



---

## **Implementasi Aplikasi Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Fiqih di MAN 3 Kebumen**

Saefudin Azhar, Imam Subarkah

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Kebumen

E-mail: [saeazhar@gmail.com](mailto:saeazhar@gmail.com), [barkah44@gmail.com](mailto:barkah44@gmail.com)

### **Abstract**

Implementation of the Quizizz Application in the Evaluation of Fiqih Learning at MAN 3 Kebumen. The purpose of this study was designed to: (1) To find out the implementation of the Quizizz Application used in the evaluation of Fiqih learning at MAN 3 Kebumen Vocational High School (2) to find out how successful student learning is in evaluating using the Quizizz Application in Fiqih Education subjects at MAN 3 Kebumen. This research is a research using qualitative methods. The data collected is in the form of data from interviews, observations and documentation. Data analysis used is data reduction, data presentation and conclusion. The subjects of this study were the Principal of MAN 3 Kebumen, Fiqih Education Teachers at MAN 3 Kebumen, Class XI IPS students. Based on the results of the research, it can be concluded that: (1) the implementation carried out is in accordance with the stages of implementation, namely planning, implementing and evaluating (2) The comparison of the average evaluation scores of students using the Quizizz application with those who don't is very different, namely the average evaluation score using the Quizizz application is 86.4 with a percentage of 86%. Meanwhile, the average evaluation score without using the Quizizz application is 82.5 with a percentage of 82%.

Keywords: *Implementation, Quizizz, evaluation*

### **Abstrak**

Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Fiqih di MAN 3 Kebumen. Tujuan dari penelitian ini dirancang untuk: (1) Untuk mengetahui Implementasi Aplikasi Quizizz yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran Fiqih di MAN 3 Kebumen (2) untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa dalam evaluasi menggunakan Aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Fiqih di MAN 3 Kebumen. Penelitian ini merupakan penelitian menggunakan metode kualitatif. Data yang dikumpulkan berupa data hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Subjek penelitian ini yakni, Guru Fiqih MAN 3 Kebumen, Siswa Kelas XI IPS. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa: (1) implementasi yang dilakukan sudah sesuai dengan tahapan implementasi yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi (2) perbandingan rata-rata nilai hasil evaluasi siswa menggunakan aplikasi Quizizz dengan yang tidak menggunakan sangatlah berbeda yakni rata-rata hasil nilai evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz yaitu 86,4 dengan persentase 86%. Sedangkan rata-rata hasil nilai evaluasi tanpa menggunakan aplikasi Quizizz yaitu 82,5 dengan persentase 82%.

Kata kunci: *Implementasi, Quizizz, evaluasi*



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembentukan sikap dan tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok menuju pendewasaan mereka, melalui pengajaran dan latihan serta mengarahkan mereka agar mendapatkan pengetahuan dan pengertian.<sup>1</sup> Secara umum dikatakan bahwa pendidikan merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik.<sup>2</sup> Interaksi pendidikan dapat terjadi di rumah, di sekolah, atau di masyarakat. Namun, pendidikan secara khusus diartikan sebagai interaksi belajar mengajar di sekolah. Oleh karena itu, pendidikan di sekolah disebut pendidikan formal dan pendidikan di luar sekolah disebut pendidikan nonformal. Pendidikan pada dasarnya memberikan kesempatan kepada seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta berbagai jenis kecerdasan dan keterampilan. Melalui pendidikan, masyarakat memperoleh kesadaran dan kepemilikan terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga meningkatkan kesadaran akan kemampuannya dalam mengantisipasi berbagai permasalahan yang dihadapinya.

Seiring perkembangan zaman, pengetahuan juga semakin berkembang. disamping ilmu teknologi saat ini mempermudah kita dalam melakukan segala hal. Demikian pula dengan pendidikan, teknologi akan mempermudah guru dalam melaksanakan tugas-tugasnya dalam kelas.<sup>3</sup> Gadget merupakan benda yang tidak bisa lepas dari kehidupan manusia saat ini, dampaknya pun tidak terbatas terhadap kalangan tertentu saja, akan tetapi telah meluas ke semua kalangan baik kalangan pelajar maupun bukan, dan “Ada beberapa variabel yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa antara lain faktor guru, faktor siswa, faktor sarana dan prasarana, serta faktor lingkungan.” Maka alangkah baiknya, guru mampu memilih strategi, teknik, pendekatan, metode, sumber belajar dan media yang tepat.<sup>4</sup> Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat dalam bidang pendidikan dan kini dapat dimanfaatkan untuk melaksanakan proses pembelajaran khususnya penilaian pembelajaran. Aplikasi Quizizz membantu guru menilai pembelajaran. Dengan mengimplementasikan aplikasi Quizizz untuk siswa pada mata pelajaran Fiqh, kami dapat meningkatkan hasil belajar dengan cara yang menyenangkan dan mengasyikkan juga bagi siswa. Guru sering

<sup>1</sup> Abd Aziz, *Orientasi Sistem Pendidikan Agama Di Sekolah* (Yogyakarta: Teras). Hal.1-2

<sup>2</sup> Ibid., hal. 63

<sup>3</sup> Desi Ariyanti, *Be A Smart Teacher with Smartphone Bukan Sekedar Selfie* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019).

