

# EFEKTIFITAS *PLATFORM QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MAN 1 KUDUS

**Ashif Az Zafi**

IAIN Kudus, Kudus, Indonesia

[ashifazzafi@iainkudus.ac.id](mailto:ashifazzafi@iainkudus.ac.id)

**Abstract:** This study aims to determine the application of the Quizizz platform as a medium for evaluating learning Akidah Akhlak in MAN 1 Kudus and to determine the effectiveness of implementing the Quizizz platform as a medium for evaluating learning Akidah Akhlak in MAN 1 Kudus. This research uses descriptive quantitative analysis research. Then, this study gave the results, namely in the evaluation of learning Akidah Akhlak in MAN 1 Kudus during online learning using the Quizizz platform media and in that application it had high effectiveness when it was implemented, namely with a percentage value of 56.17%. The implication of this research for learning is that the online evaluation process is more effective when using the Quizizz platform, especially in daily assessments.

**Keywords:** Quizizz's Platform, learning evaluation, learning of Akidah Akhlak

## Pendahuluan

Pandemi Covid-19 yang terjadi di Indonesia sejak Maret 2020 telah banyak memberikan perubahan di segala aspek kehidupan. Begitu pula pada aspek pendidikan yang juga berubah adanya pandemi tersebut. Perubahan yang terjadi diantaranya yaitu teknis pembelajaran yang menggunakan koneksi dalam jaringan pada ruang jarak jauh, dengan perubahan yang sangat tampak seperti metode, media dan model yang digunakan dalam pembelajaran daring. Selain itu, proses evaluasi juga terdapat perubahan, baik dari tahapan sebelum penilaian (penyusunan soal), pelaksanaan evaluasi sampai remedial dan pengayaan<sup>1</sup>.

Pelaksanaan evaluasi sendiri sangatlah penting, karena seorang pendidik dapat mengetahui dan mengukur kemampuan peserta didiknya melalui diadakannya evaluasi tersebut sehingga dapat menentukan hasil akhir dalam pembelajaran tersebut. Evaluasi yang dilaksanakan pada pembelajaran saat ini juga berbentuk virtual, dengan kata lain evaluasi tidak dilakukan secara konvensional menggunakan kertas. Dalam jurnal Lailatul Asria, beliau mengutip dari Kunchayono, Suwandayani dan Muzakki yang menyebutkan bahwa psikologis peserta didik yang mengalami evaluasi dengan menggunakan *Paper Based Test* atau PBT dapat menyebabkan tingkat kecemasan yang tinggi oleh peserta didik tersebut, karena ketika evaluasi dilakukan dengan PBT, keadaan pengawas di ruangan sangat berpengaruh terhadap kecemasan peserta didik dan soal-soal yang ditampilkan di PBT kualitasnya kurang tajam, tidak menarik dan buram hitam putih<sup>2</sup>. Melihat hal tersebut, peran sebuah pelaksanaan evaluasi sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat diketahui yaitu dengan diadakannya sebuah evaluasi di akhir pembelajaran yang komprehensif.

Melihat dari kekurangan dan keterbatasan dalam penggunaan atau penerapan dari PBT (*Paper Based Test*) tersebut, langkah yang diambil

---

<sup>1</sup> Moch Chabib Dwi Kurniawan and M. Misbachul Huda, "Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD" 03, no. 01 (2021): 38.

<sup>2</sup> 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): 2, <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>; Dimah Al-Fraihat et al., "Evaluating E-Learning Systems Success: An Empirical Study," *Computers in Human Behavior* 102, no. June 2019 (2020): 143, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.08.004>; Rijal Robbi Sulthoni and Ashif Az Zafi, "Pembelajaran Pendidikan Islam Dalam Upaya Meningkatkan Ibadah Pada Siswa," *Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 3 (July 6, 2020): 56, <https://ojs.staituankutambusai.ac.id/index.php/hikmah/article/view/207>.

