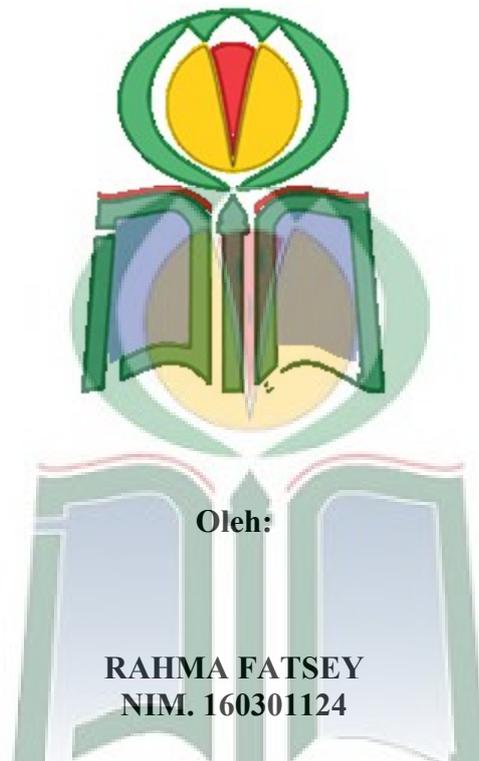


**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM EVALUASI
PEMBELAJARAN DI MA NEGERI AMBON**

SKRIPSI



Oleh:

**RAHMA FATSEY
NIM. 160301124**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
IAIN AMBON
2023**

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : EFEKTIFITAS PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM
EVALUASI PEMBELAJARAN DI MA NEGERI
AMBON

NAMA : RAHMA FATSEY

NIM : 160301124

JURUSAN / KLS : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM / D

FAKULTAS : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Selasa tanggal 18 Juli 2023 dan dinyatakan dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

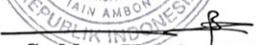
DEWAN MUNAQASYAH

Pembimbing I : Ummu Sa'idah, S.Ag., M.Pd.I. (.....)

Pembimbing II : Mokhsin Kaliky, M.Pd.I (.....)

Penguji I : St. Jumaeda, S.S., M.Pd.I. (.....)

Penguji II : Saida Manilet M.Pd.I (.....)

Diketahui oleh:
Ketua Program Studi PAI
IAIN Ambon

Saddam Husein, M.Pd.I
NIDN. 2021019101

Disahkan oleh:
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan IAIN Ambon

Dr. Ridhwan Latuapo, M.Pd.I
NIP: 19731105200031002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RAHMA FATSEY

NIM : 160301124

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar Akademik Sarjana Pendidikan Agama Islam di IAIN Ambon
2. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali tertulis dengan jelas sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama penulis atau pengarang dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat ketidakbenaran bahwa skripsi ini merupakan duplikat, plagiasi, tiruan atau dibantu orang lain secara keseluruhan, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Ambon, 18 Juli 2023
Yang Membuat
Pernyataan



RAHMA FATSEY
NIM. 160301124

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

نَوَيْتُ التَّعْلَمَ وَالتَّعْلِيمَ، وَالنَّفْعَ وَالْإِنْفَاعَ، وَالْمُدْكَرَةَ وَالتَّذْكَيرَ، وَالْإِفَادَةَ وَالْإِسْتِفَادَةَ، وَالْحَتَّ عَلَى التَّمْسُكِ بِكِتَابِ
اللهِ وَسُنَّةِ رَسُولِهِ، وَالدُّعَاءَ إِلَى الْهُدَى، وَالدَّلَالََةَ عَلَى الْخَيْرِ، إِبْتِغَاءَ وَجْهِ اللهِ وَمَرْضَاتِهِ وَقُرْبِهِ وَتَوَابِهِ

Aku niat belajar dan mengajar, mengingat dan memperingatkan (ilmu), memberi manfaat dan mencari manfaat, memberi keutamaan dan mencari keutamaan, menganjurkan untuk berpegang teguh dengan Kitab Allah (Al-Qur'an) dan Sunnah Rasul-Nya, mengajak kepada hidayah menunjukkan kepada kebaikan dengan ikhlas dan mengharap ridho' Allah SWT, kedekatan-Nya serta pahala dari-Nya

وَحُسْنُ الْخَاتِمَةِ مَعَ اللَّطْفِ وَصَلَاحِ الْعَاقِبَةِ بِرَحْمَتِكَ يَا أَرْحَمَ الرَّاحِمِينَ

Dan akhir yang baik (Meninggal dalam keadaan Husnul Khotimah) dengan kelembutan, dan kesejahteraan dan mendapatkan kebaikan sesudahnya, dengan rahmat-Mu wahai yang Maha Pengasih Lagi Maha penyayang

أَمِينَ آمِينَ يَا رَبَّ الْعَالَمِينَ

اللَّهُمَّ صَلِّ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ عَبْدِكَ وَنَبِيِّكَ وَرَسُولِكَ النَّبِيِّ الْأُمِّيِّ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ وَسَلِّمْ تَسْلِيمًا بِقَدْرِ عِظَمَةِ
ذَاتِكَ فِي كُلِّ وَقْتٍ وَحِينٍ

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan khusus untuk keluarga di Desa Lumoy terkhususnya Mama dan almarhum Papa tercinta yang tak pernah berhenti mendoakan, mengorbankan segalanya, memotivasi guna mencapai cita-cita yang diharapkan serta kedua adik laki-laki terhebat setelah papa

yang selalu menghiburku, dan memberi semangat kepada saya. Tak lupa pula sepupu terkasih Gusti Souwakil S,Sos.I, Abdillah Souwakil S,IP dan semua teman-teman seperjuangan
PAI angkatan 2016

ABSTRAK

RAHMA FATSEY, NIM. 160301124, Judul Skripsi: Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Di MA Negeri Ambon. Dibimbing oleh Pembimbing I: Ummu Sa'idah, M.Pd.I, dan Pembimbing II: Mokhsin Kaliki, M.Pd.I. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, IAIN Ambon, 2023

Media pembelajaran berbasis teknologi memudahkan proses pembelajaran dari segi efektivitas dan efisiensi. Media pembelajaran berbasis teknologi paling populer dipakai antara lain grup whatsapp, google suite for education, ruangguru, zenius, dan zoom. Selain media, terdapat juga platform media sosial seperti facebook dan instagram serta media berbasis game seperti quizizz, kahoot, socratives, dan lainnya. Quizizz adalah alat pendidikan berbasis permainan yang membuat kegiatan kelas lebih menarik dan interaktif. Quizizz dapat digunakan sebagai media pembelajaran maupun sebagai alat evaluasi hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) efektifitas penggunaan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Al-Qura'an Hadits di MA Negeri Ambon ditinjau dari respon peserta didik dan prestasi siswa, dan 2) mengetahui faktor pendukung dan penghambat penggunaan aplikasi Quizizz dalam mata pelajaran Al-Qura'an Hadits di MA Negeri Ambon.

Jenis yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA-4 dan guru Al-Qur'an hadits, sedangkan objek dalam penelitian ini adalah efektifitas Quizizz dalam pembelajaran Al-Qur'an hadits. Teknik analisis data terdiri dari 4 teknik yaitu penyajian, reduksi, dan juga penarikan kesimpulan.

Adapun hasil dari penelitian ini adalah 1) Quizizz yang digunakan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits siswa kelas XI IPA-4 efektif baik digunakan sebagai media pembelajaran maupun alat evaluasi, dan 2) Faktor pendukung Quizizz antara lain: tersedianya fasilitas berupa LCD, proyektor, pengeras suara, kabel penghubung listrik, kuota bantuan untuk siswa dari kemendikbud, wifi dan pelatihan sebelum menerapkan Quizizz. Sedangkan faktor penghambat Quizizz antara lain: terdapat beberapa siswa kurang menguasai Quizizz, tidak memiliki handphone pintar, tidak memiliki paket data, jaringan internet yang lemot, rasa bosan dan kurang termotivasi.

Kata Kunci: *efektifitas, aplikasi Quizizz, evaluasi pembelajaran*

KATA PENGANTAR



Tiada kata yang paling indah selain puji dan rasa syukur kepada Allah SWT, yang telah menentukan segala sesuatu berada di tangan-Nya, sehingga tidak ada setetes embun pun dan segelintir jiwa manusia yang lepas dari ketentuan dan ketetapan-Nya. Alhamdulillah atas hidayah dan inayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi ini yang berjudul: “Efektifitas Penggunaan Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Di MA Negeri Ambon”, yang merupakan syarat dalam rangka menyelesaikan studi untuk menempuh gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Agama Islam di IAIN Ambon.

Karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat baik bagi penulis maupun pihak lain secara keseluruhan. Dari pelaksanaan hingga penyusunan skripsi ini, penulis mendapat banyak pelajaran, dukungan motivasi, dan bantuan berupa bimbingan yang tak ternilai harganya dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Dr. Zainal Abidin Rahawarin, M.Si selaku Rektor IAIN Ambon, Dr. Adam Latuconsina, M.Si selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Dr. Ismail Tuanany, M.M selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, serta Dr. M. Faqih Seknun, M.Pd selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.

2. Dr. Ridwan Latuapo, M.Pd.I selaku Dekan. Dr. St. Jumaidah, M.Pd.I selaku Wakil Dekan I, Cornelia Pary, M.Pd selaku Wakil Dekan II, dan Dr. Muhajir Abd. Rahman, M.Pd.I Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Ambon.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Saddam Husein, S.Pd.I., M.Pd.I yang berkenan menyetujui judul skripsi ini.
4. Ummu Sa'idah, M.Pd.I, dan Mokhsin Kaliki, M.Pd.I, selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan arahan serta masukan yang sangat berarti dalam penyelesaian skripsi ini. Terima kasih banyak penulis ucapkan kepada ibu atas waktunya untuk memberikan saran, nasehat dan bimbingan kepada penulis.
5. Seluruh dosen dan tenaga pengajar IAIN Ambon yang telah memberikan informasi, bantuan, dan sumber daya.
6. Kusnadi Hi Umar, M.Pd.I selaku kepala sekolah MA Negeri Ambon beserta dewan guru yang telah memberi izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut hingga selesai.
7. Kedua orang tuaku, Terima kasih banyak telah merawat, menyayangi serta memberikan cinta yang luar biasa. Terima kasih atas semua perjuangan dan pengorbanan Bapak dan Mama untuk membesarkan penulis dan kakakku. Do'a penulis dalam sujud selalu menyertai Bapak dan Mama.
8. Kepala Perpustakaan IAIN Ambon beserta seluruh jajarannya yang telah membantu penulis dalam hal menyediakan referensi-referensi yang diperlukan untuk skripsi ini.

9. Terimakasih kepada kedua adikku yang telah memberikan motivasi, dorongan serta do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Terimakasih kepada keluargaku dari Mama maupun keluarga (alm) Bapak yang tidak disebut satu persatu, yang selama ini selalu memberikan motivasi, semangat, serta dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman mahasiswa PAI D Angkatan 2016, Nani Miranti Rumasoreng, Saida Hehanussa, Jihan Maharani Samanery, yang penulis tidak dapat sebut satu persatu, yang sudah membantu, mengingatkan, memberikan energi positif baik secara materil maupun non mataeril kepada penulis.
12. Teman-teman mahasiswa PPKT periode 2022 serta guru-guru MA Shufa Hisbullah Dusun Oli yang pernah dekat dengan saya dengan selalu membantu, mengingatkan dan memotivasi penulis. Akhirnya kepada Allah SWT penulis serahkan dan kembalikan segala urusan ini, semoga kebaikan kebaikan bapak/ibu, saudara/saudari, teman-teman kaka dan adik-adik yang di ridhoi dan dirahmati Allah SWT dan diberikan pahala yang berlimpah disisi-Nya Amin yaa Robbal' Aalamin

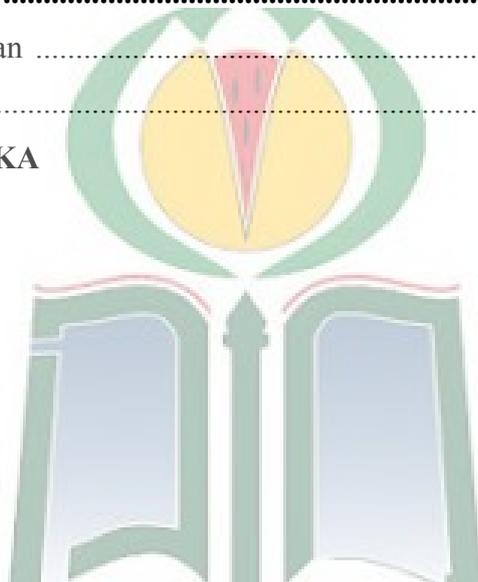
Ambon, ... Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
F. Definisi Operasional	8
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Efektifitas	9
B. Evaluasi Pembelajaran	14
C. Aplikasi Quizizz	18
BAB III METODE PENELITIAN	22
A. Jenis Penelitian	22
B. Subjek dan Objek Penelitian	23
C. Tahap Penelitian	23
D. Sumber Data	24
E. Teknik Pengumpulan Data	26
F. Teknik Analisis Data	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	30
B. Hasil Penelitian	33

1. Efektifitas Quizizz Pada Mata Pelajaran Al-Qura'an Hadist di MA Negeri Ambon Ditinjau Dari Respon Guru dan Prestasi Siswa	33
2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Quizizz dalam Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di MA Negeri Ambon	38
C. Pembahasan	40
1. Efektifitas Quizizz Pada Mata Pelajaran Al-Qura'an Hadist di MA Negeri Ambon Ditinjau Dari Respon Guru dan Prestasi Siswa	40
2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Quizizz dalam Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di MA Negeri Ambon	43
BAB V PENUTUP	44
A. Kesimpulan	44
B. Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses meningkatkan perilaku seseorang. Pada kenyataannya, interaksi antara guru dan murid adalah bagaimana pendidikan dilakukan. Skenario pembelajaran yang dimulai dengan tahap perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pengendalian, dan penilaian dapat digunakan untuk menjelaskan penanaman cita-cita pendidikan. Kenyataannya, imbas dari pandemic covid-19, menjadikan pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka kini dilakukan sepenuhnya secara daring, mulai dari proses pembelajaran hingga tahap penilaian. Untuk mengatasi masalah ini, pendidik harus datang dengan pendekatan baru. Memanfaatkan teknologi untuk memastikan proses pembelajaran tetap efektif adalah salah satu tindakan yang mungkin bisa dilakukan.

Pandemi Covid-19 merupakan sebuah virus varian baru, yang pertama kali ditemukan di akhir penghujung tahun 2019, tepatnya berlokasi di Wuhan, Cina. Hanya dalam waktu kurang dari satu tahun virus ini sudah “menyerang” lebih dari 200 Negeri di dunia, termasuk di Indonesia.¹ Dalam meminimalisir penyebaran virus ini, pemerintah menjalankan kebijakan dalam bentuk surat edaran kebijakan protocol kesehatan seperti menerapkan kebiasaan mencuci tangan dengan air dan sabun atau dengan menggunakan *handsanitaizer*, menjaga jarak antar sesama

¹ Jamaluddin and others, ‘Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru: Hambatan, Solusi Dan Proyeksi’, *Karya Tulis Ilmiah*, 2020, 1–10 <[http://digilib.uinsgd.ac.id/30518/1/Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru Hambatan%2C Solusi Dan Proyeksi.pdf](http://digilib.uinsgd.ac.id/30518/1/Pembelajaran_Daring_Masa_Pandemik_Covid-19_Pada_Calon_Guru_Hambatan%2C_Solusi_Dan_Proyeksi.pdf)>.

(*peisical distancing*), selalu memakai masker, dan kebiasaan menjaga kebersihan lainnya baik untuk diri sendiri maupun lingkungan, yang terakhir adalah kebijakan pembatasan social bersekala besar (PSBB). Keadaan yang demikian ini itu mengakibatkan semua masyarakat untuk selalu di rumah (*stay at home*), sehingga mengharuskan semua aktivitas dilakukan dari rumah.

