

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media E-Evaluasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital

Wandra Arasdi¹, Sri Murhayati², Zaitun³

¹wandraarasdi@gmail.com, ²sri.murhayati@uin-suska.ac.id, ³zaitun@uin-suska.ac.id

¹SMAN 1 Teluk Kuantan

^{2,3}Universitas Negeri Islam Sultan Syarif Kasim Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi terkait manfaat aplikasi Quizizz sebagai media e-evaluasi dalam pembelajaran pada era digital. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif dengan pendekatan *library research* yaitu mengumpulkan berbagai literatur yang relevan kemudian diolah dan dianalisis untuk mendapatkan data yang diinginkan. Adapun hasil penelitian ini adalah Manfaat Aplikasi Quizizz bagi Pendidik adalah: *pertama*, sangatlah membantu bagi pendidik dalam mengembakan suasana di dalam pembelajaran yang variative, juga menciptakan atmosfer suasana pembelajaran yang lebih hidup. *Kedua*, aplikasi Quizizz dapat di manfaatkan sebagai tolak ukur evaluasi lanjutan. Karena terdapat data statistic yang bisa menggambarkan sejauh mana peserta didik paham terhadap materi. *Ketiga*, Terdapat fitur dimana soal akan di acak untuk setiap siswa, jadi pendidik tidak khawatir akan adanya kecurangan. Manfaat aplikasi Quizizz bagi peserta didik adalah: *pertama*, Banyak fitur yang menarik di aplikasi Quizizz, yang bisa meningkatkan motifasi belajar. *Kedua*, Bagi peserta didik, di banding metode ceramah langsung oleh pendidik bisa membuat jenuh, dan Quizizz inilah solusinya. *ketiga* Adanya koreksi otomatis saat ada jawaban yang salah. Untuk memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media e-evaluasi secara maksimal, pendidik perlu menyiapkan peralatan yang diharapkan dapat membantu pelaksanaan Quizizz. Perangkat keras yang dibutuhkan adalah *Personal Computer, Liquid Crystal Display proyektor*, dan telepon seluler.

Kata-kata kunci: Aplikasi Quizizz, e-evaluasi, Pendidikan Agama Islam, Era Digital

Abstract: This research aims to provide information regarding the benefits of the Quizizz application as an e-evaluation media in learning in the digital era. This research uses a qualitative research methodology with a library research approach, namely collecting various relevant literature which is then processed and analyzed to obtain the desired data. The results of this research are that the benefits of the Quizizz application for educators are: first, it is very helpful for educators in creating a varied learning atmosphere, as well as creating a more lively learning atmosphere. Second, the Quizizz application can be used as a benchmark for further evaluation. Because there is statistical data that can describe the extent to which students understand the material. Third, there is a feature where the questions will be random for each student, so educators don't worry about cheating. The benefits of the Quizizz application for students are: first, there are many interesting features in the Quizizz application, which can increase learning motivation. Second, for students, compared to direct lecture methods by educators it can make them bored, and Quizizz is the solution. thirdly, there is automatic correction when there is a wrong answer. To make maximum use of the Quizizz application as an e-evaluation medium, educators need to prepare equipment that is expected to help implement Quizizz. The hardware required is a Personal Computer, Liquid Crystal Display projector, and cell phone.

Keywords: Quizizz application, e-evaluation, Islamic religious education, digital era

PENDAHULUAN

Evaluasi pembelajaran PAI adalah hal yang sangat penting di dalam proses pembelajaran sebab evaluasi pembelajaran PAI bertujuan untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran PAI secara keseluruhan, baik pada aspek kognitif, afektif maupun psikomotor pada setiap peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran yang sesuai dengan silabus atau modul yang telah ditetapkan. Selain itu juga berfungsi sebagai bahan perbaikan mutu pembelajaran secara terus menerus dan berkesinambungan (Masrukin, 2013a). Evaluasi dapat membantu seorang pendidik untuk mengetahui keberhasilan peserta didiknya dalam memahami ilmu pengetahuan yang telah disampaikan.

