

PAPER MODE QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VIII SMP IT BAITUL MUSLIM, WAY JEPARA LAMPUNG TIMUR

Fitriyah,¹Diana Ni'matul Khusna,²

fitriyahel.maliki15@gmail.com

STAI DARUSSALAM WAY JEPARA, LAMPUNG TIMUR
LAMPUNG

Abstract

Islamic Religious Education (PAI) is an important subject in the junior high school (SMP) curriculum. The evaluation of PAI learning is a crucial aspect in ensuring students' understanding of the taught material. The use of effective evaluation media is becoming increasingly relevant. One tool that can be utilized is Quizizz, a technology-based platform. This study aims to examine the effectiveness of utilizing Paper Mode Quizizz as an evaluation media for PAI learning in the 8th grade of SMPIT Baitul Muslim. The research method used is a survey approach involving 20 students from class 8F at SMPIT Baitul Muslim as respondents. The data collection instrument uses a questionnaire. The data will be analyzed descriptively to provide an overview of students' perceptions of using Quizizz's paper mode as an evaluation media for PAI learning. The results of the study indicate that the use of Quizizz in paper mode can enhance students' interest, engagement, and motivation in PAI learning.

Abstrak

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran penting dalam kurikulum Sekolah Menengah Pertama (SMP). Evaluasi pembelajaran PAI merupakan aspek krusial dalam menjamin pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan media evaluasi yang efektif menjadi semakin relevan. Salah satu alat yang dapat dimanfaatkan adalah Quizizz, sebuah platform berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas Paper Mode Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran PAI di kelas 8 SMPIT Baitul Muslim. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan survei dengan melibatkan 20 siswa kelas 8F SMPIT Baitul Muslim sebagai responden. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner. Data akan dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran persepsi siswa terhadap penggunaan mode kertas Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran PAI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mode kertas dapat meningkatkan minat, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam pembelajaran PAI.

Kata Kunci: PAPER MODE QUIZIZZ MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN SISWA MATA PELAJARAN PAI

A. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan nilai (*value*) siswa di tingkat pendidikan menengah. Evaluasi pembelajaran PAI menjadi bagian penting dalam upaya memperoleh informasi tentang hasil belajar peserta didik dan sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Menurut Stufflebeam, dkk, evaluasi merupakan suatu proses menggambarkan, memperoleh, dan memberikan informasi yang berguna untuk menilai alternatif keputusan.¹ Evaluasi dapat diartikan sebagai suatu proses yang sistematis untuk menentukan nilai sesuatu dengan kriteria tertentu melalui penilaian.² Penilaian adalah suatu kegiatan untuk menentukan tingkat suatu objek atau kegiatan atas hasil pengukuran objek. Hill (1997) menyatakan bahwa penilaian merupakan suatu kegiatan mengolah informasi yang diperoleh melalui pengukuran untuk menganalisis dan mempertimbangkan kinerja siswa terhadap tugas-tugas yang sesuai.³

Dalam proses pengajaran, kegiatan penilaian merupakan salah satu kunci kata kunci yang penting dan komponen krusial untuk mengetahui atau mengukur seberapa jauh kemampuan belajar siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Hal ini penting agar peserta didik tidak merasa bosan atau gugup setiap kali diadakan tes atau evaluasi pembelajaran.

Salah satunya yaitu media evaluasi berbasis permainan yakni Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel. Quizizz adalah salah satu platform terbaik yang digunakan dalam penilaian pembelajaran atau media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dimana digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik selama mendapatkan materi yang telah diajarkan. Ini juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

Evaluasi adalah proses terakhir dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi yang diajarkan. Selama ini, penilaian hasil belajar siswa dilaksanakan dengan cara konvensional, yaitu dengan berbasis kertas (*paper based test*).⁴ Teknik penilaian berbasis kertas dirasa kurang menyenangkan atau menarik bagi siswa dalam pengerjaannya. Karena hal tersebut, diperlukan adanya sarana evaluasi yang menarik dan menyenangkan yaitu dengan menggunakan game atau permainan.

Di era digital, penggunaan media evaluasi yang efektif menjadi semakin penting untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang inovatif dan menarik. Salah satu alat yang dapat

¹ Daniel L. Stufflebeam, *Educational Evaluation and Decision Making* (Bloomington, Indiana: Phi Delta Kappa, 1971); Ismanto Ismanto, "Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)," *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 9, no. 2 (September 27, 2014): 216, <https://doi.org/10.21043/edukasia.v9i2.773>.