Dalam bidang Pendidikan hal ini menjadi inisiatif tersendiri, khususnya bagi Lembaga Pendidikan melakukan pembelajaran secara *online* atau lebih dikenal dengan istilah *daring* (dalam jaringan). Pembelajaran *daring* merupakan solusi terbaik untuk mengatasi masalah yang terjadi.² Bentuk pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan internet dengan konektivitas, aksesibilitas, fleksibilitas, dan efisiensi guna menciptakan segala bentuk model kolerasi pembelajaran disebut dengan pembelajaran *daring*.³

Pendidikan *daring* ialah Pendidikan yang bisa dicoba ditempat setiap individu tanpa wajib berjumpa serta bertatap muka secara langsung. Dengan terdapatnya Pendidikan *daring* ini, diharapkan aktivitas ini bisa menolong menanggulangi sebagian permasalahan sepanjang masa pandemic dikala saat ini, spesialnya dalam bidang pembelajaran. Dengan menggunakan bermacam gadget, jaringan internet serta *platfrom* diharapkan dapat ajdi jalur keluar yang dapat dimanfaatkan oleh seluruh line. Dengan terdapatnya Pendidikan *daring*,

² Wahyudin Darmalaksana and others, 'Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemic Covid-19 Sebagai Tantangan Pemimpin Digital Abad 21', *Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid-19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 2020, pp. 1–2 <http://digilib.uinsgd.ac.id/30434/1/11042020_15.30_KTI.pdf>.

³ Ali Sadikin and Afreni Hamidah, 'Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19', *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6.2 (2020), 214–24 <<https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>>.

Pendidikan serta partisipan didik di harapkan menyesuaikan dirinya dalam melaksanakan proses belajar mengajar dari tempatnya masing-masing.

Pembelajaran daring tidak melakukan tatap muka pastinya pelajaran banyak rintangan, seperti focus peserta didik dalam memperhatikan pelajaran juga berkurang karena tidak bertatap muka secara langsung oleh pendidikan, selain itu waktu pembelajaran juga berkurang karena waktu pembelajaran daring sangatlah singkat sehingga tahapan-tahapan pembelajaran mulai dari pembuka-penutup sering terabaikan, diperlukan sebuah media yang tepat untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar serta tetap mengikuti tahapan-tahapan yang sudah ditentukan dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis *E-Learning* menjadi salah satu jalan keluar bagi pendidik untuk memenuhi tanggung jawabnya untuk mengembangkan peserta didiknya. *E-Learning* merupakan contoh dari pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan sebagai sarana untuk mempermudah pembelajaran secara *daring*.

Proses pembelajaran telah bergeser dari dilakukan secara langsung dan tatap muka menjadi dilakukan secara virtual. Karena itu, sangat penting untuk menyesuaikan kegiatan belajar mengajar. Penyesuaian pertama dilakukan antara lain pada media pembelajaran, metode, jenis, dan instrumen yang digunakan untuk evaluasi pembelajaran. Media pembelajaran yang paling populer selama Pandemi Covid-19 antara lain grup whatsapp, google suite for education, ruangguru, zenius, dan zoom.⁴ Pandemi memaksa guru untuk berinovasi dalam penggunaan media pembelajarannya agar pengetahuan dan pengalaman belajar

⁴ L.G.M.H. Atsani, 'Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19', *AlHikmah: Jurnal Studi Islam*, 1.1 (2020), 82–93.

dapat terwujud sepenuhnya. Media pembelajaran yang digunakan tidak hanya terbatas pada aplikasi yang tercantum sebelumnya. Pembelajaran *daring* pun dapat menggunakan platform media sosial seperti Facebook dan Instagram⁵ (Kumar & Nanda, 2018) serta media berbasis *game* seperti Selain itu, ada media berbasis game seperti Quizizz, Kahoot, Socratives, dan lainnya.⁶

Mengingat banyaknya situasi yang telah dijelaskan, menggunakan aplikasi Quizizz merupakan salah satu cara untuk meniasati situasi pandemi yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara jarak jauh. Agar lebih mudah digunakan peserta didik, aplikasi Quizizz ini dapat dijalankan di ponsel, laptop, atau perangkat lainnya. Menurut Irwansyah & Izzati, salah satu game online yang memungkinkan semua anak berlatih menggunakan komputer, iPad, tablet, dan smartphone adalah Quizizz. Ini adalah latihan multipemain yang menyenangkan untuk kelas. Untuk peserta didik, ini juga mencakup aplikasi untuk iOS, Android, dan Chrome.⁷

Salah satu alat yang efisien untuk mengevaluasi pekerjaan peserta didik adalah aplikasi Quizizz. Peserta didik akan didorong untuk meluangkan waktu mereka menjawab pertanyaan yang dibuat oleh guru dalam aplikasi Quizizz ini. Quizizz adalah alat pendidikan berbasis permainan yang membuat kegiatan kelas lebih menarik dan interaktif untuk sesi latihan. Peserta didik dapat melakukan

⁵ V. Kumar and P. Nanda, 'Social Media in Higher Education: A Framework for Continuous Engagement', *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 15.1 (2018), 1–12.

⁶ M.D. Solviana, 'Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung', *Al-Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1.1 (2020), 1–14.

⁷ Rudi Irwansyah and Muna Izzati, 'Implementing Quizizz as Game Based Learning and Assessment in the English Classroom', *TEFLA Journal*, 3.1 (2021), 13–18.

latihan pada perangkat elektronik mereka menggunakan Quizizz di kelas atau di tempat lain. Selain itu, aplikasi Quizizz menggabungkan elemen permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik lucu ke dalam proses pembelajaran.⁸ Quizizz memiliki fitur unik untuk menampilkan opsi pertanyaan dan jawaban secara terpisah di layar peserta dalam berbagai pesanan. Setelah menanggapi pertanyaan sebelumnya yang ditampilkan di layar mereka atau sampai waktu yang ditentukan untuk pertanyaan itu berlalu, setiap peserta dapat menjawab pertanyaan berikutnya. Menurut D. Orhan & G. Gürsoy, dalam melaksanakan Quizizz peserta didik diberi pertanyaan spesifik, dan tergantung pada apakah mereka menjawab dengan benar atau salah, pesan positif atau negatif ditampilkan segera. Perangkat dengan akses internet, seperti laptop, smartphone, tablet, atau PC, tempat guru dapat memulai soal kuis dan peserta didik dapat menjawab pertanyaan kuis. Tidak ada batasan karakter yang berlaku. Jumlah tanggapan pilihan ganda dapat dinegosiasikan. Ada alternatif grafis untuk pertanyaan dan jawaban. Saat membuat pertanyaan, ada pratinjau yang tersedia.⁹

Menurut Y.A. Kusuma, Quizizz adalah alat yang hebat untuk membuat pembelajaran interaktif, dan peserta didik dapat menyelesaikan tugas (kuis) secara bersamaan dengan teman sekelas mereka sehingga mereka dapat langsung melihat seberapa baik mereka mengerjakan kuis yang diberikan guru pada aplikasi

⁸ Meilicien Rajagukguk, 'Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolution Industri 4.0', *Prosiding SemNas PBSI*, 2021, 45–50 <<http://digilib.unimed.ac.id/41219/1/Fulltext.pdf>>.

⁹ Fitriyeni and Wahyu Kurniawati, 'Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Penilaian Pembelajaran', *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11.3 (2022), 915–27 <<https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8947>>.

Quizizz.¹⁰ Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan Citra dan Rosy dalam artikelnya, bahwa aplikasi Quizizz melatih anak-anak untuk berpikir kritis dan cepat ketika menyelesaikan soal di media Quizizz, karena berburu dengan waktu yang telah diatur. Jawaban pertanyaan kemudian akan ditampilkan dalam warna dan dengan gambar di komputer guru (bertindak sebagai operator), dan mereka juga akan secara otomatis berubah pada perangkat peserta didik berdasarkan urutan pertanyaan yang diajukan.¹¹

Dengan adanya kemajuan teknologi dalam dunia serta berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melakukan penelitian tentang **“Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Di MA Negeri Ambon”**

B. Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini adalah:

1. Penggunaan aplikasi Quazizz difokuskan pada implementasinya sebagai media pembelajaran dan alat evaluasi (digunakan sebagai kuis, tes tengah semester maupun tes akhir semester).
2. Mata pelajaran yang diobservasi adalah Al-Qur'an Hadits.
3. Kelas yang menjadi sampel adalah siswa kelas XI IPA-4.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah:

¹⁰ Lizar Fitri, Elmi Mahzum, and Abdul Hamid, 'Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Fisika Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa', *Jurnal Pendidikan Fisika*, 11.2 (2022), 111–15 <<https://doi.org/10.24114/jpf.v11i2.38115>>.

