

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI
BERBASIS GAME QUIZZZ UNTUK MENGEVALUASI
RANAH KOGNITIF SISWA SMAN 1 PORONG
SIDOARJO**

Oleh:

MOCHAMMAD MIFTACHUR ROZIQIN

NIM. D71218080



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mochammad Miftachur Roziqin
NIM : D71218080
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Alamat : Wonocolo Selatan RT 16 RW 06 Kecamatan Taman
Kabupaten Sidoarjo
Nomor Telepon : 0882009888669

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Game *Quizizz* untuk Mengevaluasi Ranah Kognitif Siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo" adalah benar-benar hasil karya sendiri. Bukan merupakan plagiat atau karya tulis orang lain, kecuali pada bagian yang dirujuk sumber-sumbernya.

Surabaya, 9 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,



Mochammad Miftachur Roziqin
NIM. D71218080

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Mochammad Miftachur Roziqin
NIM : D71218080
Judul : Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Game *Quizizz* untuk
Mengevaluasi Ranah Kognitif Siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo

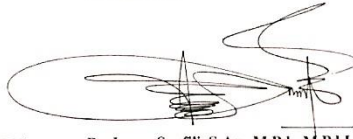
Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Pembimbing 1



Dr. Abdul Manan, M.Pd.I
NIP. 197006101998031002

Pembimbing 2



Dr. Imam Svaf'i, S.Ag., M.Pd., M.Pd.I
NIP. 197011202000031002

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Mochammad Miftachur Roziqin ini telah dipertahankan di depan tim

penguji skripsi

Surabaya, 9 Agustus 2022

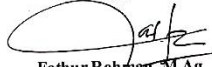
Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



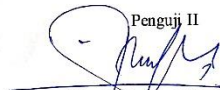
Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd
NIP. 197407251998031001

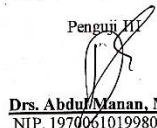
Penguji I


Fathur Rohman, M.Ag
NIP. 197311302005011005

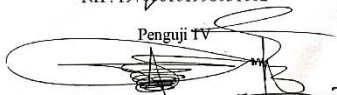
Penguji II


Drs. H. Syaifuddin, M.Pd.I
NIP./196911291994031003

Penguji III


Drs. Abdul Manan, M.Pd.I
NIP. 197006101998031002

Penguji IV


Dr. Imam Syaifi I, S.Ag., M.Pd., M.Pd.I.
NIP. 197011202000031002

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300
E-Mail: perpustakaan@uin-sby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSetujuan PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Mochammad Miftachur Roziqin
NIM : D71218080
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Agama Islam
E-mail address : mohammadmiftachur26@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Game Quizizz untuk Mengevaluasi

Ranah Kognitif Siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 12 November 2022

Penulis,



(Mochammad Miftachur Roziqin)

ABSTRAK

Mochammad Miftachur Roziqin, NIM. D71218080.
Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Game Quizizz untuk Mengevaluasi Ranah Kognitif Siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dosen Pembimbing: Drs. Abdul Manan, M.Pd.I dan Dr. Imam Syafi'i, S.Ag., M.Pd., M.Pd.I.

Media pembelajaran memiliki peranan penting terhadap kemajuan pendidikan, salah satunya untuk mengantarkan guru pada tujuan pembelajaran. Pada saat ini media pembelajaran berbasis game tengah digemari guru dan siswa milenial, salah satunya *platform Quizizz*. Penerapan *Quizizz* sebagai media pembelajaran memberi banyak manfaat yang dapat dirasakan guru dan siswa, salah satunya menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan.

Penelitian skripsi ini bertujuan: meneliti tentang perencanaan dari penggunaan media pembelajaran PAI berbasis game *Quizizz* untuk mengevaluasi ranah kognitif siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo, meneliti tentang pelaksanaan dari penggunaan media pembelajaran PAI berbasis game *Quizizz* untuk mengevaluasi ranah kognitif siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo, dan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran PAI berbasis game *Quizizz* di SMAN 1 Porong Sidoarjo.

Metodologi penelitian skripsi ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. penelitian ini termasuk jenis penelitian lapangan atau *field research*. Penggalan data sumber primer dan sumber sekunder dalam penelitian ini memakai teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis yang digunakan berpedoman pada model miles dan Huberman, sedangkan

mengenai keabsahannya memakai triangulasi dan perpanjangan pengamatan

Hasil penelitian menunjukkan: (1) rencana penerapan *Quizizz* pada pembelajaran PAI dilatar belakangi adanya pandemi Covid 19. Merebaknya wabah Covid 19 membuat pembelajaran menjadi terbatas, sehingga berdampak pada menurunnya daya berpikir siswa. Dengan latar belakang tersebut membuat guru PAI berinisiatif melakukan evaluasi terhadap ranah kognitif siswa dengan membuat soal kuis PAI yang menarik. Media *Quizizz* dipakai untuk mengevaluasi ranah kognitif siswa, dan sasarannya ialah kemampuan mengingat dan memahami siswa. Agar pelaksanaan evaluasi berjalan sistematis, perencanaan yang dibutuhkan meliputi pembuatan soal yang disesuaikan dengan materi, pembuatan RPP, dan mempersiapkan peralatan pendukung berupa laptop, lcd proyektor, dan *smartphone*. (2) Realisasi penggunaan *Quizizz* pada setiap mata pelajaran berbeda-beda tergantung pada kebijakan masing-masing guru. Realisasi penerapan *Quizizz* pada pembelajaran PAI dipakai sebagai media evaluasi pada penilaian harian. Tidak faktor internal yang mempengaruhi penerapan *Quizizz*, tetapi yang menjadi kendala terbesar dari penerapan *Quizizz* adalah jaringan dan *smartphone*. Permasalahan tersebut dapat diatasi guru dengan memberi keringan bagi siswa yang tidak membawa *smartphone*, sedangkan mengenai kendal jaringan biasanya siswa memakai menggunakan paket data masing-masing. (3) Kehadiran *Quiziz* pada pembelajaran PAI disambut positif oleh siswa. Penerapan *Quizizz* pada pembelajaran PAI membuat iklim pembelajaran menjadi berwarna dan menyenangkan, sehingga secara tidak langsung membawa dampak positif terhadap kemajuan belajar siswa, terutama siswa dapat memahami materi pembelajarannya secara mandiri.

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
DAFTAR TRANSLITERASI.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Penelitian Terdahulu	8
F. Definisi Istilah dan Definisi Operasional.....	13
G. Sistematika Pembahasan.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	18
A. Media Pembelajaran.....	18
1. Definisi media pembelajaran	18
2. Kedudukan dan peran media pembelajaran	20
3. Prinsip pemilihan media pembelajaran.....	22

B. Quizizz.....	24
1. Pengenalan dan manfaat aplikasi Quizizz pada pembelajaran.....	24
2. Membuat akun Quizizz.....	27
3. Menu dan tampilan Quizizz.....	30
4. Langkah langkah membuat soal Quizizz.....	32
5. Mempublikasikan soal Quizizz	36
C. Evaluasi Pembelajaran.....	40
1. Pengertian evaluasi pembelajaran.....	40
2. Evaluasi pembelajaran perspektif al-Qur'an.....	42
3. Korelasi, penilaian, dan pengukuran pada pembelajaran.....	46
4. Fungsi evaluasi pembelajaran.....	47
5. Tujuan evaluasi pembelajaran	49
6. Manfaat evaluasi pembelajaran	51
D. Ranah Kognitif.....	54
1. Definisi ranah kognitif	54
2. Taksonomi bloom ranah kognitif.....	54
E. Penggunaan media pembelajaran PAI berbasis game Quizizz untuk mengevaluasi ranah kognitif siswa	57
BAB III METODE PENELITIAN	61
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	61
B. Subyek dan Obyek Penelitian	63
C. Tahap Tahap Penelitian.....	64
D. Sumber dan Jenis Data.....	66
E. Teknik Pengumpulan Data.....	68
F. Teknik Analisis Data.....	70

G. Keabsahan Data	73
BAB IV PAPARAN DATA PENELITIAN	76
A. Gambaran Umum SMAN 1 Porong Sidoarjo	76
B. Sajian Data Penelitian.....	88
1. Data perencanaan dari penggunaan media pembelajaran PAI berbasis game <i>Quizizz</i> untuk mengevaluasi ranah kognitif siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo	88
2. Data pelaksanaan dari penggunaan media pembelajaran PAI berbasis game <i>Quizizz</i> untuk mengevaluasi ranah kognitif siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo	97
3. Data respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran PAI berbasis game <i>Quizizz</i> di SMAN 1 Porong Sidoarjo	106
BAB V ANALISIS DATA	
A. Perencanaan dari Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Game <i>Quizizz</i> untuk Mengevaluasi Ranah Kognitif Siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo	117
B. Pelaksanaan dari Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Game <i>Quizizz</i> untuk Mengevaluasi Ranah Kognitif Siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo	122
C. Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Game <i>Quizizz</i> Di SMAN 1 Porong Sidoarjo	125
BAB VI PENUTUP	129
A. Kesimpulan	129

B. Saran	130
DAFTAR PUSTAKA	132
LAMPIRAN.....	138



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Data Tenaga Pendidik.....	80
Tabel 4.2 Data Tenaga Kependidikan.....	83
Tabel 4.3 Data Siswa Kelas X	85
Tabel 4.4 Data Siswa Kelas XI IPA.....	85
Tabel 4.5 Data Siswa Kelas XI IPS	86
Tabel 4.6 Data Siswa Kelas XII IPA	86
Tabel 4.7 Data Siswa Kelas XII IPS	87
Tabel 4.8 Data Sarana dan Prasarana.....	87



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Pembuatan Akun Quizizz	28
Gambar 2.2 Lingkup Penggunaan Quizizz	29
Gambar 2.3 Tampilan Pemilihan Status Pengguna	29
Gambar 2.4 Tampilan Pengisian Biodata Pengguna	30
Gambar 2.5 Tampilan Awal Quizizz	30
Gambar 2.6 Tampilan Awal Pembuatan kuis	32
Gambar 2.7 Tampilan Menambahkan Pertanyaan Baru	33
Gambar 2.8 Tampilan Editor Kuis	34
Gambar 2.9 Tampilan Pembuatan Soal Pilihan Ganda	34
Gambar 2.10 Tampilan Editor Pilihan Ganda	35
Gambar 2.11 Tampilan Pilihan Mengerjakan Kuis	37
Gambar 2.12 Tampilan Operator Pembuat Kuis	38
Gambar 2.13 Tampilan Pengaturan Pekerjaan Rumah	39
Gambar 2.14 Tampilan Kode Kuis Pekerjaan Rumah	40
Gambar 4.1 Struktur organisasi SMAN 1 Porong Sidoarjo	80
Gambar 4.2 Contoh Soal Kuis PAI Ranah Mengingat	94
Gambar 4.3 Contoh Soal Kuis PAI Ranah Memahami	94
Gambar 4.4 Tampilan Jumlah Respon Siswa	113
Gambar 4.5 Tampilan Respon Pertanyaan Kuisi 1	114
Gambar 4.6 Tampilan Respon Pertanyaan Kuisi 2	114
Gambar 4.7 Tampilan Respon Pertanyaan Kuisi 3	115

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01 Instrumen Wawancara	138
Lampiran 02 Instrumen Observasi.....	141
Lampiran 03 Instrumen Dokumentasi.....	142
Lampiran 04 Hasil Wawancara 1.....	143
Lampiran 05 Hasil Wawancara 2.....	145
Lampiran 06 Hasil Wawancara 3.....	146
Lampiran 07 Hasil Wawancara 4.....	147
Lampiran 08 Hasil Wawancara 5.....	148
Lampiran 09 Hasil Wawancara 6.....	149
Lampiran 10 Hasil Wawancara 7.....	150
Lampiran 11 Dokumentasi.....	153
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian	156
Lampiran 13 Surat Telah Menyelesaikan Penelitian	157
Lampiran 14 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	158

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada penghujung tahun 2019 kehidupan manusia diporak porandakan dengan adanya kemunculan virus Covid 19, virus tersebut sangat berbahaya dan mematikan karena mampu menyerang sistem pernafasan manusia. Menurut informasi yang beredar diberita penyiaran televisi, kemunculan virus Covid 19 terdeteksi pertama kali di Kota Wuhan China dan menjalar ke berbagai Negara termasuk juga Indonesia. Virus Covid 19 di Indonesia menjadi permasalahan serius bagi pemerintah karena dalam waktu yang singkat mampu merusak tatanan aspek kehidupan manusia, terlebih pada bidang pendidikan.

Pendidikan menurut Pasal I Nomor 29 Tahun 2003 Undang–Undang Republik Indonesia, diartikan sebagai “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”.¹ Paparan di atas menunjukkan bahwa manusia perlu mengenyam

¹ Salis Irvan Fuadi, dkk, “Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak dalam Keluarga: Kajian QS. al-Taghabun ayat 14-15”, *Matan: Journal of Islam and Muslim Society*, Vol. 2, No. 1, 2020, h. 77.

pendidikan, sebab adanya pendidikan mampu merubah pola pikir manusia kearah yang lebih maju. Hal tersebut sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Desti Widiani, dalam karyanya menjelaskan bahwa pendidikan pada dasarnya mampu mengarahkan, membina, membentuk, dan memodifikasi manusia menuju kesempurnaan,² dengan demikian pendidikan termasuk bagian kebutuhan hidup manusia yang sangat penting.

Pada umumnya masyarakat menilai kemunculan virus Covid 19 di Indonesia membawa dampak negatif, namun berbeda dengan cara pandang Muhammad Ramli Rachim Ketua IGI (Ikatan Guru Indonesia), dalam pemikirannya kehadiran Covid 19 di Indonesia menjadi era bangkitnya guru milenial. Makna ungkapan yang disampaikan Muhammad Ramli Rachim adalah kemajuan teknologi yang begitu pesat di era pandemi tidak akan menggantikan kedudukan guru sebagai pengajar, akan tetapi seorang guru yang tidak mampu menguasai teknologi akan tergantikan dengan guru yang mampu menguasai teknologi.³ Hal inilah kemudian membuat guru tertantang menciptakan inovasi baru yang nantinya akan diaplikasikan dalam pembelajaran.

² Desti Widiani, “Konsep Pendidikan dalam Perspektif Al-Qur’an”, *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 1, No. 2, 2018, h. 186.

³ Kosmas Sobon dan Manuel E. Korompis, “Peluang Peningkatan Kompetensi Guru di Masa Pandemi Virus Covid-19”, *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, Vol. 4, No. 2, 2021, h. 287.

Agar program pendidikan di masa pandemi berjalan maksimal, pemerintah Indonesia telah memanifestasikan kebijakan baru yang tertuang pada Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang implementasi pembelajaran di masa darurat Covid 19, harapannya agar dapat memutus rantai penyebaran virus Covid 19 di Indonesia. Pembelajaran *online* di masa darurat Covid 19 memberi permasalahan baru bagi guru. Selain menuntut guru berinovasi pembelajaran *online* mudah menjatuhkan siswa, hal tersebut akan berdampak pada menurunnya daya pikir dan hasil belajar siswa. Al-Qur'an Surat Al-Baqarah Ayat 219 berbunyi:

كَذَٰلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمُ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

Demikian Allah menerangkan ayat-ayat Nya kepadamu agar kamu berpikir (Al-Baqarah: 219).⁴

Surah al-Baqarah ayat 219 berisi tentang perintah manusia untuk selalu berpikir dan mengutamakan pemikirannya dalam menyikapi kondisi apapun. Dalil tersebut menjadi dasar landasan berpikir guru untuk berinovasi dalam menghadapi tantangan pembelajaran di masa pandemic Covid 19.

SMAN 1 Porong Sidoarjo merupakan salah satu instansi pendidikan Negeri di Sidoarjo yang terdampak

⁴ Al-Aliyy: Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Bandung: CV. Penerbit Diponegoro, 2014), cet. Ke-10, h. 27.

pandemi Covid 19. Pada pelaksanaan pengenalan lapangan persekolahan (PLP I) oleh mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya, semua pembelajaran di SMAN 1 Porong dilaksanakan secara daring. Semua aktivitas pembelajarannya dilakukan melalui *platform Googleform* dan *Google Classroom*. Alasan yang mendasari kebijakan sekolah menggunakan media *platform* tersebut karena ada beberapa kendala siswa yang tinggal di wilayah minim akses jaringan internet. Pada kegiatan PLP I peneliti berkesempatan mewawancarai salah satu guru yang mengajar di sana, guru tersebut menjelaskan problematika terbesar saat mengajar *online* adalah kesulitan memantau aktivitas siswa, selain itu siswa juga menganggap pembelajaran daring sebagai liburan.⁵ Tentu permasalahan tersebut menjadi permasalahan serius bagi para guru karena dapat berdampak langsung pada kemampuan belajar siswa.

Setelah laju penyebaran virus Covid 19 meredah pemerintah membuat kebijakan baru tentang pembelajaran pertemuan tatap muka terbatas, kebijakan ini diharapkan mampu mengejar ketertinggalan pendidikan akibat dampak dari pandemi Covid 19. Pelaksanaan pengenalan lapangan persekolahan (PLP II) oleh mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya bertepatan dengan pelaksanaan pembelajaran pertemuan tatap muka

⁵ Hasil Wawancara dan Observasi yang dilakukan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya pada kegiatan pengenalan lapangan persekolahan (PLP I) pada tahun 2021.

terbatas di SMAN 1 Porong Sidoarjo, semua aktivitas yang dilakukan tetap menerapkan protokol kesehatan yang ketat. Pada saat melaksanakan praktik mengajar di kelas, peneliti melihat banyak siswa–siswi yang tampak kurang tertarik mengikuti pembelajaran, penyebabnya karena adanya faktor peralihan dari pembelajaran daring ke pembelajaran dengan pertemuan tatap muka terbatas (PTMT). Selain itu penggunaan metode ceramah menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang tertarik menyimak materi PAI yang disampaikan guru.⁶

Banyak fenomena yang terjadi saat pelaksanaan pengenalan lapangan persekolahan (PLP) di SMAN 1 Porong Sidoarjo, akan tetapi yang paling menarik ialah penerapan *Quizizz* pada pembelajaran PAI. Pemanfaatan *Quizizz* pada pembelajaran PAI menciptakan iklim pembelajaran yang tenang dan kondusif.⁷ Penerapan *Quizizz* di SMAN 1 Porong Sidoarjo hanya dilakukan oleh guru milenial saja, padahal saat ini kemajuan ilmu dan teknologi membawa perubahan yang signifikan pada kehidupan manusia, termasuk pada aspek yang berkaitan dengan pembelajaran masa kini. Dengan demikian, sebaiknya penerapan *Quizizz* tidak hanya dikuasai guru milenial saja, melainkan juga perlu menyasar semua guru.

⁶ Hasil Observasi pada kegiatan pengenalan lapangan persekolahan (PLP II) pada bulan September – Oktober 2021 di SMAN 1 Porong Sidoarjo.

⁷ Ibid.

Berdasarkan temuan fenomena yang terpapar di atas, menarik perhatian peneliti untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Game *Quizizz* untuk Mengevaluasi Ranah Kognitif Siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan temuan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan dari penggunaan media pembelajaran PAI berbasis game *Quizizz* untuk mengevaluasi ranah kognitif siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo?
2. Bagaimana pelaksanaan dari penggunaan media pembelajaran PAI berbasis game *Quizizz* untuk mengevaluasi ranah kognitif siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajara PAI berbasis game *Quizizz* di SMAN 1 Porong Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan temuan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Meneliti tentang perencanaan dari penggunaan media pembelajaran PAI berbasis game *Quizizz* untuk mengevaluasi ranah kognitif siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo.

2. Meneliti tentang pelaksanaan dari penggunaan media pembelajaran PAI berbasis game *Quizizz* untuk mengevaluasi ranah kognitif siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo
3. Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran PAI berbasis game *Quizizz* di SMAN 1 Porong Sidoarjo

D. Manfaat Penelitian

Penelitian pada umumnya mampu memberi banyak manfaat pada seluruh aspek, tidak terkecuali pada aspek pendidikan. Adapun manfaat yang dapat diberikan penelitian skripsi ini, yaitu meliputi aspek:

1. Teorestis

Salah satu manfaat yang diperoleh pada penelitian skripsi ini adalah memperluas *khazanah* atau wawasan keilmuan seputar perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan, seperti penerapan *Quizizz* sebagai media pembelajaran PAI.

2. Praktis

a. Untuk peneliti

Manfaat penelitian kualitatif ini untuk peneliti ialah memotivasi peneliti agar selepas menjadi pendidik, peneliti bisa mengaplikasikan media pembelajaran berbasis teknologi secara maksimal pada bidang pendidikan terutama berkaitan dengan media pembelajaran berbasis game *Quizizz*.

b. Untuk guru

Manfaat yang diperoleh guru dengan adanya penelitian kualitatif ini agar guru termotivasi dan bersemangat menciptakan inovasi baru pada pembelajaran terutama yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis teknologi dan game *Quizizz*.

c. Untuk siswa

Penelitian ini mendorong semangat siswa berkompetisi merebutkan kedudukan yang terbaik. Selain itu siswa juga berpandangan bahwa belajar dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan.

d. Untuk penelitian selanjutnya

Pada waktu kedepannya penelitian kualitatif ini dapat menjadi rujukan untuk peneliti yang lain agar memberi perkembangan untuk *research* mendatang.

E. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menjadi acuan pada penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Game *Quizizz* untuk Mengevaluasi Ranah Kognitif Siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo”, beberapa penelitian terdahulu yang menjadi acuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Issrina Dwika Hidayati dan Aslam, mahasiswa dari Universitas Muhammadiyah Prof. Dr.

Hamka, Jakarta, dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa”. Penelitian terdahulu ini memakai jenis penelitian kuantitatif dan memakai media pembelajaran berbasis game Quizizz sebagai variabel penelitiannya. Sampel yang digunakan pada penelitiannya ialah siswa kelas 3 SD yang bersekolah di SD Nurul Hidayah Kota Depok. Hasil penelitiannya menyatakan pemakaian Quizizz sebagai media pembelajaran memberi dampak positif untuk siswa karena sangat efektif membangun perkembangan ranah kognitif siswa.⁸

Namun yang menjadi pembeda adalah pada *research* peneliti memakai jenis penelitian kualitatif. Subyek penelitian peneliti adalah siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo yang duduk di bangku kelas X dan XI. Sedangkan persamaan dari penelitian keduanya adalah sama sama fokus meneliti ranah kognitif siswa serta yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis game Quizizz.

2. Penelitian Rafika Andari tahun 2020, seorang mahasiswi Institut Teknologi Padang dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! pada Pembelajaran Fisika”. Penelitian

⁸ Issrina Dwika Hidayati dan Aslam, “Efektivitas Media Pembelajaran Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Siswa”, *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, Vol. 4, No. 2, 2021.

terdahulu ini memakai jenis penelitian *research and development* (penelitian pengembangan) dan fokus meneliti media pembelajaran berbasis game *Kahoot*. Sedangkan yang menjadi subyek penelitian terdahulu ini ialah mahasiswa, hasilnya pemakaian *Kahoot* sebagai media pembelajaran di kampus lebih efektif dibandingkan dengan pemakaian *Power Point*.⁹

Adapun yang menjadi pembeda antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini ialah pemakaian media pembelajaran berbasis gamenya. Apabila pada penelitian terdahulu obyek penelitiannya berkaitan dengan *Kahoot*, tetapi pada penelitian peneliti obyek penelitiannya memakai media pembelajaran berbasis game *Quizizz*. Sedangkan perbedaan lainnya dari kedua penelitian ini bisa dilihat dari jenis penelitian yang digunakan. Penelitian terdahulu memakai jenis penelitian kuantitatif sedangkan pada penelitian peneliti memakai jenis penelitian kualitatif deskriptif.