² Lailatul Asria et al., "Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz," *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika* 3, no. 1 (February 8, 2021): 1, <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>.

³ Roger B. Hill, "The Design of An Instrument to Assess Problem Solving Activities in Technology Education," *Journal of Technology Education* 9, no. 1 (September 1, 1997), <https://doi.org/10.21061/jte.v9i1.a.3>; Ismanto, "Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)," 214.

⁴ Abi Hamid, M., "Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Siswa Berbasis TIK Pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika," *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro* 1, no. 1 (2016): 37–46; Lailatul Asria and dkk, "Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz," *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika* 3, no. 1 (2021).

dimanfaatkan adalah Quizizz, sebuah platform interaktif berbasis daring. Dewasa ini, pembelajaran berbasis game semakin diminati. Tidak hanya digunakan sebagai media pada saat belajar mengajar, tetapi juga digunakan sampai pada tahap penilaian/ evaluasi. Quizizz merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai media evaluasi belajar siswa. Quizizz merupakan aplikasi permainan yang fleksibel, karena selain dapat digunakan untuk menyajikan materi pelajaran, Quizizz juga dapat digunakan sebagai media penilaian yang menarik dan menyenangkan.⁵

Quizizz merupakan sebuah platform kuis daring (dalam jaringan) berbasis permainan dimana peserta didik dapat saling berkompetisi untuk mencapai nilai sempurna. Selain dapat dikerjakan secara *online*, Quizizz juga menyediakan kuis mode kertas (*paper mode Quizizz*) yang memanfaatkan kertas cetak, semacam kode respon cepat yang didalamnya tertera kode dengan pilihan ganda A, B, C, dan D. Guru akan menampilkan pertanyaan kemudian siswa menjawab dengan cara memutar kode yang tertera di kertas, setelah itu guru akan memindai kode jawaban siswa menggunakan aplikasi Quizizz di *smartphone*. Skor dapat dilihat secara *real time*.

Melakukan evaluasi secara mudah tanpa *smartphone*, *laptop*, dan data internet. Selama pelajaran, para guru akan membekali peserta didik dengan mode kertas cetak Kuis atau disebut dengan *magic paper*. Kemudian, peserta didik harus memutar kertas untuk menunjukkan jawaban mereka untuk berpartisipasi. Dengan demikian, siswa dapat tetap terlibat dalam pelajaran sementara kertas sedang dipindai melalui satu *smartphone* guru dan pertanyaan ditampilkan oleh guru dilayar. Dengan secara efisien, skor hasil masing-masing peserta didik akan muncul diakhir setelah menyelesaikan seluruh soal disertai dengan rank (nilai tertinggi-terendah) nya. Lebih menariknya lagi, hasil nilai tersebut dapat dengan mudah di- export ke dalam bentuk *excel*

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam di SMPIT Baitul Muslim, media evaluasi yang interaktif dan mendukung pembelajaran aktif sangat diharapkan. Penggunaan Quizizz dalam mode kertas dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam proses evaluasi pembelajaran PAI. Dalam survei ini, siswa akan diminta untuk menilai pengalaman mereka menggunakan Quizizz dalam mode kertas, termasuk keefektifan, keterlibatan, dan preferensi mereka terhadap penggunaan media evaluasi ini. Adapun kelebihan dari Paper Quizz ini adalah

1. Bagi Guru/Pendidik, memudahkan dalam membuat soal.
2. Ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul beberapa poin yang di dapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.
3. Bilamana siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa.
4. Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup sebelumnya akan di tampilkan di review question guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.

⁵ Dhian Nuri Rahmawati et al., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam," *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 2, no. 1 (February 25, 2022): 55–66, <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>.

5. Dalam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapatkan soal kuis yang berbedabeda, karena telah di acak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan.