Penerapan evaluasi pembelajaran PAI hendaknya mengacu kepada perkembangan teknologi dan informasi saat sekarang ini yaitunya evaluasi yang berbasis digital. Untuk mengikuti tantangan digital tersebut, maka evaluasi pembelajaran yang digunakan harus menggunakan elektronik atau lebih dikenal dengan sebutan evaluasi elektronik. Evaluasi elektronik adalah evaluasi yang digunakan menggunakan bantuan perangkat elektronik seperti komputer, PC, atau handphone. Salah satu media yang bisa digunakan dalam menerapkan *e-evaluasi* adalah aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* adalah sebuah aplikasi yang bisa digunakan oleh pendidik dalam rangka mengukur tingkat pemahaman peserta didik melalui pertanyaan-pertanyaan yang di masukkan ke dalam aplikasi tersebut.

Banyak kajian-kajian terdahulu yang telah membuat kajian tentang evaluasi berbasis digital seperti kajian yang dilakukan oleh Maslulah dan Kiki Rizkiatul Afifah yang membahas tentang *Electronic Portofolio* Sebagai Instrumen Penilaian Pembelajaran Siswa di Era Digital (Maslulah & Afifah, 2022). Selanjutnya kajian senada dengan kajian tersebut adalah kajian yang dilakukan oleh Muhammad Sattar yaitunya tentang Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa Madrasah Aliyah As'adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan (Sattar, 2023), dan masih banyak lagi kajian-kajian yang serupa dengan kajian tersebut. Pada kajian ini lebih memfokuskan kepada pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media *e-evaluasi* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada era digital. Sebagai upaya penyebaran informasi tentang manfaat aplikasi *Quizizz* yang dapat membantu guru dalam melakukan evaluasi berbasis digital.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada artikel ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi pustaka atau *library research* yaitu dengan cara mengumpulkan data dengan menggunakan berbagai literatur yang berhubungan dengan pembahasan. Maka dalam penulisan ini penulis mengumpulkan data-data dengan mengumpulkan dokumen-dokumen dalam bentuk jurnal dan buku yang berkaitan dengan proses inovasi kurikulum, difusi, diseminasi dan proses keputusan inovasi, setelah penulis mengumpulkan dokumen-dokumen tersebut, selanjutnya penulis membaca, mencatat dan menganalisis data yang terdapat pada dokumen-dokumen tersebut dan kemudian menulisnya dalam sebuah artikel. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian analisis dokumen (*documentary analysis*) atau analisis isi (*content analysis*). Yaitu mengkaji dokumen kurikulum pada program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Evaluasi Pembelajaran PAI

Evaluasi berasal dari bahasa Inggris yaitunya *evaluation* yang memiliki arti penilaian atau penaksiran. (Pettalongi et al., 2009) Dalam buku *Essentials of Educational Evaluation* karangan Edwind Wand dan Gerald W. Brown dikatakan bahwa : *Evaluation refer to the act or process to determining the value of something.* (Masrukin, 2013b) Jadi evaluasi merupakan suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai daripada sesuatu. Sedangkan menurut istilah evaluasi adalah kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan sesuatu obyek dengan menggunakan instrument dan hasilnya dibandingkan dengan tolok ukur untuk memperoleh kesimpulan. Anne Anastasi mengartikan evaluasi sebagai "*A systematic achieved by pupils*". (Pettalongi et al., 2009) Evaluasi bukan sekedar menilai suatu aktivitas secara spontan dan incidental, melainkan merupakan kegiatan untuk menilai sesuatu secara terencana, sistemik, dan terarah berdasarkan atas tujuan yang jelas. Dengan demikian evaluasi merupakan suatu kegiatan yang dikelola secara sistematis, mulai dari awal perencanaan kegiatan sampai pada akhir kegiatan. Dalam perkembangannya istilah evaluasi berkembang menjadi beberapa istilah yang sering kita gunakan dalam istilah evaluasi, yaitu *measurement* (pengukuran), *assesment* (penaksiran), dan *test*. Ketiga istilah tersebut sering dianggap sama dengan evaluasi. Padahal sebenarnya ketiga istilah tersebut mempunyai perbedaan satu sama lain.