3. Penelitian Sri Mulyati seorang guru SMPN 2 Bojonegara dan Haniv Evendi guru SMP Muhammadiyah Kragilan tahun 2020 dengan judul “Pembelajaran Matematika Melalui Media Game *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMPN 2 Bojonegara”. Penelitian terdahulu ini

⁹ Rafika Andari, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! pada Pembelajaran Fisika”, *ORBITA: Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, Vol. 6, No. 1, 2020.

memakai jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dan meneliti media pembelajaran berbasis game *Quizizz*. Adapun subyek dari penelitian ini yaitu siswa yang bersekolah di SMPN 2 Bojonegara. Hasilnya, penelitian terdahulu menyatakan pemanfaatan *Quizizz* sebagai media pembelajaran memberi peningkatan pada semangat siswa dalam belajar.¹⁰

Adapun yang menjadi pembeda antara penelitian terdahulu dengan penelitian peneliti, pembedanya terdapat pada obyek pelajaran dan mata pelajaran yang ingin diteliti. Perbedaan lainnya terdapat pada jenis penelitian yang dipakai, penelitian terdahulu memakai jenis penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan penelitian peneliti memakai jenis penelitian kualitatif. Persamaan dari kedua penelitian ini sama-sama meneliti media pembelajaran berbasis game *Quizizz*.

4. Penelitian Andarusni Alfansyur siswa MAN 3 Palembang dan Mariyani mahasiswi Universitas Sriwijaya tahun 2019, dengan judul “Pemanfaatan Media Berbasis ICT “*Kahoot*” dalam Pembelajaran PPKN untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”. Penelitian terdahulu memakai jenis penelitian *Library research* dan fokus meneliti media pembelajaran berbasis game *Kahoot*. Adapun yang menjadi topik

¹⁰ Sri Mulyati dan Haniv Evendi, “Pembelajaran Matematika Melalui Media Game *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara”, *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 3, No. 1, 2020.

pembahasan pada penelitian terdahulu adalah pentingnya memilih *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis ICT agar siswa dapat termotivasi untuk semangat dalam belajar, dan upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk memunculkan semangat belajar siswa.¹¹

Sedangkan perbedaannya, penelitian peneliti memakai jenis penelitian deskriptif *field research*, meskipun sedikit berbeda akan tetapi kedua penelitian tersebut sama-sama memakai jenis penelitian kualitatif dan fokus meneliti tentang hal-hal yang berkaitan dengan media pembelajaran *Quizizz*.

5. Penelitian Nur Hafidhotul Ilmiyah dan Meini Sondang Sumbawati mahasiswi Universitas Negeri Surabaya tahun 2019, dengan judul “Pengaruh Media *Kahoot* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Penelitian terdahulu memakai jenis penelitian kuantitatif dengan subyek siswa-siswi SMKN 1 Mojoanyar. Hasil penelitian terdahulu menyatakan pemanfaatan *Kahoot* sebagai media pembelajaran memunculkan interaksi, memberi motivasi belajar dan hasil belajar siswa SMKN 1 Mojoanyar. Perbedaannya penelitian ini memakai jenis penelitian kualitatif

¹¹ Andarusni Alfansyur dan Mariyani, “Pemanfaatan Media Berbasis ICT “*Kahoot*” dalam Pembelajaran PPKN untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”, *Journal UNSRI*, Vol. 6, No. 2, 2019

deskriptif, meskipun begitu keduanya sama-sama meneliti media pembelajaran.¹²

F. Definisi Istilah dan Definisi Operasional

Perbedaan perspektif sering terjadi akibat timbulnya perbedaan dalam memahami kata, makna, atau kalimat. Agar menghasilkan perspektif yang sama serta terhindar dari timbulnya kesalahpahaman kata, makna, atau kalimat pada penelitian ini, peneliti menguraikan beberapa istilah yang menyusun judul penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan kata yang tersusun dari gabungan dua kata, yakni media dan pembelajaran. Media memiliki arti perantara, pengantar, atau penghubung.¹³ Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses atau usaha memodifikasi manusia menjadi yang lebih baik dari sebelumnya.¹⁴ Jadi media pembelajaran adalah segala hal yang dapat difungsikan sebagai penyalur pesan,

¹² Nur Hafidhotul Ilmiyah dan Meini Sondang Sumbawati, “Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa”, *JIEET*, Vol. 3, No. 1, 2019.

¹³ Yuniastuti, dkk, *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial (Tinjauan teoretis dan pedoman praktis)*, (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021), cet. Ke-1, h. 1.

¹⁴ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), cet. Ke-3, h. 3.

merangsang pikiran, atau keinginan siswa sehingga dapat mewujudkan terjadinya proses pembelajaran.¹⁵

2. Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi *website* yang menyediakan kuis berbasis permainan interaktif yang dapat memacuh semangat belajar siswa untuk berkompetisi, aplikasi Quizizz bisa dimanfaatkan untuk media evaluasi pembelajaran yang menarik serta menyenangkan.¹⁶

3. Evaluasi pembelajaran

Evaluasi pembelajaran tersusun dari gabungan dua kata yaitu evaluasi dan pembelajaran. Evaluasi merupakan tahapan melakukan penilaian dengan membandingkan sesuatu yang telah dicapai dengan apa yang ingin dicapai.¹⁷ Sedangkan evaluasi pembelajaran adalah kegiatan menilai sesuatu yang berkaitan dengan pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

4. Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah aspek yang berhubungan dengan kemampuan berpikir, kecerdasan, dan

¹⁵ Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran Perspektif al-Qur'an", *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis*, Vol. VI, No. 2, 2018, h. 100.

¹⁶ Unik Hanifah Salsabila, dkk, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi pada Siswa SMA, h. 165.

¹⁷ Elis Ratnawulan, dan A. Rusdianan, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Setia Pustaka, 2014), h. 1.

pengetahuan siswa sehingga sering menjadi target dari evaluasi yang dilakukan oleh guru.¹⁸

Berdasarkan paparan definisi istilah di atas, maka definisi operasional dari Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Game *Quizizz* untuk Mengevaluasi Ranah Kognitif Siswa, ialah usaha sadar dan terencana yang dilakukan guru untuk mengetahui perbandingan kemampuan berpikir yang dimiliki siswa dengan tujuan yang ingin dicapai, kegiatan perbandingan ini dilakukan dengan perantara media berbentuk permainan interaktif yang unik dan menyenangkan.

G. Sistematika Pembahasan

Berdasarkan pedoman kepenulisan skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, sistematika kepenulisan skripsi kualitatif ini terbagi menjadi enam bab sebagaimana rincian berikut:

Bab kesatu pendahuluan, bab ini mengurai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu, definisi istilah dan definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua kajian pustaka, bab ini berisi teori-teori yang memaparkan tinjauan pustaka mengenai: A) media

¹⁸ Syifa Nurazizah, dkk, “Profil Kemampuan Kognitif dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA pada Materi Usaha dan Energi,” *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, Vol. 3, No. 2, 2017, h. 198.

pembelajaran yang berisikan: 1) definisi media pembelajaran, 2) kedudukan dan peran media pembelajaran, 3) prinsip pemilihan media pembelajaran, B) *Quizizz* yang berisikan: 1) pengenalan dan manfaat *Quizizz* pada pembelajaran, 2) membuat akun *Quizizz*, 3) menu dan tampilan *Quizizz*, 4) langkah-langkah membuat soal *Quizizz*, dan 5) mempublikasikan soal *Quizizz*. C) evaluasi pembelajaran yang berisikan: 1) pengertian evaluasi pembelajaran, 2) evaluasi pembelajaran perspektif al-Qur'an, 3) korelasi evaluasi, penilaian, dan pengukuran pada pembelajaran, 4) fungsi evaluasi pembelajaran, 5) tujuan evaluasi pembelajaran, dan 6) manfaat evaluasi pembelajaran. D) ranah kognitif yang berisikan: 1) definisi ranah kognitif, dan 2) taksonomi Bloom ranah kognitif. Dan E) Penggunaan media pembelajaran PAI berbasis game *Quizizz* untuk mengevaluasi ranah kognitif siswa.

Bab ketiga metode penelitian, bab ini memaparkan tentang: pendekatan dan jenis penelitian, subyek dan obyek penelitian, tahap-tahap penelitian, sumber dan jenis data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan keabsahan data.

Bab keempat paparan data penelitian, bab ini memaparkan temuan data di lapangan yang meliputi: gambaran umum SMAN 1 Porong Sidoarjo, data perencanaan dari penggunaan media pembelajaran PAI berbasis game *Quizizz* untuk mengevaluasi ranah kognitif siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo, data pelaksanaan dari

penggunaan media pembelajaran PAI berbasis game *Quizizz* untuk mengevaluasi ranah kognitif siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo, dan data respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran PAI berbasis game *Quizizz* di SMAN 1 Porong Sidoarjo.

Bab kelima analisis data, bab ini berisikan analisis temuan data di lapangan dan memaparkan tentang: perencanaan dari penggunaan media pembelajaran PAI berbasis game *Quizizz* untuk mengevaluasi ranah kognitif siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo, pelaksanaan dari penggunaan media pembelajaran PAI berbasis game *Quizizz* untuk mengevaluasi ranah kognitif siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo, dan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran PAI berbasis game *Quizizz* di SMAN 1 Porong Sidoarjo.

Bab keenam penutup, bab ini sebagai bab terakhir yang memuat kesimpulan dari penelitian serta memuat saran-saran peneliti untuk perbaikan yang mungkin dilakukan

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Definisi media pembelajaran

Media pembelajaran tersusun dari gabungan dua kata, yakni media dan pembelajaran, kedua kata tersebut memiliki maknanya masing-masing. Kata media berasal dari bahasa latin (*medius*), akan tetapi pemaknaan media selalu merujuk pada pengertian secara harfiah yaitu pengantar, penghubung, atau perantara. Sedangkan dari segi istilah, media ialah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan manusia untuk memperluas ide, gagasan, pemikiran, pandangan, atau pendapat sehingga bisa tersampaikan dengan mudah kepada manusia.¹⁹

Menurut Bastian, media ialah segala hal yang dipakai manusia untuk menghantarkan pesan dari pengirim kepada yang menerimanya.²⁰ Menurut Rohani media adalah segala bentuk pengantar yang dapat dipakai manusia untuk menyebar luaskan ide

¹⁹ Yuniastuti, dkk, *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial (Tinjauan teoretis dan pedoman praktis)*, h. 2.

²⁰ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021), cet. Ke-1, h. 1.

gagasan, hingga gagasan tersebut diterima oleh penerima.²¹

Sedangkan makna pembelajaran menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, ialah Proses interaksi siswa dengan pengajar dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.²² Berdasarkan paduan kata tersebut melahirkan makna media dalam arti sempit yang dikaitkan dengan makna media pembelajaran. Menurut Munadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang difungsikan manusia untuk mengantarkan pesan pembelajaran dari sumbernya sehingga dapat mewujudkan timbulnya lingkungan belajar yang kondusif serta penerimanya dapat melakukan proses belajar secara optimal.²³

Cecep Kustandi dan Bambang mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dijadikan sebagai perantara memperjelas makna yang terkandung dalam isi pembelajaran agar dapat mengantarkan pada tercapainya tujuan pembelajaran.²⁴

Pada proses belajar, kehadiran media pembelajaran menjadi komponen penting yang tidak dapat

²¹ Evi Fatimatur Rusydiyah, *Media Pembelajaran (Problem Based Learning)* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2020), cet. Ke-1, h. 6

²² Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital*, h. 1.

²³ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada), h. 7

²⁴ Sri Yunita, *Media Pembelajaran Matematika Berbasis TIK*, (Malang: Ahlimedia Press, 2020), cet. Ke-1, h. 1

dipisahkan. Pemanfaatan media pembelajaran pada proses belajar mendorong terbentuknya keaktifan siswa dalam belajar.²⁵ Dengan demikian, pada kehidupan manusia media menjadi kebutuhan pokok yang selalu dibutuhkan manusia untuk mengantarkan tujuan hidupnya termasuk pada kegiatan pembelajaran.²⁶

2. Kedudukan dan peran media pembelajaran

Salah satu bagian dari kunci keberhasilan pembelajaran adalah penerapan media pembelajaran, media pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari kegiatan proses belajar karena memiliki kedudukan yang penting. Pemanfaatan media pada kegiatan proses belajar membantu memperingan kerja guru, sehingga dapat tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.²⁷

Guru berperan penting dalam memilih dan merencanakan media pembelajaran yang akan digunakan pada proses belajar mengajar. Tingkat profesional guru dapat dinyatakan baik apabila mampu mengkolaborasikan antara pemanfaatan media pembelajaran dengan sumber belajar. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki kedudukan

²⁵ Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran Perspektif al-Qur'an", h. 100.

²⁶ Yuniastuti, dkk, *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial (Tinjauan teoretis dan pedoman praktis)*, h. 2.

²⁷ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), cet. Ke-1, h. 54.

penting sebagai penunjang keberhasilan dari pembelajaran.²⁸

Adapun peran penting media pembelajaran sebagaimana yang dikemukakan oleh Tafonao sebagai berikut:

- a. Menyajikan isi materi pembelajaran secara jelas

Penerapan media pembelajaran membawa dampak positif pada siswa, yaitu meningkatkan hasil belajar siswa. Materi pembelajaran yang terdapat di buku terkadang masih global dan perlu diperjelas kembali. Adanya penerapan media pembelajaran membantu memperjelas isi buku sehingga mempermudah para siswa memahami isi materi pembelajaran.

- b. Meningkatkan perhatian siswa

Media pembelajaran menghadirkan interaksi langsung siswa dengan lingkungan belajarnya sehingga memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri. Dampak lainnya siswa termotivasi untuk meningkatkan semangat belajarnya.

²⁸ Ibid., h. 56.

c. Menghilangkan keterbatasan

Penerapan media pembelajaran dapat meruntuhkan keterbatasan tempat, waktu, dan panca indra.²⁹

3. Prinsip pemilihan media pembelajaran

Sebagaimana yang dikemukakan sebelumnya, bahwa guru berperan penting dalam memilih dan merencanakan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran, akan tetapi itu semua tidak terlepas dari prinsip pemilihan media pembelajaran. Menurut Raharjo yang mengutip Mahnun, pemilihan media pembelajaran dilakukan ketika guru hendak membuat sebuah alat peraga, tujuannya untuk mempermudah siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Ia juga mengatakan semakin berkembangnya IPTEK maka media pembelajaran juga mengalami perkembangan.³⁰

Winkel mengatakan bahwa dalam memilih media pembelajaran harus konsisten dengan tujuan awal yang sudah direncanakan. Seorang guru harus bisa menakar kemampuannya dalam mengaplikasikan media pembelajaran, sebab tanpa menakar kemampuan, maka

²⁹ Marlina, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), cet. Ke-1, h. 52-53.

³⁰ Ibid., h. 57.

pengaplikasian media pembelajaran berjalan kurang maksimal.³¹

Adapun prinsip media pembelajaran yang dikemukakan oleh Ibrahim yang terbagi menjadi 4 uraian sebagai berikut:

- a. Sebelum memilih media pembelajaran, guru harus memiliki kesadaran bahwa tidak ada media yang paling baik untuk mencapai tujuan dari pembelajaran, sebab setiap media pembelajaran memiliki sisi kelemahan dan kelebihan masing-masing. Pemakaian media pembelajaran sesuai perencanaan adalah yang efektif dalam mengantarkan tujuan pembelajaran.
- b. Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan atas dasar obyektif bukan subyektif. Penggunaan media pembelajaran harus melihat sisi efektivitas belajar siswa bukan atas dasar keinginan guru.
- c. Pemilihan media pembelajaran hendaknya memperhatikan:
 - 1) Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
 - 2) Ketersediaan bahan media pembelajaran
 - 3) Biaya media pembelajaran
 - 4) Kualitas bahan dari media pembelajaran

³¹ Ibid., h. 58.

d. Prinsip orang dewasa dalam belajar sebagaimana yang diungkapkan Suprijanto), yang terdiri:

- 1) Hukum belajar
- 2) Tujuan yang ditetapkan
- 3) Materi pembelajaran yang dipilih
- 4) Pengembangan sikap
- 5) Minat
- 6) Pemikiran yang ideal
- 7) Pengetahuan dalam mengajar.³²

A. Quizizz

Kemajuan ilmu dan teknologi (IPTEK) membawa perubahan besar pada segala bidang kehidupan, salah satunya dirasakan bidang pendidikan. Semakin majunya IPTEK melahirkan berbagai macam media pembelajaran yang baru, salah satunya seperti media pembelajaran berbasis game *Quizizz* yang saat ini banyak disukai oleh generasi milenial.

1. Pengenalan dan manfaat *Quizizz* pada pembelajaran

Menurut Hamdan Husain Batubara kuis berbasis web adalah halaman situs *website* yang didalamnya menyediakan kuis interaktif. Kuis berbasis halaman *website* memiliki beragam keunggulan dibandingkan dengan kuis berbentuk cetak, seperti: mudah diakses, cepat, dan mudah digunakan. Semua pertanyaan kuis

³² Ibid., h. 58-59

yang dijawab siswa mudah dianalisis sehingga praktis digunakan kapan saja dan dimana saja.³³

Berkembangnya teknologi dan informasi saat ini membawa tantangan baru pada dunia pendidikan. Agar dapat mengikuti perkembangan teknologi, dibutuhkan media pembelajaran berbasis digital yang unik, inovasi, dan efisien digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sebab, penggunaan media pembelajaran diperlukan guru sebagai pengantar penyampaian materi kepada siswa.³⁴ Salah satunya penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran.

Menurut Umi Hanifah dkk, *Quizizz* merupakan aplikasi berbentuk permainan yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, serta berfungsi sebagai media evaluasi yang menarik dan menyenangkan. Aplikasi *Quizizz* sifatnya fleksibel, mudah digunakan, dan tidak membosankan siswa sehingga dapat dengan mudah mengantarkan guru pada tujuan pembelajaran.³⁵

Sedangkan menurut Yulia Isratul Aini, *Quizizz* adalah aplikasi yang berisikan materi-materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk game

³³ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital*, h. 66.

³⁴ Unik Hanifah Salsabila, dkk, "Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi pada Siswa SMA", *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, Vol. 4. No. 2, Desember 2020, h. 164.

³⁵ *Ibid.*, h. 165.

interaktif yang dapat digunakan berbagai jenjang pendidikan dengan berbagai materi pembelajaran.³⁶

Quizizz menawarkan beragam fitur kepada para penggunanya. Manfaat yang diperoleh guru tidak sedikit, salah satunya digunakan sebagai media penilaian yang unik, menyenangkan, dan tidak membosankan siswa. Kuis yang dihasilkan *Quizizz* menarik karena dapat dipadukan dengan audio, foto, maupun video. Dengan demikian, *Quizizz* dapat dijadikan sebagai media evaluasi pada penilaian harian, penilaian tengah semester, dan penilaian akhir semester.³⁷

Siswa dapat mengikuti permainan kuis aplikasi *Quizizz* dengan memasukkan PIN sebanyak 6 digit, PIN tersebut diperoleh dari guru yang membuat kuis. Guru dapat memulai permainan kuis setelah semua siswa masuk dalam *Quizizz*, selain itu guru dapat memantau siswa dalam mengerjakan kuis. Jika terdapat siswa yang melakukan kecurangan maka guru dapat mengeluarkan siswa yang bersangkutan dari permainan

³⁶ Yulia Isratul Aini, "Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu", *Kependidikan*, Vol. 2, No. 25, Agustus 2019, h. 2.

³⁷ Toni Suhartatik, *Best Practice (Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional)*, (Malang: CV. Multimedia Edukasi, 2020), cet. Ke-1, h. 6-7.

kuis. Nilai hasil pengerjaan siswa terekap otomatis dan dapat diunduh guru dalam format file *Microsoft excel*.³⁸

Kehadiran *Quizizz* didalam pembelajaran memberi banyak manfaat yang dapat dirasakan guru dan siswa.³⁹ Penggunaan *Quizizz* didalam pembelajaran mengurangi risiko penumpukan tugas yang berlebihan sehingga siswa merasa tidak terbebani, sebab tugas yang diberikan dapat dikerjakan siswa dengan fleksibel. Pembelajaran tanpa memanfaatkan *Quizizz* terlihat monoton dan mempengaruhi hasil belajar siswa. Pemanfaatan *Quizizz* akan menghidupkan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, penerapannya secara maksimal dapat memotivasi siswa menjadi aktif dan semangat dalam belajar.⁴⁰

2. Membuat akun *Quizizz*

Aplikasi *Quizizz* memberi banyak manfaat untuk para penggunanya karena memiliki fitur beragam yang mudah diakses. Namun, sebelum mengaplikasikan *Quizizz* pengguna perlu memuat akunnya terlebih

³⁸ Ibid., h. 7.

³⁹ Gammar Al Haddar, dan Maulana Adam Juliano, “Analisis Media Pembelajaran *Quizizz* dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar”, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 3, No. 6, 2021, h. 4796.

⁴⁰ Sri Mulyati dan Haniv Evendi, “Pembelajaran Matematika Melalui Media *Game Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara”, h. 66.

dahulu. Adapun Langkah-langkah membuat akun pengguna pada aplikasi *Quizizz* sebagai berikut:

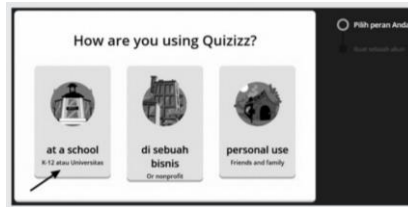
- a. Pertama pengguna perlu mengunjungi *website* resmi *Quizizz*: <https://quizizz.com>⁴¹
- b. Setelah masuk di *website* resmi *Quizizz*, pengguna memilih *sign up* lalu muncul tampilan seperti berikut.

Gambar 2.1
Tampilan Pembuatan Akun *Quizizz*

- c. Langkah selanjutnya jika *E-mail* sudah terkoneksi dengan *Google*, pengguna bisa memilih daftar dengan *Google*, selain itu pengguna bisa mengisi alamat *E-mail* secara manual pada kolom daftar dengan *E-mail*, lalu klik tombol selanjutnya dan akan muncul tampilan berikut.⁴²

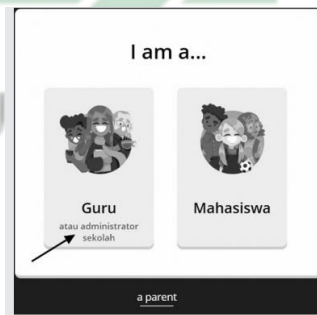
⁴¹ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021), cet. Ke-1, h. 67.

⁴² Ibid.



Gambar 2.2
Tampilan Lingkup Penggunaan Quizizz

- d. Pada tampilan pertanyaan *How are you using Quizizz?* Pengguna memilih *at a school* untuk menyatakan bahwa si pengguna menggunakan Quizizz di sekolah atau universitas.
- e. Pada halaman *I am a...* pengguna memilih *teacher* atau guru untuk mengkonfirmasi bahwa pengguna adalah guru atau dosen. Selain itu pengguna juga bisa memilih siswa atau *student* untuk menyatakan bahwa pengguna adalah siswa atau mahasiswa.⁴³



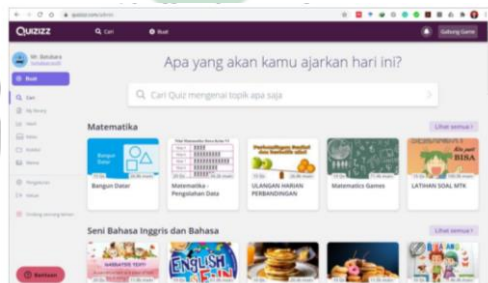
Gambar 2.3
Tampilan Pemilihan Status Pengguna

⁴³ Ibid., h. 68.

- f. Setelahnya muncul tampilan detail akun anda, pengguna diharuskan mengisi biodata sesuai dengan yang tertera pada tampilan di bawah ini, yaitu nama depan, nama belakang, dan sandi.

Gambar 2.4
Tampilan Pengisian Biodata Pengguna

- g. Setelah mengisi biodata, pengguna dapat memilih tombol lanjutkan.⁴⁴
3. Menu dan tampilan *Quizizz*



Gambar 2.5
Tampilan Awal Quizizz

⁴⁴ Ibid.