Sebagaimana yang penulis temui bahwasanya dalam dalam pelaksanaan evaluasi di SMP IT Baitul Muslim masih menggunakan cara lama, melihat temuan ini penulis ingin memberikan hal baru terkait cara evaluasi pembelajaran yang sedikit bereda dengan cara evaluasi yang lain yakni menggunakan *Paper Quizz*. Cara ini cukup efektif untuk melatih peserta didik mengikuti evaluasi pembelajaran yang mengasikkan dan mengesankan hal ini terbukti dengan adanya berbagai tulisan yang membahas evaluasi pembelajaran dengan *Paper Quizz*. Sebagaimana penelitian yang pernah dilakukan sebagai berikut

1. Lailatul Asria, Dwi Ratna Sari, Siti Anifatul Ngaini, Umi Muyasaroh, Fadhilah Rahmawati tentang antusiasme siswa dalam evaluasi belajar menggunakan platform Quizizz menunjukkan bahwa siswa memiliki antusiasme yang baik dalam penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi belajar.⁶
2. Dhian Nuri Rahmawati, Ana Fitrotun Nisa, Dwi Astuti, Fajariyani, dan Suliyanti menunjukkan bahwa perangkat penilaian dengan menggunakan aplikasi Quizizz dapat menumbuhkan minat dan konsentrasi belajar siswa.⁷
3. Rizal Wahid Permana Putra dalam penelitiannya yang berjudul *utilizing paper mode Quizizz for formative assessment in english teaching and learning* menyebutkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan persepsi positif tentang pemanfaatan Quizizz mode kertas.⁸

Karena hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan *paper mode Quizizz* sebagai media evaluasi dalam pembelajaran PAI di kelas 8 SMPIT Baitul Muslim. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan survei untuk mengumpulkan data dari siswa sebagai responden. Melalui pendekatan ini, peneliti akan mengidentifikasi persepsi siswa terkait efektivitas, kegunaan, dan kepuasan mereka terhadap penggunaan Quizizz dalam mode kertas sebagai media evaluasi.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengumpulkan dan menggali data tentang persepsi siswa terkait penggunaan *paper mode Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran PAI..⁹ objek penelitian ini terdiri dari siswa kelas 8 SMPIT Baitul Muslim yang sedang mengikuti pembelajaran PAI. yang berjumlah 20 orang. Data yang diperoleh tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Pemanfaatan Platform Quizizz

⁶ Asria et al., "Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz."

⁷ Rahmawati et al., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam."

⁸ Rizal Wahid Permana Putra, "Utilizing Paper-Mode Quizizz for Formative Assessment in English Teaching and Learning," *Journal of Research on English and Language Learning (J-REaLL)* 4, no. 1 (March 28, 2023): 48–54, <https://doi.org/10.33474/j-reall.v4i1.19288>.

⁹ Adiyanta F.C.S, "Hukum Dan Studi Penelitian Empiris: Penggunaan Metode Survey Sebagai Instrumen Penelitian Hukum Empiris," *Administrative Law & Governance Journal* 2, no. 4 (2019): 697–709; Ressa Ulimaz Amalia et al., "Analisis Kendala Peserta Didik Dalam Pembelajaran Online Materi Biologi Di SMP Negeri 3 Bantul," *Jurnal Bio Educatio* 5, no. 2 (2020): 11–12.

Pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran telah mengalami perkembangan yang pesat. Hadirnya teknologi digital dalam pembelajaran ini memberikan berbagai pembaruan dalam dunia pendidikan, yaitu semakin bervariasinya media pembelajaran. Pembelajaran dan evaluasi konvensional yang terkesan monoton tergantikan dengan pembelajaran menggunakan media digital yang dianggap lebih praktis, fleksibel, dan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Pentingnya media pembelajaran yang sesuai adalah faktor krusial dalam mendukung keberhasilan pendidikan. Media pembelajaran memiliki peran sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa. Guru bertanggung jawab sepenuhnya dalam mengatur dan mengevaluasi perkembangan pembelajaran.