¹¹ Cahyani Amildah Citra and Brillian Rosy, 'Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya', *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8.2 (2020), 261–72 <<https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>>.

1. Bagaimana efektifitas penggunaan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Al-Qura'an Hadist di MA Negeri Ambon ditinjau dari respon guru dan prestasi siswa?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat penggunaan aplikasi Quizizz dalam mata pelajaran Al-Qura'an Hadist di MA Negeri Ambon?

D. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Al-Qura'an Hadist di MA Negeri Ambon ditinjau dari respon peserta didik dan prestasi siswa.
- b. Mengetahui faktor pendukung dan penghambat penggunaan aplikasi Quizizz dalam mata pelajaran Al-Qura'an Hadits di MA Negeri Ambon.

E. Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

Untuk mendapatkan informasi secara rinci mengenai efektifitas penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran Al-Qura'an Hadits di MA Negeri Ambon.

b. Secara Praktis

- a. Bagi sekolah. Dapat dijadikan masukan untuk memperbaiki proses evaluasi dan pembelajaran agar lebih kreatif dan menarik.
- b. Bagi siswa. Memotivasi dan mempermudah proses evaluasi dengan aplikasi Quizizz sehingga dapat berpengaruh pada pembelajaran.
- c. Bagi guru. Untuk dijadikan alternative dalam evaluasi pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan motivasi peserta didik, meminimalisir

adanya kecurangan dalam pengerjaan soal serta menciptakan proses evaluasi yang menyenangkan dan tidak membosankan.

- d. Bagi peneliti. Dijadikan sarana untuk menambah wawasan, ilmu dan informasi terkait aplikasi Quizizz.

F. Definisi Operasional

- a. Efektivitas adalah ukuran seberapa baik kinerja seseorang atau organisasi dalam kaitannya dengan tujuan yang harus dipenuhi. Dengan kata lain, suatu kegiatan semakin efektif semakin banyak rencana yang berhasil dilaksanakan.
- b. Aplikasi Quizizz adalah alat pendidikan berbasis permainan yang membuat kegiatan kelas lebih menarik dan interaktif untuk sesi latihan. Peserta didik dapat melakukan latihan pada perangkat elektronik mereka menggunakan Quizizz di kelas atau di tempat lain. Selain itu, aplikasi Quizizz menggabungkan elemen permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik lucu ke dalam proses pembelajaran.
- c. Evaluasi Pembelajaran adalah proses pengumpulan fakta dan informasi yang diperlukan untuk menilai tingkat dan lintasan pembelajaran untuk membuat keputusan dan modifikasi yang diperlukan untuk memaksimalkan hasil.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya adalah sarana ilmiah untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan sasaran yang ditentukan.³⁴ Mengingat hal ini, empat kata kunci — cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan — perlu diperhitungkan. Cara ilmiah artinya kegiatan harus rasional, empiris, dan sistematis. Rasional artinya dapat dibenarkan oleh logika manusia. Empiris artinya metode yang digunakan dapat diamati dengan menggunakan indera manusia, memungkinkan orang lain untuk melihat dan memahami teknik yang digunakan. Sistematis artinya metodologi penelitian mengikuti serangkaian langkah logis.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif, yang secara spesifik menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Dalam penelitian kualitatif, peneliti sendiri berperan sebagai instrumen utama, teknik pengumpulan data bersifat trinregulasi, data yang diperoleh cenderung berupa data kualitatif, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian digunakan untuk mengkonstruksi fenomena, memahami keunikan, dan merumuskan hipotesis.³⁵ Metode deskriptif kualitatif, menurut Sugiyono, adalah teknik penelitian yang digunakan untuk menganalisis keadaan suatu objek dengan cara memeriksa secara cermat segala sesuatu dengan maksud untuk mengkarakterisasi, menjelaskan, dan

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 3rd edn (Bandung: Alfabeta, 2021).

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 3rd edn (Bandung: Alfabeta, 2021).

menanggapi pertanyaan penelitian secara tepat.³⁶ Menurut Nasution, hanya manusia yang melakukan penelitian yang tepat untuk digunakan sebagai instrumen penelitian dalam studi kualitatif. Temuan penyelidikannya kemudian disajikan sebagai pernyataan atau deskripsi, meskipun mereka tidak memiliki struktur yang jelas.³⁷

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat mendeskripsikan dan menjelaskan secara lengkap mengenai “Efektifitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dalam Evaluasi Pembelajaran Di MA Negeri Ambon”.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian merupakan responden atau informan yang setuju untuk ditanyai atau mengumpulkan informasi mereka. Subjek penelitian adalah orang, benda, atau organisasi yang dapat digunakan sebagai sumber informasi selama proses pengumpulan data. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA-4 dan beberapa guru serta civitas MA Negeri Ambon.

Sedangkan objek penelitian merupakan masalah atau subjek yang diteliti berfungsi sebagai objek penelitian. Masalah yang sedang dipelajari memiliki hubungan dengan objek penelitian. Objek dalam penelitian ini adalah Efektifitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dalam Evaluasi Pembelajaran Di MA Negeri Ambon, spesifiknya mata pelajaran Al-Qura'an Hadist pada kelas XI IPA-4.

C. Tahap Penelitian

Tahap penilaian adalah tahapan yang perlu dilekukan peneliti untuk Mengumpulkan data, memferivikasi data dan menyimpulkan data. Adapun Dalam

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 3rd edn (Bandung: Alfabeta, 2021).

³⁷ S. Nasution, *Metode Research: Penelitian Ilmiah*, 8th edn (Bandung: Bumi Aksara, 2006).

melakukan penelitian kualitatif ini,peneliti akan melakukan beberapa langkah-langkah penelitian,langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Langkah pertama adalah persiapan; persiapan yang di maksud oleh peneliti disini adalah peneliti mempertimbangkan fokus dan memilih topik, menyatakan masalah serta merumuskan pendahuluan dari pernyataan.
2. Langkah kedua adalah penjelajahan yang luas; penjelajahan yang dimaksud oleh peneliti disini adalah peneliti mencari lokasi atau objek potensial, memilih lokasi atau subjek yang dianggap cocok, menguji kecocokan lokasi atau subjek secara luas, mengeksplorasi, mengembangkan rencana umum, melakukan kajian percobaan/mengumpulkan data awal dan merevisi rencana umum.
3. Langkah ketiga adalah memusatkan diri pada aktivitas yang terfokus; maksud dari memusatkan diri pada aktivitas, dimana peneliti akan mengumpulkan data, menyempurnakan rencana penelitian penjelasan secara fokus, melakukan aktivitas terfokus, menyempitkan pengumpulan data, menganalisis data yang telah diperoleh dan menulis temuan, dalam hal ini berupa kuisioner.

D. Sumber Data

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Berdasarkan sumbernya, data dibedakan menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data yang dibuat oleh peneliti untuk maksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditanganinya. Data

dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Sedangkan data sekunder yaitu data yang telah dikumpulkan untuk maksud selain menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Data ini dapat ditemukan dengan cepat. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah literatur, artikel, jurnal serta situs di internet yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan.³⁸

Untuk mempermudah mengidentifikasi sumber data, penulis mengklasifikasikannya menjadi 3 tingkatan, yaitu:

- 1) *Person* atau personal adalah sumber data yang diambil dari seseorang yang berupa jawaban lisan yang mana didapatkan oleh peneliti melalui wawancara. Wawancara dilakukan secara acak kepada beberapa siswa dan guru, yang memanfaatkan Quizizz. Yang menjadi sumber data *person* adalah guru pelajaran Al-Qur'an dan kelas XI IPA-4.
- 2) *Place* atau tempat yang dimaksud oleh peneliti adalah sumber data yang berupa keadaan tampilan benda mati atau bergerak. Sumber data ini berupa tempat yang akan peneliti teliti yaitu MAN Ambon.
- 3) *Paper* atau catatan adalah sumber data yang berupa penyajian tanda berupa huruf, angka, gambar, atau simbol-simbol lain. Sumber data ini meliputi; profil MAN Ambon, guru pengajar dan dokumen lain yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 3rd edn (Bandung: Alfabeta, 2021).

