



AL-AFKAR: Journal for Islamic Studies

Journal website: <https://al-afkar.com>

P-ISSN : 2614-4883; E-ISSN : 2614-4905
<https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v7i4.1129>

Vol. 7 No. 4 (2024)
pp. 1433-1447

Research Article

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Tematik Pada Pendidikan Agama Islam

Desti Meliana Ramandhani¹, Wantini², Halimatus Sadiah³, Nurjannah Boru Hasibuan⁴

1. Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia; desti20000031054@webmail.uad.ac.id 
2. Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia; wantini@mpai.uad.ac.id
3. Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia; halimatus200000310039@webmail.uad.ac.id
4. Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia; nurjannah20000031042@webmail.uad.ac.id



Copyright © 2024 by Authors, Published by AL-AFKAR: Journal For Islamic Studies. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Received : January 15, 2024

Revised : May 12, 2024

Accepted : September 07, 2024

Available online : December 20, 2024

How to Cite: Desti Meliana Ramandhani, Wantini, Halimatus Sadiah and Nurjannah Boru Hasibuan (2024) "Utilization of the Quizizz Application as a Thematic Learning Evaluation Tool in Islamic Religious Education", *al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 7(4), pp. 1433-1447. doi: 10.31943/afkarjournal.v7i4.1129.

Utilization of the Quizizz Application as a Thematic Learning Evaluation Tool in Islamic Religious Education

Abstract. Good and advanced education really requires increased learning activities and quality evaluation. In order to create a quality learning evaluation tool, there needs to be a connection between learning material and the use of technology. One technology that can be applied in carrying out learning evaluation activities is by utilizing an evaluation tool in the form of Quizizz. This research aims to determine learning evaluation tools and the use of the Quizizz application in thematic learning in Islamic Religious Education. This research uses a research method in the form of library research,

with a qualitative approach. Meanwhile, analyzing the data uses the content analysis method. The content analysis method is to examine the contents of the book which will ultimately form a conclusion. The procedures carried out are: 1) Collect data sources such as journals and books related to thematic learning evaluation tools. 2) Sort and analyze the information that has been obtained. 3) After the data is collected, the researcher then analyzes the data so that a conclusion is drawn. The results of the research show that 1) Learning evaluation tools can be divided into two, namely tests and non-tests, 2) Evaluation tools using applications make students interested in learning activities and educators feel the benefits, namely in evaluating students more efficiently, increasing learning resources. for students and foster students' enthusiasm and enthusiasm in completing assignments, 3) The use of evaluation tools in thematic learning through Quizizz which accommodates learning needs aims to increase students' understanding and skills to achieve quality learning goals.

Keywords: Evaluation Tools, Quizizz, Thematic Learning, Islamic Education

Abstrak. Pendidikan yang baik dan maju sangat memerlukan adanya peningkatan dalam aktivitas pembelajaran dan evaluasi yang berkualitas. Demi menciptakan alat evaluasi pembelajaran yang berkualitas maka perlu adanya integrasi antara materi pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi. Salah satu teknologi yang dapat diterapkan dalam menjalankan aktivitas evaluasi pembelajaran yakni dengan memanfaatkan alat evaluasi berupa Quizizz. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui alat evaluasi pembelajaran dan pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran tematik pada Pendidikan Agama Islam. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian berupa studi kepustakaan (*library research*), dengan pendekatan kualitatif. Adapun dalam menganalisis data menggunakan metode *content analysis*. Metode *content analysis* adalah menelaah isi buku yang pada akhirnya akan membentuk suatu kesimpulan. Adapun prosedur yang dilakukan yaitu: 1) Mengumpulkan sumber data seperti jurnal dan buku yang berkaitan dengan alat evaluasi pembelajaran tematik. 2) Memilah dan menganalisis informasi yang telah didapat. 3) Setelah data terkumpul, selanjutnya peneliti menganalisa data tersebut sehingga ditarik suatu kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Alat evaluasi pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua yakni tes dan non-tes, 2) Alat evaluasi dengan menerapkan aplikasi menjadikan peserta didik tertarik dalam kegiatan belajar serta guru merasakan manfaatnya yakni dalam mengevaluasi peserta didik menjadi lebih efisien, memperbanyak sumber belajar bagi peserta didik serta menumbuhkan rasa semangat dan antusias peserta didik dalam menyelesaikan tugas, 3) Penggunaan alat evaluasi dalam pembelajaran tematik melalui Quizizz yang mengakomodasi kebutuhan pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas.

Kata Kunci: Alat Evaluasi, Quizizz, Pembelajaran Tematik, Pendidikan Agama Islam

PENDAHULUAN

Pada masa digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat tidak dapat terpisahkan oleh kehidupan masyarakat (Silvia Syeptiani, 2023). Sehingga kehidupan manusia tidak dapat terlepas dari pemakaian beragam teknologi, salah satunya yakni penggunaan *smartphone*. Pemanfaatan *smartphone* pada dasarnya tidak dapat terlepas dari penggunaan internet, di mana semua lapisan masyarakat menggunakan internet untuk berbagai kegiatan. Hal ini juga didukung oleh data yang dilansir dari Statista tahun 2023 yang menyatakan bahwa negara sebagai pengguna internet terbesar di dunia yang berada pada urutan ke empat, yaitu negara Indonesia. Adapun jumlah pengguna internet sebanyak 212,9 juta (Yonatan, 2023).