Dengan semakin pesatnya globalisasi, teknologi juga mengalami perkembangan yang menghasilkan adanya aplikasi Quizizz sebagai sarana pembelajaran yang mendukung kelangsungan proses belajar mengajar di tengah pandemi. Quizizz merupakan aplikasi berbasis online yang dapat digunakan dengan mudah jika terdapat akses internet yang memadai. Aplikasi Quizizz memiliki beberapa kelebihan yang dapat dimanfaatkan selain sebagai media pembelajaran, juga sebagai alat evaluasi pembelajaran. Sebagai contoh, terdapat data dan statistik kinerja siswa yang dapat menggambarkan pemahaman siswa terhadap materi, dan hasilnya dapat digunakan sebagai ukuran evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Oleh karena itu, aplikasi ini memberikan nuansa baru dalam hal evaluasi oleh guru dan memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Setelah tahap pelaksanaan, diperoleh hasil dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Persentase Hasil Angket Persepsi Siswa

Indikator	Keterangan				
	STS	TS	N	S	SS
Saya merasa <i>Paper Mode Quizizz</i> efektif dalam membantu saya memahami materi PAI			7	10	3
Saya merasa <i>Paper Mode Quizizz</i> memberikan pengalaman belajar yang interaktif dalam pembelajaran PAI			3	11	6
Saya merasa <i>Paper Mode Quizizz</i> membantu meningkatkan keterlibatan dan motivasi saya dalam pembelajaran PAI			6	10	4
Saya merasa <i>Paper Mode Quizizz</i> menyajikan konten yang relevan dengan materi PAI yang telah dipelajari			5	10	5
Saya percaya bahwa penggunaan <i>Paper Mode Quizizz</i> dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar saya dalam mata pelajaran PAI			10	7	3
Saya mudah memahami instruksi dan tugas yang diberikan melalui <i>Paper Mode Quizizz</i>			10	6	4
Saya merasa penggunaan <i>Paper Mode Quizizz</i> membuat pembelajaran PAI menjadi lebih menarik dan menyenangkan			3	7	10

Saya merasa puas dengan penggunaan <i>Paper Mode Quizizz</i> sebagai media evaluasi pembelajaran PAI di SMPIT Baitul Muslim			3	9	8
Saya merasa <i>Paper Mode Quizizz</i> membantu saya mengukur pemahaman dan kemampuan saya dalam materi PAI			6	10	4
Saya merasa penggunaan <i>Paper Mode Quizizz</i> sebaiknya diterapkan secara rutin dalam pembelajaran PAI di SMPIT Baitul Muslim			4	11	5
Jumlah			57	91	52
Presentase			29%	45%	26%



Analisis data yang dilakukan pada tabel 1 menunjukkan bahwa persentase hasil untuk setiap kategori persepsi siswa adalah sebanyak 26% siswa termasuk dalam kategori sangat setuju, 45% siswa termasuk dalam kategori setuju, 29% siswa termasuk dalam kategori netral, 0% siswa termasuk dalam kategori tidak setuju, dan 0% siswa termasuk dalam kategori sangat tidak setuju. Dari hasil persentase tersebut, menjelaskan bahwa sebagian besar siswa SMPIT Baitul Muslim kelas 8F termasuk dalam kategori setuju terhadap pemanfaatan Quizizz mode kertas sebagai media evaluasi pembelajaran PAI dengan besaran persentase yaitu 45%. Berdasarkan analisis tersebut, disebutkan bahwa jumlah siswa kelas 8F SMPIT Baitul Muslim adalah 20 siswa, termasuk dalam kategori sangat setuju sebanyak 5 siswa, kategori setuju sebanyak 9 siswa, dan kategori netral sebanyak 6 siswa. Jumlah siswa dengan kategori tersebut yang dikelompokkan menjadi lima kategori disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2. Jumlah Siswa Menurut Pengelompokan Persepsi Siswa

No.	Kategori Persepsi Siswa	Banyak Siswa
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	9
3	Netral	6
4	Tidak Setuju	0
5	Sangat Tidak Setuju	0

Menurut Learner dalam Mulyono Abdurrahman, persepsi adalah batasan yang digunakan dalam proses untuk memahami dan menginterpretasikan informasi sensoris atau kemampuan intelek untuk merencanakan makna dari data yang diterima dari berbagai indra.¹⁰ Persepsi adalah proses di mana seseorang memproses objek atau informasi yang diterima melalui pengamatan menggunakan indera yang dimilikinya.

Dengan merujuk pada hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap pemanfaatan Paper Mode Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran PAI adalah positif, aplikasi Quizizz memiliki kemampuan untuk meningkatkan minat dan konsentrasi belajar siswa serta menciptakan kegembiraan dalam proses pembelajaran. Bahkan siswa yang biasanya kurang aktif menjadi lebih aktif daripada sebelumnya. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menggunakan aplikasi Quizizz untuk penilaian hasil belajar karena aplikasi tersebut memiliki cara penggunaan yang mudah dan sederhana, sehingga sangat cocok digunakan oleh siswa SMP. Ketika peneliti memberikan contoh penggunaan aplikasi, siswa dengan cepat dan responsif dalam menggunakannya. Semua siswa langsung terlibat dan mulai menggunakan aplikasi tersebut.

2. Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan Platform Quizizz

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Evaluasi pembelajaran ini merupakan bagian integral dari kegiatan pembelajaran dan tidak dapat dipisahkan darinya. Menurut standar proses yang diatur dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016, kegiatan pengelolaan pembelajaran oleh guru mencakup perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran.¹¹

Berdasarkan informasi yang disebutkan di atas, berikut adalah alasan-alasan pentingnya evaluasi pembelajaran:

- 1) Mengukur keberhasilan pembelajaran yang dikelola oleh guru: Penilaian pembelajaran memberikan gambaran tentang sejauh mana guru berhasil dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.
- 2) Mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran: Penilaian pembelajaran membantu dalam mengevaluasi pemahaman dan kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran. Hal ini membantu mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan memberikan bantuan tambahan kepada siswa yang membutuhkannya.
- 3) Memberikan umpan balik bagi siswa dan guru: Penilaian pembelajaran memberikan umpan balik yang berguna bagi siswa dalam mengenali kekuatan dan kelemahan mereka, serta mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Bagi guru, penilaian membantu dalam mengevaluasi metode pengajaran dan penyesuaian instruksional yang diperlukan.

¹⁰ "Bab2.Pdf," accessed June 15, 2023, <https://eprints.uny.ac.id/9927/2/bab2.pdf>.

¹¹ "Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah [JDIH BPK RI]," accessed June 15, 2023, <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/224242/permendikbud-no-22-tahun-2016>.

- 4) Evaluasi diri guru dan sekolah dalam mengelola pembelajaran: Penilaian pembelajaran juga digunakan sebagai alat evaluasi diri bagi guru dan sekolah dalam mengevaluasi efektivitas metode pengajaran, kurikulum, dan strategi pembelajaran yang diterapkan. Hal ini membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Dengan demikian, penilaian pembelajaran memiliki peran penting dalam mengukur keberhasilan pembelajaran, memberikan umpan balik bagi siswa dan guru, serta melakukan evaluasi diri terkait pengelolaan pembelajaran oleh guru dan sekolah.

Penelitian ini fokus pada penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media penilaian. Penggunaan Quizizz sebagai alat penilaian terbukti sangat mudah. Aplikasi ini menyediakan kuis interaktif dengan opsi jawaban sebanyak 4-5 pilihan, termasuk jawaban yang benar. Selain itu, pengguna dapat menambahkan gambar sebagai latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan. Quizizz merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan tanpa kehilangan substansi dari proses pembelajaran itu sendiri.

Aplikasi Quizizz memiliki beberapa kelebihan, di antaranya:

- 1) Memudahkan bagi guru/pendidik dalam membuat soal dan memungkinkan untuk diedit kapan saja. Hal ini memberikan fleksibilitas dalam menyesuaikan konten pembelajaran.
- 2) Saat siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, mereka akan melihat berapa poin yang mereka peroleh untuk setiap soal dan juga mendapatkan peringkat atau ranking dalam menjawab kuis tersebut. Ini dapat memberikan motivasi tambahan dan kompetisi sehat di antara siswa.
- 3) Jika siswa menjawab kuis dengan salah, aplikasi akan menampilkan jawaban yang benar. Ini membantu siswa dalam melakukan koreksi mandiri dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi.
- 4) Setelah menyelesaikan kuis, pada tahap akhir atau penutup, terdapat tampilan *review* pertanyaan yang memungkinkan siswa untuk memeriksa kembali jawaban yang telah mereka pilih. Hal ini membantu dalam proses refleksi dan evaluasi diri siswa.

Dengan kelebihan-kelebihan tersebut, aplikasi Quizizz memberikan kemudahan dalam pembuatan soal, memberikan umpan balik segera kepada siswa, dan mendorong proses refleksi dan pembelajaran yang mandiri. Guru dapat mengatur dan melacak kemajuan siswa dengan mudah, sambil memberikan umpan balik yang efektif.