seorang pendidik yang sedang menghadapi pandemi saat ini dapat menyikapinya dengan baik yaitu menjadikannya peluang dari tantangan yang bermunculan di masa pandemi ini yang serba berjarak. Sebagaimana pada era 4.0 dalam setiap bidang kehidupan manusia yang memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi, bahkan dalam kehidupan manusia tersebut tidak dapat meninggalkan sedetik pun untuk tidak bercengkerma dengan teknologi dan informasi. Sehingga, dalam aspek pendidikan juga dapat menggunakan pemanfaatan teknologi informasi tersebut<sup>3</sup>. Diantara contoh penyikapan hal tersebut, salah satu guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kudus menggunakannya sebagai peluang dari munculnya tantangan dalam pembelajarannya. Proses pembelajaran dilakukan melalui *Google Classroom* dan *Whatsapp Group*, sedangkan dalam proses evaluasi pembelajaran atau pengadaan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa, maka dilaksanakan berupa penilaian harian di akhir tiap materi pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran atau media evaluasi *platform Quizizz*, karena *platform* ini sangat interaktif, menarik dan memudahkan pendidik dalam menganalisis hasil akhir peserta didiknya yang dapat diunduh juga dalam bentuk atau format *excel*. Dari pelaksanaan evaluasi tersebut, hal utama yang akan dilihat yaitu perkembangan belajar siswa atau dalam kata lain hasil belajar siswa terhadap satu materi pembelajaran tersebut. Sehingga dalam mengetahui hasil belajar siswa tersebut selama pandemi, terlebih pada sebuah pembelajaran Akidah Ahlak di MAN 1 Kudus yaitu dengan memanfaatkan penggunaan *platform Quizizz*.

Pengadaan upaya melihat hasil belajar juga dapat diamati atau ditelisik lebih lanjut pada aspek komponen-komponen utama pembelajaran, yang diantaranya yaitu aspek metode, mater, pendidik, peserta didik dan lingkungan. Namun, pada penelitian lebih berfokus dan menggali secara mendalam kaitannya penggunaan atau penerapan kehadiran media dalam pembelajaran yang utamanya pada kegiatan atau proses pengadaan evaluasi. Kehadiran media dalam pembelajaran sendiri menjadikan lebih mudah dalam menangkap dan merespon pesan yang disalurkan, karena keberadaan media sebagai sarana, jalan atau pun alat dalam penyampaian pesan, yang mana pesan yang dimaksud di sini yaitu pesan berupa materi pembelajaran yang diberikan dari guru atau pendidik dan diterima oleh peserta didik atau siswa yang saling merespon satu

---

<sup>3</sup> Ismail Darimi, "Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif," *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1, no. 2 (2017): 156, <https://doi.org/10.22373/cs.v1i2.2030>; Arif Rahman, "Islamic Education in the Era of Technological Wave; A Case in Indonesia Today," *International Journal of Ittishal* 1, no. 1 (2017): 45.

sama lain sebagai bentuk komunikasi ataupun interaksi dari sebuah proses kegiatan atau aktivitas<sup>4</sup>. Sehingga, sangatlah penting kehadiran atau keberadaan dari adanya media tersebut, terlebih dalam pembelajaran jarak jauh ini atau pembelajaran dalam jaringan, yang mengharuskan peserta didik untuk dapat memahami dari sesuatu yang dimaksud dalam inti pesan yang disampaikan tersebut.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lailatul Asria, Dwi Ratna Sari, Siti Anifatul Ngaini, Umi Muyasaroh dan Fadlilah Rahmawati tentang tingkat antusiasme siswa XI MIPA 4 di SMA Tahunan Jepara saat evaluasi mata pelajaran Matematika dengan menggunakan *platform* Quizizz menunjukkan tingkat antusiasme siswa cukup baik<sup>5</sup>. Penelitian ini juga selaras dengan hasil penelitian dari Agung Setiawan, Sri Wigati dan Dwi Sulistyaningsih di SMAN 15 Semarang pada mata pelajaran Matematika yang menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa<sup>6</sup>. Selain itu, pada penelitian Atika Qutrotun Nada di MTs Nurul Huda Sedati Sidoarjo pada mata pelajaran Fiqih menunjukkan hasil pengaruh yang kuat penerapan *platform* Quizizz terhadap hasil belajar siswa<sup>7</sup>.