Perkembangan teknologi juga berpengaruh pada sektor guru. Hal tersebut dapat diamati dari hadirnya beragam platform serta aplikasi yang dapat dimanfaatkan saat proses belajar mengajar. Hadirnya teknologi yang telah berkembang pesat ini, menjadi hal yang krusial bagi guru untuk mampu mengimplementasikan teknologi dalam aktivitas guru (Purba & Dwi, 2023). Dimana teknologi tersebut akan memberikan kemudahan pada guru, salah satunya yakni ketika membuat alat evaluasi. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan penyampaian ilmu yang berdasar pada ajaran islam, dimana kandungan pembelajaran PAI berupa penjelasan, pemahaman, dan pengimplementasian ajaran islam secara nyata dalam keseharian peserta didik (Listiyani & Yamin, 2023). Namun, kenyataannya pada pembelajaran PAI ditemukan juga beberapa permasalahan saat evaluasi pembelajaran, salah satunya yakni keadaan pasif peserta didik (R.N et al., 2023). Kemudian, alat evaluasi pembelajaran yang diterapkan saat ini masih bersifat lampau atau konvensional, yakni memakai kertas. Alat evaluasi yang masih menggunakan kertas memiliki beberapa kelemahan, diantaranya memerlukan biaya dalam proses pencetakan soal, membutuhkan waktu cukup lama untuk tahap koreksi, lembar kertas mudah kotor dan rusak, dan apabila terdapat pertanyaan bergambar biasanya dicetak hitam putih, hal ini akan membuat peserta didik merasa kebingungan (Nasir et al., 2023). Selain itu, alat evaluasi yang belum interaktif atau memadukan teknologi akan membuat anak menjadi cemas, bosan dan jenuh (Purba & Dwi, 2023).

Oleh sebab itu, perlu adanya pembaharuan alat evaluasi dalam pembelajaran yang interaktif salah satunya melalui penggunaan teknologi pembelajaran. Hal tersebut diharapkan dapat membangkitkan minat belajar peserta didik dan memajukan mutu guru (Haryadi & Nurmala, 2023). Salah satunya yakni menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan salah satu web yang berbasis online dan bertujuan untuk mengakomodasi guru serta peserta didik dalam aktivitas pembelajaran. Melalui aplikasi Quizizz, dapat melahirkan guru-guru yang lebih inovatif dan efisien apabila diimplementasikan untuk evaluasi pembelajaran (Lestari et al., 2022). Media pembelajaran Quizizz merupakan salah satu usaha guna menumbuhkan pembelajaran yang berkualitas serta meningkatkan jiwa kompetitif peserta didik di era digital (Witriani, 2023).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Munjaidah, dkk 2021 menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz mampu menumbuhkan hasil belajar peserta didik (Munjaidah et al., 2021). Kemudian, penelitian oleh Syifa Agestrisna, dkk 2020 yang menunjukkan bahwa Penggunaan Aplikasi Quizizz di SDN 3 Cisaga memiliki pengaruh terhadap efektivitas pembelajaran PAI di SDN 3 Cisaga. Hal ini ditunjukkan dari perhitungan yang telah dilakukan oleh peneliti, dari hasil hitungan diperoleh melalui uji signifikan koefisien korelasi pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8.132 > 2,003$) dan nilai sig atau probabilitas $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$), menunjukkan bahwa secara statistik penerapan aplikasi Quizizz berpengaruh signifikan terhadap efektivitas pembelajaran PAI sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak (Nuramanah et al., 2020). Selanjutnya, yakni penelitian oleh Rudi Haryadi dan Riza Nurmala 2023 menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Quizizz mampu mendorong minat, motivasi, dan hasil belajar pada peserta didik. Selain itu, peserta

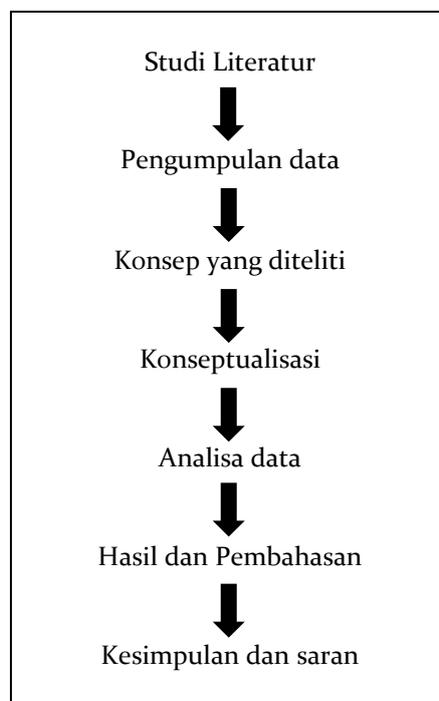
didik menjadi lebih cermat dan berpikir kritis dalam memecahkan soal dan antusias serta aktif dalam belajar (Haryadi & Nurmala, 2023).

Berlandaskan pada pemaparan yang telah dijelaskan di atas terkait platform aplikasi Quizizz yang dapat diimplementasikan sebagai media evaluasi pembelajaran tematik pada Pendidikan Agama Islam, maka penelitian ini menjadi penting untuk ditelaah lebih lanjut guna melihat bagaimana rancangan dari penerapan aplikasi Quizizz yang terbukti mampu meningkatkan efektivitas dalam aktivitas pembelajaran salah satunya pada tahap evaluasi pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi kepustakaan (*library research*) melalui pendekatan kualitatif. Adapun pengumpulan data dilakukan dengan mendalami dan mencatat segala informasi yang terkandung dalam artikel, buku maupun sumber lainnya sebanyak 28 (dua puluh delapan) sumber referensi yang berkenaan dengan objek penelitian. Proses menganalisis data menggunakan metode *content analysis*. Menurut Suharsimi Arikunto dalam (Anam, 2021) mendefinisikan bahwa metode *content analysis* merupakan metode yang digunakan dalam menganalisis isi buku dan pada akhirnya akan menghasilkan suatu kesimpulan. Adapun prosedur yang dilakukan yaitu: 1) Mengumpulkan sumber data seperti jurnal dan buku yang berkaitan dengan alat evaluasi pembelajaran tematik. 2) Memilah dan menganalisis informasi yang telah didapat. 3) Setelah data terhimpun, langkah berikutnya penulis menelaah data tersebut dan akan ditarik suatu kesimpulan (Yuhansil, 2020).