Setelah akun Quizizz terbuat, pengguna sudah bisa mengoperasikan Quizizz didalam pembelajaran. Pada awal masuk aplikasi Quizizz, pengguna akan disuguhkan tampilan halaman awal Quizizz, pada halaman awal Quizizz berisi berbagai macam menu yang dapat dimanfaatkan penggunanya. Adapun menu-menu pada halaman awal Quizizz sebagai berikut:

- a. Menu buat, menu ini berfungsi untuk membuat kuis baru di Quizizz.
- b. Menu cari, menu ini berfungsi untuk mencari kuis yang terdapat pada bank soal Quizizz.
- c. Menu *my library*, berfungsi untuk melihat daftar kuis yang telah dibuat sebelumnya.
- d. Menu hasil, menu ini berfungsi untuk melihat hasil jawaban siswa.
- e. Menu kelas, berfungsi untuk melihat dan membuat daftar kelas.
- f. Menu koleksi, menu ini berfungsi untuk melihat kuis yang tersimpan.
- g. Menu meme, menu ini berfungsi untuk membuat meme tertentu yang akan ditampilkan pada kuis.
- h. Menu pengaturan, berfungsi untuk membuka halaman pengaturan akun dan bahasa.
- i. Menu keluar, menu ini berfungsi untuk mengeluarkan pengguna dari akun Quizizz.⁴⁵

⁴⁵ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, h. 231.

4. Langkah-langkah membuat soal Quizizz

Quizizz adalah sebuah aplikasi penyedia kuis berbasis game interaktif. Jadi, sebelum memulai permainan kuis guru diharuskan membuat soal kuisnya terlebih dahulu. Adapun langkah-langkah pembuatan soal kuis menggunakan Quizizz sebagai berikut:

- a. Langkah pertama membuat soal kuis melalui Quizizz adalah dengan mengklik menu buat, selanjutnya muncul tampilan di bawah ini.

Gambar 2.6
Tampilan Awal Pembuatan Kuis

- b. Berdasarkan gambar di atas, kolom nama kuis diisi dengan judul kuis yang hendak dibuat. Sedangkan subyek dipilih berdasarkan mata pelajaran, lalu klik tombol selanjutnya.⁴⁶

⁴⁶ Ibid., h. 232.

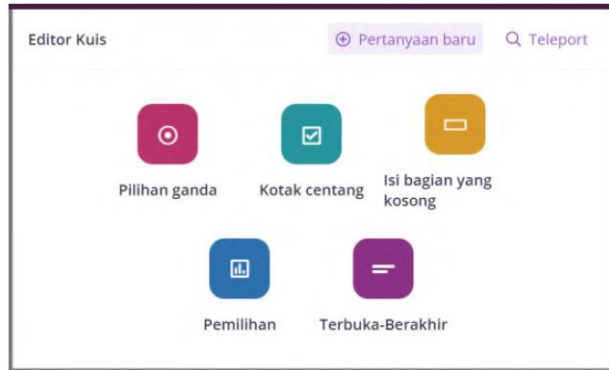
- c. Selanjutnya muncul menambahkan pertanyaan pertama anda. Untuk membuat pertanyaan kuis yang sesuai keinginan, klik tombol tulis sendiri. Jika ingin mengambil soal kuis yang disediakan pada *platform Quizizz* maka pengguna perlu meng klik tombol *teleport* dari perpustakaan *Quizizz*.



Gambar 2.7
Tampilan Menambahkan Pertanyaan Baru

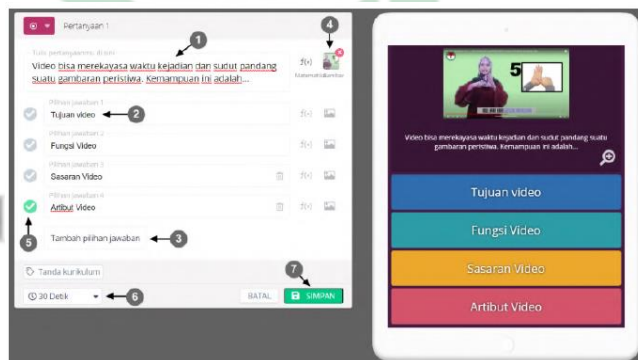
- d. Sebagai simulasi awal pengguna mengklik tombol tulis sendiri, pengguna akan disajikan tampilan seperti di bawah ini. *Quizizz* memiliki 5 jenis soal yang dapat dipilih sesuai keinginan pengguna, seperti: 1) pilihan ganda (kuis ini memiliki 1 kunci jawaban), 2) kotak centang (jenis kuis ini memiliki lebih dari satu kunci jawaban), 3) isi bagian kosong (kuis ini mengharuskan siswa melengkapi kalimat yang kosong), 4) pemilihan (*pooling*), dan 5) terbuka dan tertutup (*open ended*).⁴⁷

⁴⁷ Ibid., h. 233.



Gambar 2.8
Tampilan Editor Kuis

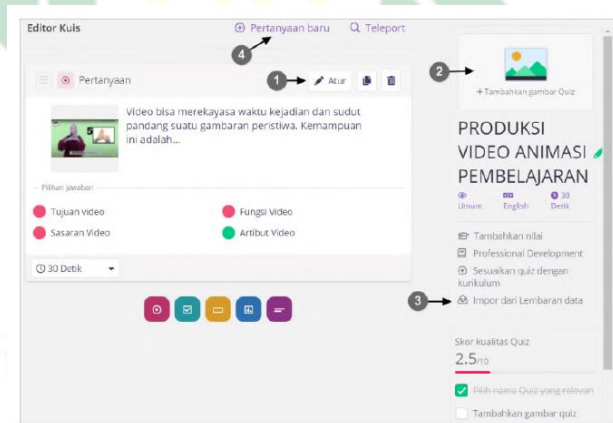
- e. Untuk simulasi awal pengguna mengklik tombol pilihan ganda untuk membuat soal pilihan ganda, kemudian muncul tampilan di bawah ini.⁴⁸



Gambar 2.9
Tampilan Pembuatan Soal Pilihan Ganda

⁴⁸ Ibid.

- f. Berdasarkan gambar yang tertera di atas untuk membuat soal ada beberapa tahapan, yaitu: 1) membuat kalimat pertanyaan, 2) kolom jawaban diisi dengan jawaban yang telah dibuat, 3) tombol tambah pilihan jawaban digunakan untuk menambahkan jawaban yang lain, 4) tombol ikon gambar memiliki fungsi menambahkan gambar pada kalimat pertanyaan atau pilihan jawaban, 5) centang jawaban yang sesuai, 6) atur batas waktu mengerjakan soal, 7) klik tombol simpan jika soal yang telah dibuat sesuai dengan keinginan. Selanjutnya akan muncul tampilan di bawah ini.⁴⁹



Gambar 2.10
Tampilan Editor Kuis Pilihan Ganda

⁴⁹ Ibid.

g. Pada tampilan editor kuis:

- 1) Digunakan untuk mengedit, mengubah, atau menghapus soal yang telah dibuat.
- 2) Ikon tambahkan gambar berfungsi untuk menambahkan gambar ilustrasi pada kuis.
- 3) Ikon impor dari lembaran data berfungsi untuk mengimpor soal dari file yang berformat *Microsoft excel*.
- 4) Ikon soal pertanyaan baru memiliki fungsi untuk membuat soal baru.⁵⁰

5. Mempublikasikan soal Quizizz

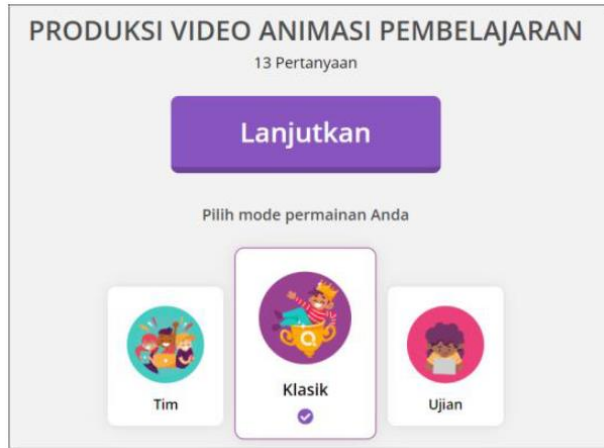
Setelah membuat soal menggunakan Quizizz, pengguna bisa mempublikasikan soal kuis kepada siswa untuk dikerjakan. Mempublikasikan soal kuis Quizizz terbagi menjadi dua macam, yaitu bermain langsung dan sebagai pekerjaan rumah.

a. Bermain langsung

Bermain langsung berarti mengajak siswa mengerjakan soal kuis dalam waktu bersamaan dan dikerjakan secara langsung. Cara memulainya yaitu dengan mengklik tombol main langsung, selanjutnya muncul tampilan di bawah ini.⁵¹

⁵⁰ Ibid., h. 234.

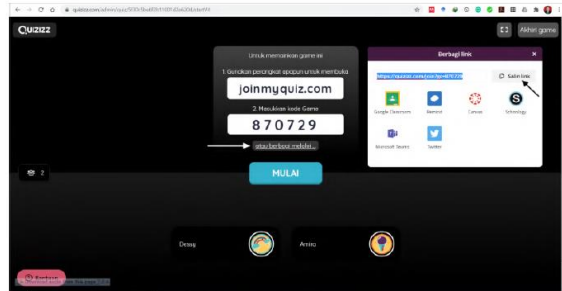
⁵¹ Ibid., h. 239.



Gambar 2.11
Tampilan Pilihan Mengerjakan Kuis

Berdasarkan gambar yang tertera di atas, terdapat beberapa metode permainan kuis yang dapat di pilih oleh pengguna. Bermain secara tim berarti mengajak siswa mengerjakan kuis *Quizizz* secara berkelompok, bermain klasik berarti mengajak siswa bermain kuis secara individu, dan ujian berarti soal kuis *Quizizz* dijadikan sebagai ajang ujian untuk siswa, permainan kuis *Quizizz* secara ujian membuat siswa tidak akan bisa mengetahui kunci jawaban dari soal yang dibuat pengguna. Sebagai simulasi klik tombol klasik, lalu atur beberapa pilihan di bawah menu klasik. Selanjutnya klik tombol lanjutkan untuk masuk ketampilan menu *host*.⁵²

⁵² Ibid.



Gambar 2.12
Tampilan Operator Pembuat Kuis

Berdasarkan tampilan yang tertera di atas, guru sebagai pembuat soal kuis Quizizz dapat mengetahui kode PIN yang digunakan untuk masuk ke dalam permainan. Guru dapat mengklik “atau berbagi melalui” untuk mengajak siswa memainkan permainan kuis Quizizz melalui tautan.⁵³

b. Sebagai pekerjaan rumah

Selain bisa digunakan untuk bermain secara langsung, soal kuis Quizizz yang sudah dibuat pengguna bisa dijadikan sebagai pekerjaan rumah. Menjadikan kuis Quizizz sebagai pekerjaan rumah berarti menugaskan siswa mengerjakan soal kuis dengan dibatasi rentang waktu tertentu. Adapun cara memulainya yaitu dengan mengklik tombol

⁵³ Ibid., h. 239-240.

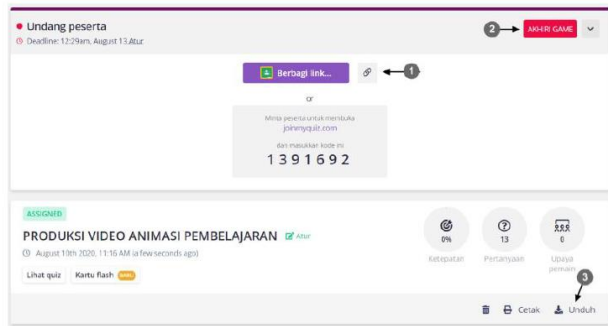
jadikan PR, selanjutnya akan muncul tampilan di bawah ini.

The screenshot displays a web interface titled "PRODUKSI VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN" with a subtitle "13 Pertanyaan". Below the title, it states "Peserta didik harus menyelesaikan kuis dengan:". A timer is set for "Aug 13th" at "12 : 30 AM", indicating a duration of "2 days, 13 hours, and 21 minutes from now." A green button labeled "Lanjutkan" (Continue) is prominently displayed. Below this, a section titled "Tetapkan ke kelas (pilihan)" (Assign to class (choice)) shows a dropdown menu with the text "Tidak ditugaskan untuk setiap kelas" (Not assigned to every class) and a "PILIH" (Choose) button. At the bottom, a link "Pengaturan lanjutan" (Advanced settings) is visible, accompanied by an upward arrow icon.

Gambar 2.13
Tampilan Pengaturan Pekerjaan Rumah

Sesuai gambar yang tertera di atas, 1) kolom waktu digunakan untuk mengatur batas waktu mengerjakan soal kuis. 2) Pengaturan lanjutan memiliki fungsi mengatur pengaturan lain seperti mengatur berapakah siswa bisa mengerjakan soal kuis, selain itu tombol ini juga berfungsi mengacak soal kuis. 3) Tombol lanjutkan berfungsi untuk menerapkan pengaturan yang telah ditetapkan, selanjutnya akan muncul tampilan di bawah ini.⁵⁴

⁵⁴ Ibid., h. 240-241.



Gambar 2.14
Tampilan Kode Kuis Pekerjaan Rumah

Berdasarkan gambar yang tertera di atas, 1) pada tombol berbagi link berfungsi untuk menyalin link kuis yang hendak dibagikan kepada siswa. 2) Tombol akhiri game berarti mengakhiri permainan sebelum waktu yang ditentukan. 3) Tombol unduh memiliki fungsi untuk mendownload hasil rekapan jawaban siswa beserta analisis jawabannya dalam bentuk format *microsoft excel*.⁵⁵

B. Evaluasi Pembelajaran

1. Pengertian evaluasi pembelajaran

Menurut istilah harfiah evaluasi diartikan sebagai penilaian, pemaknaan tersebut diambil dari bahasa Inggris yakni *evaluation* dan dalam bahasa Arab *al-Taqdir*. Sedangkan menurut istilah evaluasi memiliki makna yang beragam. Sebagaimana yang dikemukakan

⁵⁵ Ibid., h. 241-242.

oleh Guba dan Lincoln, evaluasi adalah proses memberikan penilaian terhadap sesuatu yang dipertimbangkan.⁵⁶

Elis Ratnawulan dan Rusdiana mengungkapkan pendapatnya seperti ungkapan Wysong bahwa evaluasi adalah sebuah tahapan untuk menggambarkan, menjelaskan, mendapatkan, memperoleh, atau mendeskripsikan sejumlah informasi untuk dipertimbangkan.⁵⁷ Sedangkan Asrul dkk berpendapat makna evaluasi seperti pendapat William A. Mohrens yang berarti tahapan mendeskripsikan, menggambarkan, dan menyempurnakan informasi yang berguna untuk menetapkan alternatif.

Dalam bidang pendidikan, evaluasi dikaitkan dengan proses belajar mengajar. Guru sebagai evaluator memiliki peran penting dalam menentukan evaluasi pembelajaran, sebab evaluasi pembelajaran termasuk bagian penting perencanaan dari pembelajaran.⁵⁸ Selain berpusat pada siswa, evaluasi pembelajaran berfokus pada peran guru dalam menggunakan strategi mengajar, materi, dan prinsip-

⁵⁶ Nur Azizah, dan Muhammad Zainuddin, “Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi di SMK Muhammadiyah 1 dan SMK Muhammadiyah 2 Kota Palembang)”, *Edification*, Vol. 2, No. 2, 2020, h. 134.

⁵⁷ Elis Ratnawulan, dan A. Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Pustaka Setia, 2014), h. 2.

⁵⁸ Pendidikan Agama Islam (Studi di SMK Muhammadiyah 1 dan SMK Muhammadiyah 2 Kota Palembang)”, h. 134.

prinsip yang diterapkan pada kegiatan belajar mengajar.⁵⁹

2. Evaluasi pembelajaran perspektif al-Qur'an

Berbeda dengan kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), di dalam al-Qur'an evaluasi memiliki makna yang luas dan beragam. Meskipun di dalam al-Qur'an evaluasi memiliki makna yang luas, akan tetapi ada beberapa makna evaluasi yang bisa dikaitkan pembelajaran.⁶⁰ Adapun istilah-istilah didalam Al-Qur'an yang dapat dikaitkan dengan makna evaluasi pembelajaran sebagai berikut:

a. *Al-Hisab*

Al-Hisab di dalam al-Qur'an dimaknai sebagai mengira, atau menghitung.⁶¹ Kata *al-Hisab* dapat ditemukan dalam Firman Allah surat Al-Baqarah ayat 284 yang berbunyi:

لِلَّهِ مَا فِي السَّمٰوٰتِ وَمَا فِي الْاَرْضِ ۚ وَاِنْ تُبْدُوْا
مَا فِيْ اَنْفُسِكُمْ اَوْ تَخْفَوْهُ يَحٰسِبْكُمْ بِهٖ ۗ اللّٰهُ ۙ فَیَغْفِرُ
لِمَنْ یَّشَآءُ وَیُعَذِّبُ مَنْ یَّشَآءُ ۗ وَاللّٰهُ عَلٰی كُلِّ شَیْءٍ

⁵⁹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), h. 145.

⁶⁰ Nurul Hasanah, dkk, "Evaluasi Pembelajaran Ditinjau dari Al-Qur'an Surah Al-Ankabut Ayat 2-3", *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, Vol. 1, No. 2, 2020, h. 12.

⁶¹ Khoirul Anwar, "Evaluasi Pembelajaran Menurut Al-Qur'an", *Rausyan Fikr*, Vol. 15, No. 1, 2019, h. 56.

Kepunyaan Allah lah segala apa yang ada dilangit dan apa yang ada di bumi, dan jika kamu melahirkan apa yang ada didalam hatimu atau kamu menyembunyikan, niscaya Allah akan membuat perhitungan dengan kamu tentang perbuatanmu itu. Maka Allah mengampuni siapa yang dikehendaki-Nya dan menyiksa siapa yang dikehendaki-Nya; dan Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu.⁶²

Kata *al-Hisab* pada surat al-Baqarah ayat 284 bermakna menghitung segala amal perbuatan manusia baik yang bersifat lahiriyah maupun batin. Tujuannya dalam rangka memberikan ganjaran, pahala, atau menjatuhkan sanksi kepada hamba yang melakukannya. Pada intinya penafsiran evaluasi yang terdapat pada ayat yang ada di atas yaitu hasil evaluasi yang bernilai baik ialah berdasarkan pada realita hasil kerja mereka yang sesungguhnya. Arti dari penafsiran ini adalah apabila pekerjaan dijalankan dengan baik maka menghasilkan capaian yang maksimal, sebaliknya jika pekerjaan yang dilakukan buruk maka akan menghasilkan sesuatu yang buruk pula.⁶³

⁶² Al-Aliyy: Al-Qur'an dan Terjemahnya, h. 38.

⁶³ Khoirul Anwar, "Evaluasi Pembelajaran Menurut Al-Qur'an", h. 56-57.

b. *An-Nazr*

Kata *an-Nazr* dalam al-Qur'an diartikan melihat, atau memperhatikan.⁶⁴ *An-Nazr* terdapat dalam Firman Allah surat Al-Hasyr ayat 18 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَلْتَنْظُرْ نَفْسٌ مَّا
قَدَّمَتْ لِإِعَادٍ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ

Wahai orang-orang beriman! Bertakwalah kepada Allah dan hendaklah setiap orang memperhatikan apa yang telah diperbuatnya untuk hari esok (akhirat), dan bertakwalah kepada Allah. Sungguh, Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.⁶⁵

Ayat al-Qur'an yang tertera di atas berisi perintah untuk menjalankan segala perintah Allah dan menjauhi segala larangannya, tujuannya agar mendapat perlindungan dari Allah SWT dan dijauhkan dari siksaan Allah baik di dunia maupun di akhirat. Agar memperoleh perlindungan Allah SWT dapat dilakukan dengan memperbanyak melakukan amal kebaikan.⁶⁶

Makna evaluasi yang terkandung dalam surat al-Hasyr ayat 18 dapat ditemukan pada arti ayat “memperhatikan apa yang telah diperbuat di hari

⁶⁴ Ibid., h. 48.

⁶⁵ Al-Aliyy: Al-Qur'an dan Terjemahnya, h. 437.

⁶⁶ Khoirul Anwar, “Evaluasi Pembelajaran Menurut Al-Qur'an”, h. 48.

esok”, evaluasi yang dimaksud ialah perintah untuk melakukan evaluasi terhadap segala amal perbuatan yang telah dilakukan. Perumpamaan makna ini bisa diibaratkan seperti seorang pengerajin kayu, dia dituntut untuk menghasilkan karya yang maksimal. Agar membuahkan hasil karya yang maksimal, setelah menyelesaikan pekerjaannya dia dituntut untuk melihat kembali hasil kerjanya, jika ditemukan kekurangan pada hasil kerjanya maka harus segera diperbaiki agar membuahkan hasil yang sempurna.⁶⁷

c. *Al-Fitnah*

Al-Fitnah berarti menguji atau eksperimen.⁶⁸ Kata *Al-Fitnah* terdapat dalam al-Qur’an surat Al-Anbiya’ ayat 35 yang berbunyi:

كُلُّ نَفْسٍ ذَاقَةُ الْمَوْتِ وَنَبْلُوكُم بِالشَّرِّ وَالْخَيْرِ
فِتْنَةً ۖ وَاللَّيْلُ نُرْجَعُونَ

Setiap yang bernyawa akan merasakan mati. Kami akan menguji kamu dengan keburukan dan kebaikan sebagai cobaan. Dan kamu akan dikembalikan hanya kepada kami.⁶⁹

Ayat tersebut menjelaskan bahwa kehidupan manusia tidak akan terlepas dari ujian Allah, ujian

⁶⁷ Ibid.

⁶⁸ Nurul Hasanah, dkk, “Evaluasi Pembelajaran Ditinjau dari Al-Qur’an Surah Al-Ankabut Ayat 2-3”, h. 19.

⁶⁹ Al-Aliyy: Al-Qur’an dan Terjemahnya, h. 259.

yang dimaksud bukan sesuatu yang baru melainkan diberikan secara terus menerus, terencana, dan memiliki tujuan. Uraian yang ada di atas dapat disimpulkan bahwa pengadaan evaluasi bertujuan untuk melihat dan mengetahui hakikat dari sesuatu yang diuji. Apabila dihubungkan dengan kehidupan umat manusia, berarti dapat digunakan untuk mengetahui segala hal yang berhubungan dengan ranah kognitif manusia.

3. Korelasi evaluasi, penilaian, dan pengukuran pada pembelajaran

Sejatinya evaluasi, penilaian, dan pengukuran ialah beberapa kegiatan yang tidak bisa dilepaskan dari praktik pembelajaran, semua kegiatan tersebut berkaitan erat dengan praktik pembelajaran. Dalam praktiknya, evaluasi berfungsi untuk meninjau sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Oleh karena itu, kegiatan evaluasi pembelajaran bisa dipakai memantau apakah program yang sudah direncanakan tercapai atau belum, harus dilaksanakan atau tidak.⁷⁰

Keterkaitan evaluasi, penilaian, dan pengukuran pada praktiknya diawali dengan kegiatan penilaian. Penilaian adalah kegiatan, usaha, atau proses yang dilakukan guru untuk mencari sejumlah informasi yang

⁷⁰ Ida Farida, *Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Nasional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), cet. Ke-2, h. 5.

berhubungan dengan kompetensi guru. Sebelum memulai penilaian guru terlebih dahulu menyiapkan alat ukur penilaian, alat pengukur ini bisa berupa tes maupun non tes.

