, and Lili Rismaini. "Sosialisasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Masa Pandemi." *Pekodimas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 2 (2021): 158.
- Usman, Moh. Uzer, and Lilis Setiawati. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1993.
- Utama, Dinar Gayuh, and Hana Permata Heldisari. "Pembelajaran Dinamika Pada Ansambel Gitar Ditinjau Dari Aspek Afektif, Kognitif Dan Psikomotor." *Journal of Music Education and Performing Arts (JMEPA)* 1, no. 1 (2021): 17.
- Winarni, Dyah Setyanigrum, Janatun Naimah, and Yeni Widiyawati. "Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan

Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa.” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* 7, no. 2 (2019): 92.

Zendrato, Juniriang. “Tingkat Penerapan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Di Kelas Suatu Studi Kasus Di SMA Dian Harapan Jakarta.” *Scholaria* 6, no. 2 (2016): 61.





LAMPIRAN-LAMPIRAN

INSTRUMEN PENELITIAN

1) Observasi

- Tujuan : untuk mendapatkan informasi data dari lapangan mengenai implementasi game edukasi quizizz sebagai proses evaluasi pembelajaran PAI di kelas 5 SD Negeri Ngringin Moyudan Yogyakarta
- Informasi yang di lihat : Lokasi sekolah, Sarana dan Prasarana, lingkungan sekolah, ruang kelas dan guru, fasilitas pendukung pembelajaran, proses pembelajaran dikelas.
- Kondisi peserta didik, fasilitas non fisik dan fisik pembelajaran (lcd), fasilitas pendukung pembelajaran. Guru dan siswa itu ebih ideal atau tidak.

2) Wawancara

Guru PAI kelas 5 SD Negeri Ngringin

- Tujuan : untuk mengetahui implementasi game edukasi quizizz sebagai proses evaluasi pembelajaran PAI di kelas 5 SD Negeri Ngringin Moyudan Yogyakarta
- Pertanyaan :
 1. Strategi apa yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran PAI di SD Negeri Ngringin ?
 2. Dalam penerapan strategi tersebut, apakah sudah maksimal dalam penerapannya ?
 3. Apakah terdapat kendala dalam penyampaian strategi tersebut ?
 4. Apakah penggunaan fasilitas seperti LCD dan Proyektor digunakan untuk pembelajaran di kelas ?
 5. Bagaimana penerapan game edukasi quizizz dikelas, apakah terdapat perubahan dalam proses evaluasi setelahnya ?
 6. Dengan adanya game edukasi quizizz ini, bagaimana pendapat guru tentang hal ini ?
 7. Apakah terdapat kesulitan jika guru menerapkan aplikasi ini dalam proses evaluasi siswa ?

8. Apakah terdapat perbedaan dalam sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan aplikasi quizizz ?
9. Apakah ada kritik dan saran yang perlu diperbaiki dari guru untuk penerapan aplikasi quizizz ?

Siswa PAI kelas 5 SD Negeri Ngringin

- Tujuan : untuk mengetahui implementasi game edukasi quizizz sebagai proses evaluasi pembelajaran PAI di kelas 5 SD Negeri Ngringin Moyudan Yogyakarta
- Informasi identitas siswa :
 1. Nama
 2. Pendidikan
 3. Alamat
- Pertanyaan :
 1. Strategi apa yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran PAI di SD Negeri Ngringin ?
 2. Dalam menggunakan strategi tersebut, apakah sudah maksimal dalam penerapannya ?
 3. Apakah terdapat kendala dalam penyampaian strategi tersebut ?
 4. Apakah penggunaan fasilitas seperti LCD dan Proyektor digunakan untuk pembelajaran di kelas ?
 5. Bagaimana penerapan game edukasi quizizz dikelas ?
 6. Apakah terdapat kesulitan siswa dalam menerapkan aplikasi ini dalam proses evaluasi ?
 7. Apakah ada kritik dan saran yang perlu diperbaiki dari siswa untuk penerapan aplikasi quizizz ?