Adapun langkah-langkah dalam penelitian kualitatif studi pustaka secara sistematis yaitu sebagai berikut (Darmalaksana, 2020):



HASIL DAN PEMBAHASAN

Alat Evaluasi Pembelajaran

Alat evaluasi pembelajaran diterapkan guna menimbang dan mengevaluasi suatu kegiatan pembelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada peserta didik. Alat evaluasi disebut juga dengan sebutan instrumen, di mana alat ini memberikan kemudahan pada seseorang agar dapat dengan efektif dan efisien dalam menggapai suatu tujuan tertentu (Seftiani, 2019). Melalui evaluasi pembelajaran, guru dapat mengukur terkait materi pembelajaran yang disampaikan pada peserta didik apakah telah berhasil atau belum (Amany, 2020). Alat evaluasi dalam pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua, teknik tes dan teknik non tes (Mohammad, 2020). Alat evaluasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik sebagai berikut:

1. Tes

Menurut Jihad dan Haris dalam Indah Seftiani, teknik tes yaitu kumpulan pernyataan yang harus direspon atau dijawab, diberi tanggapan, atau tugas yang harus diselesaikan oleh seseorang yang diuji (Seftiani, 2019). Jenis-jenis alat evaluasi, ada tiga yakni tes tertulis, lisan, dan perbuatan. Alat evaluasi dalam jenis tes tertulis terdiri dari bentuk objektif dan dan subyektif (eksplanasi/uraian). Bentuk objektif mencakup pilihan ganda, jawaban singkat, memilih benar salah, menjodohkan, dan isian. Sedangkan bentuk uraian terdiri dari uraian terbatas (*restricted respons items*) dan uraian bebas (*respons item*). Selanjutnya yaitu tes lisan, di mana pada jenis tes ini peserta didik diminta untuk memberikan respon atau jawaban menggunakan lisan dengan memberi jawaban menurut pernyataan pribadi.

Pertanyaan lisan dapat diterapkan saat awal pembelajaran, guna memberikan pengetahuan dan menguji daya ingat peserta didik terkait materi sebelumnya. Pertanyaan lisan juga dapat diimplementasikan pada saat akhir pembelajaran untuk menguji peserta didik atas materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru. Tes lisan juga dapat digunakan dalam bentuk kelompok atau perorangan (*individual*) (Kunaini, 2017). Sedangkan tes tindakan yakni tes yang memerlukan tanggapan dari peserta didik berupa perilaku dan tindakan atau perbuatan (Magdalena et al., 2021).

2. Non Tes

Teknik Non tes lazimnya dilaksanakan guna mengukur hasil belajar peserta didik yang berkaitan dengan *soft skill* peserta didik, meliputi apa yang dapat diciptakan atau dilakukan oleh peserta didik dari apa yang telah diketahui dan dipahaminya (Shobariyah, 2018, p. 3). Alat evaluasi non tes dapat dilakukan melalui berbagai cara, yaitu: (a) pengamatan (observasi) dapat dilakukan secara individu atau kelompok dan dapat dilaksanakan di lingkungan sekolah, baik di kelas atau di luar kelas, (b) skala sikap yakni alat evaluasi yang diterapkan untuk mengetahui sikap peserta didik dengan teknik mengerjakan tugas tertulis yaitu melalui soal-soal yang lebih mengukur logika atau opini dari peserta didik, (c) angket, yaitu berupa tugas-tugas yang harus diselesaikan secara tertulis; (d) Catatan harian,

berbentuk catatan peserta didik yang berkaitan dengan perilaku ketika di sekolah; (e) daftar cek, berupa catatan yang mengandung beberapa poin serta aspek-aspek yang dilihat dari setiap kegiatan yang telah dilakukan oleh peserta didik, dimana kegiatan tersebut dinilai penting (Seftiani, 2019).

Alat atau instrumen evaluasi tersebut dapat dilaksanakan melalui berbagai media, salah satunya menggunakan aplikasi Quizizz. Aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah bagi guru dalam kegiatan evaluasi serta menunjang guru agar dapat menjadikan proses evaluasi menjadi bagian dari proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

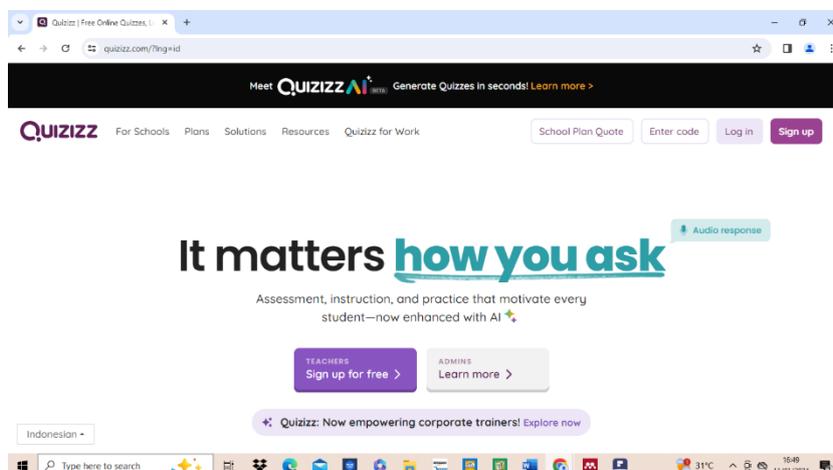
Alat Evaluasi Pembelajaran Melalui Quizizz Pada Pembelajaran Guru Agama Islam

Quizizz dideskripsikan sebagai web tool yang di dalamnya mempunyai kegunaan berupa pembuatan kuis interaktif yang dapat digunakan secara luring ataupun daring pada saat pembelajaran, selain itu Quizizz juga dipergunakan dalam pembelajaran di kelas seperti untuk penilaian formatif atau sebagai alat evaluasi pembelajaran (Bahar, 2017). Pada mulanya, aplikasi Quizizz berasal dari Santa Monica, California, Amerika Serikat dimana aplikasi ini berbentuk kuis interaktif (Pusparani, 2020). Meskipun berasal dari luar negeri tapi Quizizz sudah sering digunakan oleh guru di Indonesia.