Setelah melakukan penilaian, guru bisa melakukan kegiatan pengukuran, kegiatan ini bisa dilakukan guru dengan memberikan angka yang berkaitan dengan proses belajar atau hasil kerja siswa. Hasil pengukuran akan dibandingkan dengan kinerja tertentu seperti batas penguasaan minimum. Hasilnya guru dapat melihat kualitas proses belajar siswa, apakah sesuai harapan atau tidak.⁷¹

4. Fungsi evaluasi pembelajaran

Kegiatan yang dilakukan oleh manusia memiliki tujuan masing masing, sebagaimana kegiatan evaluasi yang dilakukan pada pembelajaran yang juga memiliki fungsi yang tersendiri. Adapun fungsi evaluasi pembelajaran sebagai berikut:

a. Fungsi selektif

Evaluasi dalam pembelajaran membantu guru mempermudah melakukan seleksi terhadap siswa, Seleksi ini bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap siswa. Tujuan lain dari kegiatan seleksi terhadap siswa ialah mempermudah sekolah

⁷¹ Ibid.

memilih, menentukan, atau menerima siswa yang memiliki kemampuan tertentu, menentukan siswa yang berhak naik atau tinggal kelas, menentukan siswa yang berhak memperoleh beasiswa, menentukan siswa yang tuntas belajar, dan menentukan siswa yang berhak lulus dan melanjutkan pada jenjang selanjutnya.⁷²

b. Fungsi diagnostik

Guru bisa mengetahui hasil evaluasi pembelajaran jika peralatan yang disiapkan untuk melakukan kegiatan evaluasi telah lengkap. Dengan mengetahui hasil evaluasi pembelajaran maka guru bisa mengetahui penyebab timbulnya kelemahan yang terdapat dalam pembelajaran. Kegiatan evaluasi pembelajaran membantu guru mendiagnosa kelemahan, kekurangan, atau kelebihan siswa. Jika guru mengetahui sisi kelemahan dan kekurangan siswa maka guru dapat mengetahui cara mengatasi kelemahan dan kekurangan yang terdapat pada siswa.⁷³

c. Fungsi penempatan

Kegiatan evaluasi pembelajaran membantu guru melakukan pengelompokan pada siswa.

⁷² Joko Widiyanto, *Evaluasi Pembelajaran (Sesuai dengan Kurikulum 2013)*, (Madiun: UNIPMA PRESS, 2018), cet. Ke-1, h. 18.

⁷³ Asrul, dkk, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Citapustaka Media, 2015), cet. Ke-2, h. 13.

pengelompokan pada siswa bertujuan untuk menentukan kepastian siswa berhak ditempatkan, penempatan ini digunakan guru untuk melakukan penilaian. Siswa yang dinilai guru memiliki kemampuan yang sama akan ditempatkan pada kelompok belajar yang sama.⁷⁴

d. Fungsi pengukur keberhasilan

Fungsi evaluasi pembelajaran yang terakhir adalah sebagai alat pengukur keberhasilan dari pendidikan, maksudnya dengan melakukan evaluasi pembelajaran akan mengetahui sejauh mana program pembelajaran dapat tercapai. Ada beragam faktor yang mempengaruhi keberhasilan dari program pembelajaran yaitu antara lain strategi pembelajaran, metode pembelajaran, kurikulum, media pembelajaran, sarana, prasarana, dan sistem administrasi yang digunakan.⁷⁵

5. Tujuan evaluasi pembelajaran

a. *Keeping track*

Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk melacak kesesuaian proses belajar siswa dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah dibuat. Evaluasi pembelajaran dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu untuk menggali data

⁷⁴ Ibid., h. 13-14.

⁷⁵ Ibid., h. 14

informasi yang dibutuhkan pada kegiatan penilaian pembelajaran, tujuannya ialah untuk memperoleh gambaran kemajuan dari siswa.⁷⁶

b. *Cheking up*

Kegiatan evaluasi atau penilaian pembelajaran membantu guru memantau hasil pencapaian kemampuan siswa. Penilaian dilakukan untuk menganalisis kemampuan belajar siswa. Penilaian pembelajaran dilakukan guru untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran, materi bagian mana yang telah dikuasai siswa dan materi bagian mana yang belum dikuasai siswa.⁷⁷

c. *Finding out*

Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk menilai, menganalisa, mencari, mengamati, melihat, menemukan, dan mendeteksi timbulnya kesalahan, kelemahan, dan kekurangan pada peserta didik ketika proses pembelajaran. Jika guru menemukan kelemahan yang timbul pada peserta didik, maka guru dengan cepat mampu mengatasi problem pembelajaran dengan solusi yang tepat.

⁷⁶ Ibid., h. 12.

⁷⁷ Ibid.

d. *Summing up*

Evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat menyimpulkan tingkat penguasaan siswa terhadap capaian kompetensi yang sudah ditetapkan. Hasil evaluasi pembelajaran nantinya bisa difungsikan guru untuk menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada pihak-pihak yang berkepentingan.⁷⁸

6. Manfaat evaluasi pembelajaran

a. Siswa

Kegiatan evaluasi pembelajaran memiliki banyak manfaat, salah satunya bermanfaat pada siswa. Evaluasi pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan sehingga sangat penting dilakukan oleh guru, manfaat ini berpengaruh pada proses pencapaian tujuan dari pendidikan. Kemampuan siswa dapat diukur melalui pengadaan evaluasi pembelajaran. Adapun manfaat yang diperoleh untuk siswa dari kegiatan evaluasi pembelajaran, yaitu hasil memuaskan dan hasil tidak memuaskan.⁷⁹

1) Hasil memuaskan

Siswa yang memperoleh hasil memuaskan dari kegiatan pembelajaran akan

⁷⁸ Ibid.

⁷⁹ Ibid., h. 14.

termotivasi untuk meningkatkan potensi yang terdapat pada dirinya. Selain itu siswa akan mempertahankan hasil dari pencapaiannya agar tidak tersaingi oleh siswa yang lain. Tetapi dapat juga berbanding sebaliknya, siswa yang memperoleh hasil yang memuaskan bisa merasa cukup terhadap hasil yang didapat karena hasil yang telah dicapai sudah memuaskan.⁸⁰

2) Hasil tidak memuaskan

Siswa yang memperoleh hasil tidak memuaskan dari kegiatan pembelajaran akan termotivasi meningkatkan potensi dirinya agar dapat menyaingi temannya. Tetapi hal ini juga bisa berbanding sebaliknya, siswa yang memiliki hasil tidak memuaskan dapat putus asa dan kurang semangat untuk meningkatkan potensi yang dimiliki.⁸¹

b. Guru

Selain memberi manfaat terhadap siswa, kegiatan evaluasi pembelajaran juga memberi manfaat untuk guru. Evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat membantu guru dalam melakukan pemetaan pada siswa, pemetaan ini

⁸⁰ Ibid.

⁸¹ Ibid.

berfungsi untuk memetakan siswa yang mumpuni dengan siswa yang memerlukan perhatian secara khusus.

Tolak ukur keberhasilan dari kemampuan guru menguasai pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan evaluasi pembelajaran. Tolak ukur yang dimaksud ialah kesesuaian pemilihan serta penggunaan dari metode pembelajaran, strategi pembelajaran, dan media pembelajaran. Apabila ditemukan siswa yang memperoleh nilai dibawah rata-rata maka evaluasi berfungsi untuk menganalisa timbulnya masalah dan kesalahan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran.⁸²

c. Sekolah

Sesuai atau tidaknya kondisi belajar yang diciptakan oleh sekolah, dapat diketahui jika guru melakukan evaluasi pembelajaran dan mengetahui hasilnya. Banyak manfaat yang diperoleh sekolah dari kegiatan evaluasi pembelajaran, salah satunya memberikan gambaran mengenai kurikulum yang digunakan. Kurikulum dapat menjadi sebuah bahan pertimbangan dari perencanaan sekolah di masa-masa mendatang.⁸³

⁸² Ibid., h. 15.

⁸³ Ibid.

C. Ranah Kognitif

1. Definisi ranah kognitif

Dalam aspek pendidikan, ranah kognitif dijadikan tolak ukur dari berjalannya fungsi pendidikan. Apabila dibandingkan dengan ranah afektif dan psikomotorik, ranah kognitif menjadi primadona. Ranah kognitif adalah aspek yang berkaitan dengan pengetahuan yang meliputi: memori, daya ingat, kreatifitas dan keterampilan berfikir, mengingat, dan kemampuan untuk menganalisa.⁸⁴ Ranah kognitif memiliki keterkaitan dengan dengan aspek intelektual manusia seperti pengetahuan dan kemampuan berfikir.⁸⁵

2. Taksonomi Bloom ranah kognitif

Taksonomi memiliki makna pengelompokan, pengumpulan, atau klasifikasi benda berdasarkan karakteristik, keunikan, atau ciri-ciri tertentu. Pada bidang pendidikan, taksonomi digunakan untuk mengklasifikasikan tujuan dari pendidikan yang kemudian diistilahkan menjadi taksonomi bloom. Awal mulanya Bloom merumuskan dua domain yang

⁸⁴ Rabiudin, dkk, “Analisis Kausalitas Kemampuan Kognitif Siswa Papua dalam Belajar Sains”, *Attractive: Innovative Education Journal*, Vol. 4, No. 1, 2022, h. 140.

⁸⁵ Syifa Nurazizah, dkk, “Profil Kemampuan Kognitif dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA pada Materi Usaha dan Energi”, *JPPPF: Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, Vol. 3, No. 2, 2017, h. 198.

terdapat pada pembelajaran, yaitu domain kognitif dan domain afektif. Selanjutnya di tahun 1960 Simpson merumuskan domain psikomotorik sebagai domain baru pelengkap taksonomi yang dicetuskan oleh Bloom.⁸⁶

Sebelumnya domain kognitif pada taksonomi bloom meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.⁸⁷ Kemudian Krathwohl merevisi domain kognitif taksonomi bloom menjadi mengingat, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.⁸⁸

a. Mengingat (C1)

Mengingat merupakan kemampuan manusia diarah kognitif yang berhubungan dengan kemampuan untuk menyimpan segala informasi yang telah diketahui.⁸⁹

b. Memahami (C2)

Memahami ialah kemampuan manusia pada ranah kognitif yang berkaitan dengan pemaknaan

⁸⁶ Dewi Amaliah Nafiati, “Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik”, *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, Vol. 21, No. 2, 2021, h. 155.

⁸⁷ Netriwa ti, “Penerapan Taksonomi Bloom Revisi untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis”, *Desimal: Jurnal Matematika*, Vol. 1, No. 3, 2018, h. 349.

⁸⁸ Dewi Amaliah Nafiati, “Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik”, h. 156.

⁸⁹ Ibid.

atau kemampuan mengartikan hal-hal yang sedang dipelajari.⁹⁰

c. Mengaplikasi (C3)

Mengaplikasi adalah kemampuan manusia untuk menggunakan segala informasi yang telah dipelajari kedalam kondisi atau situasi tertentu.⁹¹

d. Menganalisis (C4)

Menganalisis adalah kemampuan membagi segala informasi yang memiliki sifat umum menjadi informasi yang lebih kecil atau khusus, kemudian mencari hubungan antar bagian tersebut.⁹²

e. Mengevaluasi (C5)

Mengevaluasi merupakan kemampuan ranah kognitif manusia untuk mempertimbangkan segala sesuatu yang meliputi nilai, situasi, maupun ide.⁹³

⁹⁰ N. Euis Kartini, “Telaah Revisi Teori Domain Kognitif Taksonomi Bloom dan Keterkaitannya dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam”, *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 4, 2022, h. 7296.

⁹¹ Hikmatu Ruwaida, “Proses Kognitif dalam Taksonomi Bloom Revisi: Analisis Kemampuan Mencipta (C6) Pada Pembelajaran Fikih di MI Miftahul Anwar Desa Banua Lawas”, *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol.4, No. 1, 2019, h. 59.

⁹² Yayuk Susilowati, dan Sumaji, “Interseksi Berpikir Kritis dengan *High Order Thinking Skill (HOTS) Berdasarkan Taksonomi Bloom*”, *Jurnal Silogisme*, Vol. 5, No. 2, 2020, h. 66.

⁹³ Hikmatu Ruwaida, “Proses Kognitif dalam Taksonomi Bloom Revisi: Analisis Kemampuan Mencipta (C6) Pada Pembelajaran Fikih di MI Miftahul Anwar Desa Banua Lawas”, h. 60.

f. Mencipta (C6)

Mencipta adalah kemampuan ranah kognitif manusia untuk membentuk struktur atau pola dari beberapa kemampuan yang telah dipelajari.⁹⁴

D. Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Game Quizizz untuk Mengevaluasi Ranah Kognitif Siswa

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) membawa kehidupan manusia pada peradaban yang lebih maju, kemajuan IPTEK yang signifikan melahirkan berbagai jenis media pembelajaran.⁹⁵ Media pembelajaran digital merupakan salah satu media yang saat ini tengah ngetren di kalangan kaum milenial. Media pembelajaran digital berbentuk elektronik, baik memakai internet atau tidak. Salah satu jenis media yang termasuk golongan dari media pembelajaran digital ialah media pembelajaran berbasis game. Semua jenis media pembelajaran memiliki sisi kelebihan dan kekurangan, akan tetapi terlepas dari semua itu tujuan dari penerapan media pembelajaran ialah meningkatkan motivasi belajar para siswa.⁹⁶

Setiap guru memiliki medan pembelajaran yang berbeda satu sama lain. Medan yang dimaksud berkaitan

⁹⁴ Dewi Amaliah Nafiati, "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik", h. 159.

⁹⁵ Marlina, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, h. 57.

⁹⁶ Ekalias Noka Sitepu, "Media Pembelajaran Berbasis Digital", *Jurnal Mahesa*, Vol. 1, No. 1, Desember 2021, h. 243.

dengan kondisi kelas, kemampuan siswa, maupun permasalahan yang menimpah pembelajaran. Oleh karena itu, guru memiliki keleluasaan dalam merencanakan dan menentukan media pembelajaran yang digunakan. Guru dapat dinilai profesional jika mampu mengkolaborasikan sumber belajar dengan media pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki kedudukan penting untuk menunjang suksesnya pembelajaran.⁹⁷

Muhammad Adhnan Firdaus dkk mengartikan pendidikan agama Islam sebagai program sistematis dan terencana untuk mempersiapkan siswa agar mengenal, memahami, dan menghayati ajaran agama Islam yang bersumber dari al-Qur'an dan Hadits Nabi Muhammad SAW.⁹⁸ Bahroni mengatakan pendidikan pada hakikatnya berperan penting mengantarkan siswa menjadi manusia yang berwawasan luas, berakhlak baik, dan memiliki keterampilan dalam bidangnya. Dalam rangka mengantarkan siswa menjadi manusia yang berakhlak diperlukan pengantar berupa pembelajaran pendidikan agama Islam, maka untuk itu pembelajaran PAI penting diberikan kepada siswa.⁹⁹

⁹⁷ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, h. 56.

⁹⁸ Muhammad Adhnan Firdaus, "Internalisasi Nilai Pendidikan Agama Islam pada Ekstrakurikuler Rohis SMA IT Ar-Rohmah Yogyakarta", *Jurnal Ideas: Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, Vol. 7, No. 3, Agustus 2021, h. 147

⁹⁹ Bahroni, "Pendidikan Islam sebagai Solusi Alternatif untuk Mengatasi Kemerosotan Moralitas Anak Bangsa", *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, Vol 4, No. 2, Mei-Agustus 2009, h.

Setiap siswa memiliki kemampuan ranah kognitif yang berbeda-beda, untuk mengantarkan siswa menjadi sosok yang berpengetahuan luas dan berakhlak, memerlukan bantuan media pembelajaran. Penerapan media pembelajaran berpedoman pada prinsip pemilihan media pembelajaran, yakni obyektif. pemilihan media pembelajaran bukan didasarkan kesukaan guru terhadap media pembelajaran, melainkan didasarkan atas kondisi lapangan, medan, atau kebutuhan siswa dalam belajar.¹⁰⁰

Quizizz merupakan aplikasi web berbasis permainan kuis interaktif yang banyak digemari guru dan siswa milenial. Menurut Yulia Isratul Aini, *Quizizz* adalah aplikasi yang berisikan materi-materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk game interaktif yang dapat digunakan untuk berbagai jenjang pendidikan dengan berbagai materi pembelajaran.¹⁰¹ Kehadiran *Quizizz* memberi banyak manfaat bagi guru dan siswa.¹⁰²

Manfaat yang diperoleh guru tidak sedikit, salah satunya dapat dipakai sebagai media evaluasi yang menyenangkan, dan tidak membosankan siswa. Kuis yang dihasilkan *Quizizz* sangat menarik karena dapat dipadukan

¹⁰⁰ Marlina, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, h. 58.

¹⁰¹ Yulia Isratul Aini, "Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu", *Kependidikan*, Vol. 2, No. 25, Agustus 2019, h. 2.

¹⁰² Gammar Al Haddar, dan Maulana Adam Juliano, "Analisis Media Pembelajaran *Quizizz* dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar", h. 4796.

dengan audio, foto, maupun video. Aplikasi Quizizz dapat dipakai media evaluasi pada penilaian harian, penilaian tengah semester, dan penilaian akhir semester.¹⁰³

Penerapan Quizizz pada pembelajaran PAI sejalan dengan fungsi evaluasi pembelajaran, yaitu fungsi diagnostik. Dengan mengetahui hasil evaluasi pembelajaran, guru dapat mengetahui penyebab timbulnya pembelajaran yang terdapat pada pembelajaran PAI. Evaluasi pembelajaran membantu guru mendiagnosa kelemahan, kelebihan, dan kekurangan siswa.¹⁰⁴ Kekurangan yang dimaksud berkaitan dengan ranah kognitif siswa, sebab ranah kognitif menjadi tolak ukur berjalannya fungsi pendidikan pada kegiatan pembelajaran.¹⁰⁵

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

¹⁰³ Toni Suhartatik, *Best Practice (Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional)*, (Malang: CV. Multimedia Edukasi, 2020), cet. Ke-1, h. 6-7.

¹⁰⁴ Asrul, dkk, *Evaluasi Pembelajaran*, h. 13.

¹⁰⁵ ¹⁰⁵ Rabiudin, dkk, “Analisis Kausalitas Kemampuan Kognitif Siswa Papua dalam Belajar Sains”, h. 140

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian merupakan aktivitas, proses, usaha, atau kegiatan menemukan sesuatu yang baru dengan kaidah-kaidah ilmiah yang dilakukan secara sistematis. pada hakikatnya penelitian dipakai untuk mengatasi permasalahan serta menemukan jawaban atas sebuah persoalan.¹⁰⁶ Berdasarkan gambaran tersebut dapat diketahui bahwa tujuan dari penelitian ialah mencari sebuah kesimpulan untuk menjawab permasalahan.

Penelitian ini memakai jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian dapat dikatakan deskriptif apabila pendekatannya diterapkan untuk menemukan pengetahuan yang seluas-luasnya terhadap obyek penelitian.¹⁰⁷ Proses penggalan data penelitian kualitatif deskriptif berdasarkan temuan panca indera tanpa melakukan uji hipotesis, datanya tersusun sistematis berdasarkan fakta. Sebagaimana yang ada, penelitian kualitatif memiliki fokus penelitian terhadap fenomena atau kehidupan manusia.¹⁰⁸

¹⁰⁶ Nur Sapiah, *Penelitian Kualitatif*, (Medan: Wal ashri Publishing, 2020), cet. Ke-1, h. 5.

¹⁰⁷ Samsu, *Metode Penelitian (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development)*, (Jambi: Pusaka, 2017), cet. Ke-1, h. 65.

¹⁰⁸ Salim dan Syahrur, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Citapustaka Media, 2012), cet. Ke-5, h. 42.

Berdasarkan teknik pengambilan datanya, penelitian ini termasuk jenis penelitian *field reseach*. Disebut *fiel research* karena untuk menemukan data-data empirisnya perlu terjun ke lapangan, jadi biasanya dikenal dengan penelitian lapangan. Tentunya berbeda dengan penelitian *library research* yang tidak mengharuskan peneliti terjun ke lapangan.

Data yang digali pada penelitian ini adalah berkaitan dengan fakta lapangan terkait penggunaan media pembelajaran PAI berbasis game *Quizizz* untuk mengevaluasi ranah kognitif siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo. Fenomena tersebut mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan respon siswa terhadap penggunaan *Quizizz* di SMAN 1 Porong Sidoarjo.

Data-data yang diperoleh sifatnya verbal, datanya diperoleh peneliti langsung di lapangan melalaui observasi, dan wawancara langsung kepada sumbernya. Data yang terkumpul akan dideskripsikan dalam bentuk narasi asli tanpa merekayasa data-datanya. Peneliti ingin menggambarkan temuan datanya sesuai dengan kondisi aslinya.¹⁰⁹

Pada penelitian skripsi ini, peneliti berupaya menggambarkan detail temuan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran PAI berbasis game

¹⁰⁹ Farida Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif* (Surakarta: ttb, 2014), h. 305

Quizizz untuk mengevaluasi ranah kognitif siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo beserta respon siswanya.

B. Subyek dan Obyek Penelitian

1. Subyek Penelitian

Seseorang yang memiliki beragam informasi yang diperlukan peneliti dalam kegiatan penelitian ialah definisi dari subyek penelitian. Pemilihan subyek penelitian perlu diperhatikan karena valid atau tidak akuratnya informasi tergantung pada penyampaian informan.

Berdasarkan paparan tersebut, informan yang dijadikan subyek penelitian tidak boleh dipilih secara asal-asalan karena akan memperngaruhi kualitas data penelitian. Pada penelitian kualitatif ini memakai teknik sampel *purposive*. Teknik sampel *purposive* adalah penentuan sampel yang dilakukan dengan sengaja tanpa acak.¹¹⁰

Subyek penelitian ini adalah para informan yang memahami tentang penggunaan *Quizizz* di SMAN 1 Porong Sidoarjo. Dalam hal ini yang menjadi subyek penelitian ialah kepala sekolah, guru PAI, dan siswa kelas XI SMAN 1 Porong Sidoarjo.

¹¹⁰ Mundir, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Jember: STAIN Jember Press, 2013), h. 169.

2. Obyek Penelitian

Adanya penelitian tidak terlepas dari permasalahan yang ingin diteliti. Meskipun begitu tidak semua permasalahan cocok dijadikan sebagai obyek dari penelitian kualitatif. Jadi obyek penelitian ini adalah permasalahan yang menarik untuk diteliti.

Obyek pada penelitian kualitatif ini adalah permasalahan yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran PAI berbasis game *Quizizz* untuk mengevaluasi ranah kognitif siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo. Adapun topik yang ingin diteliti ialah berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan respon siswa terhadap penggunaan *Quizizz* di SMAN 1 Porong Sidoarjo.

Ketertarikan peneliti memilih masalah tersebut sebagai obyek penelitian karena peneliti ingin mengetahui bagaimana perencanaan, pelaksanaan, serta respon siswa terhadap penggunaan *Quizizz* di SMAN 1 Porong Sidoarjo. Sebab *Quizizz* menjadi salah satu aplikasi berbasis *website* yang banyak digemari oleh kaum milenial dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

C. Tahap Tahap Penelitian

Tahap-tahap penelitian merupakan alur, jalan, langkah-langkah, atau prosedur penelitian. Penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Game

Quizizz untuk Mengevaluasi Ranah Kognitif Siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo” memiliki empat tahapan, adapun tahapannya tergambar sebagai berikut:

1. Tahap perencanaan

Tahap perencanaan adalah tahapan awal pada sistematika penelitian skripsi, tahapan ini dikenal sebagai tahapan pralapangan pada penelitian skripsi. Tahap perencanaan dimulai dengan menyusun rancangan judul penelitian, dimulai dengan menentukan masalah yang akan diangkat sebagai topik penelitian. Temuan masalah penelitian kualitatif ini terjadi pada saat pelaksanaan PLP I dan II yang diselenggarakan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

2. Tahap persiapan

Tahap persiapan dikenal dengan tahap pralapangan yang kedua pada penelitian skripsi. Pada tahap ini masalah, topik dan judul penelitian yang telah ditentukan peneliti diajukan kepada Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya untuk ditindak lanjuti. Setelah mendapat persetujuan, peneliti membuat proposal rancangan penelitian untuk disidangkan. Selanjutnya peneliti mempersiapkan berkas-berkas yang dibutuhkan saat terjun ke lapangan.

3. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahapan yang ketiga pada penelitian atau dikenal sebutan tahapan inti penelitian. Tahap pelaksanaan dimulai dengan mengajukan perizinan kepada kepala SMAN 1 Porong Sidoarjo pada bulan Juli 2022. Setelah memperoleh persetujuan, peneliti langsung melanjutkan penelitiannya di lapangan untuk menggali data-data yang dibutuhkan.