E. Teknik Pengumpulan Data

Tahap penelitian yang paling penting adalah pengumpulan data, karena pengumpulan data adalah tujuan utama penelitian. Sugiyono mengklaim bahwa ada banyak teknik berbeda untuk mengumpulkan data penelitian kualitatif, termasuk menggunakan sumber primer atau sekunder dan kondisi alamiah. Selain itu, pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner.³⁹ Namun pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi partisipan merupakan kemampuan untuk menggunakan panca indera seseorang — mata, telinga, dan bantuan panca indera lainnya — untuk melakukan pengamatan. Dalam pengamatan ini, peneliti secara aktif berpartisipasi dalam rutinitas sehari-hari subjek yang diamati sambil juga mendokumentasikan, mencatat bahkan merekam semua tindakan yang diambil oleh sumber data.

Sugiyono mengklaim bahwa dengan menggunakan observasi partisipan akan menghasilkan data yang lebih menyeluruh, tepat, dan sampai pada titik di mana setiap tingkat signifikansi perilaku terlihat diketahui.⁴⁰ Observasi partisipan yang tidak terstruktur digunakan untuk melakukan pengamatan penelitian. Dimana persiapan atau pelaksanaan pengamatan tidak terstruktur ini tidak terikat secara sistematis dengan apa yang diamati.⁴¹ Observasi partisipan tidak terstruktur

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 3rd edn (Bandung: Alfabeta, 2021).

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 3rd edn (Bandung: Alfabeta, 2021).

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 3rd edn (Bandung: Alfabeta, 2021).

dilakukan dengan cara mengamati aktivitas kegiatan penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran Al-Qur'an Hadits pada kelas XI IPA-4 MA Negeri Ambon.

2. Wawancara

Menurut Stainback, wawancara adalah pertemuan dua orang yang bertukar pikiran dan informasi melalui pertanyaan dan tanggapan. Ini tidak dapat ditemukan melalui kegiatan observasi yang memberi peneliti pemahaman yang lebih dalam tentang partisipan dan membantu mereka menginterpretasikan situasi dan kejadian yang mereka amati.⁴² Dengan bantuan wawancara ini, peneliti berharap dapat mengumpulkan informasi tentang evaluasi aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur terdiri dari serangkaian pertanyaan dan diperdalam menggunakan pertanyaan setengah terbuka.⁴³ Dengan wawancara semi-terstruktur ini peneliti akan memiliki fleksibilitas yang lebih besar dan akan menerima informasi yang lebih rinci.

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono, dokumen adalah catatan peristiwa masa lalu. Dokumen dapat berupa karya tulis, gambar, atau kreasi kolosal seseorang.⁴⁴ Menurut Mc. Millan dan Schumacher, dokumentasi dapat berbentuk catatan cetak

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 3rd edn (Bandung: Alfabeta, 2021).

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 3rd edn (Bandung: Alfabeta, 2021).

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 3rd edn (Bandung: Alfabeta, 2021).

atau tertulis dari peristiwa sejarah, serta catatan anekdot, buku harian, surat, dan jenis bahan tertulis lainnya.

F. Teknik Analisis Data

Untuk lebih memahami kasus yang sedang diselidiki dan menyajikannya kepada orang lain atau pembaca, peneliti menggunakan teknik analisis data untuk menemukan dan mengatur catatan pengamatan, wawancara, dan jenis data lainnya dengan hati-hati. A. Rijali mengatakan, dengan terus mencari maknanya, analisis perlu dipahami dengan lebih baik.⁴⁵ Peneliti menggunakan analisis data interaktif dari Miles & Huberman, yang terdiri dari 4 teknik yaitu penyajian, reduksi, dan juga penarikan kesimpulan.

1. Pengumpulan data

Untuk lebih memahami kasus yang sedang diselidiki dan menyajikannya kepada orang lain atau pembaca, peneliti menggunakan pengumpulan data untuk menemukan dan mengatur catatan pengamatan, wawancara, dan jenis data lainnya dengan hati-hati. Selain itu, dengan terus mencari maknanya, analisis perlu dipahami dengan lebih baik.

2. Reduksi

Analisis yang mengklarifikasi, mengatur, memfokuskan, dan menghilangkan unsur-unsur dari penelitian yang tidak diperlukan untuk mengembangkan dan mengkonfirmasi hasil akhir.

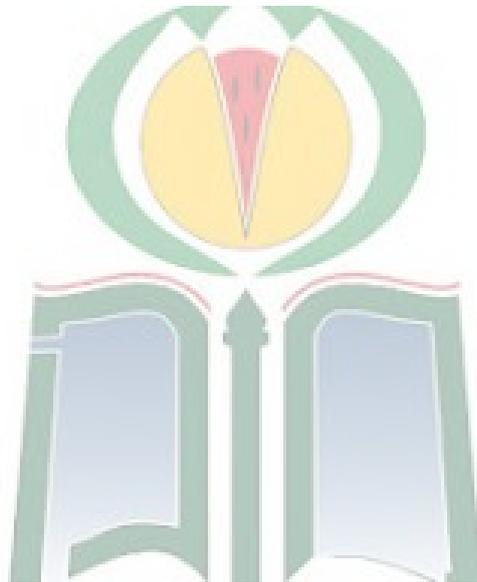
⁴⁵ Ahmad Rijali, 'Analisis Data Kualitatif', *Jurnal Alhadarah: UIN Antasari Banjarmasin*, 17.33 (2018), 81–95.

3. Penyajian data

Membuat kesimpulan atau menarik kesimpulan dari kumpulan data dan informasi dimungkinkan. Informasi yang diberikan harus dapat diandalkan dan akurat.

4. Penarikan kesimpulan

Adalah salah satu kegiatan konfigurasi lengkap. Hasil dari kesimpulan yang disajikan harus divalidasi/diverifikasi terlebih dahulu sebelum diberikan.⁴⁶



⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 3rd edn (Bandung: Alfabeta, 2021).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

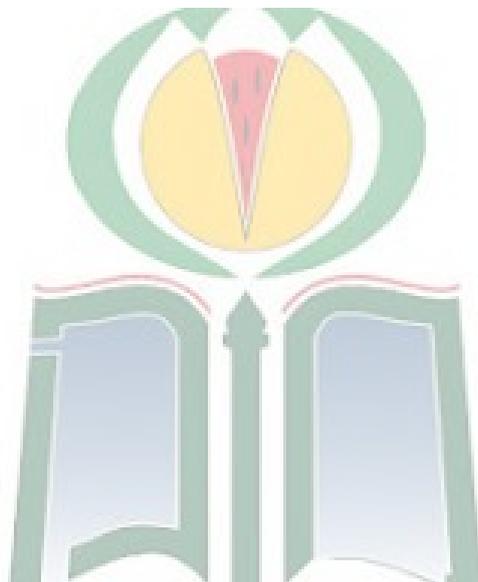
1. Quizizz yang digunakan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits siswa kelas XI IPA-4 efektif baik digunakan sebagai media pembelajaran maupun alat evaluasi.
2. Faktor pendukung Quizizz antara lain: tersedianya 1) Laptop (guru & beberapa siswa), handphone pintar (guru & sebagian besar siswa), paket data (kuota bantuan untuk siswa dari kemendikbud), wifi (disediakan sekolah), dan pelatihan Quizizz (difasilitasi oleh guru).. Sedangkan faktor penghambat Quizizz antara lain: ada beberapa siswa yang tidak memiliki handphone pintar, pembagian paket data diperuntukan hanya kepada sebagian siswa, akses internet sering "error" atau "lemot", masih ada beberapa siswa yang belum paham pengoperasian Quizizz pada handphone, rasa bosan dan kurang termotivasi.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian ini, izinkan saya pada kesempatan ini memberikan saran sebagai berikut.