Selain itu, pada penelitian oleh Trully Yetti Puspita dan Ganefri dalam artikel yang berjudul “*Development of Quizizz-based Learning Media on Basic Computer and Network Subjects*” menyebutkan di dalamnya bahwa tingkat keefektifan yang dimiliki pada media pembelajaran Quizizz yang diaplikasikan ke dalam mata pelajaran Komputer Dasar dan Jaringan yaitu efektif dalam rangka menjadikan meningkat hasil belajar siswa. Dalam penelitian tersebut juga memberikan gambaran mengenai penggunaan media Quizizz dalam mata pelajaran Komputer Dasar dan

---

<sup>4</sup> Meliantina, M. (2019). MENERAPKAN BUDAYA LITERASI GURU SEKOLAH DALAM UPAYA MENINGKATKAN PENDIDIKAN DI ERA INDUSTRI 4.0. *Muróbbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 120–139. <https://doi.org/10.52431/murobbi.v3i2.199>; Saifullah, A. (2020). MENGEMBANGKAN SOFT SKILLS GURU UNTUK MENDIDIK AKHLAK MULIA SISWA. *Muróbbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 285–300. <https://doi.org/10.52431/murobbi.v4i2.335>.

<sup>5</sup> Asria et al., “Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz,” 2.

<sup>6</sup> Agung Setiawan, Sri Wigati, and Dwi Sulistyaningsih, “Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020,” 2020, 172.

<sup>7</sup> Atika Qutrotun Nada Rohmatin, “Pengaruh Game Kuis Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII Di Mts Nurul Huda Sedati Sidoarjo” (UIN Sunan Ampel Surabaya, 2020), 98.

Jaringan merupakan media yang terdapat kevalidan, kepraktisan dan efektifitas yang baik pada proses penerapannya dalam pembelajaran yang utamanya digunakan sebagai media pembelajaran. Kemudian pada masing-masing tingkat kevalidan, kepraktisan dan efektifitas tersebut dirinci melalui data angka sebagai berikut yaitu memiliki angka 0,87 pada tingkat kevalidan yang dimiliki dari penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam memberi upaya meningkatkan dari hasil belajar siswa. Selanjutnya yaitu pada tingkat kepraktisannya mencapai 89,4 pada perspektif pengajar atau guru dan 85,57 pada perspektif respon dari siswa-siswa terkait penerapan media pembelajaran Quizizz dalam upaya menjadikan naik pada tingkat capaian hasil belajar dari siswa selama dilaksanakannya pembelajaran dalam ruang kelas jarak jauh<sup>8</sup>.

Oleh karena itu, pada penelitian ini akan meneliti mengenai pengaruh *platform* Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kudus, yang mana pada penelitian sebelumnya tidak disebutkan ketika media ini diterapkan pada jenjang SMA yang berbasis Islam atau madrasah, terlebih dalam salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu Akidah Akhlak, karena *output* pada mata pelajaran ini yaitu sebuah praktis yang diamalkan oleh peserta didik. Namun, sebelum terjun praktik langsung, seorang siswa haruslah menguasai terlebih dahulu teori atau yang biasa disebut dari materi Akidah Akhlak itu sendiri dan juga penelitian yang menunjukkan pengaruh penggunaan *platform* tersebut di MAN 1 Kudus belum ada. Sehingga, sangatlah penting perlu diadakan evaluasi sebagai pengukur kemampuan penguasaan teori oleh siswa atau sebagai pengukur capaian hasil belajar siswa sebelum melakukan praktiknya dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui penerapan *platform* Quizizz media evaluasi pada pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kudus dan untuk mengetahui efektifitas penggunaan *platform* Quizizz sebagai media evaluasi pada pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kudus.

## Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif dengan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif, yang mana penelitian kuantitatif ini dianalisis dengan cara berpikir deduktif yaitu sebuah cara berpikir dengan

---

<sup>8</sup> Trully Yetti Puspita, "Development of Quizizz-Based Learning Media on Basic Computer and Network Subjects," *Indonesian Journal of Educational Research and Review* 3, no. September (2020): 106.

menemukan sebuah hal khusus dari sebuah hal umum, dengan kata lain menarik sebuah kesimpulan berdasarkan teori ilmiah yang sudah valid dan sah. Selain itu, data yang primer yang digunakan merupakan data dari lapangan atau yang disebut dengan istilah *field research*.