3) Dokumentasi

1. Identitas/profil sekolah
2. Data guru, kepala sekolah dan siswa
3. Visi misi sekolah

4. Sarana dan prasarana
5. RPP
6. Dokumentasi kegiatan



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : SD Negeri Ngringin Moyudan Yogyakarta
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Kelas/Semester : V/Genap
Materi Pokok : Mari Mengenal Rasul-Rasul Allah SWT
Alokasi Waktu : 1 x 45

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Tabel berikut ini adalah kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi ini bertujuan untuk membantu guru dalam menentukan indikator pencapaian kompetensi sehingga pembelajaran dapat tercapai. Akan tetapi guru dapat mengembangkan indikator pencapaian kompetensi sesuai dengan kebutuhan.

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1.3 Meyakini keberadaan Rasul Allah dan Rasul <i>Ulul Azmi</i>	1.3.1 Meyakini keberadaan Rasul Allah dan Rasul Ulul Azmi
2.3 Menunjukkan sikap sabar dan jujur sebagai implementasi pemahaman mengenal nama-nama Rasul Allah dan Rasul <i>Ulul Azmi</i>	2.3.1 Menunjukkan sikap sabar dan jujur sebagai implementasi pemahaman mengenal nama-nama Rasul Allah dan Rasul Ulul Azmi
3.3. Memahami nama-nama Rasul Allah dan Rasul <i>Ulul Azmi</i>	3.3.1 Membedakan antara nabi dan rasul 3.3.2 Menganalisis tugas Rasul-Rasul Allah 3.3.3 Mengidentifikasi sifat Rasul-rasul Allah

	<p>3.3.4 Menunjukkan yang termasuk Rasul Ulul Azmi</p> <p>3.3.5 Menyimpulkan hikmah beriman kepada Rasul Allah</p>
<p>4.3 Menunjukkan hafalan nama-nama Rasul Allah dan Rasul <i>Ulul Azmi</i></p>	<p>4.3.1 Mendemonstrasikan hafalan nama-nama Rasul Allah dan Rasul Ulul Azmi</p>

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mengimani keberadaan rasul Allah dan rasul Ulul ‘Azmi.
2. Peserta didik mampu menunjukkan sikap sabar dan jujur sebagai implementasi dari pemahaman mengenal nama-nama Rasul Allah dan Rasul Ulul ‘Azmi.
3. Peserta didik mampu membedakan antara nabi dan rasul.
4. Peserta didik mampu memahami nama-nama rasul Allah dan rasul Ulul ‘Azmi.
5. Peserta didik mampu menghafal nama-nama rasul Allah dan rasul Ulul ‘Azmi.
6. Peserta didik mampu menganalisis tugas Rasul-rasul Allah.
7. Peserta didik mampu mengidentifikasi sifat Rasul-rasul Allah.
8. Peserta didik mampu menghafal nama-nama Rasul Allah dan Rasul Ulul Azmi.

9. Peserta didik mampu Menyimpulkan keteladanan Rasul Ulul Azmi.

D. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa. • Guru memeriksa kehadiran siswa, kerapian siswa dan posisi duduk siswa. • Guru menyapa siswa • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	5 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai materi “Mari Mengenal Rasul” • Guru memberikan pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang “Memahami nama-nama rasul Allah dan rasul Ulul Azmi” • Guru meminta siswa untuk menghafalkan nama-nama Rasul dan Nabi serta menghafal sifat-sifat wajib dan mustahil bagi Rasul dengan sebuah nyanyian • Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang telah diberi, apabila 	30 Menit

	<p>mengalami kesulitan guru memberikan arahan agar peserta didik mencari tahu dengan cara bertanya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa saling berinteraksi untuk berdiskusi 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa untuk membuat kesimpulan singkat dari materi yang telah dipelajari • Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, termasuk melaksanakan penilaian. • Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) • Membaca do'a sesudah belajar dengan benar (disiplin) 	10 Menit

E. Penilaian

Penilaian Sikap : Observasi selama berlangsungnya kegiatan

Penilaian Pengetahuan : Jawab soal dengan menggunakan Quizizz

Penilaian Keterampilan : Keterampilan menghafal sifat wajib, mustahil dan nama-nama Rasul.