<sup>4</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2006), 15.



menggunakan metode lisan dan tertulis atau tes berbasis kertas dalam proses penilaian. Siswa menjadi lesu dan bosan karena pertanyaan yang diajukan selalu sama dan tidak berubah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi dan hasil permainan edukasi Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran Fiqih kelas XI IPS di MAN 3 Kebumen. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode penelitian kualitatif (deskriptif). Informan penelitian ini adalah guru mata pelajaran Fiqih dan siswa kelas XI IPS.

Berdasarkan hasil observasi di MAN 3 Kebumen,<sup>5</sup> konsep pembelajaran Fiqih telah disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Perangkat pembelajaran yang digunakan meliputi silabus, RPP, dan Instrumen penilaian. Namun selama ini masih terdapat kekurangan pada penilaian pembelajaran melalui Aplikasi dan selama penilaian pembelajaran sifatnya masih lemah atau rendah. Penilaian pembelajaran yang digunakan disekolah, diantaranya menggunakan fasilitas sekolah yang konvensional dan mayoritas guru dalam melaksanakan penilaian pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.<sup>6</sup> Menurut hasil wawancara dengan Guru mata pelajaran Fiqih, beliau mengungkapkan bahwa media evaluasi melalui aplikasi sangat dibutuhkan sebagai pendukung keberlangsungan belajar mengajar khususnya hasil belajar siswa.<sup>7</sup> Dengan penggunaan media penilaian melalui aplikasi ini diharapkan mendukung serta mempengaruhi keberhasilan belajar siswa, sebab dengan adanya media penilaian melalui aplikasi dapat memberikan ketepatan serta kecepatan dalam menjawab soal. Karena disetiap soal diberikan waktu sesuai tingkat kesulitan soal yang telah dibuat oleh peneliti, dan kemampuan untuk lebih kreatif.<sup>8</sup>

Akan tetapi dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh Guru jika harus membuat soal dalam aplikasi dengan menghubungkan internet serta mengetik ulang pada setiap ulangan dalam proses penilaian dirasa sangat sulit. Selain itu, ada beberapa Guru Fiqih belum mengetahui tentang media penilaian aplikasi Quizizz yang dapat digunakan menjadi media penilaian dalam menyajikan soal materi Fiqih dalam proses penilaian di kelas. Materi Fiqih adalah salah satu mata pelajaran di MAN 3 Kebumen. Pada materi ini akan dilaksanakan penilaian yang berbeda. Tujuannya agar siswa tidak bosan dengan penilaian yang guru biasa lakukan dan membantu pendidik untuk melaksanakan penilaian dengan mudah dan tidak

<sup>5</sup> Hasil Observasi di MAN 3 Kebumen dilakukan pada tanggal 8 November 2023

<sup>6</sup> Hasil Observasi tentang permasalahan evaluasi di MAN 3 Kebumen dilakukan pada tanggal 8 November 2023

<sup>7</sup> Hasil wawancara guru Fiqih dilakukan pada tanggal 8 November 2023.

<sup>8</sup> Hasil Wawancara guru Fiqih dilakukan pada tanggal 8 November 2023.



menumpuk kertas soal setelah tidak digunakan. Maka dari itu, peneliti mencoba untuk meneliti penggunaan aplikasi Quizizz dengan memanfaatkan gadget dan sambungan internet, untuk dijadikan sebagai alat penilaian. Sebagai upaya menelaah lebih lanjut peneliti bermaksud untuk meneliti dengan judul “Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Fiqih (Studi Kasus di MAN 3 Kebumen)”.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan atau field research. Peneliti melakukan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Metode kualitatif ini sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting). Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.<sup>9</sup> Penelitian ini dilakukan di MAN 3 Kebumen selama 2 bulan lebih.