Berdasarkan hasil dari pengisian angket, siswa merasa senang ketika menggunakan Paper Mode Quizizz sebagai media penilaian. Salah satu faktor yang dapat berdampak negatif pada pemahaman siswa adalah kurangnya konsentrasi. Jika siswa tidak dapat berkonsentrasi dengan baik, maka kualitas aktivitas belajar mereka akan menurun dan kemungkinan akan terjadi ketidaksiwaan dalam belajar serta pemahaman terhadap materi akan berkurang. Konsentrasi merupakan aspek penting bagi siswa dalam menerima materi pembelajaran dan menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran, siswa dapat merasa lebih aktif dan terfokus pada apa yang mereka pelajari. Hal ini mendorong mereka untuk lebih berkomitmen dalam mencapai hasil yang terbaik.

D. Simpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis data mengenai persepsi siswa terhadap pemanfaatan Quizizz mode kertas sebagai media evaluasi pembelajaran PAI

menunjukkan sebagian besar siswa termasuk dalam kategori setuju terhadap pemanfaatan Quizizz mode kertas sebagai media evaluasi pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi positif terhadap efektivitas, kegunaan, dan kepuasan mereka terhadap penggunaan Quizizz dalam mode kertas. Penggunaan Quizizz dalam mode kertas sebagai media evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam mendapatkan respons positif dari siswa. Penggunaan aplikasi ini dapat meningkatkan minat, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam pembelajaran PAI. Selain itu, penggunaan Quizizz mode kertas juga membantu siswa dalam memahami materi, mengukur pemahaman dan kemampuan mereka, serta membuat pembelajaran PAI menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi guru PAI dan institusi pendidikan dalam memperbaiki metode evaluasi pembelajaran PAI di SMPIT Baitul Muslim. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang pemanfaatan *paper mode Quizizz* sebagai media evaluasi, diharapkan pembelajaran PAI dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M. "Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Siswa Berbasis TIK Pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika." *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro* 1, no. 1 (2016): 37–46.
- Asria, Lailatul, Dwi Ratna Sari, Siti Anifatul Ngaini, Umi Muyasaroh, and Fadhilah Rahmawati. "Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz." *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika* 3, no. 1 (February 8, 2021): 1–17. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>.
- "Bab2.Pdf." Accessed June 15, 2023. <https://eprints.uny.ac.id/9927/2/bab2.pdf>.
- F.C.S, Adiyanta. "Hukum Dan Studi Penelitian Empiris: Penggunaan Metode Survey Sebagai Instrumen Penelitian Hukum Empiris." *Administrative Law & Governance Journal* 2, no. 4 (2019): 697–709.
- Hill, Roger B. "The Design of An Instrument to Assess Problem Solving Activities in Technology Education." *Journal of Technology Education* 9, no. 1 (September 1, 1997). <https://doi.org/10.21061/jte.v9i1.a.3>.
- Ismanto, Ismanto. "Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)." *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 9, no. 2 (September 27, 2014). <https://doi.org/10.21043/edukasia.v9i2.773>.
- Lailatul Asria and dkk. "Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz." *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika* 3, no. 1 (2021).
- "Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah [JDIH BPK RI]." Accessed June 15, 2023. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/224242/permendikbud-no-22-tahun-2016>.
- Putra, Rizal Wahid Permana. "Utilizing Paper-Mode Quizizz for Formative Assessment in English Teaching and Learning." *Journal of Research on English and Language Learning (J-REaLL)* 4, no. 1 (March 28, 2023): 48–54. <https://doi.org/10.33474/j-reall.v4i1.19288>.

Nama Penulis:

Rahmawati, Dhian Nuri, Ana Fitrotun Nisa, Dwi Astuti, Fajariyani Fajariyani, and Suliyanti Suliyanti. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam." *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 2, no. 1 (February 25, 2022): 55–66. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>.

Ressa Ulimaz Amalia, Bekti Isaeni, Purwati, and Yahya Hanafi. "Analisis Kendala Peserta Didik Dalam Pembelajaran Online Materi Biologi Di SMP Negeri 3 Bantul." *Jurnal Bio Educatio* 5, no. 2 (2020): 11–12.

Stufflebeam, Daniel L. *Educational Evaluation and Decision Making*. Bloomington, Indiana: Phi Delta Kappa, 1971.



© 2019 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).