Yogyakarta, 31 Januari 2022

Mengetahui,

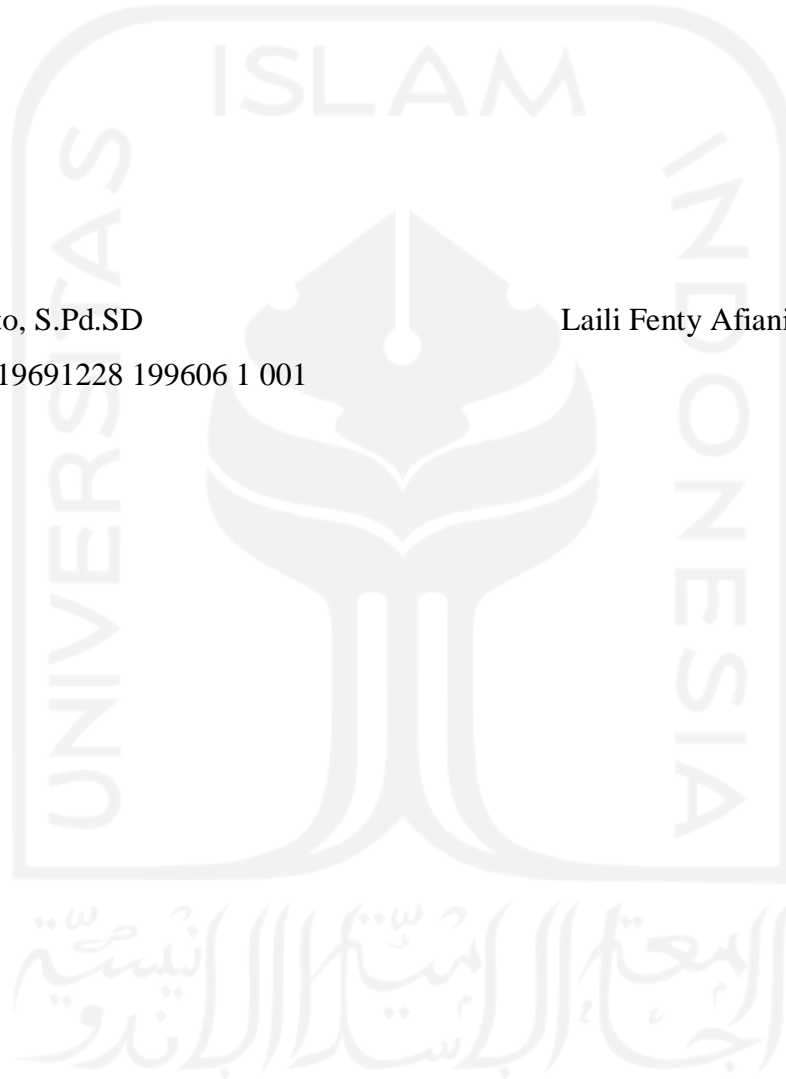
Kepala Sekolah SDN Ngringin

Guru Mata Pelajaran Agama Islam

Sunarto, S.Pd.SD

NIP : 19691228 199606 1 001

Laili Fenty Afiani, S.Pd.



Transkrip Wawancara

Informan : Laili Fenty Alfiani, S.P.

Jabatan : Guru Agama

Hari, tanggal : Senin, 7 Februari 2022

Jam : 10.25

1. Metode apa yang digunakan dalam kegiatan proses evaluasi pada mata pelajaran PAI kelas 5 di SD Negeri Ngringin ini bu ?

Jawab : sebelumnya kadang metode lisan, kadang juga ada metode tulis tergantung nanti sikonnya kalau misal anak-anak memungkinkan untuk metode lisan maka di lisankan, tapi kalau anak-anak materinya itu tidak mendukung untuk lisan maka menggunakan metode tulis gitu.