Setiap penelitian yang dilakukan pasti memiliki subjek penelitian. Subjek adalah sumber utama dari data penelitian. Subjek penelitian terbagi menjadi subjek premier dan subjek sekunder. Subjek penelitian ini adalah informan, dalam penelitian ini subjek premiernya adalah:

1. Guru mapel Fiqih
2. Siswa kelas XI IPS

Adapun subjek sekundernya adalah tempat penelitian dimana kegiatan penelitian berlangsung dan tempat tersebut dapat memberikaan informasi sesuai judul penelitian dengan proses observasi partisipasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data penarikan kesimpulan.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan paparan dalam kajian teori mengenai Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Fiqih di MAN 3 Kebumen, bahwa pada penelitian ini perlu dijelaskan oleh peneliti dalam memperoleh data, penelitian ini menggunakan beberapa metode yang

<sup>9</sup> Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Cetakan Kesepuluh. (Bandung: ALFABETA, 2014). hal. 1



mendukung yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Hal ini dalam upaya untuk mendapatkan data yang diperlukan dan dibutuhkan dalam penelitian ini. Implementasikan media aplikasi Quizizz sebagai bahan untuk mengevaluasi pembelajaran siswa yang telah mendapatkan pelajaran Fiqih dikelas oleh gurunya yang sebelumnya belum pernah menggunakan aplikasi Quizizz ini untuk proses evaluasi pembelajaran siswa. Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh dapat maksimal ketika didapatkan. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang terdapat pada RPP, siswa diminta untuk mampu memahami isi materi dari “Fiqih Peradilan dalam Islam” pada mata pelajaran Fiqih tersebut. Oleh karena itu peneliti mencoba untuk menggunakan sebuah aplikasi berbasis game edukasi untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran tersebut yaitu dengan digunakannya aplikasi Quizizz. Peneliti menggunakan aplikasi ini untuk melakukan proses evaluasi pembelajaran siswa. Aplikasi Quizizz dirasa cocok digunakan untuk kegiatan evaluasi ini karena pada saat pengaplikasiannya, aplikasi ini membantu siswa dalam mengingat kembali materi yang telah disampaikan oleh guru. Wawancara yang dilakukan peneliti juga menemukan bahwa, para siswa belum pernah menggunakan aplikasi ini untuk kegiatan evaluasi pembelajaran.

Pada observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa sebagian guru Agama MAN 3 Kebumen masih menggunakan metode lisan dan tulis, tentunya metode ini sudah sering dilakukan oleh para guru. Tetapi guru Agama lebih sering menggunakan metode tulis.<sup>10</sup> Dalam metode tersebut tentunya masih banyak kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya. Penggunaan metode lisan dan tulis tentu sudah terlalu sering digunakan, maka dari itu pemanfaatan teknologi yang harus dimanfaatkan dengan baik oleh guru dalam melakukan evaluasi selain menggunakan metode diatas. Dengan adanya penelitian ini, penulis membantu memperkenalkan aplikasi yang memudahkan guru untuk mengetahui proses evaluasi siswa secara cepat melalui game yaitu menggunakan Quizizz.

Pada wawancara yang telah dilakukan dengan guru Fiqih memberikan tanggapan bahwa aplikasi Quizizz merupakan aplikasi yang bersifat fleksibel dan naratif, sehingga dapat digunakan sebagai alat untuk melakukan evaluasi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Aplikasi Quizizz dapat membantu meningkatkan kompetensi siswa yang mana dapat mendorong minat belajar siswa dan meningkatkan evaluasi belajar. Aplikasi ini dapat

---

<sup>10</sup> Observasi pembelajaran dilakukan pada tanggal 8 November 2023



digunakan dimana saja dan kapanpun, sehingga aplikasi ini disebut fleksibel. Aplikasi Quizizz layak digunakan untuk proses evaluasi pembelajaran selain efektif dalam penggunaannya, aplikasi Quizizz dapat memberikan penilaian dengan cepat. Hal ini sesuai dengan penelitian dari Muhammad Nasikh yang mengemukakan bahwa aplikasi kuis efektif meningkatkan motivasi belajar dan hasil potensi siswa. Hal ini dibuktikan dengan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dan soal-soal pengajaran yang telah diberikan oleh guru, selain itu nilai prestasi siswa juga meningkat.<sup>11</sup>