Populasi yang termasuk dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI MIPA 1, sedangkan untuk sampel yang dijadikan sebagai responden, peneliti menggunakan teknik *total sampling*, yaitu sampel yang digunakan sejumlah dengan banyaknya populasi<sup>9</sup>. Pada teknik pengumpulan data, peneliti menggunakan angket (kuesioner) dan wawancara. Angket yang disebarakan terdiri atas sepuluh pertanyaan terkait efektifitas penggunaan *platform Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran. Angket dibentuk dengan menggunakan skala *likert* yang tersusun atas empat kategori yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Kemudian, dalam proses penganalisisan data yang sudah terkumpul yaitu dengan menghitung hasil dari jawaban-jawaban angket yang telah diisi responden terkait efektifitas penggunaan *platform Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kudus. Setelah itu, dilanjutkan dengan analisis deskriptif data kuantitatif yang disusun dengan pemberian skor masing-masing kategori jawaban pada angket (kuesioner). Penganalisisan deskriptif kuantitatif tersebut merupakan sebuah cara yang dilakukan dengan kumpulan berbagai angka maupun persentase terhadap sebuah kejadian atau hal yang disimpulkan dengan gagasan atau simpulan umum<sup>10</sup>. Berikut adalah tabel kategori pemberian skor jawaban pada angket (kuesioner).

**Tabel 1. Penskoran Tiap Kategori Jawaban Angket**

| Kategori Jawaban    | Skor |
|---------------------|------|
| Sangat Setuju       | 4    |
| Setuju              | 3    |
| Tidak Setuju        | 2    |
| Sangat Tidak Setuju | 1    |

Selanjutnya, dari skor tersebut dihitung persentase masing-masing indikator terkait angket efektifitas penggunaan *platform Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran. Berikut perumusannya:

<sup>9</sup> Asria et al., “Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz,” 3.

<sup>10</sup> Wayan Tirka and Ni Made Kusumawati, “Optimalisasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Berbantuan Lembar Kerja Siswa ( LKS ),” *International Journal of Elementary Education* 1 (2017): 89.

$$M = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

M : Persentase indikator efektifitas penggunaan *platform* Quizizz sebagai media evaluasi pada pembelajaran Akidah Akhlak dari hasil masing-masing jawaban oleh responden.

X : Skor dari jawaban yang diberikan responden terhadap angket yang diisi.

Y : Skor ideal dari efektifitas penggunaan *platform* Quizizz sebagai media evaluasi pada pembelajaran Akidah Akhlak

**Tabel 2. Persentase Respon Angket**

| Kategori Jawaban    | Persentase    |
|---------------------|---------------|
| Sangat Setuju       | 75%<skor<100% |
| Setuju              | 50%<skor<75%  |
| Tidak Setuju        | 25%<skor<50%  |
| Sangat Tidak Setuju | 0%<skor<25%   |

Selain itu, untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen tersebut, maka dapat dirumuskan beberapa uji validitas dan reliabilitas instrumen. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan rumus korelasi *product moment* yang disebutkan oleh Pearson sebuah data dapat dikatakan valid dari sebuah data apabila nilai *r* hitung lebih besar daripada nilai *r* tabel, yaitu dengan mengkorelasikan antara skor item dengan skor keseluruhan atau total. Ketika hasil perumusan uji validitas tersebut sudah selesai, maka ditinjau lagi dengan tabel kriteria berikut: <sup>11</sup>

**Tabel 3. Tingkat Validitas Instrumen**

| Koefisien Korelasi | Kriteria     |
|--------------------|--------------|
| 0,800-1,000        | Sangat Valid |
| 0,600-0,799        | Valid        |
| 0,400-0,599        | Cukup Valid  |
| 0,200-0,399        | Kurang Valid |
| 0,000-0,199        | Tidak Valid  |

<sup>11</sup> Akbar and Sa'dun, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2015), 116.

Pada pengujian reliabilitas instrumen, peneliti menggunakan rumus  $KR_{20}$ , ketika hasil perumusan uji reliabilitas tersebut sudah selesai, maka ditinjau lagi dengan tabel kriteria berikut:<sup>12</sup>

**Tabel 4. Tingkat Reliabilitas Instrumen**

| Interval Koefisien | Persentase    |
|--------------------|---------------|
| 0,80-1,00          | Sangat Tinggi |
| 0,60-0,79          | Tinggi        |
| 0,40-0,59          | Sedang        |
| 0,20-0,39          | Rendah        |
| 0,00-0,19          | Sangat Rendah |