2. Itu sebelum pandemi juga seperti ini ?

Jawab : kalau sebelum pandemic saya belum mulai mengajar disini.

3. Dalam penerapan metode tersebut, apakah menurut ibu itu sudah maksimal dalam penerapannya ?

Jawab : untuk yang misal lisan itu sebenarnya kita jadi tau kalau untuk maksimal atau engganya, untuk secara lisan kita jadi tau kemampuan anak secara personal, misalnya anak ini mampunya segini kaya gitu masih kurang paham bagian ini-ini kita paham, tapi kalau misalnya tertulis kadang anak yang apa kurang percaya diri ketika maju atau didepan gurunya dia bisa maksimal di tertulis tapi kalau anak yang kurang maksimal ditertulis tapi dia

percaya diri untuk didepan secara lisan maka dia juga nanti maksimal. Jadi untuk tulisan dan lisan itu ada anak yang nanti akan maksimal di lisan akan ada anak juga maksimal di tertulis soalnya kan anak beda-beda yaa nah kaya gitu, tapi untuk hasilnya sendiri itu anak lebih banyak menguasai ketika menulis maksudnya tertulis kaya gitu tesnya untuk evaluasinya tertulis.

4. Jadi lebih maksimal yang tertulis itu ya bu ?

Jawab : iyaa tertulis kaya gitu, soalnya kalau lisan dia harus ingat-ingat dulu gimana, soal nya apa gitu dia harus mencerna dulu, tapi kalau tertulis kan dia baca oh seperti ini kalau misalnya dia gak paham kan bisa diulang lagi

5. Kalau pakai lisan juga terkadang siswanya gugup juga yaa bu ?

Jawab : iyaa gugup juga, grogi juga kalau disuruh kedepan atau disuruh maju kedepan kaya gitu juga anak gugup

6. Apakah terdapat kendala dalam melakukan metode tersebut ?

Jawab : kendalanya paling kalau ketika ada anak yang tidak berangkat atau ada anak yang izin kalau lisan kan missal hari itu kalau mau diganti dihari selanjutnya kan dia menyita waktu juga, misalnya hari anak-anak sudah selesai terus nanti ada satu anak yang kemarin gak berangkat kan harus minta waktu yang di setelah jam itu maksudnya dipertemuan selanjutnya itu kadang kalau waktu nya cukup bisa nyusul tapi kalau waktunya gak cukup jadi gak bisa nyusul juga. Ditertulis juga sama kaya gitu kendalanya ada di ketika anak tidak berangkat soalnya kan masih pandemic kaya gini kan anak sakit sedikit tidak boleh masuk

7. Tidak pakai misal kan WA atau gimana bu ?

Jawab : kalau di WA itu kan anak karena sakit yaa mbak maksudnya karena anak gak sakit atau ada acara karena izin itu kan kalau dibebani tugas juga kasian too mbak. Jadi biasanya dilakukan dipertemuan selanjutnya kalau missal waktunya masih cukup kalau endak nanti paling diganti penugasan yang lain, missalnya anak yang lain gak dapat PR jadi dia dapat PR tapi kan kasian anaknya juga. Jadi kendalanya disitu misal anaknya gak berangkat atau gimana atau gak bawa buku juga misalkan tertulis kalau gak bawa buku kadang anak juga ngerjakan tapi anak gak bawa buku kadang missal boleh buka buku anak gak bawa buku jadi nilainya juga kurang maksimal kaya gitu

8. Menurut ibu kalau misalkan Quizizz ini gimana sih bu ?

Jawab : kalau menurut saya Quizizz ini fleksibel ya mbak, jadi kalau dikelas kita bisa pakai, missal anaknya gak berangkat juga desain kapan pun dia bisa ngerjakan, jadi menurut saya lebih fleksibel sih mbak jadi gak menyita waktu untuk pertemuan selanjutnya juga