Evaluasi pembelajaran merupakan sebuah proses dalam menentukan nilai belajar dan pembelajaran yang telah dilaksanakan melalui proses penilaian atau pengukuran saat proses pembelajaran. Sedangkan pengertian pengukuran dalam proses pembelajaran adalah membandingkan tingkat keberhasilan dengan ukuran keberhasilan belajar dan pembelajaran biasanya dilakukan secara kuantitatif. Sementara penilaian dalam proses pembelajaran adalah pembuatan keputusan nilai keberhasilan anak dan biasanya bersifat kualitatif. (Pettalongi et al., 2009)

Sedangkan evaluasi dalam pendidikan Islam merupakan suatu proses pengambilan keputusan terkait hal penilaian sejumlah yang berkaitan dengan pendidikan Islam guna melihat sejauhmana keberhasilan pendidikan yang selaras dengan nilai-nilai Islam sebagai tujuan dari pendidikan itu sendiri. Lebih jauh Jalaludin mengatakan bahwa evaluasi dalam pendidikan Islam telah menggariskan tolok ukur yang serasi dengan tujuan pendidikannya. Baik tujuan jangka pendek yaitu membimbing manusia agar hidup selamat di dunia, maupun tujuan jangka panjang untuk kesejahteraan di akhirat nanti. Kedua tujuan tersebut menyatu dalam sikap dan tingkah laku yang mencerminkan akhlak yang mulia. Sebagai tolok ukur dan akhlak mulia ini dapat dilihat dari cerminan tingkah laku dalam kehidupan sehari-hari. (Idrus, 2019a)

Berdasarkan berbagai macam pengertian diatas, maka evaluasi pendidikan agama Islam adalah suatu kegiatan pendidikan agama Islam yang dikelola secara sistematis, mulai dari awal perencanaan kegiatan sampai pada akhir kegiatan untuk mengetahui keadaan sesuatu obyek atau peserta didik dengan menggunakan instrument dan hasilnya dibandingkan dengan tolok ukur keberhasilan pembelajaran sehingga memperoleh kesimpulan.

Tujuan dan Fungsi Evaluasi Pembelajaran PAI

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran tentu memiliki tujuan dan fungsi yang spesifik, sehingga seorang pendidik harus melakukan proses evaluasi dengan sebaik mungkin. Selain memiliki tujuan menuliskan nilai di buku lapor peserta didik, evaluasi juga memiliki tujuan terhadap perbaikan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Sebagaimana sudirman menjelaskan tentang tujuan penilaian dalam proses pembelajaran sebagai berikut: pertama, mengambil keputusan tentang hasil belajar peserta didik, kedua adalah memahami peserta didik dan yang ketiga adalah memperbaiki dan mengembangkan program pembelajaran (Idrus, 2019b). Dengan demikian tujuan evaluasi pembelajaran PAI adalah selain dalam rangka keputusan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI juga memiliki tujuan memahami peserta didik dan memperbaiki serta mengembangkan program pembelajaran PAI.

Sedangkan fungsi evaluasi pembelajaran PAI adalah Berdasarkan UU RI Sisdiknas No.20 Tahun 2003 pasal 58 ayat 1 bahwa evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan untuk membantu proses, kemajuan, dan perkembangan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan (Idrus, 2019b). Dengan demikian jelas bahwa fungsi evaluasi pembelajaran PAI adalah untuk membantu proses, kemajuan dan perkembangan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI.

