

## PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL MENGGUNAKAN QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) KELAS X

Sutarto

STAI Nida El Adabi, Indonesia

[sutarto.e@gmail.com](mailto:sutarto.e@gmail.com)

---

### ABSTRAK

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi keterbatasan alat evaluasi berbasis digital dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) membuat mata pelajaran PAI terkesan konvensional dan menjadi mata pelajaran yang membosankan. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengkaji mengenai Pengembangan Evaluasi Pembelajaran PAI berbasis digital. Salah satu platform belajar digital yang menarik bagi peserta didik adalah Quizizz. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan metode deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alat evaluasi berbasis digital ini dibuat untuk mengukur penilaian harian mata pelajaran PAI pada materi kelas X. Quizizz memberikan warna baru dalam alat evaluasi, karena didalamnya mengandung gamifikasi. Sehingga melakukan penilaian memiliki nuansa gamifikasi. Quizizz selain menyediakan data dan statistik tentang kinerja siswa, serta hasilnya dapat diunduh, pendidik juga dapat melacak jumlah jawaban peserta didik. Penggunaan quizizz membantu pendidik dalam melakukan penilaian tanpa dibatasi oleh tempat, tampilan yang menarik dan terdapat pengaturan waktu. Kelebihan dari penggunaan Quizizz diantaranya yaitu terdapat data dan statistik kinerja siswa yang hasilnya dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk pembelajaran lanjutan. Dengan menggunakan Quizizz memudahkan guru untuk segera mengetahui hasil pekerjaan siswa tanpa perlu menghitung nilai secara manual.

**Kata Kunci :** Evaluasi Pembelajaran, Berbasis Digital, Pendidikan Agama Islam, Quizizz.

**Abstrack:** *This research is motivated by the limitations of digital-based evaluation tools in Islamic Religious Education (PAI) subjects, making PAI subjects seem conventional and become boring subjects. This research aims to examine the development of digital-based PAI learning evaluation. One of the digital learning platforms that is interesting for students is Quizizz. The approach used is qualitative with descriptive methods. The results of this research show that this digital-based evaluation tool was created to measure the daily assessment of PAI subjects in class X material. Quizizz gives a new color to the evaluation tool, because it contains gamification. So carrying out assessments has a gamification feel. Quizizz apart from providing data and statistics about student performance, and the results can be downloaded, educators can also track the number of students' answers. The use of Quizizz helps educators carry out assessments without being limited by location, attractive appearance and time settings. KThe advantages of using Quizizz include that there is data and statistics on student performance, the results of which can be used as evaluation material for further learning. Using Quizizz makes it easier for teachers to immediately find out the results of students' work without having to calculate grades manually.*

**Keywords:** *Learning Evaluation, Digital Based, Islamic Religious Education, Quizizz.*

---

#### Article History:

Received: 28-08-2023

Revised : 27-09-2023

Accepted: 30-10-2023

Online : 29-10-2023

---

### A. LATAR BELAKANG

Evaluasi dalam pendidikan merupakan hal yang sangat penting, evaluasi merupakan rangkaian akhir dari proses pendidikan. Dalam pendidikan islam, evaluasi merupakan salah satu komponen dari sistem pendidikan yang harus dilakukan secara sistematis dan terencana sebagai alat ukur untuk mengukur keberhasilan atau target yang akan dicapai dalam proses pembelajaran.

Istilah evaluasi dalam al-qur'an disebut juga sebagai al-bala' yang memiliki makna cobaan atau ujian. Evaluasi wajib dilakukan oleh guru untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kelemahan suatu proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dengan melakukan evaluasi diharapkan mutu dari proses pembelajaran akan semakin lebih baik lagi dari sebelumnya. Sehingga tujuan dari pembelajaran bisa tercapai (Apiyani, 2022).

Farida dikutip (Hasbi, 2021) bahwa secara harfiah kata evaluasi berasal dari bahasa inggris yaitu evaluation. Evaluasi adalah suatu kegiatan atau proses yang sistematis, berkelanjutan menyeluruh dalam rangka pengendalian penjaminan, dan penetapan kualitas (nilai dan arti) berbagai komponen pembelajaran berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu. Menurut Arifin dalam (Na'im, 2021) bahwa evaluasi merupakan salah satu komponen penting dan tahap yang harus ditempuh oleh guru untuk mengetahui keefektifan pembelajaran. Subali dalam (Tanjung, 2022) berpendapat Evaluasi merupakan suatu proses penetapan untuk menyatakan baik atau buruk, berhasil atau gagal sukses atau tindakanya sesuatu.