Setiap guru dapat memperoleh manfaat dari penggunaan aplikasi Quizizz ini untuk menilai siswanya. Selain itu, cara ini memudahkan guru untuk mengetahui dengan cepat hasil nilai yang diterima. karena informasi dari aplikasi Quizizz dapat dikumpulkan dengan cepat. Siswa dapat mencoba hal-hal baru dan siswa menjadi lebih antusias serta bersemangat sehingga akan meningkatkan hasil evaluasinya. Guru pasti akan berupaya meningkatkan prosedur evaluasi bagi murid-muridnya. Hal ini dilakukan agar pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa. Siswa merasa belajar sambil bersenang-senang dan menyenangkan karena dapat menghindarkan mereka dari rasa bosan, apalagi dapat meningkatkan pembelajarannya. Sejalan dengan penelitian Naimah dkk, teknik permainan diharapkan dapat meningkatkan lingkungan belajar dan mengurangi kebosanan terhadap informasi yang disampaikan guru.<sup>12</sup> Permainan yang dibuat diharapkan dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap evaluasi belajar siswa sepanjang proses pembelajaran agar hasilnya maksimal.<sup>13</sup>

Berdasarkan hasil observasi penelitian, pada hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Fiqih di MAN 3 Kebumen terdapat beberapa tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengimplementasikan aplikasi Quizizz, sesuai yang di katakan Malik, A., & Narimo, S. sebagai berikut :

a. Perencanaan

Penelitian merancang alur untuk pembelajaran seperti membuat RPP hal ini bertujuan untuk kegiatan apa yang akan dilakukan, apakah sesuai dengan tujuan pembelajaran, mempersiapkan dan mengkomunikasikan rencana yang berkaitan dengan

<sup>11</sup> Nasikh, "Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IX Di Mts N 4 Surabaya."(Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2021)

<sup>12</sup> Winarni, Naimah, and Widiyawati, "Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa."

<sup>13</sup> Ariadie Chandra Nugraha, Moh Khairudin, and Deny Budi Hertanto, "Rancang Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Teknik Digital," Jurnal Edukasi Elektro Vol 1, No. 1 (2017): 93.



pembelajaran kepada pihak yang terlibat serta permasalahan yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung, sehingga penelitian dapat mengetahui letak permasalahan yang ada. Untuk pertemuan dalam pembelajarannya dapat ditentukan seberapa banyak materi yang akan diberikan. Saat penelitian berlangsung, peneliti ikut serta dalam pembelajaran di kelas untuk melaksanakan proses pembelajaran. Materi yang dibahas yakni “Peradilan dalam Islam” yang dibagi menjadi 3 pertemuan.

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

Peneliti memberikan rancangan materi langsung kepada siswa dan melakukan pre test. Peneliti Menyusun materi yang akan diberikan kepada siswa dan membuat soal post test untuk siswa sebagai bahan untuk mengevaluasi siswa. Setelah membuat soal, maka peneliti akan memasukkannya ke dalam aplikasi Quizizz yang akan dikerjakan siswa pada saat pertemuan ke 2 dan 3. Sebelum memasukan soal ke dalam aplikasi Quizizz, peneliti harus memiliki sebuah Email yang digunakan untuk masuk/log in ke aplikasi Quizizz. Sebelum itu siswa juga harus memiliki email sendiri untuk log in ke aplikasi Quizizz karena untuk mengerjakan soal selain jaringan internet, siswa juga harus memiliki email. Pemberian soal diberikan kepada siswa dengan materi yang ada disemester ganjil kelas XI IPS yaitu “Peradilan dalam Islam”. Soal-soal yang disajikan dalam kuis, peneliti peroleh dari buku Fikih MA Kelas XI disesuaikan dengan RPP yang digunakan di MAN 3 Kebumen.

Pada tahap ini peneliti membuat soal-soal yang akan dikerjakan oleh siswa. Soal dibuat yang disesuaikan dengan buku Fiqih MAN 3 Kebumen kelas XI serta disesuaikan dengan RPP yang digunakan di MAN 3 Kebumen. Selain itu peneliti juga membuat materi yang telah disesuaikan dengan RPP untuk dipergunakan ketika pembelajaran berlangsung. Rancangan ini dilakukan peneliti sebagai petunjuk atau patokan dalam merancang soal dan materi. Dengan begitu terdapat beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dan harus



disiapkan, sehingga peneliti dapat memastikan proses evaluasi bisa berjalan efektif dan efisien. Hal ini sesuai dengan pendapat Juniaring Zendrato (2016) perencanaan pembelajaran merupakan suatu hal yang wajib dilakukan sebelum mengajar di kelas. Seseorang pengajar harus berpegang teguh pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) / Modul Ajar yang telah dibuat, agar kegiatan belajar mengajar yang akan dilakukan dapat dilakukan dengan berurutan serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.<sup>14</sup>

b. Pelaksanaan

Peneliti mengimplementasikan aplikasi Quizizz kepada siswa pada pertemuan ke 2 yang sebelumnya peneliti sudah memberikan materi kepada siswa. Pada hasil pengamatan penelitian bahwa pada pertemuan pertama peneliti menyampaikan sebuah materi pembelajaran yang diawali dengan memberikan pre test kepada siswa untuk mengetahui pemahaman siswa untuk menjelaskan kembali materi yang telah diberikan.