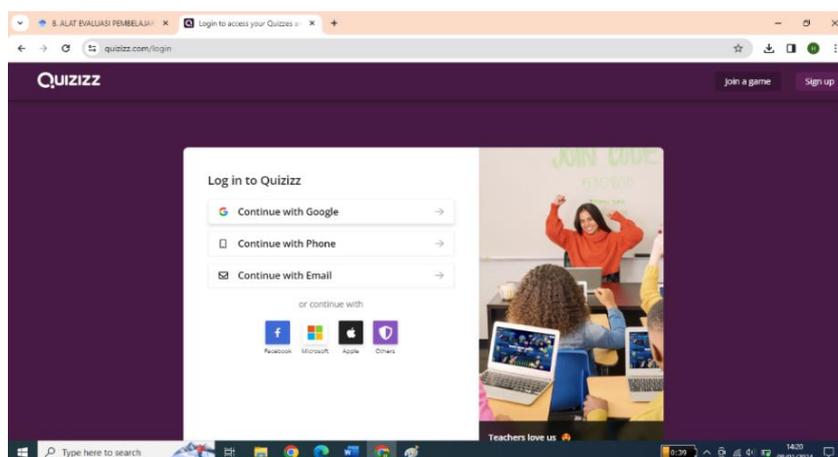
Quizizz di dalamnya juga menyajikan berbagai macam bentuk soal formatif dengan beragam pilihan yang dapat digunakan atau guru dapat membuat kuis sendiri yang mengasyikkan dan atraktif bagi semua peserta didik. Selain itu, Quizizz ini bentuknya adalah multimedia interaktif yakni berbentuk game (Afifah & Cahyo, 2023, p. 65). Dalam Quizizz terdapat kelebihan lainnya yang berguna sebagai alat evaluasi pembelajaran dengan *output* berupa data berupa statistik atau parameter hasil kinerja peserta didik, kemudian *output* tersebut bisa digunakan untuk bahan evaluasi tindak lanjut pembelajaran peserta didik.

Alat evaluasi pembelajaran dengan aplikasi Quizizz merupakan alat evaluasi dari jenis tes. Pembuatannya sangat mudah. Adapun prosedur dalam penggunaan aplikasi Quizizz sebagai berikut. Langkah pertama yang harus dilakukan yaitu guru dapat mendaftarkan diri atau *login* akun melalui website <https://quizizz.com/?lng=id>. Bagi pengguna baru yang belum memiliki akun maka dapat mengklik menu *sign up* di bagian pojok kanan atas pada layer, kemudian melengkapi data pendaftaran akun. Apabila sudah terdaftar atau memiliki akun sebelumnya, maka bisa langsung klik *login* dengan mengisikan email dan password (Anggraini et al., 2020).

Gambar 1. Tampilan *search* Quizizz pada Google



Gambar 2. Tampilan *login to Quizizz*

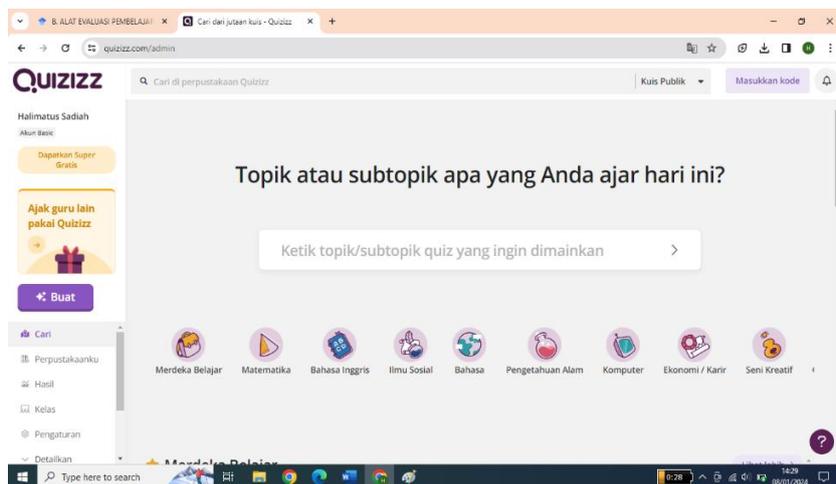


Setelah akun Quizizz berhasil dibuat guru dapat langsung menggunakan fitur-fitur yang telah disediakan, dengan klik menu “Buat” pada sebelah kiri apabila ingin membuat kuis atau presentasi. Kemudian akan ditampilkan dua pilihan selanjutnya yaitu akan membuat quiz atau presentasi interaktif. Lalu klik pada menu quiz untuk melakukan tahap pembuatan soal kuis. Terdapat beragam pilihan yang disajikan pada menu tipe penilaian, seperti pilihan ganda, isi bagian kosong, susun ulang, menjodohkan, seret dan lepas, jatuhkan ke bawah, respon matematika, gambar berlabel, penanda, grafik MTK, mengkategorikan, dan pemahaman.