Menurut Widyoko dalam (Nadeak, 2020) bahwa ada tiga istilah yang yang sering digunakan dalam evaluasi yaitu tes, pengukuran dan penilaian (*test, measurement* dan *assement*). Adapun menurut (Lutfi, 2022) bahwa tes merupakan salah satu alat untuk melakukan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek. Pengukuran merupakan kuantifikasi atau penetapan angka tentang karakteristik atau keadaan individu menurut aturan-aturan tertentu. Penilaian merupakan kegiatan menafsirkan atau mendeskripsikan hasil pengukuran sedangkan evaluasi merupakan penetapan nilai atau implikasi perilaku.

Widyoko dikutip (Ulfah, 2019) bahwa pembelajaran merupakan salah satu bentuk program, karena pembelajaran yang baik memerlukan perencanaan yang matang dan dalam pelaksanaannya melibatkan berbagai orang, baik guru maupun siswa memiliki keterkaitan antara kegiatan pembelajaran satu dengan pembelajaran yang lain yaitu untuk mencapai kompetensi bidang studi yang pada akhirnya untuk mendukung pencapaian kompetensi lulusan, serta berlangsung dalam organisasi. Menurut Jihad dan Haris dalam (Sulaeman, 2022) bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek yaitu: belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pembelajaran.

Dalam pembelajaran maka akan menghasilkan hasil belajar, Manap dikutip (Ulfah, 2023) mengemukakan bahwa penilaian hasil belajar merupakan bagian tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran bahkan merupakan hal yang vital dalam sistem Pendidikan dan pengajaran di Lembaga Pendidikan Formal. Evaluasi dalam pembelajaran tidak hanya prosesnya yang dievaluasi, hasil belajar termasuk hal yang penting untuk dievaluasi. Menurut Wati dalam (VF Musyadad, 2022) bahwa evaluasi hasil belajar adalah suatu tindakan atau proses untuk menentukan semua nilai yang berhubungan dengan dunia Pendidikan, seperti bidang kognitif, afektif dan psikomotor. Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan kegiatan memperbaiki terhadap proses dan hasil pembelajaran. Evaluasi hasil pembelajaran merupakan kegiatan yang memberikan pertimbangan untuk mendapatkan koreksi secara objektif. Dengan evaluasi pembelajaran maka kekurangan dan kelebihan pada saat pembelajaran akan terlihat jelas.

Perkembangan teknologi informasi di dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini bisa dikatakan sebagai sebuah peluang atau bisa juga dikatakan sebagai sebuah tantangan. Dalam dunia pendidikan sendiri dikatakan sebagai peluang apabila kemajuan dan kecanggihan tersebut bisa dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran. Dan bisa dikatakan sebagai sebuah tantangan apabila kemajuan tersebut tidak dibarengi dengan keahlian seorang pendidik dalam menggunakannya.

Teknologi informasi dan komunikasi merupakan bagian dari pendidikan, maka perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempunyai peran dalam memberikan arah perkembangan dunia pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana penunjang dari pembelajaran yang ditandai dengan munculnya berbagai pembelajaran online, dengan menggunakan fasilitas internet, baik dalam bentuk formal maupun non-formal (Supriani, 2022). Solusi teknologi informasi dan komunikasi dengan memanfaatkan jaringan Internet menghadirkan pembelajaran kolaboratif yang dapat diakses secara luas, kapanpun dan dimanapun. Berbagai solusi teknologi informasi dan komunikasi terbukti mampu berperan dalam meningkatkan layanan pendidikan dan pembelajaran (Nasser, 2021).

Salah satu solusi teknologi informasi dan komunikasi yang cukup populer adalah pembelajaran online (online learning) atau pembelajaran elektronik (e-learning). Salah satu contoh pesatnya perkembangan teknologi yaitu *smarthphone* pintar atau gadget. Penggunaan gadget selama ini masih terfokus pada kegiatan seperti menelepon, mengirim sms, mendengarkan musik, menonton video, bermain sosial media, serta bermain game. Gadget merupakan benda yang tidak bisa lepas dari kehidupan manusia, saat ini dampaknya pun tidak terbatas terhadap kalangan tertentu saja, namun telah meluas ke semua kalangan baik kalangan pelajar maupun bukan kalangan terpelajar. Dalam kalangan pelajar sendiri tidak sedikit pelajar yang akhirnya kecanduan gadget dan menyalahgunakan gadget untuk hal-hal yang kurang bermanfaat seperti bermain game sampai menghabiskan waktu berjam-jam dan lupa dengan tugasnya sebagai seorang pelajar.