## Pembahasan

### Penerapan *Platform Quizizz* Media Evaluasi pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kudus

Penerapan *platform Quizizz* pada pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kudus berawal sebagai peluang pada pembelajaran daring yang dilakukan saat ini. Selain itu, dalam menyikapi perkembangan zaman yang serba digital, maka penggunaan media evaluasi berbasis CBT diterapkan juga di dalam pembelajaran tersebut. Bentuk evaluasi yang dilakukan di akhir pembelajaran menjadi perhatian khusus dalam mengetahui hasil belajar siswa. Berdasarkan wawancara bersama guru pengampu pembelajaran Akidah Akhlak, beliau menyebutkan bahwa dalam setiap materi yang sudah dipelajari siswa sangat diperlukan adanya evaluasi. Evaluasi yang dilakukan juga berorientasi pada pembelajaran jarak jauh (pembelajaran daring) berbasis komputer atau android, maka dari itu dipilihlah *platform Quizizz* sebagai media evaluasi dalam proses penilaian harian setelah masing-masing materi selesai diajarkan.

Pelaksanaan evaluasi yang berupa penilaian harian diharapkan dapat mengetahui hasil belajar siswa terkait pemahamannya atas penguasaan tiap materi. Pemberian evaluasi tersebut berbentuk kuis yang berisi antara 20 sampai 25 soal kuis dengan tipe soal pilihan ganda. Selain itu, alasan digunakannya *platform* ini sebagai media evaluasi yaitu yang pertama, media ini mudah dikases oleh berbagai perangkat, karena berupa *web tool*, yang kedua tiap soal dapat diberikan *feedback* atas jawaban yang benar maupun salah, kemudian yang ketiga yaitu pada akhir sesi

<sup>12</sup> Ramadhan Prasetya Wibawa, Rohana Intan Astuti, and Bayu Aji Pangestu, "Smartphone-Based Application Quizizz as a Learning Media," *Dinamika Pendidikan* 14, no. 2 (December 30, 2019): 53, <https://doi.org/10.15294/dp.v14i2.23359>.

pengerjaan soal kuis dapat diamai oleh semua peserta yang mengikuti kuis tersebut berupa perankingan hasil jawaban dan skor yang didsetiawanapataka. Dan yang terakhir yaitu pada proses ppenilaian yang dilakukan oleh guru juga dapat memudahkannya, karena hasil skor yang di dapat siswa atau peserta dalam kuis sduah berbentuk *spreadsheet* dalam *excel* dan yang praktis dan lebih efektif dan efisien dalam hal waktu dan tenaga yang digunakan<sup>13</sup>.

Selanjutnya, terkait penerapan media Quizizz pada proses pembelajaran Akidah Akhlak yaitu dimulai dengan pembelajaran secara virtual dalam penyampaian materi oleh guru pengampu mata pelajaran Akidah Akhlak melalui *Whatsapp Group* dan juga *Google Classroom*. Materi disajikan berupa video penjelasan tentang materi yang sedang dibahas. Terkadang, dalam pembelajaran juga dilakukan pembelajaran melalui virtual *meeting* via *Zoom Meeting* maupun *Google Meet*. Kemudian setelah penyampaian materi selesai dilanjutkan dengan diskusi bersama seperti tanya jawab terkait materi yang masih perlu dibahas bersama. Setelah diskusi dirasa sudah mencukupi, maka selanjutnya yaitu diakhirinya proses pembelajaran tersebut. Proses pembelajaran terus berlanjut hingga materi sudah membahas satu bahasana bab yang dipelajari. Kemudian, ketika sudah selesai penyamapaian semua materi dan tiba di akhir bab, maka diadakan evaluasi yang berbentuk penilaian harian melalui Quizizz.<sup>14</sup>

Pada proses evaluasi penilaian harian, langkah pertama yaitu guru membuat soal-soal kuis yang diupload di platform Quizizz, kemudian menyalinkan *link* pengerjaan soal kuis tersebut untuk dibagikan ke siswa melalui *Whatsapp Group*. Setelah itu, guru menyampaikan tata cara dan teknis pengerjaan soal kuis tersebut yang nantinya hasil dari skor ataupun nilainya digunakan sebagai nilai hasil evaluasi dalam aspek penilaian harian. Setelah, siswa-siswa memahami teknis dan tata cara pengerjaannya, maka siswa-siswa dipersilakan untu mengerjakan soal kuis tersebut sesuai dengan waktu yang telah disediakan. Selama proses

---

<sup>13</sup> Fang Zhao, "Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom," *International Journal of Higher Education* 8, no. 1 (January 15, 2019): 34, <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>; Almaytiya Putri Rofiqoh, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas XI Semester Genap MA Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021" (IAIN Ponorogo, 2021), 103.