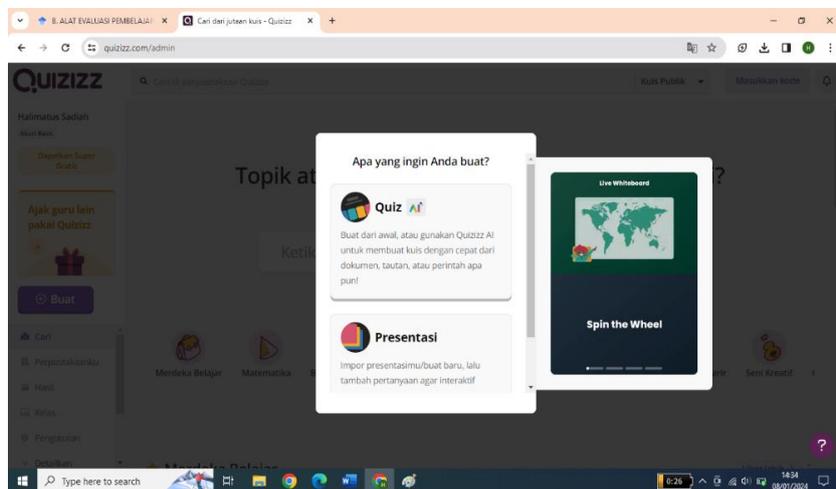
Tipe penilaian fleksibel terdapat opsi jawaban menggambar, jawaban video, terbuka berakhir dan jawaban audio. Selanjutnya, mulailah membuat soal dengan membubuhkan kalimat pertanyaan pada kolom yang telah tersedia dan mengisikan opsi jawaban. Setelah itu, untuk jawaban yang benar maka klik tanda centang di

sebelah kanan atas pada opsi jawaban. Lalu klik simpan soal pada sebelah kanan atas. Begitu pula pada soal seterusnya. Apabila kuis telah selesai dibuat, maka guru dapat mengatur judul dan tampilan dari kuis tersebut.

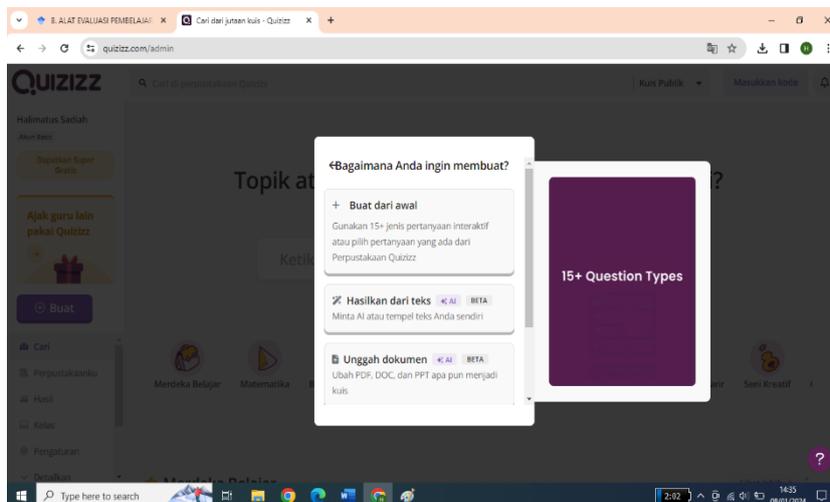
Gambar 3. Menu pilihan di Quizizz



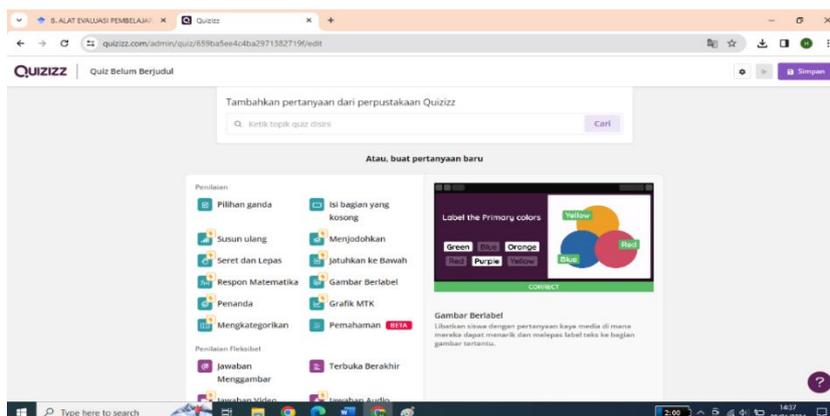
Gambar 4. Tampilan untuk memilih apa yang ingin dibuat



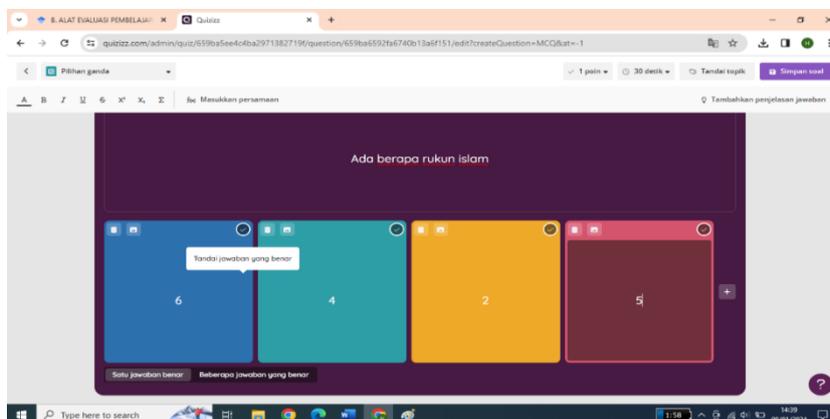
Gambar 5. Tampilan setelah masuk pada menu Quiz