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

Pada pertemuan ketiga siswa akan mengerjakan soal, tetapi siswa mengerjakan soal tersebut tidak menggunakan aplikasi Quizizz. Hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil pembelajaran dalam pengimplementasian aplikasi Quizizz dengan mengerjakan soal secara manual tanpa media aplikasi Quizizz dengan pengerjaan soal melalui media aplikasi Quizizz yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya.

c. Evaluasi

Pada tahap ini, setelah melakukan tes untuk menentukan hasil evaluasi pembelajaran siswa dapat diketahui bahwa evaluasi pembelajaran siswa menjadi meningkat. Karena adanya persaingan ketika pengerjaan, siswa semakin menjadi semangat untuk lebih giat belajar. Selain itu proses evaluasi pembelajaran juga dilakukan oleh peneliti pada mata

<sup>14</sup> Juniaring Zendrato. "Tingkat Penerapan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dalam Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Studi Kasus di SMA Dian Harapan Jakarta," *Scholaria* 6, no. 2 (2016): 61.



pelajaran Fiqih menggunakan aplikasi Quizizz untuk diadakan ulangan yang berupa kuis. Aplikasi Quizizz ini dapat memudahkan guru-guru yang akan melakukan evaluasi pembelajaran karena aplikasi Quizizz telah membantu guru untuk dapat langsung melihat hasil yang sudah terakumulasi oleh system sehingga dapat langsung didownload dalam bentuk Microsoft Excel dan PDF jika ingin langsung di print, jadi dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih ini dapat membantu guru dengan mudah dan cepat.

Pada tahap ini dapat menentukan ketercapaian tujuan dari pembelajaran, dimana siswa dapat memahami dan mengingat materi yang telah disampaikan disaat pada kegiatan pembelajaran. Siswa juga termotivasi dengan adanya kegiatan implementasi ini, siswa semakin menjadi semangat untuk lebih giat belajar karena hasil yang di dapatkannya pada saat pengerjaan akan tampil pada layar Smartphone, hal ini tentunya dapat terlihat oleh semua siswa. Dengan begitu, siswa akan memberikan yang terbaik bagi hasil mereka. Hal ini sependapat dengan menurut Arief Aulia Rahman & Cut Eva Nasryah, evaluasi merupakan suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa.<sup>15</sup> Menurut Rinawati, evaluasi bukan hanya suatu proses untuk mengklasifikasikan keberhasilan atau kegagalan dalam belajar, tetapi juga sangat penting untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajaran.<sup>16</sup>

Setelah peneliti melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi, peneliti memperoleh hasil bahwa pengimplementasian aplikasi Quizizz ini dapat dilakukan untuk berbagai macam mata pelajaran seperti matematika, Ilmu Sosial, Pengetahuan Alam, Fisika, Kimia, Biologi, Bahasa Inggris, Bahasa Arab, Pendidikan Kesehatan & Jasmani, dan Ilmu Agama. Hal tersebut memudahkan guru dalam menggunakannya sebagai media evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan aspek evaluasi.

Melakukan evaluasi akan mudah jika sudah mengidentifikasi dan memahami tolak ukurnya, khususnya fitur evaluasi yang menjadi tolak ukur, maka mengevaluasi pembelajaran akan menjadi cukup sederhana. Berdasarkan hal ini, sistem pendidikan federal menggunakan klasifikasi hasil pembelajaran dari Benjamin S. Bloom, yang juga dikenal sebagai Taksonomi

<sup>15</sup> Rahman and Nasryah, *Evaluasi Pembelajaran*, (Ponorogo:Uwais Inspirasi Indonesia, 2019). Hal 5

<sup>16</sup> Riinawati, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Yogyakarta: Thema Publishing, 2021). Hal 15



Bloom, yang secara luas mengkategorikan hasil pembelajaran kedalam tiga ranah yakni kognitif, afektif dan psikomotoris.<sup>17</sup> Pada penelitian ini terdapat dua aspek yang dievaluasi yaitu ranah afektif dan psikomotorik.

a. Ranah Afektif

Pada ranah afektif, siswa dapat mempengaruhi kondisi pembelajaran yang kondusif dalam upaya mencapai hasil belajar yang optimal, yang meliputi motivasi siswa dalam menjawab soal menggunakan aplikasi Quizizz. Menurut Burhnudin, pada aspek afektif berguna untuk mengetahui sikap dan minat siswa ataupun untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi afektif siswa.<sup>18</sup> Berdasarkan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa, pada saat menggunakan aplikasi Quizizz, siswa telah bersaing dengan teman-temannya sehingga hal ini memotivasi mereka untuk terlibat dalam proses pembelajaran, hasil nilai yang mereka raih akan tampil di layar handphone masing-masing, jadi selain dapat melihat milik sendiri siswa juga dapat melihat hasil dari teman-teman yang lain.

