
**PAPER MODE QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI
PEMBELAJARAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS
VIII B MTsN 2 SAMPANG**

Oleh:

Syafin Fuadi Fahmi¹

Heni Listiana²

Universitas Islam Negeri Madura

Alamat: JL. Raya Panglegur No.Km. 4, Barat, Ceguk, Kec. Tlanakan, Kabupaten
Pamekasan, Jawa Timur (69371).

Korespondensi Penulis: Syafinfuady05@gmail.com, henilistiana@iainmadura.ac.id.

Abstract. *Islamic Religious Education (PAI) plays a significant role in the curriculum of Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN). The evaluation of PAI learning is a key component in ensuring that students comprehend the material delivered. With the advancement of educational methods, the use of appropriate evaluation media has become increasingly important. One such tool that can be utilized is Quizizz, a technology-based platform. This study aims to assess the effectiveness of using Quizizz in Paper Mode as an evaluation tool for PAI learning in class VIII B at MTsN 2 Sampang. The research employs a survey approach, involving 22 students from class VIII B as respondents. Data were collected through questionnaires and analyzed descriptively to explore students' perceptions of using Quizizz Paper Mode as a medium for evaluating PAI learning. The findings indicate that the use of Quizizz in paper format can enhance students' interest, active participation, and motivation in PAI lessons.*

Keywords: *Quizizz, Evaluation Media, Student Learning, Islamic Religious Education.*

Abstrak. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN). Proses evaluasi pembelajaran PAI menjadi komponen utama dalam memastikan siswa memahami materi yang disampaikan.

PAPER MODE QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VIII B MTsN 2 SAMPANG

Seiring perkembangan zaman, pemanfaatan media evaluasi yang tepat menjadi sangat penting. Sebagaimana yang dilakukan oleh lembaga MTsN 2 Sampang dalam penggunaan media yang berupa Quizizz yakni platform berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat efektivitas penggunaan Quizizz dalam mode cetak (Paper Mode) sebagai alat evaluasi pembelajaran PAI di kelas VIII B MTsN 2 Sampang. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei, dengan melibatkan 22 siswa dari kelas VIII B MTsN 2 Sampang sebagai responden. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner, dan analisis data dilakukan secara deskriptif untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan Quizizz mode cetak dalam evaluasi pembelajaran PAI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam bentuk cetak mampu meningkatkan minat, partisipasi aktif, serta motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI.

Kata Kunci: Quizizz, Media Evaluasi, Pembelajaran Siswa, Pendidikan Agama Islam.

LATAR BELAKANG

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

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

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

informasi yang diperoleh melalui pengukuran untuk menganalisis dan mempertimbangkan kinerja siswa terhadap tugas-tugas yang sesuai.³

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

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

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

Di era digital, penggunaan media evaluasi yang efektif menjadi semakin penting untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang inovatif dan menarik. Salah satu alat yang dapat dimanfaatkan adalah Quizizz, sebuah platform interaktif berbasis daring. Dewasa ini, pembelajaran berbasis game semakin diminati. Tidak hanya digunakan sebagai media pada saat belajar mengajar, tetapi juga digunakan sampai pada tahap penilaian/ evaluasi. Quizizz merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai media evaluasi belajar siswa. Quizizz merupakan aplikasi permainan

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

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

PAPER MODE QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VIII B MTsN 2 SAMPANG

yang fleksibel, karena selain dapat digunakan untuk menyajikan materi pelajaran, Quizizz juga dapat digunakan sebagai media penilaian yang menarik dan menyenangkan.⁵

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

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

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam di MTsN 2 Sampang, media evaluasi yang interaktif dan mendukung pembelajaran aktif sangat diharapkan. Penggunaan Quizizz dalam mode kertas dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam proses evaluasi pembelajaran PAI. Dalam survei ini, siswa akan diminta untuk menilai pengalaman mereka menggunakan Quizizz dalam mode kertas, termasuk keefektifan, keterlibatan, dan preferensi mereka terhadap penggunaan media evaluasi ini. Adapun kelebihan dari Paper Quizz ini adalah

1. Bagi Guru/Pendidik, memudahkan dalam membuat soal.

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

2. Ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul beberapa poin yang di dapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.
3. Bilamana siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa.
4. Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup sebelumnya akan di tampilkan di review question guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.
5. Dalam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapatkan soal kuis yang berbedabeda, karena telah di acak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan.