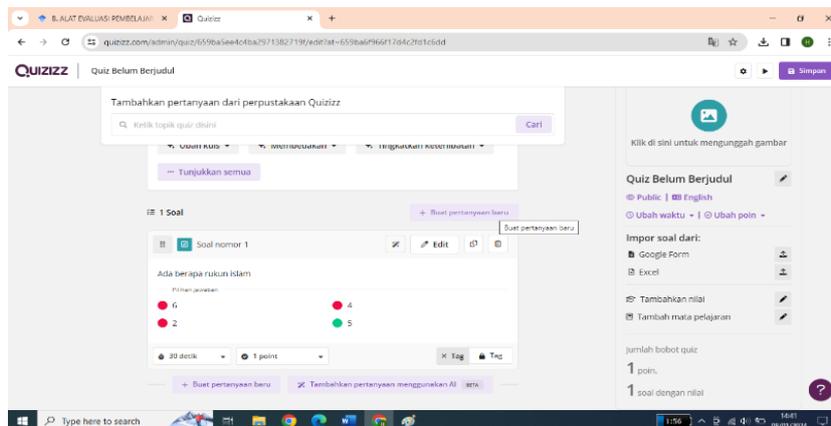
Gambar 6. Tampilan pilihan pada pembuatan Quiz baru.



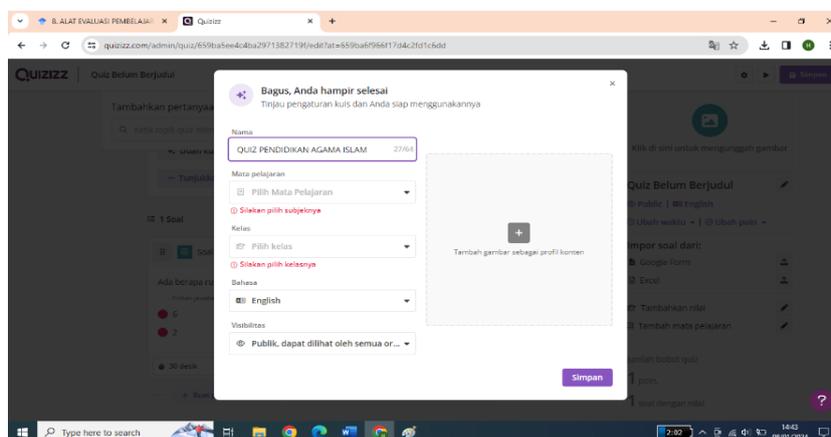
Gambar 7. Tampilan saat pembuatan Quiz



Gambar 8. Tampilan setelah kuis telah dibuat

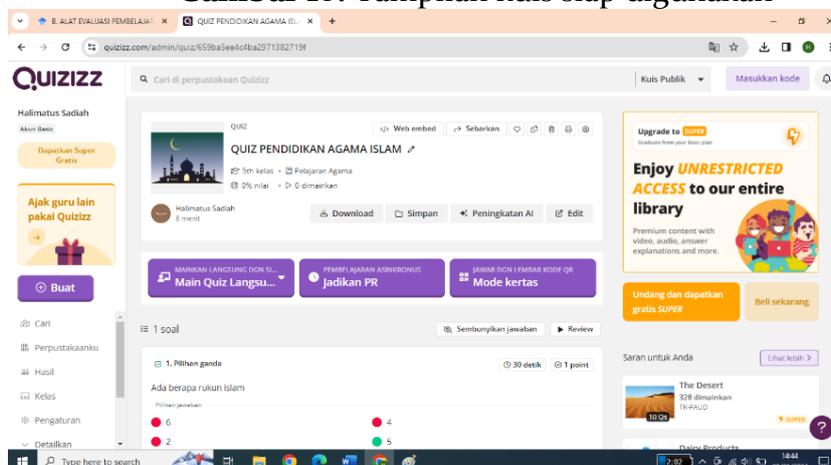


Gambar 9. Tampilan pengaturan kuis



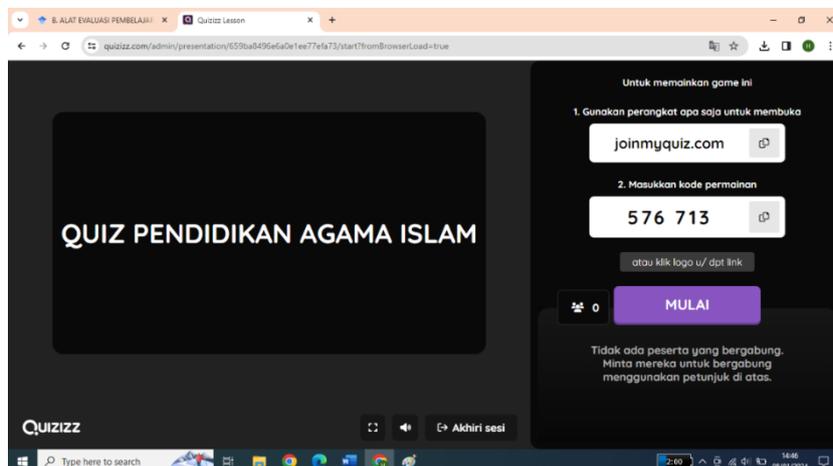
Langkah berikutnya, guru dapat menjalankan kuis dengan memilih menu “Main Quiz Langsung” di kelas atau “Jadikan PR” sebagai pekerjaan rumah bagi peserta didik atau dapat juga digunakan dengan “Mode Kertas”.