Siswa menjadi lebih fokus selama mengerjakannya karena kecepatan dalam menjawab akan berpengaruh pada peringkatnya. Jika siswa tidak terlalu focus serta telat dalam menjawab maka skor rendah akan didupkannya. Aplikasi Quizizz dapat melatih kecepatan dan pemahaman pada siswa itu sendiri dan tentunya siswa semangat dan tertarik dalam menggunakannya. Oleh karena itu mereka berlomba-lomba untuk mendapatkan peringkat yang tinggi. Hal inilah yang memotivasi mereka untuk mendapatkan nilai yang terbaik dan tentunya mereka menjadi semangat dalam belajar.

<sup>17</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011).

<sup>18</sup> Burhanudin AK. Mantau, "Pengukuran Ranah Afektif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Penilaian Berbasis Kelas," *Jurnal Pelangi Ilmu* 2, no. 5 (2009): 120.



**Gambar 1.** siswa sedang mengerjakan soal melalui aplikasi Quizizz

Melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz, dengan penggunaan yang dinilai sangat mudah dan praktis saat digunakan. Selain itu siswa juga merasa sangat semangat dikarenakan siswa diberitahukan sebelum pembelajaran, siswa akan bermain game pada kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dengan diberikan soal yang sudah dibahas. Hal ini didukung penelitian oleh Yoselia Alvi Kusuma yang menyatakan bahwa pengerjaan soal melalui media aplikasi Quizizz membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar, Hal ini terjadi karena peserta didik dapat mengetahui kemampuan yang mereka miliki terkait materi yang dibahas pada pertemuan tersebut.<sup>19</sup> Menurut I Made Suka Maryana, dkk dalam jurnal Hurd and Jenuings menyebutkan bahwa aplikasi Quizizz merupakan game yang dirancang khusus untuk memberi pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan pemahaman yang dapat membimbing peserta didik untuk melatih kemampuan dan memotivasi mereka untuk belajar agar dapat memainkannya.<sup>20</sup> Siswa tertarik dalam mengikuti kegiatan evaluasi khususnya pada mata pelajaran Fiqih yang sebelumnya belum mereka lakukan. Seperti yang dipaparkan oleh siswa di kelas XI IPS MAN 3 Kebumen.<sup>21</sup>

Menurut Ahmad Murtadlo yakni sebagai berikut:

<sup>19</sup> Kusuma, "Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020."

<sup>20</sup> Maryana, Candiasa, and Waluyo, "Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Deret Bilangan Di Sekolah Menengah Atas."

<sup>21</sup> Hasil Wawancara siswa kelas XI IPS MAN 3 Kebumen dilakukan pada tanggal 15 November 2023



“Kalau ngerjain pake Quizizz itu menurut saya jadi lebih menyenangkan seru dan lebih asyik”

Menurut Miranda Nur Hafidzah yakni sebagai berikut:

“Lebih seru sih kalau pakai aplikasi Quizizz, lebih menyenangkan juga karena sambil bermain game dan ga bosenin”

Menurut Ibnu Shalih Al Fauzan yakni sebagai berikut:

“Menurut saya ngerjain pake quizizz itu seru terus menyenangkan pokoknya seru deh pak”

Wawancara yang dilakukan oleh siswa menunjukkan hasil bahwa pada ranah afektif (sikap), aplikasi Quizizz berhasil membuat siswa merasa seru dan menyenangkan ketika menggunakannya. Karena dalam aplikasi Quizizz mengarah pada sebuah game atau permainan sehingga siswa tidak akan merasa tegang saat melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Dewi, C.K yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki sebuah potensi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang baik karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.<sup>22</sup> Hal ini sesuai bahwa aplikasi Quizizz dapat menyenangkan itu untuk dikaitkan dengan pembelajaran, salah satunya pada proses evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini siswa merasa tertantang untuk mengikutinya dan tidak lupa dengan perasaan yang gembira. Dengan begitu kegiatan evaluasi dapat berjalan sesuai yang diharapkan.