4. Tahap pelaporan

Tahap pelaporan adalah tahapan final dalam prosedur penelitian, tahapan ini disebut dengan tahap akhir pada penelitian. Semua data yang diperoleh di lapangan dihimpun dan dikumpulkan menjadi sebuah laporan hasil penelitian. Hasil laporan penelitian skripsi akan dipresentasikan pada sidang skripsi dihadapan penguji pada bulan Agustus 2022 mendatang

D. Sumber dan Jenis Data

1. Sumber data

Segala sesuatu yang menjadi asal-usul data diperoleh disebut sumber data. Sumber data penelitian selalu mengacu pada segala informasi yang diperoleh peneliti melalui sumbernya.¹¹¹ Data penelitian

¹¹¹ Ibid., h. 95.

kualitatif skripsi ini diperoleh melalui sumber primer dan sekunder.

a. Sumber primer

Perolehan data melalui sumbernya secara langsung tanpa adanya pengantar dan perantara (sumber asli atau pertama) dinamakan sumber sekunder.¹¹² Data sumber primer diperoleh melalui observasi dan wawancara, tujuannya untuk mencari data asli dari sumbernya. Guru PAI, siswa kelas XI IPA, siswa kelas XI IPS, dan kegiatan terdapat di SMAN 1 Porong Sidoarjo menjadi sumber primer penelitian kualitatif ini.

b. Sumber sekunder

Sumber dimana data diperoleh melalui perantara atau tidak langsung merupakan definisi dari sumber sekunder,¹¹³ untuk memperoleh data yang dibutuhkan perlu melalui perantara. Sumber sekunder berfungsi untuk memperkuat temuan data sumber primer. Adapun yang menjadi sumber sekunder penelitian ini adalah segala hal yang berbentuk dokumen tertulis seperti RPP, bagan, atau dokumen-dokumen lain yang digunakan untuk pembelajaran.

¹¹² Ibid.

¹¹³ Ibid.

2. Jenis data

Baik buruknya data penelitian dipengaruhi oleh kualitas data penelitian. Agar terhindar dari timbulnya hasil penelitian yang tidak diinginkan, maka perlu memperhatikan jenis data yang dipakai pada penelitian. Data yang digunakan pada penelitian skripsi ini adalah data kualitatif, yaitu jenis data yang diamati dan dicatat, selain itu datanya bersifat nonnumerik atau tidak berbentuk angka. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara, observasi, maupun dokumentasi.¹¹⁴

E. Teknik Pengumpulan Data

Langkah-langkah atau usaha yang dilakukan peneliti untuk menggali sejumlah informasi melalui wawancara, observasi, angket, maupun dokumentasi dinamakan teknik pengumpulan data.¹¹⁵ Adapun teknik pengumpulan data yang dipakai pada penelitian skripsi ini sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan, pemantauan, melihat, dan mencermati segala aktivitas, tindakan, atau tingkah laku subyek penelitian. Metode observasi dipilih untuk

¹¹⁴ Dikutip dari laman <https://lp2m.uma.ac.id/2022/04/23/data-kualitatif-pengertian-metode-jenis-serta-contohnya/> pada hari senin tanggal 4 juli 2022 pada pukul 04.42 wib

¹¹⁵ Adhi Kusumastuti dan Ahmad Mustamil Khoiron, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno PRESSINDO, 2019), h. 114.

menggali seluruh informasi yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran PAI berbasis game Quizizz di SMAN 1 Porong Sidoarjo.

2. Wawancara

Salah satu teknik penggalan data yang sering digunakan pada penelitian kualitatif adalah wawancara. Wawancara adalah kegiatan tanya jawab yang melibatkan dua orang atau lebih untuk menggali informasi seluas-luasnya.¹¹⁶ Sebelum melakukan kegiatan tanya jawab, sebaiknya perlu menyusun instrument wawancara agar pertanyaannya terarah dan data yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan.

Penelitian skripsi ini menggunakan dua metode wawancara, yakni wawancara langsung kepada subyek penelitian dan wawancara berbentuk angket (kuisisioner). Wawancara langsung ditujukan kepada kepala sekolah, guru PAI, dan beberapa siswa kelas XI SMAN 1 Porong Sidoarjo, wawancara ini digunakan untuk menggali data informasi yang berhubungan dengan profil lembaga, perencanaan, pelaksanaan, dan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran PAI berbasis game Quizizz di SMAN 1 Porong Sidoarjo. Sedangkan wawancara dalam bentuk angket

¹¹⁶ Umar Sidiq dan Moh. Miftachul Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*, (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019), cet. Ke-1, h. 59.

digunakan untuk menggalih data yang berkaitan dengan respon siswa terhadap penggunaan media *Quizizz* di SMAN 1 Porong Sidoarjo. Selain itu pemakaian wawancara berbentuk angket bertujuan untuk memaksimalkan pemanfaatn waktu dan meminimalisir timbulnya kesalahan dalam analisis data penelitian.

3. Dokumentasi

Teknik penggalian data penelitian untuk menemukan sejumlah informasi melalui data-data tertulis dinamakan dokumentasi. Dokumentasi sangat penting dipakai pada kegiatan penelitian karena menyimpan beragam data dan fakta serta memperkuat temuan data observasi dan wawancara.¹¹⁷ Selain itu penggunaan dokumentasi diperlukan untuk mendukung data, fakta, dan informasi yang ditemukan peneliti, dalam hal ini dokumen yang dimaksud ialah RPP, *website*, bagan, struktur organisasi, data guru dan siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu teknik penelitian yang dapat menentukan valid atau tidaknya data penelitian. Analisis data merupakan kegiatan memaknai data-data

¹¹⁷ Pupu Saeful Rahmat, "Penelitian Kualitatif", *EQUILIBRIUM*, Vol. 5, No. 9, Januari-Juni, h. 7.

temuan penelitian yang sifatnya masih universal,¹¹⁸ dengan teknik analisis data, pembaca mudah memahami data temuan hasil penelitian. Analisis data penelitian ini dilakukan sejak terjun ke lapangan SMAN 1 Porong Sidoarjo dan setelah terjun di lapangan.

Data penelitian kualitatif memerlukan analisis induktif, yaitu analisis ini berusaha mencari data secara detail, untuk menarik kesimpulan pada analisis induktif perlu menggambarkan datanya secara khusus.¹¹⁹ Berbeda dengan teknik analisis yang dipakai pada penelitian kuantitatif, kegiatan analisisnya dilakukan setelah semua datanya terkumpul.

Pada penelitian kualitatif ini memakai teknik analisis model Miles dan Huberman. Model Miles dan Huberman membagi teknik analisisnya menjadi tiga tahapan, Adapun tahapannya terpaparkan sebagai berikut

1. Kondensasi data (*data condensation*)

Kondensasi data artinya meringkas, membuang, menyederhanakan, atau mengfokuskan data temuan penelitian di lapangan. Kondensasi data bertujuan memilah data informasi yang diperlukan dengan yang tidak. Upaya untuk memfokuskan data bertujuan untuk membantu peneliti mempermudah dalam proses

¹¹⁸ Adhi Kusumastuti dan Ahmad Mustamil Khoiron, *Metode Penelitian Kualitatif*, h. 126.

¹¹⁹ Umar Shiddiq dan Moh. Miftachul Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*, h. 52-54.

pengolahan data. Upaya ini dilakukan sejak peneliti terjun ke SMAN 1 Porong Sidoarjo, setelah memperoleh data informasi melalui wawancara dan observasi peneliti langsung melakukan kondensasi data.¹²⁰

2. Penyajian data (*data display*)

Penyajian data merupakan tahapan kedua pada kegiatan analisis data penelitian kualitatif. Penyajian data berarti menyusun data dalam bentuk naratif, grafik, bagan, atau kolom untuk mempermudah peneliti merencanakan kerja atau langkah selanjutnya dengan didasarkan pemahaman peneliti.¹²¹ Pada tahapan ini data penelitian yang telah dikondensasi dijadikan dalam bentuk naratif untuk dianalisis, jika ditemukan kekurangan maka peneliti melakukan kondensasi ulang untuk menemukan data yang dibutuhkan. Jika dalam proses kondensasi ulang belum menemukan data yang dibutuhkan maka peneliti dapat melakukan wawancara atau observasi terhadap subyek penelitian di SMAN 1 Porong Sidoarjo. Apabila datanya dirasa telah sesuai, peneliti bisa melanjutkan pada langkah analisis data selanjutnya.

¹²⁰ Matthew B. Miles, *Qualitative Data Analysis (A Methods Sourcebook)*, (California: Sage Publications, 2014), cet. Ke-3, h. 8.

¹²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), cet. Ke-19, h. 249.

3. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan menjadi tahapan final pada teknik analisis data model Miles dan Huberman. Kesimpulan yang dihasilkan pada tahap ini masih bersifat sementara, sebab masih bisa berubah dan terbantahkan jika tidak disertai bukti-bukti yang kuat dan mendukung. Tetapi apabila kesimpulan yang dihasilkan penelitian peneliti valid dengan disertai bukti-bukti yang kuat, berarti kesimpulan yang dihasilkan bersifat kredibel. Kesimpulannya adalah pada tahap penarikan kesimpulan, hasilnya dapat menjawab rumusan penelitian dan juga tidak.¹²² Apabila hasilnya tidak menjawab rumusan penelitian maka peneliti perlu melakukan ulang pencarian data di SMAN 1 Porong Sidoarjo, kondensasi data, atau penyajian data penelitian.

G. Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan ukuran kebenaran data yang terdapat pada obyek penelitian dengan yang dilaporkan peneliti. Data yang absa atau valid ialah data yang memiliki kesamaan antara data obyek penelitian yang sebenarnya dengan data yang dilaporkan peneliti.¹²³ Agar mendapat data yang benar, perlu memperhatikan kebasahan data penelitian.

¹²² Ibid., h. 252.

¹²³ Ibid., h. 267

Pada teknik keabsahan data penelitian, peneliti melakukan perpanjangan waktu penelitian. Selain membangun *mood* pada subyek penelitian, perpanjangan waktu penelitian bertujuan memaksimalkan pemanfaatan waktu penelitian serta mengecek temuan data penelitian di SMAN 1 Porong Sidoarjo agar hasilnya sesuai dengan yang diharapkan peneliti. Apabila hasilnya kredibel, maka peneliti dapat melanjutkan penelitiannya pada tahapan selanjutnya.¹²⁴

Selain melakukan perpanjangan waktu penelitian, pada tahapan keabsahan data penelitian ini juga memakai triangulasi data. Pada penelitian kualitatif ini memakai dua jenis triangulasi data, yaitu triangulasi teknik dan sumber. Triangulasi adalah pemeriksaan data penelitian dari berbagai sumber dengan beragam cara.¹²⁵

Pada kegiatan triangulasi sumber, pertama-tama peneliti melakukan wawancara guru PAI SMAN 1 Porong Sidoarjo untuk mengetahui hasilnya. Selanjutnya, dengan pertanyaan yang sama peneliti melakukan wawancara kepada siswa dari beberapa kelas XI yang berbeda untuk mengetahui jawabannya. Apabila dari hasil wawancara memiliki data jawaban yang sama, maka datanya dapat dinyatakan valid.

¹²⁴ Arnild Augina Mekarisce, “Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat”, *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, Vol. 12, Edisi 3, 2020, h. 150.

¹²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, h. 276.

Tidak jauh berbeda dengan triangulasi sumber, pada triangulasi teknik pertama-tama peneliti melakukan observasi terhadap obyek penelitian untuk mengetahui hasilnya. Selanjutnya, untuk memastikan datanya kredibel atau tidak peneliti melakukan wawancara kepada guru PAI SMAN 1 Porong Sidoarjo untuk mengetahui hasilnya. Apabila dari hasil observasi dan wawancara memiliki kesamaan data, maka datanya dapat dinyatakan kredibel.



BAB IV

PAPARAN DATA PENELITIAN

A. Deskripsi Umum SMAN 1 Porong Sidoarjo

1. Profil dari SMAN 1 Porong Sidoarjo

Nama Lembaga : SMAN 1 Porong Sidoarjo
Alamat Lembaga : Jl. Bhayangkari 12 Desa Juwet
Kenongo
Kelurahan : Juwet Kenongo
Kecamatan : Porong
Kabupaten : Sidoarjo
Provinsi : Jawa Timur
Kode Pos : 68172
Nomor Telepon : (0343) 856068, 842032
Email : sman1porong@yahoo.co.id
Kepala Sekolah :
Nama : Dra. Nina Dwi Suryani, M.Pd
Tempat Lahir : Sidoarjo
Tanggal Lahir : 28 Desember 1964
NIP : 19641228 199003 2 005
Pangkat : Pembina (IV atau A)
Tahun Berdiri : 1986
Status Kepemilikan : Pemerintah Pusat
Status Lembaga : Negeri
Akreditasi Lembaga : A
Tahun Operasional : 1986
NPSN : 20501722

Luas Tanah Milik : 8.000 M²

2. Sejarah singkat berdirinya SMAN 1 Porong Sidoarjo

Sejak awal berdirinya, SMAN 1 Porong Sidoarjo berada dibawah pengawasan Bapak Drs. Suharto selaku kepala SMAN 1 Krembung Sidoarjo. Pada awal mulanya di tahun 1986 SMAN 1 Porong Sidoarjo memiliki luas lahan 800 M². Dengan adanya Surat Keputusan Kemendikbu RI Nomor: 0887/0/1986 tentang Pembukaan dan Penerimaan Sekolah Menengah Umum Tingkat Atas pada tanggal 22 Desember 1986, SMAN 1 Porong Sidoarjo resmi menjadi bagian SMA Negeri di wilayah Kabupaten Sidoarjo terhitung mulai tanggal 1 Juli 1986.

Pada awal peresmiaannya, SMAN 1 Porong Sidoarjo memiliki 1 rombongan dengan jumlah siswa sebanyak 120 yang terdiri dari 3 kelas pada tahun ajaran 1986/1987. Pada semester genap tahun ajaran 1986/1987 SMAN 1 Porong Sidoarjo memiliki kepala sekolah pertama bernama Bapak Drs. Moeljono. Pada perkembangannya hingga sekarang, SMAN 1 Porong Sidoarjo telah mampu membangun dan mengembangkan infrastruktur sekolah menjadi lebih baik dan maju.

Berikut daftar nama kepala SMAN 1 Porong Sidoarjo yang menjabat pada tahun 1986 hingga sekarang, sebagai berikut:

- a. Bapak Drs. Suharto (1986-1987)
 - b. Bapak Drs. Moeljono (1987-1989)
 - c. Bapak Drs. H. Sholeh Anwar (1989-1992)
 - d. Bapak Soeprapto Handojo Pramono, B.A. (1992-1995)
 - e. Bapak Soetomo Muljo, B. A (1995-1997)
 - f. Bapak Drs. Subagyo, M.Si (1997-1999)
 - g. Bapak Suparjo, B.A (1999-2002)
 - h. Bapak Drs. Djawadi (2002-2007)
 - i. Bapak Drs. H. Abd. Madjid, M.Pd (2007-2012)
 - j. Bapak Drs. H. Sjaiful Imam, MM., MBA. (1 Juni 2012-21 Juni 2013 sebagai PLT kepala sekolah)
 - k. Bapak Drs. H. Achmadi, M.Pd. (21 Juni 2013-1 Mei 2014)
 - l. Ibu Dra. Hj. Sri Mundjajanti, M.Pd. (1 Mei-8 September 2014 sebagai PLT kepala sekolah)
 - m. Ibu Dr. Ristiwi Peni, M.Pd. (2014-2018)
 - n. Ibu Dra. Nina Dwi Suryani, M.Pd (2018-sekarang)
3. Visi, misi, dan tujuan SMAN 1 Porong Sidoarjo
- a. Visi

Unggul dalam prestasi berdasarkan Imtaq, Iptek, berkarakter, berbawawasan kebangsaan dan berakhlak mulia
 - b. Misi
 - 1) Mengembangkan, serta melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif

dengan mengoptimalkan potensi dan kemampuan peserta didik

- 2) Menumbuhkan penghayatan, pengamalan ajaran agama dan berbudi pekerti luhur, serta semangat kompetitif.
- 3) Mewujudkan pendidik dan tenaga kependidikan yang professional.
- 4) Mewujudkan budaya disiplin, jujur, sopan, rendah hati dan gotong royong.
- 5) Mewujudkan lingkungan sekolah yang bersih, aman, tertib dan mencerminkan karakter budaya bangsa.

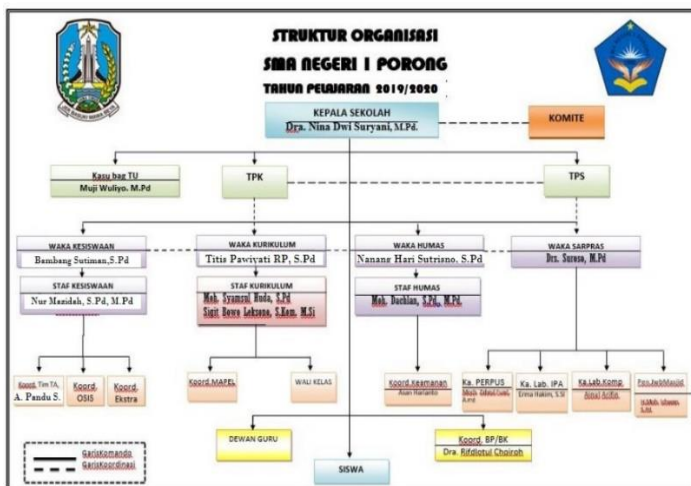
c. Tujuan

- 1) Terbentuknya peserta didik yang cerdas berakhlak mulia dan berbudi pekerti luhur.
- 2) Terselenggaranya pendidikan yang berkualitas, berorientasi global dan berbasis IT.
- 3) Tersedianya fasilitas lingkungan sekolah yang bersih, aman, tertib dan mewujudkan civitas akademika yang bergaya hidup sehat.
- 4) Terwujudnya lingkungan sekolah yang kondusif untuk berkarya dan berprestasi yang dilandasi nilai-nilai karakter bangsa.
- 5) Meningkatkan kemampuan pendidik, tenaga kependidikan dan peserta didik dalam

mengembangkan dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

- 6) Tercapainya penyelenggaraan sekolah bertaraf Nasional.

d. Struktur organisasi SMAN 1 Porong Sidoarjo



Gambar 4.1

Struktur Organisasi SMAN 1 Porong Sidoarjo

e. Data tenaga pendidik SMAN 1 Porong Sidoarjo

Tabel 4.1

Data Tenaga Pendidik

No.	Nama	Bagian
1.	Dra. Nina Dwi Suryani, M.Pd.	Kepala Sekolah
2.	Drs. Totok Budiatmo	Matematika Wajib
3.	Dra. Riefdlotul Choiroh	BK

4.	Tri Harjoko, S.Pd.	Penjasorkes
5.	Mohamad Dahlan, S.Pd, M.Pd.	Fisika
6.	Janjam Mulyohadi, S.Pd.	Geografi
7.	Iskandar, S.Pd.	Kimia
8.	Titiek Nurhayati, S.Pd, M.M.	Ekonomi
9.	Dra. Sri Rahayu	BK
10.	Drs. Zainul Fanani, M.Pd.	Matematika Wajib
11.	Bambang Sutiman, S.Pd.	Matematika Wajib
12.	Drs. Ladi	Bahasa Indonesia
13.	Dra. Ajun Suryani	Sosiologi
14.	Djoema'ati Norfatma, S.Pd.	Biologi/LM
15.	Dra. Istiqomah	Biologi/LM
16.	Meilani Dwi Aryanti, S.Pd, M.Pd.	Bahasa Inggris
17.	Dra. Siti Muzayanah	PAI
18.	Dra. Sri Wahyuningsih	Bahasa Indonesia
19.	Titis Pawiyati RP, S.Pd.	Bahasa Inggris/ LM
20.	Drs. Suroso, M.Pd.	Bahasa Inggris/LM
21.	Fitri Cahyabuana, S.Pd.	Bahasa Jepang
22.	Sugeng Riyadi C A, S.Pd, MM	Penjasorkes
23.	Dra. Lilik Hartini	Sejarah wajib
24.	Nur Mazidah, S.Pd, M.Pd.	Matematikan P
25.	Imroatin, S.Pd	Kimia
26.	Drs. Eko Wirogodjati	Seni Budaya
27.	Dra. Mufslicha	Seni Budaya
28.	Kushandari, S.Sos	Sosiologi
29.	Sigit Bowo Leksono, S.Kom, M.Si.	TIK/ Informan
30.	Akhmad Pandu Setiawan, S.Pd.I	PAI
31.	Vivi Andriani, M.Pd	Biologi/PKWU
32.	Yofi Rakhmawan S.Pd	Penjasorkes

33.	Muhammad Syaifuddin, S.Pd	PPKn
34.	Hikmatu Syuraidda, S.Pd	Sejarah Peminatan
35.	Anita Putri Budiarsih, S.Pd.	BK
36.	Rizki Roro Wilis, S.Pd.	Geografi
37.	Vilda Nurviana, S.Pd.	PPKn
38.	Winarto, SE.	PKWU
39.	Maskur, S.Pd	PPKn/Sosiologi
40.	Sarirejo, S.Pd.	PKWU
41.	Yudya Prasetya Arifianto, S.Pd.Gr	Penjasorkes
42.	Nur Fita Puji Lestari, S.Pd,Gr.	Seni Budaya/ Bahasa Jawa
43.	Citra Adrian Negara, S.Psi.Gr	BK
44.	Siti Roikhanah, S.Psi.Gr	BK
45.	Ifariyanti Agustin, S.Pd.	Matematika P
46.	Muhammad Reda Hilmi, S.Pd.Gr	Bahasa Indonesia
47.	Risa Dwi Oktaviani, S.Pd.Gr	Bahasa Indonesia
48.	Siti Nur Mahmudah, S.Pd.Gr	Bahasa Indonesia
49.	M. Najikum, S.Hum, M.Pd.I	PAI
50.	Rahma Mertharia, S.Pd	PPKn
51.	Mukhammad Mas'ud, S.Pd.	Matematika
52.	Wahyuni, S.Pd	Sejarah Wajib
53.	Pupus Arimbi Sari, S.Pd.	Matematika
54.	Ach. Jaelani, S.Pd.I	PAI
55.	Mohammad Isyommudin, S.Pd.	Bahasa Jawa
56.	Aisyah Nadia Azzarah, S.Pd.	Bahasa Jawa
57.	Fitriatus Sholika, S.Pd.	Ekonomi/LM
58.	Mefi Widiastuti, S.Pd.	Sejarah W/P
59.	Sintya Eka Permatasari, S.Pd.	Bahasa Inggris/ LM
60.	Nur Erisha Hervyanti, S.Pd.	Fisika

61.	Olivia Khufyatul A, S.Pd.	Matematika Wajib
62.	Hesti Maulina Pratiwi, S.Pd.	Kimia
63.	Moh Mahendra Ramadhan, S.Pd.	Ekonomi
64.	Meylusari Maghfirotul Afiyanti, S.Pd.	Fisika
65.	Nurdiyah Arifianti, S.Pd.	Biologi
66.	Domi Santoso, S.Pd.	PAK

f. Data tenaga kependidikan SMAN 1 Porong Sidoarjo

Tabel 4.2
Data Tenaga Kependidikan

No.	Nama	Bagian
1.	Muji Waluyo, M.Pd.	Kepala Tata Usaha
2.	Erma Hakim Setyawan, S.SI, M.T	PLP
3.	Budi Susetyo, A.Md	PLP
4.	Sueni	Staf TU
5.	Suhartatik, S.Pd.	Staf TU
6.	Ziaul Rachman, S.Pd.	Staf TU
7.	Mustajir, S.E.	Staf TU
8.	Suhartini, S.Pd.	Staf TU
9.	Achmad Zahrul Fuad, A. Md	Petugas Perpustakaan
10.	Premitha Evi Noviana	Petugas Koperasi
11.	Sulasih	Petugas Kebersihan
12.	Sugiono	Penjaga Sekolah
13.	Puput Dwi Saputra	Penjaga Sekolah

14.	Karmidi	Petugas Kebersihan
15.	M. Nur Hidayat	Petugas Kebersihan
16.	Sunaryadi Andreanto	Petugas Kebersihan
17.	Ivan Puji Erwanto	Petugas Kebersihan
18.	Sugianto	Penjaga Sekolah
19.	Tofan Gilang Kharisma	Penjaga Sekolah
20.	Rizky Wahyu Saputra	Penjaga Sekolah

g. Data siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo

Siswa yang bersekolah di SMAN 1 Porong Sidoarjo pada tahun ajaran 2022/2023 sebanyak 1.162 peserta didik, temuan data tersebut berdasarkan hasil dokumentasi yang diperoleh dari staf tata usaha SMAN 1 Porong Sidoarjo pada hari Senin tanggal 1 Agustus 2022. Pada tahun ajaran 2022/2023 terdapat 5 jalur masuk pendaftaran peserta didik baru (PPDB), yaitu melalui jalur afirmasi, jalur perpindahan orang tua, jalur prestasi hasil lomba, jalur prestasi nilai akademik, dan jalur zonasi.