1. Guru harus motivasi siswa dalam belajar haruslah berasal dari dalam dirinya sendiri;
2. Guru diharapkan menggunakan media pembelajaran lain yang memiliki karakteristik berbeda dengan quizizz karena tidak semua siswa memiliki gaya belajar yang sama;

3. Penggunaan Quizizz harus disesuaikan dengan model pembelajaran, karakteristik materi pembelajaran, karakteristik siswa sehingga penggunaan Quizizz betul-betul dapat mengukur hasil belajar siswa dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Afero, B., and Adman, 'Peran Kecerdasan Emosional Sebagai Faktor Yang Mempengaruhi Kemandirian Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1.1 (2016), 215– 223
- Agustina, P., and S. Bahri, 'Analisis Faktor Penyebab Terjadinya Kejenuhan Belajar Pada Siswa Dan Usaha Guru BK Untuk Mengatasinya', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 4.1 (2019)
- Asria, L., D.R. Sari, S.A. Ngaini, U. Muyasaroh, and F. Rahmawati, 'Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz', *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3.1 (2021), 1–17 <<https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>>
- Atsani, L.G.M.H., 'Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19', *AlHikmah: Jurnal Studi Islam*, 1.1 (2020), 82–93
- Basuki, Y., and Y. Hidayati, 'Kahoot! Or Quizizz: The Students' Perspectives', *ELLIC*, 27.4 (2019) <<https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>>
- Citra, Cahyani Amildah, and Brilliant Rosy, 'Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya', *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8.2 (2020), 261–72 <<https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>>
- Darmalaksana, Wahyudin, R. Yuli Ahmad Hambali, Ali Masrur, and Muhlas, 'Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemic Covid-19 Sebagai Tantangan Pemimpin Digital Abad 21', *Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid-19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 2020, pp. 1–2 <http://digilib.uinsgd.ac.id/30434/1/11042020_15.30_KTI.pdf>
- Fitri, Lizar, Elmi Mahzum, and Abdul Hamid, 'Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Fisika Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa', *Jurnal Pendidikan Fisika*, 11.2 (2022), 111–15 <<https://doi.org/10.24114/jpf.v11i2.38115>>
- Fitriyeni, and Wahyu Kurniawati, 'Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Penilaian Pembelajaran', *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11.3 (2022), 915–27 <<https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8947>>
- Hakim, T., *Mengatasi Gangguan Konsentrasi* (Bandung: Puspa Swara, 2002)
- Irwansyah, Rudi, and Muna Izzati, 'Implementing Quizizz as Game Based Learning and Assessment in the English Classroom', *TEFLA Journal*, 3.1

(2021), 13–18

Jamaluddin, Dindin Ratnasih, Teti Gunawan, and Heri Paujjah, 'Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru: Hambatan, Solusi Dan Proyeksi', *Karya Tulis Ilmiah*, 2020, 1–10 <[http://digilib.uinsgd.ac.id/30518/1/Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru Hambatan%2C Solusi Dan Proyeksi.pdf](http://digilib.uinsgd.ac.id/30518/1/Pembelajaran_Daring_Masa_Pandemik_Covid-19_Pada_Calon_Guru_Hambatan%2C_Solusi_Dan_Proyeksi.pdf)>

Kumar, V., and P. Nanda, 'Social Media in Higher Education: A Framework for Continuous Engagement', *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 15.1 (2018), 1–12

Kurniawan, C.D., and M.M. Huda, 'Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD', *Jurnal Pena Karakter*, 3.1 (2020), 37–41

Meilicien Rajagukguk, 'Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolution Industri 4.0', *Prosiding SemNas PBSI*, 2021, 45–50 <<http://digilib.unimed.ac.id/41219/1/Fulltext.pdf>>

Nasution, S., *Metode Research: Penelitian Ilmiah*, 8th edn (Bandung: Bumi Aksara, 2006)

Pawicara, R., and M. Conilie, 'Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Kejenuhan Belajar Mahasiswa Tadris Biologi IAIN Jember Di Tengah Pandemi Covid-19', *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1.1 (2020), 29–38

Rijali, Ahmad, 'Analisis Data Kualitatif', *Jurnal Alhadarah: UIN Antasari Banjarmasin*, 17.33 (2018), 81–95

Sadikin, Ali, and Afreni Hamidah, 'Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19', *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6.2 (2020), 214–24 <<https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>>

Solviana, M.D., 'Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19 : Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung', *Al-Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1.1 (2020), 1–14

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 3rd edn (Bandung: Alfabeta, 2021)

Wahyuningsih, A.N., 'Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R', *In JISE*, 1.1 (2012) <<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise>>

Admosudiharjo, *P. manajemen sumber daya manusia. 1987.*

- Ali, Muhammad Daud. *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta, PT. Raja Grafindo, 2000.
- Alfi, Yosella. *Efektifitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran daring (online) fisika pada materi usaha dan energi kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus tahun pembelajaran 2019/2020*, Skripsi, Univ Sanata Darma. 2020.
- Amornchewin, Ratchadapon. *The Development of SQL Language Skill in Data Definition and Data Manipulation Language Using Exercises with Quizizz for Students Learning Engagement* (Indonesia Journal Of Informatics Education. Vol 2, Issue 2, pp 88-90).
- Andayani, Abdul Majid dan Dian. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi (konsep implementasi kurikulum 2004)*. Bandung, Remaja Rosda Karya, 2005.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- Budiningsih, Asri. *Pembelajaran moral* Jakarta, Asdi Mahasatya, 2004.
- Dani, Sudarwan. *Motivasi kepemimpinan dan Efektivitas kelompok*, 2004.
- Darmalaksana dkk, Wahyudin. *Analisis pembelajaran online masa WFH Pandemic Covid-19 sebagai tantangan pemimpin digital Abad 21, Karya tulis ilmiah (KTI) Masa work from home (WFH) Covid-19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2020*.
- Departemen Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Duta Ilmu Surabaya: 2005.
- Dimiyati, Mudjiono. *Belajar dan Membelajarkan*. Jakarta, Rineka Cipta, 1999.
- Djazuli. *Akhlak Dasar Islam*. Malang, Tunggal Murni, 1982.
- H.A.S, Moenir. *Manajemen Umum di Indonesia*. 2006
- Hamidah, Ali Sadikin dan Afreni. *pembelajaran daring di tengah Wabah Covid-19 (online learning in the middle of the Covid-19 Pandemic)*. *Jurnal ilmiah Pendidikan Biologi. BIODIK. Vol 6. No. 02, 2020*.
- Handoko, T Hani. *Manajemen personalia dan sumber daya manusia*. Yogyakarta, UGM Press, 1997.
- Hidayat. *Teori efektifitas dalam kinerja karyawan*. Yogyakarta :UGM Press, 1986.
- Ilyas, Yunahar. *Kuliah Akhlak*. Yogyakarta :LPPI, 2007.

- Isratul, Yulia. *Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran jenjang Pendidikan dasar dan menengah Bengkulu*, jurnal ilmiah kependidikan. Vol.2, No.25, 2019.
- Jamaluddin dkk, Didin. *Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid 19 pada calon Guru: Hambatan, Solusi, dan Proyeksi*, Karya tulis ilmiah Lembaga penelitian dan pengabdian kepada Masyarakat UIN Sunan Gunung Djati Bandung. 2020.
- Mahmud. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Martini, Hadari Nawawi dan Mimi. *Penelitian Terapan*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press, 1994.
- Narbuko, Cholid. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Askara, 2005
- Noor, Juliansyah. *Metodologi Penelitian ; Skripsi, Tesis, Disertai, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Rifa'I, Moh. *Akhlaq Seorang Muslim*. Semarang : Wicaksana, 1986.
- Ramadhoni, Fery. "Pola komunikasi di kalangan pecandu game". *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol.5 No. 1, 2017.
- Steers, Richard M. *Managing effective Organizations*. Boston : Kent Pulb Comb. 1985.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta, 2010.
- Suprijono, Agus. *Cooperative learning, teori dan aplikasi paikem*. Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2009.
- Syamsi, Ibnu. *Pokok-Pokok Organisasi dan Manajemen*. 1989.
- Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 1989.
- Tobing, Joshep. *Kiat Menjadi Supervisor Handal*. Surabaya : Erlangga, 2011.
- Yanawuf, Caiyo, *The effect of kahoot, Quizizz and Google Forms on the students Perception in the classroom response system*. *Jurnal Chiang Rai Collage*,
- Yunus, H. Mahmud. *Kamus Arab -Indonesia*. Jakarta: PT Hidakarya Agung, 1972.
- Zahnd, Markus. *Perancang Kota Terpadu*. 2006.
- Zainudin. *Seluk Beluk Pendidikan al- Ghazali*. Jakarta : Bumi Askara, 1991.