b. Ranah Psikomotorik

Menurut Anas Sudijono, ranah psikomotorik (keterampilan) merupakan evaluasi siswa yang berhubungan dengan keterampilan bertindak siswa menerima pengalaman belajar dari aplikasi Quizizz.<sup>23</sup> Berdasarkan temuan wawancara yang dilakukan siswa pada ranah psikomotorik (keterampilan), anak menunjukkan kemampuan berpikir kritis setelah memiliki kemampuan berpikir kritis. Daya ingat dan pengetahuan siswa meningkat setelah mereka menggunakan aplikasi Quizizz dalam proses evaluasi karena mereka cepat memahami materi pelajaran, cermat, teliti, dan lebih termotivasi dalam mengerjakan soal dengan menggunakan aplikasi Quizizz, sehingga hal ini dapat meningkatkan daya ingat

<sup>22</sup> Dewi Cahya Kurnia, “*Pemengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X*” (UIN Raden Intan Lampung, 2018)

<sup>23</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2016)



dan pemahaman siswa. Kemudian sikap positif siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Fiqih ditunjukkan dengan rasa senang mereka dalam mengikuti pembelajaran dan antusias mereka dalam setiap mengikuti kegiatan evaluasi dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Evaluasi pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan aplikasi Quizizz karena sebelum menggunakan aplikasi Quizizz para siswa merasa bosan dan tidak tertarik pada pembelajaran, serta siswa diberikan tugas yang sedikit mereka pahami tentang materi tersebut.<sup>24</sup>

Ketika melakukan proses evaluasi yang berbentuk ulangan harian, siswa akan merasa ketakutan dan cemas. Ketakutan itulah yang nantinya akan membuat materi yang sudah mereka kuasai akan hilang begitu saja, yang akhirnya akan berdampak buruk pula pada proses evaluasi mereka. Namun, dengan hadirnya aplikasi Quizizz sebagai proses evaluasi siswa, tentunya akan membuat perasaan yang menyenangkan bagi siswa, karena mereka bisa belajar sambil bermain.

Ketika mengerjakan soal di aplikasi Quizizz, siswa menjadi lebih tenang dan fokus pada smartphonenya masing-masing untuk menghindari kesalahan dan memperoleh peringkat yang baik. Timbul juga adanya keinginan cepat selesai dan membandingkan hasil yang mereka dapat dengan teman yang lain. Menurut Kartika Sari, siswa yang belajar dengan aplikasi Quizizz juga dapat meningkatkan hasil belajarnya dengan mengaksesnya sendiri. Hal ini karena ketika menggunakan latihan secara bersamaan, siswa dapat melihat hasil latihannya dan sumber daya yang mereka terima pada fitur papan peringkat, sehingga mendorong mereka untuk bersaing dengan temannya pada latihan berikutnya.

Aplikasi Quizizz dilengkapi dengan fitur yang beraneka ragam, pada saat siswa mengakses aplikasi Quizizz siswa akan mendapatkan karakter, avatar, tema, gambar lucu, musik, papan peringkat dan lain sebagainya yang dapat menghibur siswa pada saat pengerjaannya, fitur papan peringkat ini digunakan untuk melihat poin siswa selama permainan dimulai. Dengan adanya fitur ini membuat siswa menjadi tertarik untuk dapat menyelesaikan soal dengan baik dan benar serta siswa tidak merasa bosan. Oleh karena itu, terdapat sebuah peningkatan serta keberhasilan dalam mengimpelemntasikan aplikasi Quizizz terhadap proses evaluasi siswa. Seperti pada wawancara yang dilakukan oleh

---

<sup>24</sup> Ni Luh Supartini and Luh Eka Susanti, "Implementasi Penggunaan Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Online English For Food and Beverage Servic," *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no. 3 (2021): 489.



peneliti kepada Bapak Yasir sebagai guru mapel fiqih bahwasannya hasil belajar siswa menjadi lebih baik setelah menggunakan aplikasi Quizizz.

“Alhamdulillah terdapat perbedaan yang lumayan mas antara sebelum dan sesudah pake aplikasi Quizizz”.<sup>25</sup>