Menurut Nana Sudjana menjelaskan bahwa, evaluasi berfungsi sebagai berikut: 1) Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan instruksional khusus. Dengan fungsi ini dapatlah diketahui bahwa tingkat penguasaan bahan pelajaran yang dikuasai oleh peserta didik. Dengan kata lain, dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik tersebut baik atau tidak baik. 2) Untuk mengetahui keaktifan proses pembelajaran yang dilaksanakan guru. Rendahnya capaian hasil belajar yang diperoleh peserta didik tidak semata-mata disebabkan oleh ketidakmampuan peserta didik itu sendiri. Tetapi boleh jadi karena guru yang kurang bagus dalam mengajar. Dengan penilaian yang dilakukan akan dapat diketahui apakah hasil belajar itu karena kemampuan peserta didik atau juga karena faktor guru, selain itu dengan penilaian tersebut dapat menilai guru itu sendiri dan hasilnya dapat dijadikan sebagai bahan dalam memperbaiki tindakan mengajar berikutnya (Idrus, 2019b).

Sementara itu menurut rumusan fungsi yang dipaparkan oleh pihak Departemen Agama RI, bahwa penilaian adalah sebagai berikut: 1) Memberikan umpan balik kepada guru sebagai dasar untuk memperbaiki cara belajar mengajarnya, mengadakan perbaikan bagi peserta didik, serta menempatkan pada situasi belajar mengajar yang lebih tepat sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. 2) Menentukan nilai hasil belajar peserta didik yang antara lain diperlukan untuk pemberian laporan pada orang tua sebagai penentuan kenaikan kelas dan penentuan kelulusan peserta didik. 3) Menjadi bahan untuk menyusun laporan dalam rangka penyempurnaan program pembelajaran yang sedang berlangsung (Idrus, 2019a).

Prinsip-Prinsip Evaluasi Pembelajaran PAI

Masrukin (2013a) menyatakan prinsip-prinsip evaluasi Pembelajaran PAI dapat dilihat pada prinsip-prinsip dasar evaluasi pembelajaran berikut ini.

1. Prinsip Keseluruhan. Prinsip keseluruhan atau prinsip menyeluruh juga dikenal dengan istilah prinsip komprehensif (*comprehensive*). Dengan prinsip komprehensif dimaksudkan di sini bahwa evaluasi hasil belajar dapat dikatakan terlaksana dengan baik apabila evaluasi tersebut

dilaksanakan secara bulat, utuh atau menyeluruh tidak parsial. Untuk meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran.

2. Prinsip Kesenambungan. Seorang evaluator harus melaksanakan prinsip kesinambungan juga dikenal dengan istilah prinsip kontinuitas (*continuity*). Dengan prinsip kesinambungan dimaksudkan di sini bahwa evaluasi hasil belajar yang baik adalah evaluasi hasil belajar yang dilaksanakan secara teratur dan sambung-menyambung dari waktu ke waktu.
3. Prinsip Objektivitas. Dalam pengertian sehari-hari prinsip obyektivitas (*objectivity*) telah dengan cepat dapat diketahui bahwa bersikap objektif berarti tidak adanya unsur pribadi bersifat subyektif yang mempengaruhi dalam kegiatan evaluasi pendidikan.

Pengertian E-Evaluasi

E-evaluasi merupakan evaluasi elektronik lalu dikenal dengan istilah *e-evaluasi*, dikatakan evaluasi elektronik karena proses evaluasi dilakukan dengan menggunakan bantuan elektronik. Yang mana penggunaan elektronik sudah dilakukan pada berbagai sistem dalam kehidupan, seperti dibidang kesehatan misalnya Rekan Medis Elektronik (RME) dan masih banyak lagi yang lainnya termasuk dalam bidang pendidikan.