Siswa Kelas XI IPA-4

No	Nama	Kode Inisial
1	Nabiel Hamka	Q-01
2	Nur Alam	Q-02
3	Muhammad Syahrul	Q-03
4	Ratna Tokomadoran	Q-04
5	Salsa Rumadaul	Q-05
6	Maulidina Sambas	Q-06
7	Fadila Hasanuddin	Q-07
8	Rizki Safrian	Q-08
9	Putri Neina	Q-09
10	Afrizal Husen	Q-10
11	Andi Nuraini R.	Q-11
12	Nurul Azkiyah Wali	Q-12
13	Fathi R. Ramadhan	Q-13
14	Desti Azzahra Soumena	Q-14
15	Rahmadani Laadia chandra	Q-15
16	Muh. Arifin Sapsuha	Q-16
17	Hardjianti R. Jamadi	Q-17
18	Zaara Pattimura	Q-18
19	Ananda Dita Rasyid	Q-19
20	Nurul Afifah Khow	Q-20
21	Rinayla T.J. Tuarita	Q-21
22	Aulia Ibrahim	Q-22
23	Irfansya Syahputra	Q-23
24	Anissa Saltika Syahrir	Q-24
25	Nur Adilla Muhammad	Q-25
26	M. Rizky	Q-26
27	Dimas Pally	Q-27
28	Dessy Trianita	Q-28
29	Nadia Putri	Q-29
30	Putri Ayu R. Ramlan	Q-30
31	Jihan Jumsu Oihu	Q-31
32	Rafli Fahrizky	Q-32
33	Salfa Hatapayo	Q-33

Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA-4 Dengan Aplikasi Quizizz

No	Kode Inisial	Jawaban Benar	Jawaban Salah	Tidak Dijawab	Skor Akhir
1	Q-01	40	0	0	100
2	Q-02	40	0	0	100
3	Q-03	39	1	0	97.5
4	Q-04	34	6	0	85
5	Q-05	38	2	0	95
6	Q-06	36	4	0	90
7	Q-07	39	1	0	97.5
8	Q-08	39	1	0	97.5
9	Q-09	34	6	0	85
10	Q-10	34	6	0	85
11	Q-11	33	7	0	82.5
12	Q-12	33	7	0	82.5
13	Q-13	35	5	0	87.5
14	Q-14	29	11	0	72.5
15	Q-15	32	8	0	80
16	Q-16	27	13	0	67.5
17	Q-17	27	13	0	67.5
18	Q-18	27	13	0	67.5
19	Q-19	24	16	0	60
20	Q-20	28	12	0	70
21	Q-21	24	16	0	60
22	Q-22	24	16	0	60
23	Q-23	23	17	0	57.5
24	Q-24	23	17	0	57.5
25	Q-25	22	18	0	55
26	Q-26	22	18	0	55
27	Q-27	21	19	0	52.5
28	Q-28	18	22	0	45
29	Q-29	16	24	0	40
30	Q-30	12	28	0	30
31	Q-31	11	29	0	27.5
32	Q-32	0	1	39	0
33	Q-33	0	4	36	0

Waktu Selesaikan Soal

No	Kode Inisial	Total Waktu Yang Dhabiskan	Software Yang Digunakan
1	Q-01	12:26	Chrome on Windows
2	Q-02	20:16	Mobile Safari on iOS
3	Q-03	13:38	Samsung Internet on Android
4	Q-04	32:35	Chrome Mobile on Android
5	Q-05	15:33	Mobile Safari on iOS
6	Q-06	13:31	Chrome on Windows
7	Q-07	26:23	Chrome Mobile on Android
8	Q-08	39:00	Chrome Mobile on Android
9	Q-09	21:06	Chrome Mobile on Android
10	Q-10	32:35	Chrome Mobile on Android
11	Q-11	29:25	Chrome Mobile on Android
12	Q-12	40:36	Opera on Windows
13	Q-13	53:26	Chrome Mobile on Android
14	Q-14	23:09	Safari on Mac OS X
15	Q-15	55:10	Chrome Mobile on Android
16	Q-16	31:09	Chrome Mobile on Android
17	Q-17	39:10	Chrome Mobile on Android
18	Q-18	55:40	Mobile Safari on iOS
19	Q-19	28:35	Chrome Mobile on Android
20	Q-20	22:27	Chrome Mobile WebView on Android
21	Q-21	37:54	Chrome Mobile on Android
22	Q-22	42:45	Chrome Mobile on Android
23	Q-23	32:11	Chrome Mobile on Android
24	Q-24	43:51	Chrome Mobile on Android
25	Q-25	42:45	Chrome Mobile on Android
26	Q-26	36:15	Chrome Mobile on Android
27	Q-27	30:49	Chrome Mobile on Android
28	Q-28	55:56	Chrome Mobile on Android
29	Q-29	20:06	Chrome Mobile on Android
30	Q-30	08:56	Chrome Mobile on Android
31	Q-31	22:17	Chrome Mobile on Android
32	Q-32	00:28	Chrome Mobile on Android
33	Q-33	01:51	Chrome Mobile on Android

Pedoman Wawancara Dengan Guru

Nama : Ibu Marya Ulfa

NIP

Jabatan : Guru Al-Qur'an Hadits

1. Bagaimana kondisi belajar siswa melalui aplikasi Quizizz?

Kondisi kelas saat Saya menggunakan Quazizz dengan aplikasi daring lainnya memang agak berbeda. Antusiasme para siswa lebih tinggi ketika Saya menggunakan Quazizz, mereka belajar lebih fokus walaupun ada sebagian dari mereka yang bergurau saat pembelajaran, mereka aktif berinteraksi, nilai-nilai mereka meningkat saat diberikan evaluasi.

2. Permasalahan apa saja yang sering muncul ketika siswa belajar menggunakan aplikasi Quizizz?

Faktor pendukung Quizizz antara lain: tersedianya fasilitas berupa LCD, proyektor, pengeras suara, kabel penghubung listrik, kuota bantuan untuk siswa dari kemendikbud, wifi dan pelatihan sebelum menerapkan Quizizz. Sedangkan faktor penghambat Quizizz antra lain: terdapat beberapa siswa kurang menguasai Quizizz, tidak memiliki handphone pintar, tidak memiliki paket data, jaringan internet yang lemot.

3. Di kelas mana saja, yang belajarnya menggunakan aplikasi Quizizz?

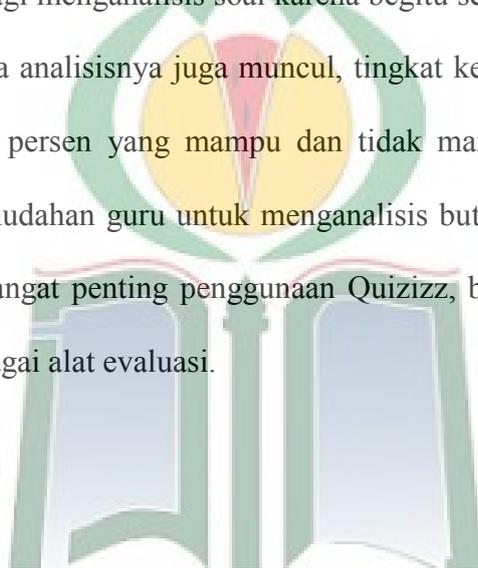
Hampir semua kelas sudah diterapkan Quizizz, tapi lebih banyak digunakan untuk siswa kelas X dan XI.

4. Apa saja tindakan sekolah dan guru dalam meningkatkan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz?

Tentunya pembelajaran dengan media Quizizz dan evaluasi dengan Quizizz, tapi dengan menggunakan media lain, misalnya google room, google form, zibret dll.

5. Menurut Bapak/Ibu sejauh mana pentingnya belajar menggunakan aplikasi Quizizz?

Pembelajaran menggunakan media Quizizz sangat penting, karena dengan Quizizz bisa membantu dan mempermudah guru dalam evaluasi, guru juga tidak perlu lagi menganalisis soal karena begitu selesai jawaban anak-anak muncul maka analisisnya juga muncul, tingkat kesukaran dan kemudahan soal, berapa persen yang mampu dan tidak mampu menjawab, dan itu menjadi kemudahan guru untuk menganalisis butir soal dan menganalisis hasil. Jadi sangat penting penggunaan Quizizz, baik dalam pembelajaran maupun sebagai alat evaluasi.



Pedoman Wawancara Dengan Siswa

Nama : Nabel Hamka

No Absen : 1

Jabatan

1. Apakah Anda selalu tertarik dalam setiap proses pembelajaran dengan aplikasi Quizizz?

Saya tertarik dengan Quizizz karena mudah dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan guru; tidak usah menyediakan banyak alat-alat belajar seperti pena, tipe-X, dll; waktu yang diperlukan tidak banyak sehingga jika sudah selesai mengerjakan soal Saya bisa langsung keluar atau pulang duluan.