Kitao Kenji dikutip (Arifudin, 2021) bahwa pengertian pembelajaran digital meliputi aspek perangkat keras (infrastruktur) berupa seperangkat komputer yang saling berhubungan satu sama lain dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan data, baik berupa teks, pesan, grafis, video maupun audio. Dengan kemampuan ini pembelajaran digital dapat diartikan sebagai suatu jaringan komputer yang saling terkoneksi dengan jaringan komputer lainnya ke seluruh penjuru dunia. Sucipto dan Kustandi dalam (MF AK, 2021) bahwa pembelajaran digital merupakan sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya atau bisa juga disebut pembelajaran E-learning. Istilah pembelajaran digital lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijumpai oleh teknologi Internet.

Sucipto dan Kustandi dalam (Ulfah, 2022) bahwa pembelajaran digital dapat pula diartikan sebagai proses pembelajaran yang dilalui melalui *network* (jaringan komputer), yang biasanya lewat internet atau intranet. Dengan adanya fasilitas internet, pembelajaran digital tidak terus menerus bergantung pada pengajar, karena akses informasi (*knowledge*) lebih luas dan lengkap, sehingga pembelajar dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Menurut (Arifudin, 2022) bahwa pembelajaran digital merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi pembelajar agar mampu belajar dengan lebih luas,

lebih banyak, dan bervariasi. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, dan gerak.

Kitao Kenji dalam (Hanafiah, 2022) bahwa potensi pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari ada 3, yaitu:

1) Potensi Alat Komunikasi

Dengan menggunakan pembelajaran digital, dapat berkomunikasi kemana saja secara cepat. Misalnya, dapat berkomunikasi dengan menggunakan email, atau berdiskusi melalui chatting maupun mailing list.

2) Potensi Akses Informasi

Melalui pembelajaran digital, dapat diakses berbagai informasi, seperti prakiraan cuaca, perkembangan ekonomi, sosial, politik, budaya, ilmu pengetahuan, dan teknologi yang disajikan oleh berbagai sumber tanpa harus berlangganan.

3) Potensi Pendidikan dan Pembelajaran

Perkembangan teknologi pembelajaran digital yang sangat pesat dan merambah keseluruh penjuru dunia telah dimanfaatkan oleh berbagai banyak negara, institusi, dan ahli untuk berbagai kepentingan termasuk dalamnya untuk pendidikan dan pembelajaran.

Meskipun begitu, perkembangan media pembelajaran berbasis digital tidak lepas dari sejumlah permasalahan. Terbatasnya aksesibilitas, disparitas teknologi di berbagai wilayah, dan tantangan integrasi teknologi dalam kurikulum adalah sebagian dari kendala yang dihadapi (Anggraini & Winarti., 2023). Dalam menghadapi tantangan ini, diperlukan solusi-solusi inovatif agar manfaat media pembelajaran berbasis digital dapat dinikmati secara merata oleh seluruh lapisan masyarakat termasuk pada penyelenggaraan pendidikan di setiap jenjangnya (Mayasari, 2022).

Fauzi dikutip (Irwansyah, 2021) bahwa teknologi digital tidak hanya memberikan cara baru untuk mengakses informasi, tetapi juga mengubah cara belajar, mengajar, dan berinteraksi dalam konteks pendidikan. Dengan memasuki era di mana perangkat pintar, platform pembelajaran online, dan aplikasi pendidikan semakin meluas, tantangan dan peluang baru pun muncul. Melalui pemahaman yang mendalam tentang perubahan ini, kita dapat memahami bagaimana teknologi digital tidak hanya mengubah cara kita memperoleh pengetahuan, tetapi juga merintis jalan bagi pendekatan pembelajaran yang lebih inklusif, adaptif, dan responsif terhadap dinamika masyarakat modern. Dengan merinci konsep-konsep kunci ini, kita dapat membuka diskusi yang lebih luas tentang bagaimana mengoptimalkan potensi teknologi dalam meningkatkan mutu pendidikan global.