9. Jadi bisa dikerjakan kapan pun ya bu ?

Jawab : iya betul bisa dikerjakan dimanapun dan kapanpun

10. Misalkan ibu mau menerapkan Quizizz ini dikelas, Quizizz ini digunakan untuk ulangan atau hanya buat hiburan saja ?

Jawab : kalau Quizizz ini bisa dipakai untuk ulangan kalau misalnya memang tidak memungkinkan untuk tes tertulis di sekolah maka bisa pakai Quizizz, tapi juga bisa dipakai untuk kalau kuis engga ya mbak tapi untuk latihan sehari-hari nah misalnya sebelum ulangan kan pasti ada latihan nya dulu latihan mengerjakan soalnya dirumah itu bisa pakai Quizizz. Kalau untuk kuis

biasanya lisan, missal ditanya apa siapa yang bisa jawab nanti itu kuisnya tapi kalau untuk Quizizz karena anak-anak disekolah gak boleh bawa hp jadi kalau missalnya kita mau mengadakan latihan pakai Quizizz atau ulangan pakai Quizizz harus janji dulu sama anaknya besok ulangan bawa HP kaya gitu

11. Jadi misalkan kendalanya itu tadi ya bu ?

Jawab : iyaa, ada kendalanya HP juga soalnya kan ada juga anak yang belum punya HP. Kemarin ada yang gak bawa HP ?

jawab : bawa semua bu

soalnya kemarin tes itu dipesanin kalau misalnya kan bawa HP, Hasna pakai HP mamanya dulu nanti mamahnya biar kerjanya gak bawa HP gpp gitu

12. Iyaa kemarin bilangya juga seperti itu bu

Jawab : he'em

13. Jadi selain mempunyai hp apakah jaringan termasuk kendala nya bu ?

Jawab : jaringan internet karena disekolah ini kan internet terbatas yaa mbak ya gak bisa untuk banyak orang jadi ya internet kalau nyambung WIFI semua juga gak bisa terus disini juga ada provider yang memang susah sinyalnya itu yang menjadi kendala sih mbak, tapi untuk nilai plusnya dia bisa dikerjakan kapan saja

14. Bisa dikerjakan dirumah atau dimanapun ya bu ?

Jawab : iya betul

15. Apakah terdapat perbedaan bu dari sebelum menggunakan Quizizz dan setelah menggunakannya terhadap hasil pembelajaran siswa ?

Jawab : Alhamdulillah terdapat perbedaan yang lumayan mba antara sebelum dan sesudah pake Quizizz

16. Untuk fasilitas seperti LCD dan Proyektor sering digunakan dikelas tidak ya bu?

Jawab : sering, tergantung nanti jamnya ya mba, missal jamnya itu sekiranya agak panjang itu bisa dipakai tapi untuk selama pertemuan PTMT ini karena jam yang digunakan untuk pelajaran Agama tidak ada 2 jam, kan harusnya jatahnya itu 4 jam tapi karena ini terbatas ini jadi 2 jam aja kurang cuma $1\frac{3}{4}$ jam pelajaran lah mbak padahal aja dengan 4 jam pelajaran itu kan mepet banget ya mbak jadi misalnya mau dipakai untuk LCD itu bisa tapi yang hanya penjelasan materi misalnya untuk melihatkan kisah-kisanya nabi siapa gitu untuk menampilkan video itu waktunya kurang panjang yaa gitu. Jadi bisa untuk penjelasan menggunakan LCD bisa tapi hanya untuk sekedar penjelasan nambah daya minat siswanya saja, tapi untuk yang menayangkan video yang durasinya agak lama itu kurang nanti pasti pulangny jadi molor

17. Jadi lebih banyak untuk menonton video saja ya bu daripada penjelasan materinya ?

Jawab : iyaa, padahalkan anak ketika misalnya menonton video kan gak cuma nonton pasti habis ini cerita, habis ini bu kemarin gini, bu kemarin gini-gini gitu pasti anak kaya gitu