Adapun rincian data jumlah siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo tahun ajaran 2022/2023 sebagai berikut:

a. Data jumlah siswa kelas X

Tabel 4.3
Data Siswa Kelas X

No.	Kelas	Jumlah		Total Perkelas
		L	P	
1.	X-1	15	21	36
2.	X-2	15	21	36
3.	X-3	15	21	36
4.	X-4	15	21	36
5.	X-5	11	25	36
6.	X-6	14	22	36
7.	X-7	14	22	36
8.	X-8	14	22	36
9.	X-9	14	22	36
10.	X-10	11	25	36
11.	X-11	14	22	36
Total		152	224	396

b. Data jumlah siswa kelas XI IPA

Tabel 4.4
Data Siswa Kelas XI IPA

No.	Kelas	Jumlah		Total Perkelas
		L	P	
1.	XI MIPA-1	14	20	34
2.	XI MIPA-2	14	22	36
3.	XI MIPA-3	10	23	33
4.	XI MIPA-4	13	22	35
5.	XI MIPA-5	13	22	35
6.	XI MIPA-6	14	21	35
Total		78	130	208

c. Data jumlah siswa kelas XI IPS

Tabel 4.5
Data Siswa Kelas XI IPS

No.	Kelas	Jumlah		Total Perkelas
		L	P	
1.	XI IPS-1	16	20	36
2.	XI IPS-2	16	19	35
3.	XI IPS-3	16	20	36
4.	XI IPS-4	17	18	35
5.	XI IPS-5	18	18	36
Total		83	95	178

d. Data jumlah siswa kelas XII IPA

Tabel 4.6
Data Siswa Kelas XII IPA

No.	Kelas	Jumlah		Total Perkelas
		L	P	
1.	XII MIPA-1	14	21	35
2.	XII MIPA-2	13	21	34
3.	XII MIPA-3	11	21	33
4.	XII MIPA-4	13	23	36
5.	XII MIPA-5	13	22	35
6.	XII MIPA-6	12	22	34
Total		76	130	206

- e. Data siswa kelas XII IPS SMAN 1 Porong Sidoarjo

Tabel 4.7
Data Siswa Kelas XII IPS

No.	Kelas	Jumlah		Total Perkelas
		L	P	
1.	XII IPS-1	17	19	36
2.	XII IPS-2	19	16	35
3.	XII IPS-3	16	16	32
4.	XII IPS-4	18	17	35
5.	XII IPS-5	18	18	36
Total		88	86	174

- h. Data sarana dan prasarana SMAN 1 Porong Sidoarjo

Tabel 4.8
Data Sarana dan Prasarana

No.	Jenis Sarana	Jumlah
1.	Ruang Belajar	31
2.	Ruang Laboratorium Fisika	1
3.	Ruang Laboratorium Biologi dan Kimia	1
4.	Ruang Laboratorium Komputer	2
5.	Ruang Perpustakaan	1
6.	Ruang Kopsis	1
7.	Ruang UKS	1
8.	Ruang Guru	1
9.	Ruang Kepala Sekolah	1
10.	Ruang BK	1
11.	Ruang TU	1
12.	Gazebo	1
13.	Masjid	1

14.	Ruang Ta'mir	1
15.	Kamar Mandi Guru dan Karyawan	2
16.	Kamar Kecil Siswa	14
17.	Lapangan Olahraga	1
18.	Tempat Parkir Sepeda Guru	1
19.	Kantin Sekolah	4
20.	Gudang	1
21.	Rumah Jamur	1
22.	Rumah Anggrek	1
23.	Perpustakaan	1

B. Sajian Data Penelitian

1. Data perencanaan dari penggunaan media pembelajaran PAI berbasis game *Quizizz* untuk mengevaluasi ranah kognitif siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo

Munculnya pandemi Covid 19 di awal Tahun 2020 memberi perubahan besar pada kehidupan manusia. Pembelajaran daring yang dibuat pemerintah bertujuan mengantisipasi terjadinya klaster baru yang ada di lingkungan sekolah. Kebijakan tersebut menuntut para guru lebih kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Pembelajaran yang hidup mengantarkan guru pada tujuan pembelajaran yang optimal.

Guru PAI SMAN 1 Porong Sidoarjo selaku konseptor dan eksekutor memiliki kebebasan dalam merencanakan dan merealisasikan pembelajaran inovatif dan menyenangkan. Kebijakan sekolah yang memberi

kebebasan guru dalam menentukan media pembelajaran membuat iklim pembelajaran di kelas menjadi kodusif, selain itu membawa dampak positif terhadap kemajuan belajar siswa.

Kendala terbesar pembelajaran di SMAN 1 Porong Sidoarjo saat pandemi ialah kesulitan siswa dalam mengakses internet untuk kebutuhan pembelajaran daring. Kebanyakan siswa tinggal di pemukiman yang letak wilayahnya minim akses jaringan internet. Oleh karena itu pembelajaran di SMAN 1 Porong Sidoarjo lebih mengandalkan *platform google classroom* dibandingkan *platform* pembelajaran *online* lainnya. Kurangnya pengawasan dan interaksi langsung dengan guru, membuat banyak siswa kurang minat, mudah bosan, dan kesulitan memahami materi yang diberikan guru.¹²⁶

Pembelajaran dengan menggunakan *platform google form* membatasi interaksi guru PAI dengan siswa, sehingga guru sulit mengetahui perkembangan ranah kognitif para siswa yang diajarnya. Banyak tugas sekolah yang tidak dikerjakan siswa, banyak nilai tugas sekolah yang kosong. Dengan adanya kebijakan sekolah kepada guru dalam menentukan media pembelajaran, menginisiatif guru PAI SMAN 1 Porong memakai *Quizizz* sebagai pilihan media pembelajaran.

¹²⁶ Hasil observasi PLP I di SMAN 1 Porong Sidoarjo pada tahun 2021

Sebagaimana penyampaian Bapak Akhmad Pandu Setiawan selaku guru PAI SMAN 1 Porong Sidoarjo:

Penggunaan *Quizizz* merupakan inisiatif saya sendiri mas biar pelajarannya beda sama pelajaran lainnya. Kalo kita nggak inisiatif nggak ada inovasi, siswa akan bosan sama pelajarannya karena ya itu-itu ae. Kalo pelajaran diberi inovasi pas udah lulus siswa ya akan ingat kita, “oh iya rek Pak Pandu pernah ngajar PAI pakai *Quizizz*”, intinya bisa buat kenangan sendiri.¹²⁷

Informan juga menyampaikan:

Dulu pernah tak sampaikan ke guru PAI lain, tapi nggak tau masukkan saya dipakai atau enggak.¹²⁸

Berdasarkan penyampaian informan, penggunaan *Quizizz* pada mata pelajaran PAI merupakan inisiatif dirinya sendiri, karena Guru ingin menciptakan kondisi pembelajaran yang berbeda dengan pembelajaran lainnya. Pembelajaran dengan suasana yang sama membuat siswa mudah bosan dan kurang tertarik, sebab suasana pembelajarannya terbilang monoton. Menurut informan, penggunaan *Quizizz* pada pembelajaran PAI membuat suasana pembelajarannya menjadi menarik dan menjadi kesan yang tidak terlupakan bagi siswa. Sebenarnya *Quizizz* sudah dikenalkan kepada guru PAI

¹²⁷ Akhmad Pandu Setiawan (Guru PAI), wawancara, Porong, 3 Agustus 2022.

¹²⁸ Akhmad Pandu Setiawan (Guru PAI), wawancara, Porong, 3 Agustus 2022.

SMAN 1 Porong Sidoarjo lainnya, akan tetapi masukan guru tersebut belum tahu apakah sudah direalisasikan ataukah belum.

Kebijakan pembelajaran *online* akibat pandemi Covid 19 yang berkepanjangan menurunkan kualitas berpikir siswa, ditambah ketergantungan siswa pada *smartphone*. Oleh karena itu, guru selaku konseptor perlu menentukan sasaran sasarnya terlebih dahulu sebelum merealisasikan penggunaan Quizizz pada pembelajaran PAI, alasannya agar penerapan Quizizz berjalan optimal. Sebagaimana ungkapan bapak Akhmad Pandu Setiawan selaku guru PAI SMAN 1 Porong Sidoarjo:

Sasaran dari penilaian ranah kognitif pakai Quizizz mas itu fokus menilai daya ingat dan memahami siswa saja, jadi soal yang tak buat di Quizizz hanya pilihan ganda. Jadi kemampuan mengingat dan memahami siswa itu mas paling dasar, kalau siswanya kesulitan dihal dasar ya bakal kesulitan melangkah ditahapan selanjutnya.¹²⁹

Berdasarkan informasi yang diperoleh Penggunaan Quizizz pada pembelajaran PAI di SMAN 1 Porong Sidoarjo dipakai untuk mengevaluasi kemampuan berpikir siswa pada ranah dasar, adapun sasarnya ialah kemampuan mengingat dan memahami siswa.

¹²⁹ Akhmad Pandu Setiawan (Guru PAI), wawancara, Porong, 3 Agustus 2022.

Menurut informan, tujuan dari penentuan sasaran ini ialah agar siswa menguasai ranah kognitif dasar. Apabila pada tahap mengingat dan memahami siswa mengalami kesulitan, maka siswa kesulitan menguasai tahapan ranah kognitif yang selanjutnya.

Selain penentuan sasaran, salah satu perencanaan yang perlu diperhatikan sebelum merealisasikan penggunaan *Quizizz* adalah membuat soal kuis. Pembuatan soal kuis PAI pada aplikasi *Quizizz* dilakukan dengan perencanaan yang matang dan tidak asal-asalan agar ketika merealisasikannya berjalan dengan optimal. Pembuatan soal kuis PAI pada aplikasi *Quizizz* disesuaikan dengan kemampuan dan materi yang sudah diajarkan kepada siswa. Sebagaimana ungkapan bapak Akhmad Pandu Setiawan selaku guru PAI SMAN 1 Porong Sidoarjo:

Perencanaan sebelum menerapkan *Quizizz* mas biasanya saya membuat soalnya dulu, kalau mager buat soal ya tinggal ngambil soal dari bank soal *Quizizz*, tinggal dirubah sedikit. Soal disesuaikan sama kebutuhan mas misal iman kepada Allah, soal *Quizizz*nya juga harus iman kepada Allah, jadi disesuaikan sama siswanya.¹³⁰

Berdasarkan informasi yang disampaikan informan, banyak keuntungan yang diperoleh dari pemanfaatan *Quizizz* pada kegiatan pembelajaran, salah

¹³⁰ Akhmad Pandu Setiawan (Guru PAI), wawancara, Porong, 3 Agustus 2022.

satunya bermanfaat untuk membuat soal kuis PAI yang menarik dan praktis. Selain membuat soal kuis PAI secara mandiri, guru dapat mengambil soal kuis dari fitur bank soal *Quizizz*. Bank soal *Quizizz* menyediakan berbagai macam bentuk soal pertanyaan yang dapat dimanfaatkan guru jika sedang malas membuat soal, fitur bank soal *Quizizz* memperingan kerja guru PAI SMAN 1 Porong Sidoarjo dalam membuat soal pertanyaan kuis. Agar hasil pertanyaan kuisnya sesuai dengan konteks materi pembelajaran, biasanya guru mengubah kalimat pertanyaan kuisnya dan menyesuaikannya dengan konteks materi PAI yang diajarkan

Sebagaimana hasil wawancara sebelumnya, bentuk soal kuis *Quizizz* yang diberikan kepada siswa berbentuk pilihan ganda, sebab sasaran guru terhadap penilaian siswa menyangkut pada kemampuan mengingat dan memahami. Soal kuis PAI yang sudah dibuat biasanya akan tersimpan otomatis diakun pengguna (guru PAI). Selain dapat mengambil soal kuis dari fitur bank soal *Quizizz*, guru PAI SMAN 1 Porong Sidoarjo biasanya mengambil contoh soal kuis yang sudah pernah dibuat sebelumnya. Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi akun *Quizizz* guru PAI SMAN 1 Porong Sidoarjo, soal pertanyaan kuis pilihan ganda yang tersimpan didalamnya mengarah pada jenis

soal LOTS,¹³¹ berikut contoh soal pilihan ganda milik guru yang digunakan untuk menilai ranah mengingat siswa.



Gambar 4.2
Contoh Soal Kuis PAI ranah Mengingat

Sedangkan berikut ini merupakan soal kuis guru PAI yang dipakai menilai ranah memahami siswa kelas XI SMAN 1 Porong Sidoarjo.



Gambar 4.3

Contoh Soal Kuis PAI ranah Memahami
Bapak Akhmad Pandu Setiawan selaku guru SMAN 1 Porong Sidoarjo mengungkapkan:

¹³¹ Hasil observasi dan dokumentasi akun Quizizz milik guru PAI SMAN 1 Porong Sidoarjo.

Enaknya kita menggunakan *Quizizz* mas itu bisa mengacak soal secara otomatis. meskipun jumlah soal dan pertanyaannya sama, tapi pas kita berikan kepada siswa nanti teracak otomatis jadi meminimalisir timbulnya contek menyontek.¹³²

Senada dengan informasi yang disampaikan informan di atas, Ichyaul Ilmi selaku siswi kelas XI IPS 2 SMAN 1 Porong Sidoarjo mengungkapkan:

Pertanyaan *Quizizz* mas siswa ini dengan yang lain beda, jadi satu kelas nggak ada yang dapat kuis dengan urutan nomor yang sama, ya jadinya siswa gak bisa nyontek satu sama lain.¹³³

Berdasarkan informasi yang disampaikan oleh kedua informan, banyak manfaat yang diperoleh guru dari menggunakan *Quizizz* salah satunya bisa mengacak soal pertanyaan kuis secara otomatis. Meskipun jumlah dan isi pertanyaan soal kuis PAI yang dibuat sama, akan tetapi ketika disajikan kepada siswa urutan pertanyaan masing-masing siswa menjadi berbeda. Dengan demikian pemanfaatan *Quiziz* sebagai media pembelajaran, dapat meminimalisir terjadinya kasus menyontek yang dilakukan siswa.

Realisasi penerapan *Quizizz* dalam pembelajaran PAI di SMAN 1 Porong Sidoarjo mengacu pada jenis

¹³² Akhmad Pandu Setiawan (Guru PAI), wawancara, Porong, 3 Agustus 2022.

¹³³ Ichyaul Ilmi (Siswi kelas XI IPS 2), wawancara, Porong, 4 Agustus 2022

RPP satu lembar. Pembuatan RPP penting dilakukan, dengan RPP penerapan *Quizizz* dalam pembelajaran PAI berjalan dengan lancar sesuai dengan yang direncanakan. Berdasarkan hasil dokumentasi, penerapan *Quizizz* pada pembelajaran PAI di SMAN 1 Porong Sidoarjo dipakai untuk menilai pengetahuan siswa, penerapannya dilakukan pada kegiatan penilaian harian. Penilaian sikap diambil berdasarkan keaktifan siswa mengikuti pembelajaran, sedangkan penilaian psikomotorik diambil dari keberanian siswa dalam mengungkapkan pendapatnya.¹³⁴

Bapak Akhmad Pandu selaku guru PAI SMAN 1 Porong Sidoarjo menyampaikan:

Untuk pengaplikasian *Quizizz* saya menggunakan laptop dan proyektor kelas. kalau proyekturnya tidak ada biasanya cukup memakai *smartphone*.¹³⁵

Berdasarkan informasi yang disampaikan informan, Ada beberapa peralatan yang dibutuhkan guru untuk menunjang keberhasilan penerapan *Quizizz* pada pembelajaran PAI di SMAN 1 Porong Sidoarjo. Peralatan yang dibutuhkan meliputi laptop, proyektor, dan *smartphone*. Semua peralatan tersebut memiliki fungsinya masing-masing, laptop dan proyektor difungsikan untuk menampilkan permainan kuis

¹³⁴ Hasil dokumentasi RPP milik guru PAI SMAN 1 Porong Sidoarjo

¹³⁵ Akhmad Pandu Setiawan (Guru PAI), *wawancara*, Porong, 3 Agustus 2022

Quizizz di depan kelas, sedangkan *smartphone* digunakan untuk keadaan yang darurat.

2. Data pelaksanaan dari penggunaan media pembelajaran PAI berbasis game *Quizizz* untuk mengevaluasi ranah kognitif siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo

Setiap guru memiliki kebijakan sendiri dalam menerapkan media pembelajaran karena berkaitan dengan model dan strategi yang digunakan untuk menghidupkan suasana pembelajaran. Selama kebijakan pembelajaran tatap muka terbatas, guru PAI SMAN 1 Porong sering menggunakan metode ceramah, tujuannya mencegah timbulnya kerumunan siswa dan mencegah penyebaran Covid 19 di lingkungan sekolah. Penerapan metode ceramah sering kali menyebabkan siswa menjadi mudah bosan karena pembelajarannya terlihat monoton. Oleh karena itu untuk mengantisipasi timbulnya permasalahan tersebut, guru menginovasi pembelajaran PAI dengan menerapkan *Quizizz* sebagai media pembelajaran PAI.

Bapak Akhmad Pandu Setiawan selaku guru PAI SMAN 1 Porong Sidoarjo menyampaikan:

Iya niki mas, kalau di PAI yang memakai *Quizizz* itu ada saya tapi kalau di bahasa Inggris ada Bu Sintya orangnya masih mudah lulusan UNESA, itu beliaunya mas.¹³⁶

¹³⁶ Akhmad Pandu Setiawan (Guru PAI), wawancara, Porong, 3 Agustus 2022.

Ucapan yang sama disampaikan Muhammad Yusril Hidayat siswa XI MIPA 5:

Pernah mas, tapi seng tau ya ndek pelajaran bahasa Inggris mbek Matematika. Ndek kelase Pak Pandu Gurung eroh mas, soale ya ijek tas diajar ket iki.¹³⁷

Informan juga mengutarakan:

Penerapane iki mas nek ndek pelajaran bahasa Inggris diisi materi baru dikeki tes nggawe Quizizz.¹³⁸

Berdasarkan informasi yang disampaikan kedua informan, Pada pembelajaran lain terdapat beberapa guru menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran, seperti pada pembelajaran Bahasa Inggris dan Matematika, akan tetapi yang membuat berbeda ialah penerapannya pada pembelajaran. Pada mata pelajaran Bahasa Inggris penerapan Quizizz dijadikan sebagai media selingan, jadi setelah guru memberi materi, siswa diberi tes *online* menggunakan media pembelajaran Quizizz.

Penerapan Quizizz pada pembelajaran PAI hanya diterapkan pada kegiatan penilaian harian, sedangkan penilaian tengah semester dan akhir semester guru menggunakan *platform google form*, menyesuaikan

¹³⁷ Muhammad Yusril Hidayat (Siswa kelas XI MIPA 5), wawancara, Porong, 1 Agustus 2022.

¹³⁸ Muhammad Yusril Hidayat (Siswa kelas XI MIPA 5), wawancara, Porong, 1 Agustus 2022.

kebijakan sekolah. Penerapan *Quizizz* pada kegiatan penilaian harian bertujuan mengukur sejauh mana siswa dapat menguasai materi pembelajaran yang sudah diberikan. Sebagaimana yang disampaikan oleh Bapak Akhmad Pandu Setiawan selaku guru PAI SMAN 1 Porong Sidoarjo:

Biasanya saya nerapkan *Quizizz* di ulangan harian saja mas. Kalau di ujian tengah semester atau akhir semester, semua wajib pakai *google form* mas karena sudah dari kebijakan sekolah. Kalau ujian harian, guru diberi kebebasan melakukan penilaian dengan media apapun mas.¹³⁹

Ucapan senada disampaikan Galuh Jenjang Alupi selaku siswi kelas XI IPS 1:

Kalo *Quizizz* sejauh ini yang pakek Pak Pandu aja, biasanya di ulangan harian, kalo kita di UTS dan PAS biasanya pakek *google form* nggak pakek *Quizizz*.¹⁴⁰

Quizizz yang diterapkan sejak awal tahun 2020 membuat guru terbiasa mengoperasikan *Quizizz* dan tidak asing dengan fitur-fitur yang ada didalamnya. Kehadiran *Quizizz* dalam pembelajaran memperingan pekerjaan guru PAI SMAN 1 Porong Sidoarjo. Dengan demikian, kemampuan guru bukan menjadi faktor

¹³⁹ Akhmad Pandu Setiawan (Guru PAI), wawancara, Porong, 3 Agustus 2022.

¹⁴⁰ Galuh Jenjang Alupi (Siswi kelas XI IPS 1), wawancara, Porong, 2 Agustus 2022.

internal yang menghambat pelaksanaan dari penggunaan *Quizizz* pada pembelajaran PAI di SMAN 1 Porong Sidoarjo. Dibandingkan kegiatan penilaian manual, penilaian dengan aplikasi *Quizizz* sifatnya praktis karena semua nilai pekerjaan siswa dapat diunduh dengan mudah dan bermanfaat mengefisien waktu pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh bapak Akhmad Pandu Setiawan selaku guru PAI SMAN 1 Porong Sidoarjo:

Ya berhubung saya pakek *Quizizz* dari awal pandemi dari awal tahun 2020, jadi nggak ada kesulitan sudah terbiasa malah terbantu dengan adanya aplikasi *Quizizz* ini, tinggal ngunduh nilainya siswa secara praktis.¹⁴¹

Selain tidak menemui kendala internal pada guru, penerapan *Quizizz* pada pembelajaran PAI tidak mempengaruhi kemampuan siswa kelas XI dalam mengoperasikan aplikasi *Quizizz*. Tampilannya yang menarik dengan fitur-fiturnya yang sederhana membuat siswa tertarik mengoperasikan *Quizizz*, terlebih siswa sudah mengenal *Quizizz* sejak pandemi Covid melanda di awal tahun 2020. Sebelum memulai permainan kuis, guru memberi panduan kepada siswa terlebih dahulu tentang bagaimana cara menjawab kuis

¹⁴¹ Akhmad Pandu Setiawan (Guru PAI), wawancara, Porong, 3 Agustus 2022.

dalam aplikasi *Quizizz* agar penerapannya berjalan dengan lancar dan optimal.

Adapun faktor pendukung lainnya dimana semua siswa sudah hidup berdampingan dengan teknologi, jadi tidak mungkin apabila ada siswa yang kesulitan mengoperasikan *Quizizz* melalui *smartphone*. Tampilan soal kuis *Quizizz* yang menarik membuat siswa dengan mudah mengingat tampilan *Quizizz*, sehingga siswa mudah memahami bagaimana cara mengoperasikan *Quizizz*. Tampilan *Quizizz* yang menarik dan unik membuat siswa tidak mudah bosan. Sebagaimana yang disampaikan oleh Galuh Jenjang Alupi selaku siswi kelas XI IPS 1:

Selama ini endak, soalnya sebelum mengerjakan dikasih panduan sama gurunya jadi bisa langsung lancar. Pengoperasiannya mudah banget tampilannya menarik soalnya ada gambar hewan gitu jadi enak nggak bikin bosan.¹⁴²

Ucapan senada disampaikan oleh Bapak Akhmad Pandu Setiawan selaku guru PAI SMAN 1 Porong Sidoarjo:

Kalau faktor penghambat dari diri saya sendiri nggak ada mas soalnya sudah terbiasa pakai *Quizizz*. Tapi kalau kendala secara umum ada mas seperti jaringan terus ada siswa yang nggak bawa

¹⁴² Ichyaul Ilmi (Siswi kelas XI IPS 2), wawancara, Porong, 4 Agustus 2022

HP mas. Kalo dari anak-anak juga sudah biasa pegang HP jadi tidak ada penghambat.¹⁴³

Secara umum yang menjadi kendala terbesar dari penerapan *Quizizz* pada pembelajaran PAI adalah masalah jaringan. Tanpa jaringan internet, guru dan siswa tidak dapat mengakses aplikasi *Quizizz*, rata-rata pembelajaran saat ini membutuhkan bantuan internet. Meskipun di setiap kelas sudah difasilitasi WIFI akan tetapi jaringan internet yang dihasilkan kurang stabil, hal tersebut karena banyak siswa menggunakan fasilitas internet untuk membuka YouTube dan bermain game. Sebagaimana yang disampaikan oleh Erlyn Dwi R siswi kelas XI IPS 5:

Sebenarnya nggak ada, kalo misalnya belajarnya pakek *sharecing google* itu kendalanya dikuota internet. Fasilitas WiFi di SMAN 1 Porong Sidoarjo kadang lemot nggak pasti. Pas lancar WiFinya di kelas dipakek ngame ya YouTube jadi lemot.¹⁴⁴

Adapun kendala umum lainnya yang menghambat pelaksanaan dari penerapan *Quizizz* pada pembelajaran PAI ialah terdapat beberapa siswa yang tidak membawa *smartphone*. Meskipun *smartphone* sudah menjadi kebutuhan pokok manusia, akan tetapi ada beberapa siswa tidak memiliki *smartphone*.