Berdasarkan pengamatan penulis, sebagian guru di MTsN 2 Sampang telah mulai menggunakan Quizizz dalam mode cetak (Paper Mode) sebagai alternatif dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Meskipun demikian, sebagian besar proses evaluasi masih dilakukan dengan metode tradisional. Oleh karena itu, penulis ingin mengangkat penggunaan Paper Quizizz sebagai pendekatan yang lebih menyenangkan dan berkesan dalam evaluasi pembelajaran. Metode ini dinilai cukup efektif dalam meningkatkan partisipasi serta antusiasme peserta didik, yang juga didukung oleh berbagai tulisan dan penelitian yang membahas efektivitas penggunaan Paper Quizizz dalam dunia pendidikan. Sebagaimana penelitian yang pernah dilakukan sebagai berikut

1. Lailatul Asria, Dwi Ratna Sari, Siti Anifatul Ngaini tentang antusiasme siswa dalam evaluasi belajar menggunakan platform Quizizz menunjukkan bahwa siswa memiliki antusiasme yang baik dalam penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi belajar.⁶
2. Dhian Nuri Rahmawati, Ana Fitrotun Nisa, Dwi Astuti, tentang para guru menunjukkan bahwa perangkat penilaian dengan menggunakan aplikasi Quizizz dapat menumbuhkan minat dan konsentrasi belajar siswa.⁷
3. Urif Susanto SPd sebagai wali kelas menyebutkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan persepsi positif tentang pemanfaatan Quizizz mode kertas.⁸

Karena hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan *paper mode Quizizz* sebagai media evaluasi dalam pembelajaran PAI di kelas VIII B MTsN 2

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

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

⁸ Urif Susanto SPd, "menunjukkan persepsi positif tentang pemanfaatan mode Quizizz"

PAPER MODE QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VIII B MTsN 2 SAMPANG

Sampang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan survei untuk mengumpulkan data dari siswa sebagai responden. Melalui pendekatan ini, peneliti akan mengidentifikasi persepsi siswa terkait efektivitas, kegunaan, dan kepuasan mereka terhadap penggunaan Quizizz dalam mode kertas sebagai media evaluasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengumpulkan dan menggali data tentang persepsi siswa terkait penggunaan *paper mode Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran PAI.⁹ objek penelitian ini terdiri dari siswa kelas VIII B MTsN 2 Sampang yang sedang mengikuti pembelajaran PAI. yang berjumlah 22 orang. Data yang diperoleh tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan Platform Quizizz

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

Dengan semakin pesatnya globalisasi, teknologi juga mengalami perkembangan yang menghasilkan adanya aplikasi Quizizz sebagai sarana pembelajaran yang mendukung kelangsungan proses belajar mengajar di tengah pandemi. Quizizz merupakan aplikasi berbasis online yang dapat digunakan dengan mudah jika terdapat akses internet yang memadai. Aplikasi Quizizz memiliki beberapa kelebihan yang dapat

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

dimanfaatkan selain sebagai media pembelajaran, juga sebagai alat evaluasi pembelajaran. Sebagai contoh, terdapat data dan statistik kinerja siswa yang dapat menggambarkan pemahaman siswa terhadap materi, dan hasilnya dapat digunakan sebagai ukuran evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Oleh karena itu, aplikasi ini memberikan nuansa baru dalam hal evaluasi oleh guru dan memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Setelah tahap pelaksanaan, diperoleh hasil dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Persentase Hasil Angket Persepsi Siswa

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

**PAPER MODE QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI
PEMBELAJARAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS
VIII B MTsN 2 SAMPANG**

Saya merasa penggunaan <i>Paper Mode Quizizz</i> membuat pembelajaran PAI menjadi lebih menarik dan menyenangkan			3	7	10
Saya merasa puas dengan penggunaan <i>Paper Mode Quizizz</i> sebagai media evaluasi pembelajaran PAI di MTsN 2 Sampang			3	9	8
Saya merasa <i>Paper Mode Quizizz</i> membantu saya mengukur pemahaman dan kemampuan saya dalam materi PAI			6	10	4
Saya merasa penggunaan <i>Paper Mode Quizizz</i> sebaiknya diterapkan secara rutin dalam pembelajaran PAI MTsN 2 Sampang			4	11	5
Jumlah			57	91	52
Presentase			29%	45%	26%



Analisis data yang dilakukan pada tabel 1 menunjukkan bahwa persentase hasil untuk setiap kategori persepsi siswa adalah sebanyak 26% siswa termasuk dalam kategori sangat setuju, 45% siswa termasuk dalam kategori setuju, 29% siswa termasuk dalam

kategori netral, 0% siswa termasuk dalam kategori tidak setuju, dan 0% siswa termasuk dalam kategori sangat tidak setuju. Dari hasil persentase tersebut, menjelaskan bahwa sebagian besar siswa MTsN 2 Sampang kelas VIII B termasuk dalam kategori setuju terhadap pemanfaatan Quizizz mode kertas sebagai media evaluasi pembelajaran PAI dengan besaran persentase yaitu 45%. Berdasarkan analisis tersebut, disebutkan bahwa jumlah siswa kelas VIII B MTsN 2 Sampang adalah 22 siswa, termasuk dalam kategori sangat setuju sebanyak 8 siswa, kategori setuju sebanyak 10 siswa, dan kategori netral sebanyak 4 siswa. Jumlah siswa dengan kategori tersebut yang dikelompokkan menjadi lima kategori disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2. Jumlah Siswa Menurut Pengelompokan Persepsi Siswa