18. Lalu apakah ada kritik dan saran yang perlu diperbaiki dari guru untuk penerapan aplikasi quizizz ini dikelas ?

Jawab : sebenarnya Quizizz itu udah cukup bagus ya mbak soalnya kan ada game nya missal per nomor ada gamenya setelahnya ada gamenya atau sebelumnya malah ada gamenya bisa ngerjain sambil main game juga gitu kan mbak itu sebenarnya juga udah cukup bagus, udah cukup menarik siswa untuk bisa mengerjakan gitu sih kalau kritik dan sarannya gak ada sih udah bagus juga gitu

19. Kalau sarannya sendiri bu ?

Jawab : kalau sarannya lebih ini lagi kan Quizizz kan soalnya kan gak muat banyak ya mbak Cuma beberapa nomor aja dan beberapa soal nah itu mungkin bisa diperbanyak lagi missal nanti mau bikin ulangan dengan 20 soal itu bisa kaya gitu kan untuk anak kelas 5 kan kalau misalnya 20 soal kan sedengan gak terlalu banyak dan gak terlalu sedikit kaya gitu itu sih mbak.

Infroman : Alanna Maritza Aquene

Pekerjaan : Siswa

Hari : Senin

Tanggal : 7 Februari 2022

Jam : 11.41

1. Metode apa yang bu fenty gunakan dalam penilaian pelajaran agama ini ?

Jawab : manual

2. Manualnya seperti apa ?

Jawab : tertulis, bu fenty menilai dari hasil siswa yang dikerjakan

3. Jadi menggunakan kertas gitu yaa ?

Jawab : iyaa

4. Dalam menggunakan metode itu apakah sudah maksimal belum menurut kamu ?

Jawab : belum

5. Belumnya gimana ?

Jawab : karena ada beberapa materi yang belum di jelaskan

6. Jadinya kaya kurang paham gitu ya sama materi sehingga susah ngerjainnya ?

Jawab : iyaa agak

7. Kendala dalam menggunakan metode itu apa ?

Jawab : ya ada beberapa materi yang belum dijelaskan ke kami tapi sudah muncul disoal

8. Lalu kamu tau LCD kan apakah sudah dimanfaatkan oleh bu gurunya ?

Jawab : iyaa tau, sudah

9. Sudah nya itu gimana manfaatnya ?

Jawab : pakai dibuat untuk menonton video pelajaran kadang dikelas

10. Oke baik, nah sebelumnya sudah menggunakan Quizizz belum dikelas ini ?

Jawab : sudah mbak

11. Tanggapan kamu tentang Quizizz ini apa kemarin ?

Jawab : kalau ulangan menurut Quizizz menurut saya jadi lebih menyenangkan seru dan lebih paham

12. Kalau misalkan Quizizz ini digunakan di dalam pembelajaran agama Islam gimana ?

Jawab : setuju

13. Setuju karena apa ?

Jawab : karena kalau menurut saya memakai Quizizz lebih menjadikan saya tu paham dengan soal-soal dan materi yang ada di Quizizz

14. Menurut kamu, Quizizz ini bagus dibuat hiburan saja, bermain game atau ke penilaian seperti ulangan kemarin ?

Jawab : ketiganya

15. Berarti cocok untuk semuanya yaa ?

Jawab : iyaa

16. Kalau menggunakan Quizizz kemarin kamu lebih paham gak materinya yang disampaikan ?

Jawab : iyaa

17. Jadi lebih paham menggunakan Quizizz yaa ?

Jawab : iyaa

18. Ada kesulitan tidak waktu menggunakannya kemarin ?

Jawab : ada, kayak data gitu kebanyakan murid tu datanya habis kaya paketan (Kuota) gitu sama jaringan juga

19. Berarti jaringan dan data yaa yang menjadi kesulitannya ?

Jawab : iyaa

20. Ada saran gak sih tentang Quizizz ini menurut kamu ?

Jawab : bisa dimajuin Quizizz menjadi lebih baik lagi

21. Kemudian kamu lebih baik menggunakan metode sebelumnya atau metode Quizizz ?

Jawab : memakai metode Quizizz, karena kaya kalau beberapa materi gitu lebih mudah di Quizizz