Bagi seorang pendidik pesatnya perkembangan teknologi harusnya bisa dijadikan peluang yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan suatu inovasi dalam dunia pendidikan. Soal latihan online adalah salah satu alternative yang dapat dikembangkan dengan menggunakan internet guna membantu siswa mengevaluasi kemampuan yang telah diserapnya. Salah satu web online yang bisa digunakan guru untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran agar menarik dan tidak membosankan yaitu dengan web quizizz.

Pengembangan latihan soal secara online diperlukan karena dapat dijadikan sebagai kegiatan evaluasi mandiri yang bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun. Siswa merasa bosan dan terkadang mengantuk saat mengerjakan soal di kertas yang akhirnya konsentrasi mereka terganggu. Dari sisi guru sendiri, evaluasi yang masih dilakukan

secara konvensional sebenarnya dianggap merepotkan salah satunya karena guru harus memeriksa jawaban soal secara manual sehingga membutuhkan waktu dan tenaga yang lebih untuk melakukan itu semua. Hal tersebut terjadi salah satunya dikarenakan kurangnya pemanfaatan alat evaluasi yang menarik dan praktis. Hal tersebut dikarenakan guru enggan untuk mencari tahu dan belajar tentang kemajuan teknologi yang bisa dipakai untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Agustia et al, 2021).

Maka dari itu peneliti mencoba untuk mengembangkan produk penelitian evaluasi online dengan bantuan quizizz sebagai evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran PAI. Sebagai upaya untuk menelaah lebih lanjut peneliti bermaksud untuk meneliti dengan judul pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis digital menggunakan quizizz pada mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI) kelas X.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini berusaha untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis digital menggunakan quizizz pada mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI) kelas X. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa metode deskriptif analisis. Menurut (Mayasari, 2021) bahwa deskriptif analisis adalah penelaahan secara empiris yang menyelidiki suatu gejala atau fenomena khusus dalam latar kehidupan nyata. Hasil penelitian ini dikumpulkan dengan data primer dan data skunder.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Arifudin, 2023) menyatakan pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut (Mayasari, 2023) bahwa caranya dengan mentranskripsikan data, kemudian pengkodean pada catatan-catatan yang ada di lapangan dan diinterpretasikan data tersebut untuk memperoleh kesimpulan.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian lapangan (*field research*). Menurut (Ulfah, 2021) bahwa pendekatan ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian, yaitu mendeskripsikan dan menganalisis mengenai pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis digital menggunakan quizizz pada mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI) kelas X. Sehingga dengan metode tersebut akan mampu menjelaskan permasalahan dari penelitian (Nurbaeti, 2022).

Penentuan teknik pengumpulan data yang tepat sangat menentukan kebenaran ilmiah suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.

Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistik secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang analisis pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis digital menggunakan quizizz pada mata pelajaran

pendidikan agama islam (PAI) kelas X dari buku-buku, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Supriani, 2020).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Fitria, 2023).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Tanjung, 2021) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis digital menggunakan quizizz pada mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI) kelas X.

Lebih lanjut Amir Hamzah mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali (Fikriyah, 2022). Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Arifudin, 2020) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Hoerudin, 2023). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian (Haris, 2023). Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis digital menggunakan quizizz pada mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI) kelas X.

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Tanjung, 2023).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Mardizal, 2023). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Fitria, 2020) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis digital menggunakan quizizz pada mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI) kelas X.

Menurut Muhadjir dalam (Surya, 2021) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui

pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil studi literatur yang diperoleh yaitu mengenai 1) Asesmen berbasis Gamifikasi, dan 2) Quizizz.

#### **Asesmen Berbasis Gamifikasi**

Asesmen adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi hasil kegiatan yang diperoleh dari berbagai jenis tagihan dan mengolah informasi tersebut untuk menilai hasil kegiatan dan perkembangannya. Pengumpulan informasi tersebut menggunakan tes, yang berarti adanya seperangkat pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk memperoleh informasi, dimana setiap butir pertanyaan tersebut memiliki jawaban (Darmawan, 2021).