No.	Kategori Persepsi Siswa	Banyak Siswa
1	Sangat Setuju	8
2	Setuju	10
3	Netral	4
4	Tidak Setuju	0
5	Sangat Tidak Setuju	0

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

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

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

PAPER MODE QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VIII B MTsN 2 SAMPANG

menggunakannya. Semua siswa langsung terlibat dan mulai menggunakan aplikasi tersebut.

Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan Platform Quizizz

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

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

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

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

yang diterapkan. Hal ini membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

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

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

Aplikasi Quizizz memiliki beberapa kelebihan, di antaranya:

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

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

Berdasarkan hasil dari pengisian angket, siswa merasa senang ketika menggunakan Paper Mode Quizizz sebagai media penilaian. Salah satu faktor yang dapat

PAPER MODE QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VIII B MTsN 2 SAMPANG

berdampak negatif pada pemahaman siswa adalah kurangnya konsentrasi. Jika siswa tidak dapat berkonsentrasi dengan baik, maka kualitas aktivitas belajar mereka akan menurun dan kemungkinan akan terjadi ketidakseriusan dalam belajar serta pemahaman terhadap materi akan berkurang. Konsentrasi merupakan aspek penting bagi siswa dalam menerima materi pembelajaran dan menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran, siswa dapat merasa lebih aktif dan terfokus pada apa yang mereka pelajari. Hal ini mendorong mereka untuk lebih berkomitmen dalam mencapai hasil yang terbaik.

KESIMPULAN DAN SARAN

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

Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi guru PAI dan institusi pendidikan dalam memperbaiki metode evaluasi pembelajaran PAI di MTsN 2 Sampang. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang pemanfaatan *paper mode Quizizz* sebagai media evaluasi, diharapkan pembelajaran PAI dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

DAFTAR REFERENSI

Abi Hamid, M., "Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Siswa Berbasis TIK Pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika," *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro* 1, no. 1 (2016): 37–46; Lailatul Asria and dkk, "Analisis

- Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz,” *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika* 3, no. 1 (2021).
- Adiyanta F.C.S, “Hukum Dan Studi Penelitian Empiris: Penggunaan Metode Survey Sebagai Instrumen Penelitian Hukum Empiris,” *Administrative Law & Governance Journal* 2, no. 4 (2019): 697–709; Ressa Ulimaz Amalia et al., “Analisis Kendala Peserta Didik Dalam Pembelajaran Online Materi Biologi Di SMP Negeri 3 Bantul,” *Jurnal Bio Educatio* 5, no. 2 (2020): 11–12.
- Asria et al., “Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz.”
- Daniel L. Stufflebeam, *Educational Evaluation and Decision Making* (Bloomington, Indiana: Phi Delta Kappa, 1971); Ismanto Ismanto, “Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI),” *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 9, no. 2 (September 27, 2014): 216, <https://doi.org/10.21043/edukasia.v9i2.773>
- Dhian Nuri Rahmawati et al., “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam,” *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 2, no. 1 (February 25, 2022): 55–66, <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>.
- Lailatul Asria et al., “Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz,” *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika* 3, no. 1 (February 8, 2021): 1, <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>.
- Rahmawati et al., “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.”
- Rizal Wahid Permana Putra, “Utilizing Paper-Mode Quizizz for Formative Assessment in English Teaching and Learning,” *Journal of Research on English and Language Learning (J-REaLL)* 4, no. 1 (March 28, 2023): 48–54, <https://doi.org/10.33474/j-reall.v4i1.19288>.
- Roger B. Hill, “The Design of An Instrument to Assess Problem Solving Activities in Technology Education,” *Journal of Technology Education* 9, no. 1 (September 1, 1997), <https://doi.org/10.21061/jte.v9i1>. a.3; Ismanto, “Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI),” 214.
- “Bab2.Pdf,” accessed June 15, 2023, <https://eprints.uny.ac.id/9927/2/bab2.pdf>

**PAPER MODE QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI
PEMBELAJARAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS
VIII B MTsN 2 SAMPANG**

“Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah

[JDIHBPRI],” accessed June 15, 2023, <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/224242/permendikbud-no-22-tahun-2016>.