22. Jadi lebih mudah ya menggunakan Quizizz ?

Jawab : iyaa

Infroman : **Fahma Indah Nurmala**

Pekerjaan : **Siswa**

Hari : **Senin**

Tanggal : **7 Februari 2022**

Jam : **11.36**

1. Metode apa yang bu fenty gunakan dalam penilaian pelajaran agama ini ?

Jawab : Manual

2. Manualnya seperti apa tu ?

Jawab : tertulis mbak

3. Apakah tertulis disini ibunya ngasih soal terus fahmanya ngerjain disitu gitu ?

Jawab : iyaa mbak

4. Atau ada yang lain gitu metodenya ?

Jawab : tidak ada mbak

5. Ibunya ngasih soal dari kertas lalu fahma ngerjainnya gitu ?

Jawab : iyaa

6. Lalu apakah menurut fahma itu sudah maksimal dalam penerapannya ?

Jawab : Iya sudah, karena sudah sesuai dengan nilai saya

7. Apa ada kendalanya ?

Jawab : kalau soal itu kadang belum paham sama isinya

8. Berarti belum paham dengan materi yang disampaikan sama ibunya ?

Jawab : iyaa mbak

9. Untuk LCD pernah digunakan dikelas ini tidak ?

Jawab : sudah pernah

10. Gimana menurut fahma ketika guru menggunakan LCD itu ?

Jawab : lebih paham dengan materinya

11. Lalu tanggapan fahma tentang Quizizz kemarin gimana yang sudah diterapkan ?

Jawab : kalau kita salah mengisi soalnya langsung ada jawaban yang benar jadi lebih paham dan lebih ngerti

12. Berarti lebih paham pakai Quizizz karena udah ada jawabannya ya?

Jawab : iyaa

13. Kalau missal Quizizz ini digunakan dalam pembelajaran Agama Islam ini bagaimana ?

Jawab : lebih seruh sih kalau pakai Quizizz, lebih menyenangkan juga karena sambil bermain game

14. Menurut fahma Quizizz ini bagusnya untuk hiburan saja atau untuk proses penilaian seperti ulangan kemarin ?

Jawab : kaya ulangan kemarin

15. Menggunakan Quizizz ini lebih paham gak sama materinya ?

Jawab : iyaa paham

16. Apakah ada kesulitan dalam menggunakannya ?

Jawab : ada, menggunakan Quizizz nya masih belum paham

17. Lalu ada kritik dan saran tidak buat Quizizz ?

Jawab : semoga jadi lebih baik lagi

18. Lalu kamu lebih baik menggunakan metode sebelumnya atau metode Quizizz

?

Jawab : lebih suka pakai Quizizz



Infroman : **Androva Rija Vira A.**

Pekerjaan : **Siswa**

Hari : **Senin**

Tanggal : **7 Februari 2022**

Jam : **11.29**

1. Metode apa yang bu fenty gunakan dalam penilaian pelajaran agama ini ?

Jawab : manual sih mbak, kaya ditulis-tulis atau pakai computer lah, kadang pakai computer kadang pakai tulis gitu.

2. Penilaiannya misalkan menggunakan kertas atau menggunakan yang lain ?

Jawab : Menggunakan kertas

3. Dalam menggunakan metode itu udah maksimal belum menurut kamu ?

Jawab : sudah maksimal sih mbak

4. Jadi sudah sesuai dengan nilai kamu gitu ?

Jawab : iyaa

5. Menurut kamu ada kendalanya tidak saat menggunakan metode dari bu fenty ?

Jawab : tidak ada sih mbak

6. Sebelumnya disini sudah menggunakan LCD belum saat dikelas ?

Jawab : sudah mbak

7. Lalu menurut kamu tentang aplikasi Quizizz kemarin gimana ?

Jawab : menurut saya itu seru terus menyenangkan pokoknya seru deh mbak

8. Kalau misalkan Quizizz ini digunakan untuk proses penilaian Agama Islam seperti kemarin bagaimana ?

Jawab : mau mbak, karena lebih menyenangkan saja saat dipakai

9. Kalau misalkan menurut kamu Quizizz itu untuk hiburan saja atau untuk proses penilaian seperti ulangan kemarin ?

Jawab : kalau menurut saya itu bisa buat hiburan terus bisa buat ulangan, kadang kalau gabut ya buka Quizizz nya