Pitoyo dan Asib dalam (Hadiansah, 2021) menyatakan Semakin berkembangnya masa, asesmen dan teknologi merupakan dua komponen yang sangat penting dalam pendidikan. Asesmen adalah inti pendidikan, yang memberikan banyak informasi kepada guru dari siswa mereka dan teknologi membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih mudah. Guru dapat memanfaatkan integrasi teknologi dan penilaian untuk mendapatkan informasi yang benar-benar detail tentang tes siswa untuk menciptakan proses pengajaran yang baik. Oleh karenanya dibutuhkan asesmen yang berbasis gamifikasi dalam dunia Pendidikan. Gamifikasi dalam asesmen, yaitu membuat metode pengembangan produk instrument asesmen memiliki unsur-unsur permainan, yaitu memiliki desain yang mengaitkan elemen game, mekanik game, dan dinamika game menjadi satu konstituen. Ketiganya adalah inti dari penilaian berbasis gamifikasi yang sesuai kriteria. Salah satu contoh desain gamifikasi untuk penilaian dikembangkan oleh Werbach dan Hunter dalam (Rahman, 2021). Mereka menjelaskan untuk merancang penilaian berbasis gamifikasi terdapat tiga langkah. Proses pertama adalah memilih dinamika pengujian dan proses kedua adalah memilih mekanika yang sesuai. ujian. Perlu memperhitungkan bahwa dinamika dan mekanika pengujian harus cocok. Yang terakhir adalah memilih komponen yang sesuai dengan mekanik.

Ketika tes berbasis gamifikasi dibuat dan dipersiapkan oleh guru sesuai dengan kriteria keberhasilannya, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran, kurikulum, dan prinsip pembelajaran maka akan mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi pelajar dengan mempraktikan aktivitas permainan dalam konteks Pendidikan sebagaimana dijelaskan Pitoyo & Asib dalam (Mawati, 2023). Salah satu website penyedia fasilitas penilaian berbasis gamifikasi adalah Quizizz (Albeta dkk, 2021). Penerapan Quizizz sebagai media pengajaran dan penilaian telah banyak dielaborasi dalam beberapa penelitian (Darmawan et al, 2020). Quizizz dapat dijadikan alat asesmen tes bentuk pilihan ganda, aplikasi ini sangat berguna diaplikasikan dalam konteks Pendidikan (Al Munawaroh, 2021).

#### **Quizizz**

Thariq menyatakan bahwa Quizizz adalah salah satu alat asesmen online sederhana untuk digunakan oleh siswa (<http://quizizz.com>). Mereka dapat mendaftar dengan menggunakan akun google mereka atau mereka bisa mendapatkan akses ke permainan

hanya dengan memasukkan kode permainan. Untuk guru, mereka dapat membuat kuis tak terbatas setelah mendaftar. Quizizz merupakan media e-learning yang menyenangkan untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa melalui pembelajaran berbasis game dalam aplikasi (Dhamayanti, 2021). Quizizz merupakan aplikasi edukasi berbasis game yang didesain semenarik mungkin, yang berguna untuk membantu dosen mengevaluasi kegiatan setelah kuliah (Vitarani et al, 2021).

Quizizz adalah alat penilaian online sebagai aktivitas kelas multipemain yang menyenangkan yang memungkinkan semua siswa untuk berlatih bersama dengan komputer atau Smartphone mereka (Irwansyah & Izzati., 2021). Quizizz merupakan software online yang dapat digunakan sebagai media evaluasi (Al Munawaroh, 2021). Quizizz adalah software asesmen online (Darmawan et al, 2020). Quizizz adalah aplikasi asesmen online yang sangat berguna untuk siswa, guru, ataupun dosen, karena dapat memberikan laporan hasil tes dengan cepat beserta analisisnya dan peningkatan siswa motivasi dan minat (Agustia et al, 2021). Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diketahui bahwa Quizizz adalah software instrument asesmen online yang mudah digunakan oleh pendidik atau peserta didik, menyenangkan, dan dapat membantu pendidik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Melihat tinjauan sejarah Quizizz, pada tahun 2015 Ankit dan Deepak membangun Quizizz pada tahun 2015 sambil mengajar matematika di sebuah sekolah di kota Bangalore, India. Saat ini sudah ada 10 juta murid yang menggunakan quizizz, dari lebih 100 negara dan mempunyai kantor di Bangalore dan Santa Monica, California. Quizizz sebagai aplikasi yang ramah terhadap penggunaan smartphone, membuat siswa yang dekat dengan penggunaan smartphone tertarik memainkan aplikasi ini. Hal ini meningkatkan minat dan keterlibatan siswa terhadap mata pelajaran yang disajikan dalam quizizz.