e-evaluasi atau evaluasi elektronik adalah penggabungan dua kata, evaluasi dan elektronik. Evaluasi merupakan proses pengambilan nilai atas hasil belajar peserta didik, sedangkan elektronik adalah alat yang dibuat berdasarkan prinsip elektronika; hal atau benda yang menggunakan alat-alat yang dibentuk atau bekerja atas dasar elektronika. Elektronika sendiri dapat diartikan sebuah cabang ilmu teknik yang berkaitan dengan penggunaan arus listrik dan komponen-komponen elektronik untuk merancang, mengembangkan dan memahami perangkat elektronik. Elektronik melibatkan manipulasi aliran elektron dalam rangkaian listrik untuk mencapai berbagai fungsi dan tujuan, mulai dari komputasi hingga komunikasi, kendali, dan banyak lagi (Istilah, 2023). Dengan demikian, dapat dipahami bahwa evaluasi elektronik adalah proses penilaian yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan alat elektronik seperti komputer, handphone serta perangkat-perangkat lainnya yang mendukung terwujudnya kegiatan evaluasi pada era digital pada saat sekarang ini.

Aplikasi Quizizz Sebagai Media e-Evaluasi Pembelajaran PAI

Aplikasi Quizizz merupakan salah satu aplikasi yang digunakan pendidik dalam melakukan evaluasi dengan menggunakan alat elektronik dalam proses pembelajaran, yang mana media evaluasi berupa aplikasi Quizizz ini sangat efektif diterapkan pada era digital dalam pembelajaran. Pada dasarnya, terdapat 4 pola pembelajaran yang diterapkan di Indonesia, 1) Pola Tradisional, yakni hubungan pendidik kepada peserta didik secara langsung, 2) Pola pendidik dengan media, 3) Pola pembelajaran bermedia, 4) Pola pembelajaran dengan media saja.

Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai *e-evaluasi* dalam pembelajaran termasuk ke dalam pola yang ke 3 yaitu pembelajaran bermedia, dimana proses evaluasi yang digunakan adalah menggunakan media aplikasi Quizizz. Hasil dari evaluasi tersebut dapat menggambarkan sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi, nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Sehingga, memberikan warna baru terhadap olah evaluasi pendidik dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi seluruh peserta didik.

Terdapat berbagai macam fitur lain yang tersedia dalam aplikasi Quizizz, yang bisa dimanfaatkan menjadi salah satu sarana pendidik dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Di samping mengerjakan tugas, peserta didik bisa merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena dalam aplikasi Quizizz memiliki tampilan segar dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan. Sebuah permainan memang tidak akan lepas dengan unsur kreatif, inovatif, petualangan, dan menyenangkan, yang kemudian bisa menumbuhkan motivasi positif keinginan belajar dari setiap peserta didik. Sehingga, dapat mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan secara konkret dan rata.

Penggunaan aplikasi Quizizz sangat mudah. Kuis interaktif ini memiliki hingga 4 hingga 5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Bisa juga ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan anda. Bila kuis sudah jadi, dapat dibagikan kepada peserta didik dengan menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan. Aplikasi Quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal (Noor, 2020).

Leih lanjut dijelaskan bahwa aplikasi Quizizz ini dapat membuat fitur-fitur menarik yang dimiliki krisis bisa digunakan oleh pendidik untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar diantaranya pendidik dapat membuat kuis interaktif lebih dari 4 pilihan jawaban selain itu pendidik dapat menambahkan media gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai dengan keinginan. Quizizz yang membantu dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz sudah memenuhi kriteria keberhasilan dengan nilai baik, sehingga dapat dinyatakan selesai dan tuntas. Pemanfaatan Quizizz membantu pendidik dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran tanpa batas waktu, tempat dan tampilannya menarik serta waktu pengerjaan dapat di atur agar siswa konsentrasi dalam pengerjaan evaluasinya (Pratama et al., 2021). Dengan menggunakan aplikasi Quizizz, maka pendidik dapat melakukan evaluasi secara berkelanjutan untuk perbaikan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan mewujudkan tujuan Pendidikan Agama Islam tersebut.