<sup>14</sup> A U Yana, L Antasari, and B R Kurniawan, "Analisis Pemahaman Konsep Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online Quizizz," *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* 7, no. 2 (2019): 143–52, <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14284>.

pengerjaan oleh siswa di perangkat masing-masing, guru juga dapat memantau dalam proses pengerjaannya tiap siswa secara umum, sehingga guru dapat tetap mengawasi pengerjaan soal kuis oleh siswanya meskipun berada di ruang yang berbeda dan terpisah. Kemudian, setelah semua peserta dalam kuis atau siswa yang mengerjakan kuis tersebut selesai maka guru memberikan feedback berupa pertanyaan yang mengarah kepada bagian soal yang menurut siswa secara umum tingkatannya sulit dan yang dirasa perlu penambahan pembahasan mengenai sesuatu yang belum dipahami oleh siswa-siswa.

### **Efektifitas Penggunaan *Platform Quizizz* sebagai Media Evaluasi pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kudus.**

Berdasarkan data hasil pengisian survey angket (kuesioner tentang efektifitas penggunaan *platform Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran Akidah Akhlak dengan masing-masing angket berisi sepuluh pertanyaan dari empat indikator kategori jawaban, yang telah disebarakan melalui link dan angket berupa lembar google form, maka dapat dilakukan penganalisisan data tersebut untuk ditarik menjadi sebuah simpulan yang sesuai dengan teori<sup>15</sup>.

Pada penyebaran angket tersebut, responden yang menanggapi sebanyak 35 responden. Responden tersebut merupakan semua anggota kelas XI MIPA 1 di MAN 1 Kudus tahun ajaran 2020/2021. Kemudian, hasil tanggapan atau respon yang telah diberikan oleh masing-masing responden menjadi data pokok yang dianalisis untuk diklasifikasikan kembali ke dalam tingkat efektifitas penggunaan *platform Quizizz* yang sangat tinggi, tinggi, rendah dan sangat rendah<sup>16</sup>. Berikut hasil analisis data tersebut.

Pada angket yang disebarakan sebagai sarana pengumpulan data dan sebagai instrumennya, angket tersebut terdapat sepuluh pertanyaan pendek yang bersifat objektif dengan cara penjawaban sesuai kategori jawaban masing-masing. Pada pertanyaan pertama menyebutkan uraian pernyataan tentang pembelajaran menggunakan media *Quizizz* dapat mempermudah memahami materi Akidah Akhlak. Kemudian untuk hasil jawaban yang sudah diklasifikasikan adalah sebagai berikut.

---

<sup>15</sup> Yulia Isratul Aini, "Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu," *Kependidikan* 2, no. 25 (2019): 56, [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com).

<sup>16</sup> Cahyani Amildah Citra 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* 8, no. 2 (2020): 261.

**Tabel 5. Nilai Jawaban dari Pertanyaan 1**

| Kategori Jawaban    | Perhitungan Skor | Total Nilai |
|---------------------|------------------|-------------|
| Sangat Setuju       | 15 x 4           | 60          |
| Setuju              | 8 x 3            | 24          |
| Tidak Setuju        | 7 x 2            | 14          |
| Sangat Tidak Setuju | 5 x 1            | 5           |

Selanjutnya, pada pertanyaan kedua menyebutkan uraian pernyataan tentang pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan media Quizizz lebih interaktif dan menyenangkan. Kemudian untuk ringkasan hasil jawaban yang sudah diklasifikasikan adalah sebagai berikut.

**Tabel 6. Nilai Jawaban dari Pertanyaan 2**

| Kategori Jawaban    | Perhitungan Skor | Total Nilai |
|---------------------|------------------|-------------|
| Sangat Setuju       | 10 x 4           | 40          |
| Setuju              | 12 x 3           | 36          |
| Tidak Setuju        | 9 x 2            | 18          |
| Sangat Tidak Setuju | 4 x 1            | 4           |

Selanjutnya, pada pertanyaan ketiga menyebutkan uraian pernyataan tentang pembelajaran menggunakan media Quizizz membantu dalam mengingat materi pelajaran Akidah Akhlak. Kemudian untuk ringkasan hasil jawaban yang sudah diklasifikasikan adalah sebagai berikut.