2. Apakah Anda mengalami kemunduran belajar selama menggunakan aplikasi Quizizz?

Saya tidak mengalami kemunduran sejak pembelajaran dengan Quizizz, malahan mempermudah saya dalam menemukan jawaban dari soal-soal yang diberikan guru, begitu juga dengan tugas-tugas yang diberikan guru. Biasanya jawaban-jawaban tersebut saya peroleh sebagai bahan evaluasi untuk menyelesaikan soal-soal berikutnya yang diberikan guru.

3. Biasanya untuk kegiatan apa saja yang Anda mau belajar dengan aplikasi Quizizz?

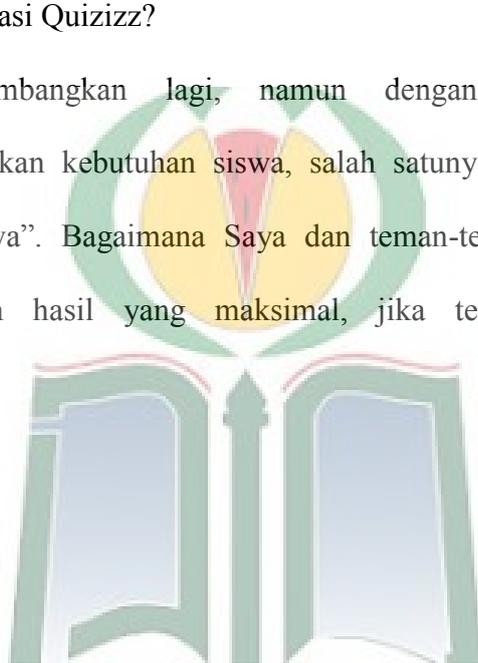
Quizizz ini sering digunakan untuk ujian dan penilaian harian, selain itu juga siswa bisa pembelajaran mandiri seperti mencari jawaban atau soal melalui Quizizz.

4. Apakah guru pernah memberikan bimbingan kepada Anda bagaimana caranya menggunakan aplikasi Quizizz?

Pernah belajar bagaimana caranya menggunakan Quizizz dan dijelaskan oleh guru bagaimana cara login hingga cara membuat soal dalam Quizizz. Semuanya dijelaskan dengan detail oleh guru.

5. Bagaimana penilaian Anda terhadap pelaksanaan evaluasi pembelajaran dengan aplikasi Quizizz?

Perlu dikembangkan lagi, namun dengan pertimbangan harus mengkondisikan kebutuhan siswa, salah satunya handphone dan akses internet siswa". Bagaimana Saya dan teman-teman bisa bersaing dan mendapatkan hasil yang maksimal, jika terkendala hal-hal yang disebutkan.



Pedoman Wawancara Dengan Siswa

Nama : Nur Alam

No Absen : 2

Jabatan

1. Apakah Anda selalu tertarik dalam setiap proses pembelajaran dengan aplikasi Quizizz?

Saya suka guru menggunakan Quazizz karena, lebih santai saat belajar tapi serius. Santai karena saat pembelajaran, kita seperti sedang bermain game. Serius karena saat Quazizz kita seperti berlomba untuk mendapat nilai tertinggi, karena hasil akhirnya langsung keluar saat kita mengakhiri tes dengan Quazizz

2. Apakah Anda mengalami kemunduran belajar selama menggunakan aplikasi Quizizz?

Alhamdulillah, tidak tahu kenapa nilai Saya sedikit lebih baik kalau guru menerapkan Quazizz saat pembelajaran. Mungkin karena Saya enjoy ketika guru menerangkan maupun menyelesaikan soal-soal dengan Quazizz.

3. Biasanya untuk kegiatan apa saja yang Anda mau belajar dengan aplikasi Quizizz?

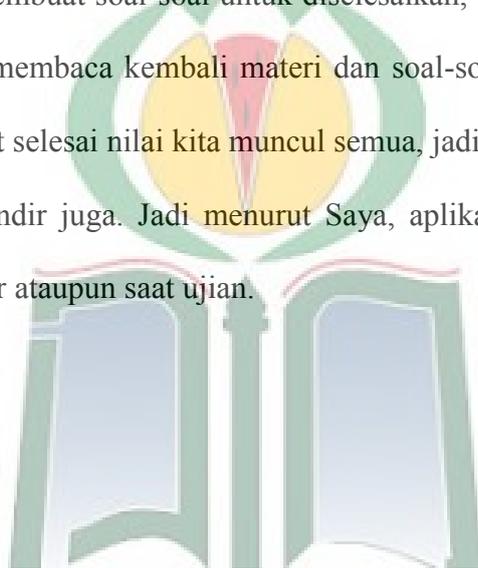
Dengan Quazizz waktu belajar Saya lebih efisien, bisa belajar sambil bantu orang tua, bisa mengulang materi dan latihan soal-soal ketika rebahan di rumah.

4. Apakah guru pernah memberikan bimbingan kepada Anda bagaimana caranya menggunakan aplikasi Quizizz?

Pernah belajar bagaimana caranya menggunakan Quazizz dan dijelaskan oleh guru bagaimana cara login hingga cara membuat soal dalam Quazizz. Semuanya dijelaskan dengan detail oleh guru.

5. Bagaimana penilaian Anda terhadap pelaksanaan evaluasi pembelajaran dengan aplikasi Quizizz?

Saat guru membuat soal-soal untuk diselesaikan, seperti tes, kuis atau PR, Saya fokus membaca kembali materi dan soal-soal latihan. Karena kalau Quazizz, saat selesai nilai kita muncul semua, jadi kalau yang muncul nilai jelek, ya mindir juga. Jadi menurut Saya, aplikasi ini sangat baik, baik dalam belajar ataupun saat ujian.



DOKUMENTASI PENELITIAN



Wawancara dengan Ibu Marya Ulfa



Wawancara dengan siswa kelas XI IPA-4



**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA AMBON
MADRASAH ALIYAH NEGERI AMBON**

Jl. Puncak Wara Air Kuning 97128 Telp. (0911) 3828756 Ambon
Email : tatausaha.man1ambon@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : B-372/Ma.25.03.01/PP.06/06/2023

Berdasarkan Surat Kepala Bidang Pendidikan Madrasah Provinsi Maluku Nomor : 1500/Kw.25.2.3/PP.00/05/2023 tanggal 24 Maret 2023 tentang rekomendasi penelitian, maka dengan ini Kepala Madrasah Aliyah Negeri Ambon memberikan Keterangan kepada :

N a m a : Rahma Fatsey
NIM : 160301124
Jenjang : S1
Status : Mahasiswa
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

“Efektifitas Penggunaan Quiziz Dalam Evaluasi Pembelajaran di Madrasah Aliyah Negeri Ambon”.

bahwa yang bersangkutan benar telah melaksanakan penelitian pada MA Negeri Ambon dari tanggal 23 Mei s.d. 23 Juni 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan seperlunya.



Ambon, 29 Maret 2023
Kepala

Kusnadi H. Umar



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI AMBON
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Tarmizi Taher Kebun Cengkeh Batu Merah Atas Ambon 97128
 Telp. (0911) 3823811 Website : www.fitk.iainambon.ac.id Email: tarbiyah.ambon@gmail.com

Nomor : B- 381 /In.09/4/4-a/PP.00.9/5/2023
 Lamp. : -
 Perihal : Izin Penelitian

19 Mei 2023

**Yth. Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama
 Provinsi Maluku
 di
 Ambon**

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Sehubungan dengan penyusunan skripsi "**Efektifitas Penggunaan Quiziz Dalam Evaluasi Pembelajaran di Madrasah Aliyah Negeri Ambon**" oleh :

N a m a : Rahma Fatsey
N I M : 160301124
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Semester : XIV (Empat Belas)

kami menyampaikan permohonan izin penelitian atas nama mahasiswa yang bersangkutan di MAN Ambon terhitung mulai tanggal 23 Mei s.d 23 Juni 2023.

Demikian surat kami, atas bantuan dan perkenannya disampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr.wb.

Dekan,


 Ridhwan Latuapo

Tembusan:

1. Rektor IAIN Ambon;
2. Kepala MAN Ambon;
3. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam;
4. Yang bersangkutan untuk diketahui.