Gambar 10. Tampilan kuis siap digunakan

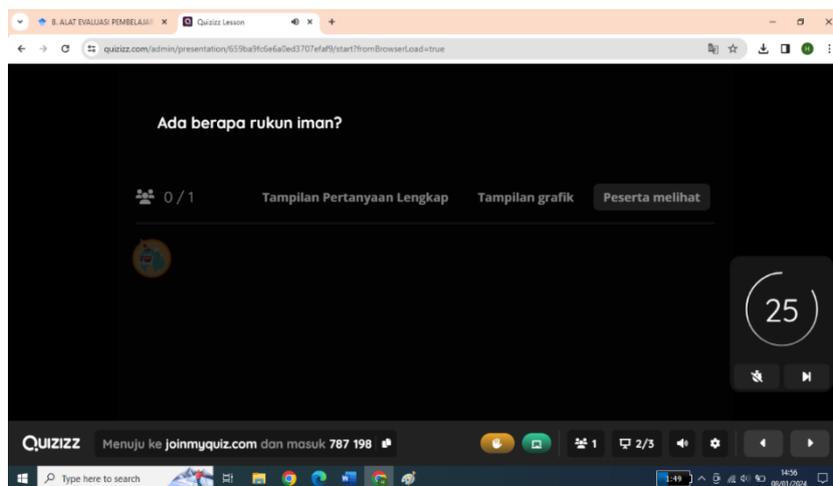


Langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah membagikan kode kuis tersebut kepada peserta didik dengan cara peserta didik memasukkan kode kuis di *smartphone* atau laptop.

Gambar 11. Tampilan kuis saat akan dimainkan.



Gambar 12. Tampilan saat kuis sedang dikerjakan

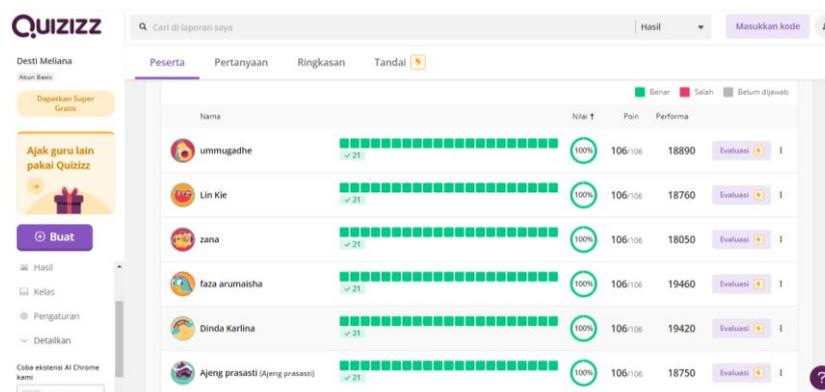


Saat kuis sedang dikerjakan, guru dapat memantau peringkat dan skor peserta didik yakni siapa yang paling cepat menyelesaikan soal, berapa soal yang salah dan berapa soal yang benar. Selain itu, guru juga dapat melihat laporan hasil statistik penilaian hasil kuis peserta didik.

Gambar 13. Tampilan peringkat dan skor saat kuis dikerjakan.



Gambar 14. Tampilan hasil kuis peserta didik.



Tampilan akhir pada Quizizz setelah digunakan ialah dengan adanya skor peringkat, hal tersebut menjadikan peserta didik lebih antusias dan bersemangat untuk memperoleh peringkat yang lebih tinggi. Selain itu, nilai juga dapat keluar secara otomatis tanpa guru perlu mengoreksi satu persatu sehingga memudahkan guru dalam memberikan penilaian (Nurohman, 2021, p. 53). Aplikasi ini juga akan menampilkan persentase dari masing-masing soal menurut tingkat kesulitan soal tersebut (Puspitasari et al., 2023, p. 818). Adapun aplikasi Quizizz dapat digunakan oleh peserta didik baik sebelum atau sesudah mempelajari materi, dengan maksud lain menjadikan Quizizz sebagai alat *pre-test* dan atau *post-test*. Atau bersama-sama membahas materi yang telah dieksplorasi oleh peserta didik kemudian di sesi akhir peserta didik melanjutkan dengan permainan kuis pada Quizizz.

Kelebihan dan keistimewaan lainnya dari aplikasi ini yaitu aplikasi Quizizz mempunyai tampilan audio-visual yang atraktif, dilengkapi pula dengan fitur animasi- animasi dan iringan musik yang sesuai dengan usia anak. Serta dalam setiap soal ada fitur *timer* atau batasan waktu untuk pengerjaannya. Sehingga hasil belajar dari seluruh peserta didik yang telah menyelesaikan kuis dapat akurat. (Yulistiarawati et al., 2021). Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran tematik pada pembelajaran PAI juga dapat merangsang peserta didik dalam hal mempermudah untuk mengingat materi yang telah mereka kuasai (Dari, 2022, p. 140). Kemudian, aplikasi ini juga dapat mengurangi tingkat kecemasan dan kecurangan atau tindakan

menyontek saat mengerjakan soal kuis (Rahmania et al., 2023, p. 118). Sehingga dalam hal tersebut Quizizz menjadi web tool pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan guru.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan pemanfaatan Quizizz menjadikan peserta didik lebih atraktif saat mengikuti pembelajaran, serta dari guru juga mendapat manfaat yang begitu besar yaitu, dalam hal mengevaluasi peserta didik menjadi lebih efisien, memperbanyak sumber belajar bagi peserta didik, serta menumbuhkan rasa antusias pada diri peserta didik ketika menyelesaikan tugas. Dengan adanya media pembelajaran melalui aplikasi Quizizz ini juga dapat mengakomodasi kebutuhan pembelajaran dalam rangka meningkatkan pemahaman serta keterampilan peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas.