¹⁴³ Akhmad Pandu Setiawan (Guru PAI), wawancara, Porong, 3 Agustus 2022.

¹⁴⁴ Erlyn Dwi R (siswi kelas XI IPS 5), wawancara, Porong, 5 Agustus 2022.

Bapak Akhmad Pandu Setiawan selaku guru PAI SMAN 1 Porong Sidoarjo menyampaikan:

Kalau siswa tidak bawa HP saat penerapan *Quizizz* tak suruh pinjem temannya dulu mas, tapi kalau nggak dapet HP masih tak kasih kelonggaran bisa ngerjakan setelah pulang sekolah atau di rumah.¹⁴⁵

M. Khidir Ar Rosyid siswa kelas XI IPS 1 juga menyampaikan:

Paling kayak nggak punya paketan gitu, terus nggak bawak HP, jadi solusinya pinjem temen. (Kendalanya seperti tidak memiliki paketan dan tidak membawa *smartphone*, jadi harus meminjam *smartphone* teman).¹⁴⁶

Selain itu Galuh Jenjang Aplupi siswi kelas XI IPS 1 menyampaikan:

Biasanya ada toleransi, biasanya toleransinya boleh dikerjakan setelah pulang sekolah.¹⁴⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan ketiga informan, Apabila dalam pelaksanaan penerapan *Quizizz* ditemukan siswa tidak membawa *smartphone*, guru PAI biasanya menyarankan siswa yang bersangkutan untuk meminjam *smartphone* temannya

¹⁴⁵ Akhmad Pandu Setiawan (Guru PAI), wawancara, Porong, 3 Agustus 2022.

¹⁴⁶ M Khidir Ar Rosyid (Siswa kelas XI IPS 1), wawancara, Porong, 2 Agustus 2022.

¹⁴⁷ Galuh Jenjang Alupi (siswi kelas XI IPS 1), wawancara, Porong, 2 Agustus 2022

dari kelas yang berbeda. Apabila siswa belum menemukan pinjaman *smartphone*, guru memberi keringan kepada siswa yang bersangkutan untuk mengerjakan kuis *Quizizz* sepulang sekolah atau di rumah, tentu sesuai waktu yang sudah ditentukan guru. Untuk mengatasi kendala jaringan internet yang kurang stabil biasanya siswa memilih menggunakan paket data *smartphone* masing-masing.

Selain memberi arahan tentang cara menggunakan aplikasi *Quizizz*, guru juga memberikan informasi tentang batas minimum nilai yang harus diperoleh siswa. Sebagaimana yang disampaikan oleh Ichyaul Ilmi siswi kelas XI IPS 2 mengutarakan:

Jadi sebelum mengerjakan dikasih tau KKMnya berapa, habis itu mengerjakan terus dari aplikasinya berakhir ada waktunya nanti keluar sendiri, salahnya berapa benernya berapa jadi benernya tahu. Kalo nilainya dibawah KKM langsung ikut remidi, kalo waktunya masih ada, kalo dibawah KKM ngulang. Ngulangnya bisa sampai 3 kali, kalo nilainya tetep nanti dikasih Pak Pandu sendiri.¹⁴⁸

Penyampaian yang sama disampaikan M. Khidir Ar Rosyid siswa kelas XI IPS 1:

Menurut Pengalaman ya, kalo pak pandu misal nilai ulangannya di bawah KKM, dikasih disuruh ngulang sampai sekiranya nilainya itu layak di tulis

¹⁴⁸ Ichyaul Ilmi (siswi kelas XI IPS 2), wawancara, Porong, 4 Agustus 2022.

didata mas. Kalo nilainya 64 kan misalnya nilainya jelek nggak enak dilihatnya maka disuruh ngulang sampek minimal KKM lah.¹⁴⁹

Selain kedua informan di atas, Erlyn Dwi R siswi kelas XI IPS 5 juga menyampaikan:

Digunakan pas ulangan harian saja, kalo nilainya ndak sesuai KKM maka disuruh ngulang sampai nilainya sempurna, bisa 2 kali 3 kali.¹⁵⁰

Berdasarkan informasi yang disampaikan oleh ketiga informan, Nilai yang diperoleh siswa harus di atas batas nilai atau KKM yang sudah ditentukan guru. Apabila hasilnya diketahui terdapat siswa yang mendapat nilai di bawah KKM, siswa yang bersangkutan perlu mengikuti kegiatan remidi untuk mendapatkan nilai di atas KKM. Kesempatan remidi yang diberikan siswa sebanyak 2 sampai 3 kali, tidak jarang ada siswa yang mengulang sampai nilainya di atas KKM. Menurut siswa penggunaan *plat form Quizizz* lebih menarik dibandingkan media *platform google classroom*.

¹⁴⁹ M Khidir Ar Rosyid (siswa kelas XI IPS 1), wawancara, Porong, 2 Agustus 2022.

¹⁵⁰ Erlyn Dwi R (siswi kelas XI IPS 5), wawancara, Porong, 5 Agustus 2022.

3. Data Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Game *Quizizz* di SMAN 1 Porong Sidoarjo

Kehadiran media pembelajaran PAI berbasis game *Quizizz* disambut positif siswa kelas XI SMAN 1 Porong Sidoarjo. Beragam fitur menarik yang terdapat didalamnya menarik minat siswa menggunakan aplikasi *Quizizz*. Pembelajaran PAI dengan media aplikasi *Quizizz*, dinilai siswa lebih seru dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Selain siswa, manfaatnya juga dirasakan oleh guru PAI SMAN 1 Porong Sidoarjo. Kehadiran *Quizizz* sebagai media pembelajaran dapat mengantarkan guru pada tujuan pembelajaran sesuai yang diharapkan.

Apabila dibandingkan dengan media pembelajaran berbasis game lainnya, aplikasi *Quizizz* memiliki banyak keunggulan. Sistem permainan yang terdapat pada *Quizizz* ialah berlomba-lomba menjawab pertanyaan dengan benar dan mendapatkan poin. Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar akan memperoleh tambahan poin, selain itu juga mendapatkan *skill* atau *power*. *Skill* atau *power* yang diperoleh siswa memiliki beragam fungsi, ada yang bisa digunakan menghapus jawaban salah dan ada juga yang berfungsi untuk menghentikan waktu lawannya. Sebagaimana penyampaian Galuh Jenjang Alupi siswi kelas XI IPS 1:

Kan itu sih di *Quizizz* kalo jawabannya kita bener kita dapat *skill* atau *power*. Contohnya penghapus atau *double point*, nah itu kan di kelas ini kayak ranking-rankingan kan ditampilkan di LCD nilainya. Jadi kalo kita pengen dapet nilai harus banyak yang bener, kita ngumpulin powernya itu tadi. Seru sih, kalo bener terus ada memenya kayak lucu tapi pakek bahasa Inggris jadi nggak semua paham.¹⁵¹

Informasi yang sama disampaikan Ichyaul Ilmi siswi kelas XI IPS 2 mengungkapkan:

Dulu pakek tulisan tangan gitu jadi kayak bosan apa-apa males. Jadi sekarang kalo pakek *Quizizz* itu lebih enak lebih seru belajarnya ada hasilnya juga lebih enak.¹⁵²

Informasi yang senada juga disampaikan oleh M. Elga Eldino siswa kelas XI MIPA 5:

Apik mas soale enek item *booster* seng iso mbenerno jawaban seng salah, dadi oleh poin.¹⁵³

Berdasarkan keterangan yang disampaikan oleh ketiga informan, penerapan *Quizizz* pada pembelajaran PAI di SMAN 1 Porong Sidoarjo memberikan kesan positif bagi siswa. Penilaian melalui kuis aplikasi *Quizizz* memotivasi siswa lebih semangat belajar

¹⁵¹ Muhammad Yusril Hidayat (Siswa XI MIPA 5), wawancara, Porong, 1 Agustus 2022.

¹⁵² Ichyaul Ilmi (siswi kelas XI IPS 2), wawancara, Porong, 4 Agustus 2022.

¹⁵³ M. Elga Eldino (Siswa XI MIPA 5), wawancara, Porong, 1 Agustus 2022.

merebutkan posisi yang terbaik. Menurut ketiga informan, penilaian menggunakan *Quizizz* jauh lebih menarik dan tidak membosankan dibandingkan dengan penilaian menggunakan tulisan, selain itu kondisi pembelajarannya menjadi seru dan tampak hidup.

Banyak dampak positif yang dirasakan guru dan siswa selama menggunakan media *Quizizz*. Skor siswa yang ditampilkan di depan kelas membuat siswa berlomba-lomba menjawab pertanyaan kuis dengan benar, jika siswa mendapatkan skor yang rendah akan merasa malu. Selain memotivasi siswa untuk berlomba-lomba memperebutkan posisi yang terbaik, penerapan *Quizizz* dapat memberikan hiburan tersendiri bagi guru dan siswa. Salah satunya apabila ada siswa yang menggunakan *skill power up*, *skill* ini dapat menghentikan waktu lawannya dan membuat tampilan *smartphone* lawannya rusak selama 10 detik. Guru terkadang tertawa melihat siswanya yang terkena *skill power up*, sebab siswa yang terkena *skill power up* biasanya akan jengkel. Sebagaimana informasi yang disampaikan Bapak Akhmad Pandu Setiawan selaku guru PAI SMAN 1 Porong Sidoarjo:

Aplikasi *Quizizz* sangat unik mas, kalo siswa jawabannya benar akan dapat *power up*. Fungsi dari *power up* ini macem macem, ada yang bisa bikin HP lawannya kayak rusak selama 10 detik,

sampek kadang mesem mesem sendiri lihat murid saya yang jengkel karena terkena *power up*.¹⁵⁴

Informan juga mengungkapkan:

Tentu ada perbedaan respon dan hasil belajar siswa mas, anak-anak yang belajarnya pakai *Quizizz* mengalami perkembangan belajar, hasil belajarnya pun memuaskan. Misal ya mas anak-anak yang jawab soal *Quizizz* salah biasanya jawaban benarnya dititoni. Terus kalau ada kesempatan ngulang soal yang sama jadi anak-anak langsung bisa tahu jawaban yang benar.¹⁵⁵

Informasi yang sama diberikan oleh Erlyn Dwi R. siswi kelas XI IPS 5:

Ada perkembangan kalo pakek *Quizizz* soalnya sebelum pakek *Quizizz* pakek *google form* kan nggak ditunjukkan nilainya. Nah kalo pakek *Quizizz* muncul nilainya, kalo muncul nilainya muncul jelek kan belajarnya bisa makin nambah.¹⁵⁶

Pendapat serupa disampaikan M. Khidir Ar Rosyid, siswa kelas XI IPS 1:

Biasanya kan mas kalo nggak ngerti pas milih salah, terus pas sudah selesai dilihat oh ternyata ini,

¹⁵⁴ Akhmad Pandu Setiawan (Guru PAI), wawancara, Porong, 3 Agustus 2022.

¹⁵⁵ Akhmad Pandu Setiawan (Guru PAI), wawancara, Porong, 3 Agustus 2022.

¹⁵⁶ Erlyn Dwi R (Siswi Kelas XI IPS 5), wawancara, Porong, 5 Agustus 2022.

jadi lebih ngerti materinya salahnya dimana benarnya gimana jadi lebih ngerti materi.¹⁵⁷

Berdasarkan himpunan informasi yang diperoleh dari ketiga informan, penerapan *Quizizz* sebagai media penilaian harian memberikan hasil yang memuaskan, perkembangan hasil belajar siswa mengalami kemajuan. Dampak positifnya siswa dapat mengevaluasi kemampuan dirinya secara mandiri, semisal pertanyaan yang dijawab siswa salah, biasanya jawaban benarnya akan dicermati. Ketika siswa memperoleh *power up* dan berkesempatan menjawab ulang pertanyaan yang salah, secara otomatis siswa tahu jawaban benar dari soal yang salah.

Setelah permainan kuis selesai, hasil rekap nilai jawaban siswa di tampilkan di depan kelas. Siswa yang memperoleh nilai dibawah rata-rata, ketika melihat nilai temannya yang lebih tinggi darinya akan termotivasi, siswa tersebut akan meningkatkan hasil belajarnya agar memperoleh nilai lebih baik lagi. Namun, hal tersebut berbanding terbalik dengan penerapan *google form*. Tampilannya yang kurang menarik dan hasil nilai akhirnya yang tidak bisa dilihat siswa, membuat kemajuan belajar siswa tidak mengalami perubahan yang signifikan.

¹⁵⁷ M. Khidir Ar Rosyid (Siswa Kelas XI IPS 1), wawancara, Porong, 2 Agustus 2022.

Penerapan *Quizizz* sebagai media pembelajaran PAI mampu menciptakan iklim pembelajaran kondusif. Iklim pembelajaran yang tenang, kondusif, dan menyenangkan secara tidak langsung memberi dampak positif terhadap perkembangan belajar siswa. Meskipun dalam penerapannya ditemui segelintir siswa yang ramai, akan tetapi tidak mempengaruhi fokus siswa lainnya yang sedang mengerjakan kuis. Sebagaimana informasi yang disampaikan oleh Bapak Akhmad Pandu Setiawan Guru PAI SMAN 1 Porong Sidoarjo:

Seperti yang sampean amati mas siswa kalau sudah pakai *Quizizz* fokusnya ke HP jadi kelasnya kondusif mas. Tapi ya tetep ada yang rame tapi mungkin 1-2 anak, responnya pun juga beragam mas. Seperti yang saya bilang ada anak yang jengkel karena HPnya dibuat seperti rusak selama 10 detik ada yang juga ketagihan minta ngulang permainan meskipun nilainya sudah bagus.¹⁵⁸

Informan juga menyampaikan:

Tentu ada perbedaan respon dan hasil belajar siswa mas, anak-anak yang belajarnya pakai *Quizizz* mengalami perkembangan belajar, hasil belajarnya pun memuaskan. Misal ya mas anak-anak yang jawab soal *Quizizz* salah biasanya jawaban benarnya dititoni. Terus kalau ada kesempatan

¹⁵⁸ Akhmad Pandu Setiawan (Guru PAI), wawancara, Porong, 3 Agustus 2022.

ngulang soal yang sama jadi anak-anak langsung bisa tahu jawaban yang benar.¹⁵⁹

Senada dengan penyampaian Bapak Akhmad Pandu Setiawan, Erlin Dwi R siswi kelas XI IPS 5 juga menyampaikan:

Ada perkembangan kalo *Quizizz* soalnya sebelum pakek *Quizizz* pakek *google form* kan nggak ditunjukkan nilainya. Nah kalo *Quizizz* muncul nilainya, kalo muncul nilainya muncul jelekkan belajarnya makin nambah.¹⁶⁰

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari kedua informan, Banyak siswa yang meminta bermain kuis *Quizizz*nya diulang kembali meskipun nilai yang diperoleh sudah di atas KKM, tentunya sistem kuis *Quizizz* yang berbentuk seperti permainan membuat siswa menjadi ketagihan.

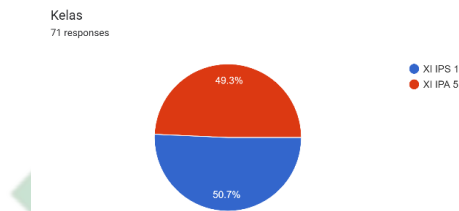
Berdasarkan hasil pengamatan pembelajaran dari beberapa kelas, terdapat perbedaan signifikan antara pembelajaran menggunakan media *Quizizz* dengan yang tidak. Kelas yang pembelajarannya menggunakan *Quizizz* kondisinya cenderung kondusif, hal tersebut berbanding terbalik dengan pembelajaran PAI yang

¹⁵⁹ Akhmad Pandu Setiawan (Guru PAI), wawancara, Porong, 3 Agustus 2022.

¹⁶⁰ Erlin Dwi R (Siswi Kelas XI IPS 5), wawancara, Porong, 1 Agustus 2022.

yang tidak menggunakan *Quizizz*, kondisinya ramai dan mengganggu siswa siswa yang lain.¹⁶¹

Untuk menggali informasi seputar respon siswa terhadap penggunaan *Quizizz* pada pembelajaran PAI di SMAN 1 Porong Sidoarjo, Peneliti menggunakan teknik wawancara *online* bentuk kuisioner dengan subyek siswa kelas XI IPS 1 dan XI MIPA 5.

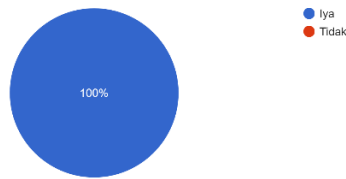


Gambar 4.4
Tampilan Jumlah Respon Siswa

Berdasarkan diagram lingkaran diatas, jumlah siswa yang menjawab sebanyak 71 informan. Rinciannya gambar warna biru merupakan informan kelas XI IPS 1 dan gambar merah informan dari kelas XI MIPA 5. Jumlah respons siswa kelas XI IPS 1 sebanyak 50,7 % setara 36 siswa, sedangkan respons siswa kelas XI MIPA 5 sebanyak 49,7% atau setara dengan 35 siswa.

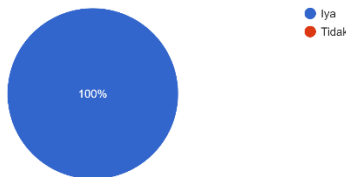
¹⁶¹ Hasil observasi pembelajaran PAI di kelas XI MIPA dan XI IPS pada tanggal 1 dan 2 Agustus 2022.

Apakah penerapan Quizizz pada pembelajaran PAI di SMAN 1 Porong Menyenangkan?
71 responses



Gambar 4.5
Tampilan Respon Pertanyaan Kuisiner 1

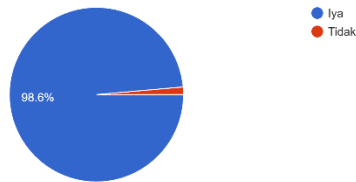
Apakah suasana pembelajaran PAI saat menggunakan Quizizz sangat kondusif?
71 responses



Gambar 4.6
Tampilan Respon Pertanyaan Kuisiner 2

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari kedua gambar di atas, penerapan Quizizz pada pembelajaran PAI mewujudkan kondisi pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Kondisi pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan memberi perubahan positif pada kemajuan belajar siswa. Berdasarkan paparan kedua gambar di atas, warna gambar diagramnya berwarna biru dengan nilai persentase sebanyak 100%.

Apakah anda mengalami kemajuan belajar PAI saat menggunakan Quizizz?
71 responses



Gambar 4.7
Tampilan Respon Pertanyaan Kuisisioner 3

Secara umum, penerapan *Quizizz* dalam pembelajaran PAI menyumbangkan dampak positif terhadap kemajuan belajar siswa, akan tetapi dari hasil wawancara *online* dengan 71 informan, terdapat 1 informan yang menjawab berbeda. Agar informasi yang diperoleh menjadi jelas, peneliti melakukan wawancara langsung kepada siswa yang bersangkutan.

Galuh Jenjang Alupi siswi kelas XI IPS 1 mengungkapkan:

Kalau saya sendiri sih perubahan belajar nggak terlalu karna ya wis gitu gitu aja mas, tapi seperti yang dibilang masnya tadi kalo sudah *finish* keluar hasilnya, itu bisa tahu salahnya mana benarnya mana itu pun pas kita ngeklik kelihatan. Jadi yang bener ijo yang salah merah, kalo *google form* kan nggak ada.¹⁶²

¹⁶² Galuh Jenjang Alupi (Siswi kelas XI IPS 1), wawancara, Porong, 2 Agustus 2022.

Berdasarkan informasi yang diperoleh, penerapan *Quizizz* lebih baik dibandingkan menggunakan media *google form*, akan tetapi menurut informan kemajuan belajar menggunakan *Quizizz* dengan media pembelajaran lainnya tidak jauh berbeda. Keunggulan *Quizizz* ialah setelah siswa selesai mengerjakan kuis, secara otomatis siswa dapat mengetahui hasil nilai yang diperolehnya, hal ini berbeda dengan *google form*.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V

ANALISIS DATA

A. Perencanaan dari Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Game Quizizz untuk Mengevaluasi Ranag Kognitif siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo

Penerapan Quizizz pada pembelajaran PAI di SMAN 1 Porong Sidoarjo dilatar belakangi kemunculan wabah Covid 19 di awal tahun 2020. Seluruh aktivitas pembelajaran dilakukan secara daring memakai *platform google classroom*. Banyaknya siswa yang tinggal di wilayah minim internet membuat pembelajaran *online* berjalan kurang maksimal, terlebih media pembelajaran yang dipakai tidak menggunakan *platform google meet* dan *zoom*. Kendala akses internet mempersempit interaksi langsung guru dengan siswa, apalagi pembelajaran dengan media *google classroom* terlihat monoton dan membuat siswa kurang tertarik.

Cecep Kustandi dan Bambang menyampaikan, media pembelajaran ialah alat yang digunakan untuk perantara memperjelas makna yang terkandung pada isi pembelajaran agar dapat mengantarkan pada tercapainya tujuan pembelajaran.¹⁶³ Penerapan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan medan yang dihadapi, menyebabkan suasana pembelajarannya kurang hidup. Apabila dipaksakan, maka

¹⁶³ Sri Yunita, *Media Pembelajaran Matematika Berbasis TIK*, h. 1

berdampak negatif pada perkembangan hasil belajar siswa kelas XI SMAN 1 Porong Sidoarjo.

Guru selaku konseptor dan eksekutor mempunyai kebebasan dalam perencanaan, menentukan, dan merealisasikan media pembelajaran inovatif dan menyenangkan. Keleluasaan guru yang diberikan oleh SMAN 1 Porong Sidoarjo dalam menggunakan media pembelajaran, menjadi dukungan untuk guru dalam menciptakan pembelajaran unik, inovatif, menarik dan menyenangkan. kebebasan tersebut membuat guru PAI berinisiatif menggunakan *Quizizz* sebagai media untuk menciptakan pembelajaran yang berbeda dengan lainnya.

Pembelajaran melalui *platform google classroom* menimbulkan batasan ruang dan waktu, selain itu juga membatasi interaksi antara guru dengan siswa. Pada umumnya penerapan media pembelajaran mendorong terbentuknya keaktifan belajar siswa.¹⁶⁴ Selain itu, penerapan media pembelajaran dapat memperingan pekerjaan guru. Oleh karena itu, dengan penerapan media pembelajaran yang maksimal dapat mengantarkan guru pada tujuan pembelajaran yang diinginkan.¹⁶⁵

Penerapan *Quizizz* pada pembelajaran PAI tidak terlepas dari perencanaan yang matang. Perencanaan dari penggunaan *Quizizz* pada pembelajaran PAI di SMAN 1

¹⁶⁴ Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran Perspektif al-Qur'an", h. 100.

¹⁶⁵ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, h. 54.