Cara Membuat Akun dan Pengoperasian Aplikasi Quizizz

Aplikasi Quizizz sangat mudah pembuatannya, yakni dengan menyiapkan terlebih dahulu materi, dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dan jawaban alternatif dalam aplikasi Quizizz. Setelah selesai menyusun materi kedalam pertanyaan dengan seluruh konten lainnya yang hendak disisipkan, kemudian membuka dan masuk pada aplikasi Quizizz, melalui webnya, yaitu www.Quizizz.com. Sebagaimana tersedia di *playstore* atau laman internet lainnya.

Bagi pendaatang baru, atau yang belum memiliki akun untuk dapat mengoperasikan aplikasi Quizizz, diharuskan untuk mendaftar terlebih dahulu, dan akan mendapatkan akun, guna mempermudah akses terhadap aplikasi Quizizz. Tata caranya yaitu, dengan klik tulisan *sign up* yang tertera, kemudian melengkapi keperluan biodata secara singkat dalam pendaftaran, agar menandakan bahwa itu adalah Anda. Jika sudah terdaftar sebagai akun, maka akun tersebut bisa digunakan secara bijak dalam mengakses aplikasi Quizizz, yakni dengan cara, klik tulisan *log in* didalam aplikasi Quizizz, dengan mengisi ketentuan akun, yaitu email dan *password* yang digunakan ketika melakukan pendaftaran sebelumnya.

Ketika sudah masuk kedalam *web* dan tentu sudah terdaftar sebagai akun dari aplikasi Quizizz, kita akan dihadapkan dengan pemandangan pada *library*, yang mana terdapat koleksi media kuis, yang telah disuguhkan oleh Sang Pembuat kuis sebelum-sebelumnya. Selain itu, kita bisa dengan leluasa memilih kuis-kuis yang tersedia di aplikasi Quizizz, sesuai dengan kebutuhan guru dalam mengoperasikan aplikasi Quizizz. Dari namanya yang diawali dengan kata Quiz, tentu terdapat berbagai macam variasi kuis yang disuguhkan. Akan tetapi, untuk meningkatkan kreativitas dari setiap pemilik akun, Quizizz memberikan kemudahan untuk bisa membuat kuis sendiri, yang dikuiskan melalui kreasi diri sendiri, dengan klik tulisan *create my quiz*.

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai e-Evaluasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Aplikasi Quizizz adalah salah satu aplikasi yang digunakan oleh pendidik untuk melakukan penilaian berbasis digital. Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi yang menyenangkan dan gratis yang dirancang untuk memudahkan guru dalam melaksanakan evaluasi dengan cara memberikan kuis kepada siswanya. Aplikasi ini mencakup sejumlah fitur menarik yang dapat diakses dari perangkat apa pun, termasuk jutaan kuis publik, bahan ajar, editor kuis, dan laporan. Aplikasi kuis ini sangat mudah untuk diakses dan digunakan, dengan panduan yang dapat disesuaikan dengan bahasa Indonesia (Muliya, 2022).

Pendidikan Agama Islam adalah salah satu mata pelajaran yang ada di dalam kurikulum lembaga pendidikan di Indonesia. Pendidikan agama dalam bahasa Inggris disebut dengan pendidikan agama yang diartikan sebagai suatu kegiatan yang bertujuan untuk melatih umat beragama (Amirudin, 2023). Pendidikan agama tidak hanya memberikan pengetahuan tentang agama tetapi juga lebih menitikberatkan pada emosi, cita-cita pribadi, dan aktivitas keagamaan.

Menurut Umi Hanifah, kuis merupakan suatu teknik permainan tes yang berfungsi sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Aplikasi Quizizz mudah beradaptasi, mudah digunakan, dan tidak membuat siswa bosan sehingga memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran (Salsabila et al., 2020). Meskipun pengenalannya tidak sama, namun tujuan penerapan Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan lainnya adalah untuk menghasilkan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan tidak melelahkan. Namun segala sesuatunya tergantung pada bagaimana guru merencanakan dan melaksanakan penggunaan media pembelajaran.