Gambar 1.1 Icon dan Wordmark Quizizz

Quizizz semacam bank soal berbasis gamifikasi, yang setiap orang dengan mudah bisa menjadi contributor pembuat soal, dan setiap orang dapat dengan mengakses quizizz untuk menjawab soal-soal tersebut. Namun, soal-soal yang tersedia belum diketahui secara pasti kevalidannya, selain itu berkesinambungan dengan penelitian ini, dalam bank soal di quizizz belum tersedia soal tes yang teruji mengenai gambaran pilihan pekerjaan lulusan SMK akuntansi, oleh karena itu melihat pentingnya alat penilaian untuk mengukur gambaran pengetahuan peserta didik SMK Akuntansi mengenai informasi pilihan pekerjaan yang sesuai dengan jurusanannya, maka penulis tertarik untuk mengembangkan instrument asesmen tes gambaran pilihan pekerjaan lulusan SMK Akuntansi berbasis gamifikasi melalui website quizizz.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Dari telaah mendalam terhadap kemajuan digital dalam pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi berbasis digital ini dibuat untuk mengukur penilaian harian mata pelajaran PAI pada materi kelas X. Quizizz memberikan warna baru dalam alat evaluasi, karena didalamnya mengandung gamifikasi. Sehingga melakukan penilaian memiliki nuansa gamifikasi. Quizizz selain menyediakan data dan statistik tentang kinerja siswa, serta hasilnya dapat diunduh, pendidik juga dapat melacak jumlah jawaban peserta didik. Penggunaan quizizz membantu pendidik dalam melakukan penilaian tanpa dibatasi oleh tempat, tampilan yang menarik dan terdapat pengaturan waktu. Kelebihan dari penggunaan Quizizz diantaranya yaitu terdapat data dan statistik kinerja siswa yang hasilnya dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk pembelajaran lanjutan. Dengan menggunakan Quizizz memudahkan guru untuk segera mengetahui hasil pekerjaan siswa tanpa perlu menghitung nilai secara manual.

Saran dalam penelitian ini bahwa terdapat kelemahan Quizizz yakni: 1) koneksi internet sangat berpengaruh terhadap keberlangsungan tes melalui quizizz, 2) Berpengaruh terhadap turunnya konsentrasi siswa yang lebih menyukai suasana tes yang sunyi. Untuk meminimalisir kelemahan tersebut, maka beberapa hari sebelum tes berlangsung, siswa dihimbau untuk menggunakan koneksi internet yang stabil, lalu bagi siswa yang merasa terganggu dengan adanya backsound, siswa dapat mematikan volume backsound tersebut.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis menyadari dalam penyusunan jurnal ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Pimpinan STAI Nida El Adabi, yang telah mengizinkan kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik.
2. Ketua LPPM STAI Nida El Adabi yang telah mengizinkan kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Agustia et al. (2021). Using Quizizz in Learning Assesment with Science Literacy Oriented in Science Learning. *International Journal of Engineering, Science and Information Technology.*, 1(1), 86–90.
- Al Munawaroh. (2021). The Use of Quizizz Online Software in the Evaluation of Arabic Learning. *ALSUNYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab.*, 4(1), 29–46.
- Albeta dkk. (2021). The development of evaluation instruments in online learning using the quizizz application: during covid-19 pandemic. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan.*, 13(1), 364–373.
- Anggraini & Winarti. (2023). Problematika Penggunaan Platform Merdeka Mengajar (PMM) Pada Daerah Tanpa Jaringan Listrik (Studi di SMPN Satu Atap 2 Mentaya Hulu). *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 8(2), 103–112.
- Apiyani, A. (2022). Implementasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Guru Madrasah Dalam Meningkatkan Keprofesian. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu*