10. Berarti untuk keduanya mau ?

Jawab : iyaa

11. Kalau misalkan menggunakan aplikasi itu kamu lebih paham gak sih materinya ?

Jawab : lebih paham

12. Ada kesulitan gak kemarin saat menggunakan Quizizz ?

Jawab : ada, sinyalnya agak jelek gimana gitu mbak

13. Oh gara-gara sinyal ya kendalanya ?

Jawab : iya

14. Ada gak sih saran atau kritik buat Quizizz ini ?

Jawab : kritiknya gak ada mbak

15. Kalau sarannya gimana ?

Jawab : bisa jadi lebih baik lagi mbak

16. Terus kamu lebih baik menggunakan metode sebelumnya atau metode Quizizz ?

Jawab : lebih mending pakai Quizizz sih mbak menurut saya.



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. fiaj@uii.ac.id
W. fis.uui.ac.id

Nomor : 131/Dek/70/DAATI/FIAI/II/2022
Hal : **Izin Penelitian**

Yogyakarta, 2 Februari 2022 M
1 Rajab 1443 H

Kepada : Yth. Kepala Sekolah SD Negeri Ngringin
Sejati Trukan, Sumberarum, Kec. Moyudan
Kab. Sleman, D.I.Yogyakarta 55563.
di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Dengan ini kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa bagi mahasiswa Program Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta yang telah menyelesaikan teori, diwajibkan menulis karya ilmiah berupa skripsi.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, mahasiswa kami:

Nama : KHOVIFAH EKAWATI
No. Mahasiswa : 18422154
Program Studi : S1 - Pendidikan Agama Islam

mohon diizinkan untuk mengadakan penelitian di instansi/lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dengan judul penelitian:

Implementasi Game Edukasi Quizizz sebagai Proses Evaluasi Pembelajaran PAI di Kelas 5 SD Negeri Ngringin Moyudan Yogyakarta

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

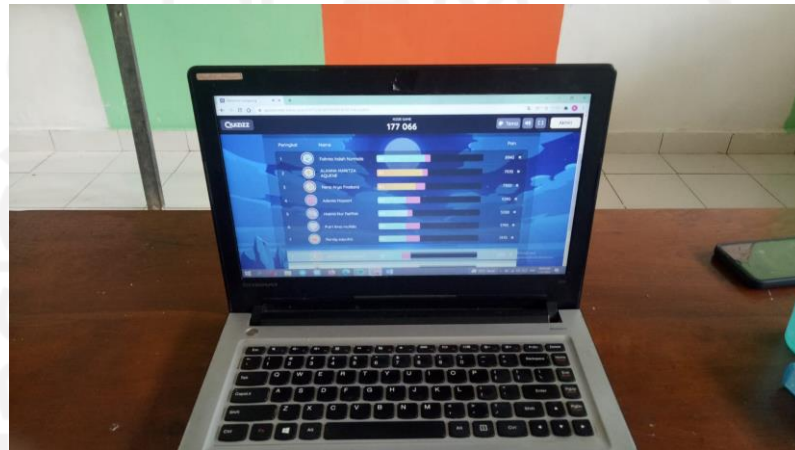


Dekan

Dr. H. Tamyiz Mukharrom, MA



Gambar 1 Suasana Kelas Ketika Penerapan Quizizz Kepada Siswa



Gambar 2 Tampilan Papan Peringkat Siswa



Gambar 3 Suasana Saat Peneliti Memberikan Materi Kepada Siswa



Gambar 4 Suasana Ketika Peneliti Memberikan Arahan Tentang Quizizz



Gambar 5 Foto Bersama Dengan Siswa Kelas 5

الجمهورية الإسلامية اندونيسية