**Tabel 7. Nilai Jawaban dari Pertanyaan 3**

| Kategori Jawaban    | Perhitungan Skor | Total Nilai |
|---------------------|------------------|-------------|
| Sangat Setuju       | 20 x 4           | 80          |
| Setuju              | 10 x 3           | 30          |
| Tidak Setuju        | 5 x 2            | 10          |
| Sangat Tidak Setuju | 0 x 1            | 0           |

Selanjutnya, pada pertanyaan keempat menyebutkan uraian pernyataan tentang pembelajaran menggunakan media Quizizz menjadikan saya gemar berlatih soal-soal Akidah Akhlak. Kemudian untuk ringkasan hasil jawaban yang sudah diklasifikasikan adalah sebagai berikut.

**Tabel 8. Nilai Jawaban dari Pertanyaan 4**

| Kategori Jawaban    | Perhitungan Skor | Total Nilai |
|---------------------|------------------|-------------|
| Sangat Setuju       | 10 x 4           | 40          |
| Setuju              | 8 x 3            | 24          |
| Tidak Setuju        | 10 x 2           | 20          |
| Sangat Tidak Setuju | 7 x 1            | 7           |

Selanjutnya, pada pertanyaan kelima menyebutkan uraian pernyataan tentang pembelajaran menggunakan media Quizizz dapat melatih dalam berpikir cepat dan tangkas. Kemudian untuk ringkasan hasil jawaban yang sudah diklasifikasikan adalah sebagai berikut.

**Tabel 9. Nilai Jawaban dari Pertanyaan 5**

| Kategori Jawaban    | Perhitungan Skor | Total Nilai |
|---------------------|------------------|-------------|
| Sangat Setuju       | 11 x 4           | 44          |
| Setuju              | 13 x 3           | 39          |
| Tidak Setuju        | 6 x 2            | 12          |
| Sangat Tidak Setuju | 5 x 1            | 5           |

Selanjutnya, pada pertanyaan keenam menyebutkan uraian pernyataan tentang perasaan senang mengerjakan tugas Akidah Akhlak dengan media Quizizz. Kemudian untuk ringkasan hasil jawaban yang sudah diklasifikasikan adalah sebagai berikut.

**Tabel 10. Nilai Jawaban dari Pertanyaan 6**

| Kategori Jawaban    | Perhitungan Skor | Total Nilai |
|---------------------|------------------|-------------|
| Sangat Setuju       | 8 x 4            | 32          |
| Setuju              | 8 x 3            | 24          |
| Tidak Setuju        | 10 x 2           | 20          |
| Sangat Tidak Setuju | 9 x 1            | 9           |

Selanjutnya, pada pertanyaan ketujuh menyebutkan uraian pernyataan tentang perasaan senang mendapatkan tantangan baru dalam setiap pengerjaan soal di Quizizz. Kemudian untuk ringkasan hasil jawaban yang sudah diklasifikasikan adalah sebagai berikut.

**Tabel 11. Nilai Jawaban dari Pertanyaan 7**

| Kategori Jawaban    | Perhitungan Skor | Total Nilai |
|---------------------|------------------|-------------|
| Sangat Setuju       | 14 x 4           | 56          |
| Setuju              | 9 x 3            | 27          |
| Tidak Setuju        | 7 x 2            | 14          |
| Sangat Tidak Setuju | 5 x 1            | 5           |

Selanjutnya, pada pertanyaan kedelapan menyebutkan uraian pernyataan tentang perasaan mengerjakan soal Quizizz dengan sungguh-sungguh dan semangat. Kemudian untuk ringkasan hasil jawaban yang sudah diklasifikasikan adalah sebagai berikut.

**Tabel 12. Nilai Jawaban dari Pertanyaan 8**

| Kategori Jawaban    | Perhitungan Skor | Total Nilai |
|---------------------|------------------|-------------|
| Sangat Setuju       | 16 x 4           | 64          |
| Setuju              | 12 x 3           | 36          |
| Tidak Setuju        | 5 x 2            | 10          |
| Sangat Tidak Setuju | 2 x 1            | 2           |

Selanjutnya, pada pertanyaan kesembilan menyebutkan uraian pernyataan tentang perasaan termotivasi dari pemberian ranking si akhir pengerjaan soal Quizizz. Kemudian untuk ringkasan hasil jawaban yang sudah diklasifikasikan adalah sebagai berikut.