Jadi dalam penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini, diharapkan menjadi salah satu cara atau media evaluasi dalam pembelajaran, yang dimana bisa di pakai oleh pendidik dalam mengajar agar bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang menjadi focus penelitian pengkaji, berkenaan dengan pembelajaran dilaksanakan dengan menyediakan media pembelajaran. Ada pula utilitas aplikasi Quizizz, beberapa manfaat aplikasi Quizizz yang bisa kita gunakan, yaitu: Pertama, Utilitas Quizizz bagi Pendidik yang terdiri dari 1. Adanya aplikasi Quizizz, sangatlah membantu bagi pendidik dalam mengembangkan suasana di dalam pembelajaran yang variative, juga menciptakan atmosfer suasana pembelajaran yang lebih hidup. 2. Bagi pendidik, Quizizz dapat di dimanfaatkan sebagai tolak ukur evaluasi lanjutan. Karena terdapat data statistic yang bisa menggambarkan sejauh mana peserta didik paham terhadap materi. 3. Terdapat fitur dimana soal akan di acak untuk setiap siswa, jadi pendidik tidak khawatir akan adanya kecurangan. Kedua, Utilitas aplikasi Quizizz bagi peserta didik: Banyak fitur yang menarik di aplikasi Quizizz, yang bisa meningkatkan motivasi belajar. 2. Bagi siswa, di banding metode ceramah langsung oleh guru bisa membuat jenuh, dan aplikasi Quizizz inilah solusinya. 3. Adanya koreksi otomatis saat ada jawaban yang salah (Rizqiyah & Arsanti, 2022).

Untuk memanfaatkan Quizizz secara maksimal, pendidik perlu menyiapkan peralatan yang diharapkan dapat membantu pelaksanaan Quizizz. Perangkat keras yang dibutuhkan adalah PC, LCD proyektor, dan telepon seluler. PC dan LCD proyektor digunakan untuk menayangkan tayangan Quizizz di depan kelas, sedangkan telepon seluler digunakan sebagai penguat jika pendidik tidak membawa PC. Aplikasi Quizizz sendiri merupakan aplikasi tes elektronik, seperti yang diungkapkan Hamdan Husain Batubara, tes online merupakan halaman situs yang memberikan tes intuitif (Batubara, 2021). Anda dapat membuka dan menjalankan aplikasi Quizizz menggunakan smartphone selama smartphone tersebut memiliki aplikasi browser, meskipun instruktur tidak membawa laptop. Hambatan utama dalam melaksanakan strategi kuis bukan berasal dari variabel internal pendidik dan peserta didik, namun berasal dari keterbatasan telepon seluler dan organisasi. Meskipun WIFI tersedia di setiap kelas, siswa menggunakannya untuk bermain game dan menonton video di YouTube sehingga membuat jaringan kurang stabil. Untuk mengatasi masalah jaringan, sebagian besar siswa menggunakan kumpulan informasi mereka sendiri untuk mengakses Quizizz. Sementara itu, terkait masalah ponsel, siswa yang tidak membawa ponsel biasanya mendapat tempat ponsel bersama teman dari berbagai kalangan. Dalam hal siswa yang bersangkutan tidak dapat menemukan pulsa, maka pendidik PAI akan menanggung siswa yang bersangkutan mengurus soal-soal tes PAI Quizizz sepulang sekolah.

Kendala mendasar dalam melaksanakan strategi kuis bukan berasal dari faktor dalam diri pendidik dan peserta didik, melainkan berasal dari handphone dan seperti yang diungkapkan Ibrahim dalam kaidah memilih media pembelajaran, pemilihan media pembelajaran tergantung pada kehati-hatian. Artinya sebelum memilih media pembelajaran, hendaknya pendidik mengetahui bahwa tidak ada media pembelajaran yang terbaik, karena setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Media pembelajaran yang ampuh adalah media pembelajaran yang diterapkan secara terang-terangan (Marlina, 2021). Terlepas dari kenyataan bahwa aplikasi Quizizz memiliki kekurangan dan kualitas, melaksanakannya sesuai rencana akan memberikan hasil yang ideal.