Dalam hal ini menggunakan aplikasi Quizizz pada pembelajaran Fiqih membuat siswa merasa senang dan bersemangat dalam mempelajari materi yang telah diberikan sehingga aplikasi ini dirasa cukup efektif untuk diterapkan pada peserta didik, karena dalam menjawab soal di aplikasi Quizizz perlu kecepatan dalam menjawab soal, sehingga setiap siswa akan berlomba-lomba untuk mendapatkan point agar berbeda pada peringkat pertama. Pada aplikasi ini soal memiliki batasan waktu yang dapat diubah sesuai dengan keinginan, artinya siswa diajarkan untuk mengerjakan soal ulangan secara cepat dan tepat. Pada kolom jawaban akan menampilkan sebuah warna dan gambar yang menarik dan lucu serta jawaban tersebut bisa langsung dilihat pada layar laptop/computer. Aplikasi Quizizz juga dapat membantu para guru dalam hal menentukan evaluasi pembelajaran siswa secara cepat dan mudah, guru dapat memantau berapa banyak siswa yang sedang mengerjakan, waktu pengerjaan dan hasil dari pekerjaan karena aplikasi Quizizz dapat memunculkan data dan statistik siswa secara langsung dan dapat diketahui oleh guru tanpa harus melakukan koreksian kembali. Selain itu hasil pekerjaan siswa dapat langsung guru download dalam bentuk Microsoft Excel dan PDF, hal ini tentunya lebih mempercepat pekerjaan seorang guru dalam menentukan evaluasi pembelajaran siswa. Akan tetapi, dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator untuk mengarahkan jalannya pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dibahas, peneliti dapat kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah yang telah dibuat pada bab sebelumnya. Implementasi aplikasi Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran siswa pada mata pelajaran Fiqih di kelas XI IPS MAN 3 Kebumen dilakukan sudah sesuai dengan tahapan implementasi yaitu pertama perencanaan implementasi Evaluasi Pembelajaran Fiqih dengan menggunakan aplikasi Quizzi pada siswa kelas XI IPS MAN 3 kebumen dilakukan bersama- sama dengan pihak Guru mapel Fiqih. Kedua,

---

<sup>25</sup> Wawancara Bapak Yasir Guru mapel Fiqih kelas XI IPS MAN 3 Kebumen, 16 November 2023



pelaksanaan implementasi Evaluasi Pembelajaran Fiqih dengan menggunakan aplikasi Quizziz pada siswa MAN 3 Kebumen dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh Guru mapel Fiqih. Ketiga, evaluasi implementasi Evaluasi Pembelajaran Fiqih dengan menggunakan aplikasi Quizziz pada siswa MAN 3 Kebumen dilakukan oleh peneliti, agar dapat menjadi perbandingan antara sebelum implementasi dilakukan dan sesudah implementasi dilakukan. Hasil implementasi aplikasi Quizziz sebagai media evaluasi pembelajaran siswa pada mata pelajaran Fiqih di kelas XI IPS MAN 3 Kebumen terbagi menjadi 2 yaitu pada ranah afektif, bahwa Quizziz dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Pada ranah psikomotorik, siswa menjadi cepat memahami materi, cermat, teliti dan lebih tertarik dalam menggunakan aplikasi Quizziz, sehingga hal ini dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman yang didapat siswa saat proses pembelajaran berlangsung disekolah.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Andriyani, D. (2012). *Metode Penelitian*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Arifin. (2006). *Ilmu Pendidikan Islam*. Mataram: Bumi Aksara.
- Aryanti, D. (2019). *Be A Smart Teacher with Smartphone Bukan Sekedar Selfi*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Aunurrahman. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: ALFABET.
- Aziz, A. (t.thn.). *Orientasi Sistem Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Yogyakarta: Teras.
- Gulo, W. (2007). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Gunawan, H. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: ALFABET.
- Hamalik, O. (2007). *Dasar-Dasar Pengembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Irfani, A. N. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Mata Pembelajaran PAI Di SMP Wahid Hasyim Malang*. Malang: Fakultas Agama Islam .
- Lusnia. (2020). *Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran PAI*. Banten: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Malik, A. d. (2019). *Implementasi Pendidikan Agama Islam Berbasis Masyarakat di Temanggung*. Vol. 01.
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.



- Mulyadi. (2015). Implementasi Kebijakan . Jakarta: Balai Pustaka.
- Purba, L. S. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. Vol. 12.
- Purwanto. (2014). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Sanjaya, W. (2006). Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Setiawan, G. (2004). Implementasi dalam Birokrasi Pembangunan. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sitorus, D. S. (t.thn.). Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Covid 19. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 02.
- Sudadi. (2021). Supervisi Pendidikan Konsep, Teori, dan Implementasi. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Sugiyono. (2014). Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: ALFABET.
- Suwandi, B. d. (2008). Memahami Penelitian Kualitatif. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tahjan. (2006). Implementasi Kebijakan Publik. Bandung: APII.
- Tanzeh, A. (2011). Metodologi Penelitian Praktis. Yogyakarta: Teras.
- Usman, N. (2002). Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum. Jakarta : Grasindo.
- Uzair Usman, M. (2009) menjadi guru profesional. Bandung: Rosdakarya.