KESIMPULAN

Evaluasi dalam pembelajaran sangat berperan penting dalam proses penilaian peserta didik. Alat evaluasi pembelajaran digunakan oleh pendidik untuk menilai dan mengevaluasi suatu proses pembelajaran yang telah tersampaikan pada peserta didik. Alat evaluasi pembelajaran dibagi menjadi dua yakni tes dan non-tes. Alat evaluasi tes yaitu kumpulan pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik, dalam evaluasi tes memiliki tiga jenis yaitu tes tertulis, tes lisan dan perbuatan. Adapun evaluasi pembelajaran dalam bentuk non tes, evaluasi pembelajaran ini biasanya dilakukan untuk menguji soft skill peserta didik. Dalam menguji soft skill peserta didik biasanya menggunakan cara yaitu dengan penyebaran angket, skala sikap, observasi, daftar cek dan juga melalui catatan harian peserta didik.

Salah satu alat evaluasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam bentuk tes yaitu menggunakan aplikasi Quizizz. Aplikasi Quizizz ialah aplikasi berupa website yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran daring ataupun luring. Quizizz ini sangat sangat luar biasa, karena dalam tampilannya terdapat fitur-fitur yang menarik, musik-musik yang dapat disesuaikan dengan umur peserta didik dan terdapat batasan waktu dalam pengerjaan soal. Setelah peserta didik selesai mengerjakan soal-soalnya maka peserta didik akan mendapatkan peringkat sesuai ketepatan jawaban peserta didik, tentunya dengan tampilan yang sangat menarik. Dengan adanya adanya fitur-fitur tersebut peserta didik akan lebih tertarik dan semangat dalam mengerjakan soal-soal dan bagi pendidik juga lebih mudah dalam mengevaluasi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, D. N., & Cahyo, H. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Keterampilan Menulis di Perguruan Tinggi. *Jubah Raja (Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran)*, 2(1), 63–73.
- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 1–11. <https://doi.org/10.23917/bppp.v2i2.13811>
- Anam, N. (2021). Manajemen kurikulum pembelajaran PAI. *Ta'lim Diniyah: Jurnal*

- Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 1(2), 129–143.
- Anggraini, W., Santi, A. U. P., & Gery, M. I. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Bahar, A. (2017). *Membuat Kuis Interaktif Kelas dengan Quizizz*. Interact Website: [Http://www.Ahzaa.Net/](http://www.ahzaa.net/).
- Dari, Y. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat Skripsi*.
- Darmalaksana, W. (2020). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan. *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1–6.
- Haryadi, R., & Nurmala, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Fisika. *AoEJ: Academy of Education Journal*, 14(1), 133–141. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i1.1371>
- Kunaini, A. (2017). PENILAIAN PEMBELAJARAN TEMATIK. *Jurnal Pedagogik*, 04(02), 146–165.
- Lestari, D. B., Apri, K. H., & Tryanasari, D. (2022). Quizizz Sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1, 595–599.
- Listiyani, I., & Yamin, M. N. (2023). Pengaruh Gamifikasi Quizizz dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi Tahun Pelajaran 2022/2023. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(3).
- Magdalena, I., Syariah, E. N., Mahromiyati, M., & Nurkamilah, S. (2021). Analisis Instrumen Tes Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran SBdP Siswa Kelas II SDN Duri Kosambi 06 Pagi. : *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 276–287.
- Mohammad, S. (2020). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTs Negeri 7 Malang*.
- Munjaidah, Lolowang, J., & Tumimomor, F. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Dalam Hukum Newton Tentang Gerak. *Jurnal Pendidikan Fisika Charm Sains*, 2(3), 156–160. <https://doi.org/10.53682/charmsains.v2i3.124>
- Nasir, M., Tananda, O., Milana, M., & Muslim, M. (2023). Perbandingan Antara Sistem Computer Based Test dan Paper Based Test pada Hasil Pembelajaran Mata Pelajaran PMKR di SMKN 1 Sumatera Barat. *JTPVI: Jurnal Teknologi Dan Pendidikan Vokasi Indonesia*, 1(1), 67–74. <https://doi.org/10.24036/jtpvi.v1i1.10>
- Nuramanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamat, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Bestari*, 17(1), 117. <https://doi.org/10.36667/bestari.v17i1.474>
- Nurohman. (2021). Penggunaan Aplikasi Fun Quiz (Quiziz) untuk Meningkatkan Tingkat Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 11 SMA Kesatuan Bangsa Bantul, Yogyakarta. *Prosiding Seminar Nasional*, 46–54.
- Purba, F. D. S., & Dwi, D. F. (2023). Pengembangan Evaluasi Hasil Belajar Berbasis Digital Dengan Aplikasi Educandy Pada Tema Panas Dan Perpindahannya Siswa Kelas V Di Sd Negeri 107423 Tanjung Garbus. *ARMADA : Jurnal Penelitian*

- Multidisiplin*, 1(7), 731–739. <https://doi.org/10.55681/armada.vii7.706>
- Pusparani, H. (2020). Media quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas vi di sdn guntur kota cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. <https://doi.org/https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Puspitasari, I., Suryani, A. I., & Arifin, S. (2023). Pengembangan Alat Penilaian Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Quizizz di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 816–827. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4678>
- R.N, F., Ansori, M., Qothifatul, M. U., & Husniyah, N. I. (2023). Pembelajaran Inovatif berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Anak. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 311–320. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.562>
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114–133. <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>
- Seftiani, I. (2019). Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4 . o. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 284–291.
- Silvia Syeptiani. (2023). Analisis Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Kimia Terapan. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(2), 417–422. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.981>
- Witriani. (2023). *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Palopo*.
- Yonatan, A. Z. (2023). *Indonesia Peringkat 4, Ini Dia 7 Negara Pengguna Internet Terbesar di Dunia*. GoodStats.
- Yuhasnil, Y. (2020). Manajemen Kurikulum dalam Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan. *Journal Of Administration and Educational Management (ALIGNMENT)*, 3(2), 214–221. <https://doi.org/10.31539/alignment.v3i2.1580>
- Yulistiawati, Nur, D., Umayaroh, S., & Linguistika, Y. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Quizizz pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 573–584.