PENUTUP

Aplikasi Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai media e-evaluasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Era digital dapat dibedakan menjadi dua hal. Pertama manfaat bagi pendidik dan yang kedua manfaat bagi peserta didik. Manfaat Aplikasi Quizizz bagi Pendidik adalah: *pertama*, sangatlah membantu bagi pendidik dalam mengembangkan suasana di dalam pembelajaran yang variative, juga menciptakan atmosfer suasana pembelajaran yang lebih hidup. *Kedua*, aplikasi Quizizz dapat di dimanfaatkan sebagai tolak ukur evaluasi lanjutan. Karena terdapat data statistic yang bisa menggambarkan sejauh mana peserta didik paham terhadap materi. *Ketiga*, Terdapat fitur dimana soal akan di acak untuk setiap siswa, jadi pendidik tidak khawatir akan adanya kecurangan. Manfaat aplikasi Quizizz bagi peserta didik adalah: *pertama*, Banyak fitur yang menarik di aplikasi Quizizz, yang bisa meningkatkan motivasi belajar. *Kedua*, Bagi peserta didik, di banding metode ceramah langsung oleh pendidik bisa membuat jenuh, dan Quizizz inilah solusinya. *ketiga* Adanya koreksi otomatis saat ada jawaban yang salah. Untuk memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media e-

evaluasi secara maksimal, pendidik perlu menyiapkan peralatan yang diharapkan dapat membantu pelaksanaan Quizizz. Perangkat keras yang dibutuhkan adalah PC, LCD proyektor, dan telepon seluler. PC dan LCD proyektor digunakan untuk menayangkan tayangan Quizizz di depan kelas, sedangkan telepon seluler digunakan sebagai penguat jika pendidik tidak membawa PC.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirudin, N. (2023). Islamic Worldview in the Prevention of Radicalism of Islamic Religious Education Students at the University of Muhammadiyah Gresik. *ISTAWA: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 1-14.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. PT Remaja Rosdakarya.
- Idrus, L. (2019a). EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*, 9(2), 344.
- Idrus, L. (2019b). EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN Idrus L 1. *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*, 9(2), 344.
- Istilah, P. dan. (2023). Arti Elektronik, Fungsi, dan Jenisnya. Kumparan. <https://kumparan.com/pengertian-dan-istilah/arti-elektronik-fungsi-dan-jenisnya-212Ww8lC0FI/full>
- Marlina, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Masluhah, M., & Afifah, K. R. (2022). Electronic Portofolio Sebagai Instrumen Penilaian Pembelajaran Siswa Di Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1883-1896.
- Masrukin. (2013a). *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran PAI*. Media Ilmu Pres.
- Masrukin. (2013b). Pengembangan Sistem Evaluasi. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1).
- Muliya, M. (2022). Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajarsiswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2. *ENGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 3(1), 65-78. <https://doi.org/https://doi.org/10.37304/enggang.v3i1.7404>
- Noor, S. (2020). Penggunaan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *J. Pendidik. Hayati*, 6(1), 1-7.
- Pettalongi, S. S., Jurusan, D., Stain, T., & Palu, D. (2009). Evaluasi dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *Ta'Dieb*, 11(6), 1001-1012.
- Pratama, A. T., Nana, N., & Sulistyaningsih, D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Quizziz Dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Fenomena Kuantum. *Edufisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 34-40. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/edufisika.v6i1.10981>
- Rizqiyah, A. M., & Arsanti, M. (2022). Implementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Inovasi Pembelajaran Interaktif. *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1).
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-173.
- Sattar, M. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Di Tengah Pandemi Pada Siswa Madrasah Aliyah As'adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 2(2). <http://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/116>.