- Pendidikan*, 5(2), 499–504.
- Arifudin, O. (2020). Peranan Konseling Dosen Wali Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi Swasta. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 10(2), 237–242.
- Arifudin, O. (2021). Implementasi Balanced Scorecard dalam Mewujudkan Pendidikan Tinggi World Class. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 767–775.
- Arifudin, O. (2022). Implementation Of Internal Quality Assurance System In Order To Improve The Quality Of Polytechnical Research. *International Journal of Social Science, Education, Communication and Economics (SINOMICS JOURNAL)*, 1(3), 297–306.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Darmawan et al. (2020). The use of quizizz as an online assessment application for science learning in the pandemic era. *Unnes Science Education Journal*, 9(3), 144–150.
- Darmawan, I. P. A. (2021). *Total Quality Management Dalam Dunia Pendidikan" Model, Teknik Dan Impementasi"*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Dhamayanti. (2021). EFL Students' Perception and Motivation Toward Quizizz as E-Learning Media in English E-Classroom. *EDUCAFL: Journal of Education of English as Foreign Language.*, 4(2), 71–78.
- Fikriyah, S. (2022). Peran Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Anak Dalam Menyikapi Bullying. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 11–19.
- Fitria, N. (2020). Analisis Faktor-Faktor Terhadap Pengambilan Keputusan Calon Mahasiswa Untuk Memilih Jurusan Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(2), 120–127.
- Fitria, N. (2023). Manajemen Pengelolaan Media Pembelajaran Pendidikan Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(03), 2239–2252.
- Hadiansah, D. (2021). *Membaca Perspektif Balanced Scorecard*. Bandung: Azka Hafidz Maulana Foundation.
- Hanafiah, H. (2022). Penanggulangan Dampak Learning Loss dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran pada Sekolah Menengah Atas. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1816–1823.
- Haris, I. (2023). Pengenalan Teknis Penggunaan Software Turnitin Dan Mendeley Dekstop Untuk Meningkatkan Kualitas Karya Ilmiah Mahasiswa Baru. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(2), 172–178.
- Hasbi, I. (2021). *Administrasi Pendidikan (Tinjauan Teori Dan Praktik)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Hoerudin, C. W. (2023). E-Learning as A Learning Media Innovation Islamic Education. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 15(1), 579–594.
- Irwansyah & Izzati. (2021). Implementing Quizizz as Game Based Learning and Assessment in the English Classroom. *TEFLA Journal (Teaching English as Foreign Language and Applied Linguistic Journal).*, 3(1), 13–18.
- Irwansyah, R. (2021). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Lutfi, L. (2022). Evaluasi Partisipasi Orang Tua Dalam Pendidikan Agama Islam Di

- SMP Islam Manhalun Nasyiin Jakarta. *Berajah Journal*, 2(3), 709–718.
- Mardizal, J. (2023). Model Kepemimpinan Transformational, Visioner dan Authentic Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Era 4.0. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 2994–3003.
- Mawati, A. T. (2023). Dampak Pergantian Kurikulum Pendidikan Terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 1(1), 69–82.
- Mayasari, A. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179.
- Mayasari, A. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175.
- Mayasari, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Nilai Melalui Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Siswa. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 47–59.
- MF AK. (2021). *Pembelajaran Digital*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Na'im, Z. (2021). *Manajemen Pendidikan Islam*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Nadeak, B. (2020). *Manajemen Humas Pada Lembaga Pendidikan*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Nasser, A. A. (2021). Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Dalam Meningkatkan Mutu Siswa Di Era Pandemi. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 100–109.
- Nurbaeti, N. (2022). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 98–106.
- Rahman, N. H. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodad Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106.
- Sulaeman, D. (2022). Implementasi Media Peraga dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 71–77.
- Supriani, Y. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Supriani, Y. (2022). Peran Manajemen Kepemimpinan dalam Pengelolaan Lembaga Pendidikan Islam. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 332–338.
- Surya, C. M. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Dasar Pada Anak Kelompok A Melalui Metode Tebak Gambar. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 78–89.
- Tanjung, R. (2021). Kompetensi Manajerial Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Sekolah Dasar. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(4), 291–296.
- Tanjung, R. (2022). Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 29–36.
- Tanjung, R. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Menulis Jurnal Ilmiah. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 1(1), 42–52.
- Ulfah, U. (2019). Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 92–100.
- Ulfah, U. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1–9.

- Ulfah, U. (2022). Kepemimpinan Pendidikan di Era Disrupsi. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 153–161.
- Ulfah, U. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 13–22.
- VF Musyadad. (2022). Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Motivasi Kerja Guru dalam Membuat Perangkat Pembelajaran. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1936–1941.
- Vitarani et al. (2021). In the Covid-19 Pandemic, How Well did Zoom Cloud Meeting and Quizizz Media Perform? *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan.*, 13(3), 1814–1822.