Porong Sidoarjo seperti menentukan sasaran, membuat soal *Quizizz*, membuat RPP, dan mempersiapkan alat pendukung. Sebagaimana dengan hasil wawancara, yang menjadi sasaran dari penerapan *Quizizz* pada pembelajaran PAI SMAN 1 Porong Sidoarjo adalah kemampuan berpikir siswa pada ranah dasar, yakni mengingat dan memahami.

Wabah virus Covid 19 yang berkepanjangan membuat kemampuan berpikir siswa menjadi menurun. Jika dibandingkan dengan ranah afektif dan psikomotorik, ranah kognitif menjadi primadona. Sebab, dalam aspek pendidikan ranah kognitif menjadi tolak ukur berjalannya fungsi pendidikan.¹⁶⁶ Kemampuan mengingat dan memahami siswa yang dijadikan sebagai sasaran penerapan *Quizizz* oleh guru PAI sudah sangat tepat, apabila siswa belum menguasai ranah kognitif dasar, maka akan mengalami kesulitan jika dihadapkan dengan pemberian materi yang lebih rumit.

Penerapan *Quizizz* sebagai media pembelajaran PAI oleh guru SMAN 1 Porong Sidoarjo, perencanaannya berpedoman pada prinsip pemilihan media pembelajaran. Sebagaimana penyampaian Ibrahim, pemilihan media pembelajaran harus didasarkan atas dasar obyektif bukan subyektif. Penggunaan media pembelajaran harus melihat

¹⁶⁶ Rabiudin, dkk, “Analisis Kausalitas Kemampuan Kognitif Siswa Papua dalam Belajar Sains”, h. 140.

sisi efektivitas belajar siswa bukan atas dasar keinginan guru.¹⁶⁷

Pembuatan soal dalam aplikasi *Quizizz* tidak jauh berbeda dengan pembuatan soal pada *platform google form*, akan tetapi yang membuat berbeda ialah tampilan dan fitur dari kedua *platform* tersebut. Fitur yang terdapat pada aplikasi *Quizizz* jauh lebih lengkap dibandingkan dengan *platform google form*, dari segi tampilan aplikasi *Quizizz* jauh lebih menarik. Menurut hasil wawancara, fitur bank soal yang tersedia pada aplikasi *Quizizz* membantu guru ketika malas membuat soal, guru tinggal merubahnya sedikit menyesuaikan kebutuhan. Soal kuis PAI yang dibuat guru digunakan untuk mengevaluasi kemampuan siswa pada ranah dasar dengan menyesuaikan sasara, dan medan penerapan *Quizizz*.

Berdasarkan hasil penggalan data RPP melalui teknik dokumentasai, penerapan *Quizizz* pada pembelajaran PAI di SMAN 1 Porong Sidoarjo dipakai untuk mengevaluasi pengetahuan siswa pada kegiatan ujian harian (UH). Evaluasi ranah kognitif diperlukan guru untuk mengukur sejauh mana siswa mampu menguasai materi yang sudah diberikan. Penerapan *Quizizz* pada kegiatan ujian harian (UH) sejalan dengan fungsi evaluasi pembelajaran, yakni fungsi diagnotik.

¹⁶⁷ Marlina, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, 58

Maksud dari penerapan Quizizz yang sejalan dengan fungsi evaluasi pembelajaran ialah dengan mengetahui hasil evaluasi pembelajaran, guru mengetahui penyebab timbulnya masalah pada pembelajaran PAI. Evaluasi pembelajaran membantu guru mendiagnosa sisi kelebihan, dan kekurangan siswa.¹⁶⁸ Adapun kekurangan daripada siswa yang dimaksud ialah berkaitan dengan kemampuan berpikir siswa (ranah kognitif).

Agar menghasilkan penerapan Quizizz yang maksimal, guru perlu mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan untuk mendukung pelaksanaan penerapan Quizizz. Peralatan yang dibutuhkan berupa laptop, lcd proyektor, dan *smartphone*. Laptop dan lcd proyektor digunakan untuk menampilkan tampilan Quizizz didepan kelas, sedangkan *smartphone* dijadikan sebagai cadangan jika guru sedang tidak membawa laptop. Quizizz sendiri termasuk aplikasi kuis berbasis web seperti yang disampaikan Hamdan Husain Batubara, kuis berbasis web ialah halaman situs *website* yang didalamnya menyediakan kuis interaktif.¹⁶⁹ Walaupun guru tidak membawa laptop, untuk membuka dan menjalankan Quizizz bisa melalui *smartphone*, asalkan dalam *smartphone* terdapat aplikasi *browser*.

¹⁶⁸ Asrul, dkk, *Evaluasi Pembelajaran*, h. 13.

¹⁶⁹ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital*, h. 66.

B. Pelaksanaan dari Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Game Quizizz untuk Mengevaluasi Ranag Kognitif siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo

Di SMAN 1 Porong Sidoarjo, pemanfaatan *platform Quizizz* tidak hanya dimanfaatkan oleh guru PAI saja melainkan juga guru milenial yang mengajar bahasa Inggris dan Matematika. Meskipun ketiga pembelajaran tersebut sama-sama memanfaatkan *platform Quizizz*, akan tetapi dalam pelaksanaannya tidak sama. Didalam pembelajaran PAI penerapan *Quizizz* digunakan sebagai media penilaian harian (UH), sedangkan pada mata pelajaran bahasa Inggris *platform Quizizz* digunakan sebagai media selingan pembelajaran.

Menurut Umi Hanifah dkk, *Quizizz* merupakan *platform* permainan kuis yang berfungsi sebagai media penyampaian materi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. *Quizizz* memiliki sifat fleksibel, mudah digunakan, dan tidak membosankan siswa sehingga dengan mudah mengantarkan guru pada tujuan pembelajaran.¹⁷⁰ Meskipun dalam realisasinya tidak sama, akan tetapi tujuan dari pada penerapan *Quizizz* pada pembelajaran PAI dan bahasa Inggris ialah sama-sama menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Namun terlepas dari hal tersebut, itu semua tergantung pada

¹⁷⁰ Unik Hanifah Salsabila, dkk, “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi pada Siswa SMA”, h. 164.

perencanaan dan penerapan guru terhadap penggunaan media pembelajaran.

Sebenarnya penerapan *Quizizz* pada pembelajaran PAI di SMAN 1 Porong Sidoarjo bisa untuk kegiatan penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester. Namun, kebijakan sekolah yang mengharuskan guru memakai *platform google form* ketika pelaksanaan kegiatan penilaian tengah semester dan akhir semester, penerapan *platform Quizizz* hanya direalisasikan pada kegiatan penilaian harian (UH). Tujuan dari penerapan *Quizizz* pada kegiatan penilaian harian ialah mengukur sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan, akan tetapi dengan cara yang berbeda.

Selain sejalan dengan fungsi diagnostik, penerapan *Quizizz* pada pembelajaran PAI di SMAN 1 Porong Sidoarjo sejalan dengan fungsi evaluasi sebagai pengukur keberhasilan dari pendidikan. Maksudnya, dengan melakukan evaluasi pembelajaran guru akan mengetahui sejauh mana program pembelajaran yang telah ditentukan tercapai.¹⁷¹ Program pembelajaran yang dimaksud berkaitan strategi pembelajaran, metode pembelajaran, serta media pembelajaran yang dipakai sudah tepat atau tidak. Jika dari nilai yang dihasilkan kurang memuaskan maka program pembelajaran yang dijalankan kurang tepat, akan tetapi

¹⁷¹ Asrul, dkk, *Evaluasi Pembelajaran*, h. 14

apabila nilai yang dihasilkan siswa memuaskan maka program pembelajaran yang dijalankan sudah tepat.

Dalam pelaksanaannya, tidak ada faktor internal yang mempengaruhi penerapan *Quizizz* pada pembelajaran PAI di SMAN 1 Porong Sidoarjo. Berdasarkan informasi yang diperoleh, penerapan *Quizizz* sejak awal tahun 2020 membuat guru sudah terbiasa mengoperasikan *Quizizz*. Oleh karena itu, fitur-fitur yang tersedia dalam *platform Quizizz* sudah dikenal guru. Kendalanya terbesar dari penerapan *Quizizz* ialah masalah jaringan, tanpa jaringan internet guru dan siswa tidak dapat mengakses *platform Quizizz*.

Sebelum siswa mulai menjawab pertanyaan kuis PAI pada *platform Quizizz*, terlebih dahulu guru memberikan arahan kepada siswa tentang cara mengoperasikan *Quizizz*. Selain itu, guru PAI juga memberi arahan kepada siswa mengenai nilai yang harus didapatkan pada kegiatan penilaian harian (UH). Siswa yang memperoleh nilai dibawah batas minimum (KKM) diharuskan mengikuti remedi hingga nilai yang didapatkan diatas KKM.

Kendala utama dari penerapan *Quizizz* bukan berasal dari faktor internal guru dan siswa, akan tetapi berasal dari kendala *smartphone* dan jaringan. Meskipun di setiap kelas sudah dibekali dengan fasilitas WIFI akan tetapi jaringan yang dihasilkan kurang stabil, penyebabnya karena digunakan siswa untuk bermain game dan menonton video You Tube. Untuk mengatasi kendala jaringan biasanya

siswa menggunakan paket data masing-masing untuk mengakses *platform Quizizz*. Sedangkan mengenai kendala *smartphone*, siswa yang tidak membawa *smartphone* biasanya meminjam *smartphone* milik temannya yang berbeda kelas. Jika siswa yang bersangkutan tidak menemukan pinjaman *smartphone*, guru PAI memberikan toleransi siswa bersangkutan mengerjakan soal kuis PAI *Quizizz* sepulang sekolah.

Sebagaimana prinsip pemilihan media pembelajaran yang diungkapkan Ibrahim, pemilihan media pembelajaran didasarkan atas kesadaran diri. Maksudnya sebelum memilih media pembelajaran, guru harus memiliki kesadaran bahwa tidak ada media pembelajaran yang paling baik, sebab setiap media pembelajaran memiliki sisi kelebihan dan kelemahannya masing masing. Media pembelajaran yang efektif ialah media pembelajaran yang diterapkan berdasarkan perencanaan.¹⁷² Meskipun *Quizizz* memiliki sisi kelemahan dan kelebihan, penerapannya yang sesuai dengan perencanaan akan menghasilkan hasil yang optimal.

C. Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Game *Quizizz* di SMAN 1 Porong Sidoarjo

Pada hakikatnya penerapan media pembelajaran mempermudah siswa memahami materi yang diajarkan,

¹⁷² Marlina, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, h. 58

oleh karena itu kedudukan media pembelajaran tidak terlepas dari adanya peran penting guru dalam memilih dan merencanakan desain media pembelajaran. Sebagaimana yang sudah disampaikan sebelumnya, tingkat profesional guru dapat diukur dari kemampuan guru dalam menguasai pembelajaran termasuk kemampuan mengolaborasikan sumber belajar dengan pemanfaatan media pembelajaran.¹⁷³

Munculnya *Quizizz* pada era modern memberi perubahan besar terhadap kemajuan pendidikan, salah satunya dapat mengubah kondisi pembelajaran di kelas yang monoton menjadi menyenangkan.

Penerapan *Quizizz* pada pembelajaran PAI dapat menekan risiko penumpukan tugas yang berlebihan sehingga pemikiran siswa bisa menjadi rileks dan tidak terbebani, selain itu dengan adanya penerapan *Quizizz* pada pembelajaran dapat manajemen waktu pembelajaran dengan baik.¹⁷⁴ Berdasarkan hasil wawancara dengan para informan, penerapan *Quizizz* pada pembelajaran PAI di SMAN 1 Porong Sidoarjo memberi peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. hal tersebut dikarenakan *Quizizz* memiliki beragam fitur *power up* yang dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Siswa dapat mengevaluasi materi pembelajaran secara

¹⁷³ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, h. 56.

¹⁷⁴ Sri Mulyati dan Haniv Evendi, “Pembelajaran Matematika Melalui Media Game *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara”, h. 66.

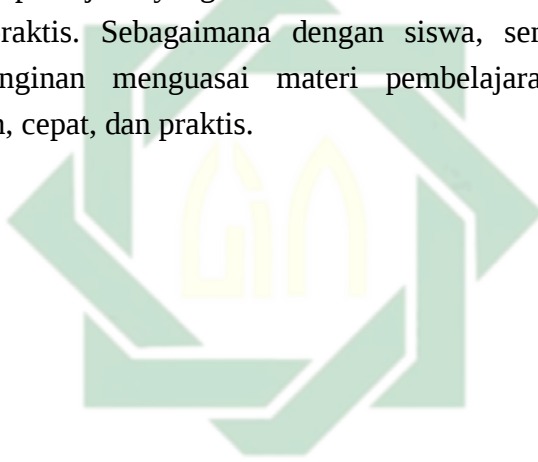
mandiri, sebab selepas mengerjakan kuis siswa dapat mengetahui hasil rekap jawaban mereka antara yang salah dengan yang benar.

Perhatian siswa tertarik pada fitur *power up* yang dimiliki Quizizz. Desain fitur *power up* yang disuguhkan Quizizz memang beragam akan tetapi mampu menghasilkan kesan tersendiri untuk siswa, selain itu pembelajaran yang dihasilkan oleh media *online Quizizz* jauh lebih asyik dibandingkan media pembelajaran lainnya. *Power up* paling diminati para siswa ialah *power up* yang dapat menyebabkan *smartphone* siswa tampak seperti rusak dalam kurun waktu 10 detik, siswa yang terkena *power up* jenis ini pasti akan merasa jengkel akan tetapi hal ini yang membuat suasana pembelajaran di kelas menjadi hidup. ketertarikan siswa pada Quizizz yaitu dari adanya fitur *Power up* yang dapat membetulkan jawaban yang salah, jadi siswa berkesempatan menjawab ulang pertanyaan yang salah.

Sebagaimana yang telah disampaikan informan sebelumnya penerapan Quizizz mampu memberi dampak yang signifikan pada perkembangan belajar dan hasil belajar siswa. Fitur *power up* yang terdapat di Quizizz menjadikan suasana pembelajaran menjadi asyik, hal tersebut secara tidak langsung membuat pemikiran siswa menjadi *fresh* dan tenang. Pembelajaran yang asyik memberi peluang besar terhadap perkembangan belajar

siswa, sedangkan pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan siswa menjadi jenuh dan malas belajar.

Sebagaimana yang telah disampaikan sebelumnya pemberian inovasi pada kegiatan pembelajaran sangat perlu dilakukan. Di zaman yang serba canggih ini kehidupan manusia dipengaruhi oleh kemajuan teknologi termasuk juga dengan pendidikan, kemajuan teknologi membuat semua pekerjaan yang dilakukan manusia menjadi cepat dan praktis. Sebagaimana dengan siswa, semua siswa berkeinginan menguasai materi pembelajaran dengan mudah, cepat, dan praktis.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan paparan hasil pembahasan penelitian pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Rencana penerapan *Quizizz* pada pembelajaran PAI dilatar belakangi adanya pandemi Covid 19. Merebaknya wabah Covid 19 membuat pembelajaran menjadi terbatas, sehingga berdampak pada menurunnya daya berpikir siswa. Dengan latar belakang inilah membuat guru PAI berinisiatif melakukan evaluasi terhadap ranah kognitif siswa melalui penyajian kuis PAI yang menarik. Media *Quizizz* dipakai untuk mengevaluasi ranah kognitif siswa, dan sasarannya ialah kemampuan mengingat dan memahami siswa. Agar pelaksanaan evaluasi berjalan sistematis, perencanaan yang dibutuhkan meliputi pembuatan soal yang disesuaikan dengan materi, pembuatan RPP, dan mempersiapkan peralatan pendukung berupa laptop, lcd proyektor, dan *smartphone*.
2. Realisasi penggunaan *Quizizz* pada setiap mata pelajaran berbeda-beda tergantung pada kebijakan masing-masing guru. Realisasi penerapan *Quizizz* pada

pembelajaran PAI dipakai sebagai media evaluasi pada penilaian harian. Tidak faktor internal yang mempengaruhi penerapan *Quizizz*, tetapi yang menjadi kendala terbesar dari penerapan *Quizizz* adalah jaringan dan *smartphone*. Permasalahan tersebut dapat diatasi guru dengan memberi keringan bagi siswa yang tidak membawa *smartphone*, sedangkan mengenai kendala jaringan biasanya siswa memakai menggunakan paket data masing-masing.

3. Kehadiran *Quizizz* pada pembelajaran PAI disambut positif oleh siswa. Penerapan *Quizizz* pada pembelajaran PAI membuat iklim pembelajaran menjadi berwarna dan menyenangkan, sehingga secara tidak langsung membawa dampak positif terhadap kemajuan belajar siswa, terutama siswa dapat memahami materi pembelajarannya secara mandiri.

B. Saran

Adanya paparan kesimpulan penelitian di atas, saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Penerapan *Quizizz* alangkah baiknya tidak hanya diterapkan pada pembelajaran PAI saja, namun juga perlu diterapkan pada pembelajaran yang lainnya. Di era pendidikan modern ini guru perlu menguasai ilmu dan teknologi agar dapat mewujudkan pembelajaran yang optimal. Oleh karena itu perlu diadakan pelatihan

yang menyasar guru agar guru memiliki wawasan yang lebih, salah satunya wawasan tentang teknologi dibidang pendidikan.

2. Bagi guru PAI

Penerapan *Quizizz* alangkah baiknya tidak hanya dijadikan sebagai media penilaian saja, melainkan perlu dimaksimalkan penggunaannya sebagai media pembelajaran agar dapat menghasilkan hasil yang optimal.

3. Penelitian selanjutnya

Perlu adanya pengembangan mengenai penelitian tentang penggunaan *Quizizz* pada pembelajaran, khususnya pada pembelajaran PAI. Inovasi mengenai media pembelajaran sangat dibutuhkan guna dapat mewujudkan pembelajaran yang optimal serta mencapai tujuan pembelajaran.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Yulia Isratul. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu”. *Kependidikan*. Vol. 2, No. 25, 2019.
- Alfansyur, Andarusni dan Mariyani. “Pemanfaatan Media Berbasis ICT “Kahoot” dalam Pembelajaran PPKN untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”. *Journal UNSRI*. Vol. 6. No. 2, 2019.
- Al-Aliyy: Al-Qur’an dan Terjemahnya. Bandung: CV. Penerbit Diponegoro, 2014.
- Andari, Rafika. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! pada Pembelajaran Fisika”. *ORBITA: Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*. Vol. 6. No. 1, 2020.
- Anwar, Khoirul. “Evaluasi Pembelajaran Menurut Al-Qur’an”. *Rausyan Fikr*. Vol. 15, No. 1, 2019.
- Asrul, dkk. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media, 2015.
- Azizah, Nur dan Muhammad Zainuddin. “Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi di SMK Muhammadiyah 1 dan SMK Muhammadiyah 2 Kota Palembang)”. *Edification*. Vol. 2, No. 2, 2020.
- Bahroni. “Pendidikan Islam sebagai Solusi Alternatif untuk Mengatasi Kemerosotan Moralitas Anak Bangsa”. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*. Vol 4, No. 2, 2009.

- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021.
- dkk, Yuniastuti. *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial (Tinjauan teoretis dan pedoman praktis)*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021.
- Farida, Ida. *Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Nasional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019.
- Firdaus, Muhammad Adhnan. “Internalisasi Nilai Pendidikan Agama Islam pada Ekstrakurikuler Rohis SMA IT Ar-Rohmmah Yogyakarta”. *Jurnal Ideas: Pendidikan, Sosial, dan Budaya*. Vol. 7, No. 3, 2021.
- Fuadi, Salis Irvan dkk. “Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak dalam Keluarga: Kajian QS. al-Taghabun ayat 14-15”. *Matan: Journal of Islam and Muslim Society*. Vol. 2. No. 1, 2020.
- Haddar, Gammar Al dan Maulana Adam Juliano. “Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar”. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 3, No. 6, 2021.
- Hamalik, Oemar *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016.
- Hasanah, Nurul dkk. “Evaluasi Pembelajaran Ditinjau dari Al-Qur’an Surah Al-Ankabut Ayat 2-3”. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*. Vol. 1, No. 2, 2020.
- Hidayati, Issrina Dwika dan Aslam. “Efektivitas Media Pembelajaran Quizizz Secara Daring Terhadap

Perkembangan Siswa”. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. Vol. 4. No. 2, 2021.

Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.

<https://lp2m.uma.ac.id/2022/04/23/data-kualitatif-pengertian-metode-jenis-serta-contohnya/>

Ilmiyah, Nur Hafidhotul dan Meini Sondang Sumbawati. “Pengaruh Media *Kahoot* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa”. *JIEET*. Vol. 3. No. 1, 2019.

Kartini, N. Euis. “Telaah Revisi Teori Domain Kognitif Taksonomi Bloom dan Keterkaitannya dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam”. *Jurnal Basicedu*. Vol. 6, No. 4, 2022.

Kusumastuti, Adhi dan Ahmad Mustamil Khoiron. *Metode Penelitian Kualitatif*. Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno PRESSINDO, 2019.

Marlina, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.

Matthew B. Miles. *Qualitative Data Analysis (A Methods Sourcebook)*. California: Sage Publications, 2014.

Mekarisce, Arnild Augina. “Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat”. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*. Vol. 12, Edisi 3, 2020.

- Mulyati, Sri dan Haniv Evendi. “Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara”. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 3. No. 1, 2020.
- Mundir. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jember: STAIN Jember Press, 2013.
- Nafiati, Dewi Amaliah. “Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik”. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*. Vol. 21, No. 2, 2021.
- Netriwati. “Penerapan Taksonomi Bloom Revisi untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis”. *Desimal: Jurnal Matematika*, Vol. 1, No. 3, 2018.
- Nugrahani, Farida. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: ttb, 2014.
- Nurazizah, Syifa dkk. “Profil Kemampuan Kognitif dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA pada Materi Usaha dan Energi,”. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*. Vol. 3. No. 2, 2017.
- Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019.
- Pito, Abdul Haris. “Media Pembelajaran Perspektif al-Qur’an”. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis*. Vol. VI. No. 2. 2018.
- Rabiudin, dkk. “Analisis Kausalitas Kemampuan Kognitif Siswa Papua dalam Belajar Sains”. *Attractive: Innovative Education Journal*. Vol. 4, No. 1, 2022.

- Ratnawulan, Elis dan A. Rusdianan. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Setia Pustaka, 2014.
- Rusydiyah, Evi Fatimatur. *Media Pembelajaran (Problem Based Learning)*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2020.
- Ruwaida, Hikmatu. “Proses Kognitif dalam Taksonomi Bloom Revisi: Analisis Kemampuan Mencipta (C6) Pada Pembelajaran Fikih di MI Miftahul Anwar Desa Banua Lawas”. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. Vol.4, No. 1, 2019.
- Sobon, Kosmas dan Manuel E. Korompis. “Peluang Peningkatan Kompetensi Guru di Masa Pandemi Virus Covid-19”. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*. Vol. 4. No. 2, 2021.
- Salim dan Syahrur. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka Media, 2012.
- Salsabila, Unik Hanifah dkk. “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi pada Siswa SMA”. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*. Vol. 4. No. 2, 2020.
- Samsu. *Metode Penelitian (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development)*. Jambi: Pusaka, 2017.
- Sapiah, Nur. *Penelitian Kualitatif*. Medan: Wal ashri Publishing, 2020.

- Suhartatik, Toni. *Best Practice (Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional)*. Malang: CV. Multimedia Edukasi, 2020.
- Susilowati, Yayuk dan Sumaji. “Interseksi Berpikir Kritis dengan *High Order Thinking Skill (HOTS)* Berdasarkan Taksonomi Bloom”. *Jurnal Silogisme*. Vol. 5, No. 2, 2020.
- Sidiq, Umar dan Moh. Miftachul Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019.
- Sitepu, Ekalias Noka. “Media Pembelajaran Berbasis Digital”. *Jurnal Mahesa*. Vol. 1, No. 1, 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Widiani, Desti. “Konsep Pendidikan dalam Perspektif Al-Qur’an”. *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 1. No. 2, 2018.
- Widiyanto, Joko. *Evaluasi Pembelajaran (Sesuai dengan Kurikulum 2013)*. Madiun: UNIPMA PRESS, 2018.
- Yunita, Sri. *Media Pembelajaran Matematika Berbasis TIK*. Malang: Ahlimedia Press, 2020.