**Tabel 13. Nilai Jawaban dari Pertanyaan 9**

| Kategori Jawaban    | Perhitungan Skor | Total Nilai |
|---------------------|------------------|-------------|
| Sangat Setuju       | 20 x 4           | 80          |
| Setuju              | 10 x 3           | 30          |
| Tidak Setuju        | 5 x 2            | 10          |
| Sangat Tidak Setuju | 0 x 1            | 0           |

Selanjutnya, pada pertanyaan kesepuluh menyebutkan uraian pernyataan tentang hasil belajar yang meningkat dan memuaskan. Kemudian untuk ringkasan hasil jawaban yang sudah diklasifikasikan adalah sebagai berikut.

**Tabel 14. Nilai Jawaban dari Pertanyaan 10**

| Kategori Jawaban    | Perhitungan Skor | Total Nilai |
|---------------------|------------------|-------------|
| Sangat Setuju       | 25 x 4           | 100         |
| Setuju              | 10 x 3           | 30          |
| Tidak Setuju        | 0 x 2            | 0           |
| Sangat Tidak Setuju | 0 x 1            | 0           |

Selanjutnya, setelah mengetahui masing-masing nilai dari hasil jawaban dari pertanyaan yang telah termuat di angket, maka proses berikutnya yaitu menghitung jumlah nilai berdasarkan kategori jawaban dengan cara menjumlahkannya, sebagai berikut.

**Tabel 15. Hasil Penjumlahan Nilai Berdasarkan Kategori Jawaban**

| Skor         | Jumlah Skor   | Nilai |
|--------------|---|-------|
| 4            | 60 + 40 + 80 + 40 + 44 + 32 + 56 + 64 + 80 +<br>100 | 596   |
| 3            | 24 + 36 + 30 + 24 + 39 + 24 + 27 + 36 + 30 +<br>30  | 300   |
| 2            | 14 + 18 + 10 + 20 + 12 + 20 + 14 + 10 + 10 + 0      | 128   |
| 1            | 5 + 4 + 0 + 7 + 5 + 9 + 5 + 2 + 0 + 0               | 37    |
| <b>Total</b> |   | 1061  |

Kemudian, setelah data hasil pengklasifikasian masing-masing kategori skor nilai dijumlahkan, maka proses berikutnya yaitu dilanjutkan dengan proses menghitung nilai-nilai persentase tiap masing-masing skor yang diperoleh dari persebaran angket atau kuesioner yang sudah diklasifikasikan sebelumnya dalam beberapa kategori. Proses perhitungan tersebut sebagai berikut, yaitu. (menggunakan rumus sebelumnya Bab Metode Penelitian).

**Tabel 16. Hasil Persentase**

| Skor | Hasil Persentase                | Hasil  | Kriteria |
|------|---------------------------------|--------|----------|
| 4    | $\frac{596}{1061} \times 100\%$ | 56.17% | Tinggi   |
| 3    | $\frac{300}{1061} \times 100\%$ | 28.27% | Tinggi   |
| 2    | $\frac{128}{1061} \times 100\%$ | 12.06% | Sedang   |
| 1    | $\frac{37}{1061} \times 100\%$  | 3.48%  | Rendah   |

Berdasarkan hasil perhitungan persentase masing-masing penjumlahan skor nilai yang sudah diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori jawaban, maka dari data-data di atas terkait efektifitas penggunaan *platform* Quizizz pada pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kudus dapat dianalisis dan diartikan bahwa penggunaan *platform* Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran Akidah Akhlak memiliki efektifitas yang tinggi yaitu dengan persentase 56.17% dengan hasil jawaban dari responden penelitian. Kemudian, melihat hasil dari analisis dan penjabaran tersebut, maka penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Genta Cristiyanda dan Ike Sylvia terkait pengaruh penggunaan *Webquiz* Quizizz terhadap hasil belajar Sosiologi Siswa di

SMAN 16 Padang, yang menyebutkan bahwa dalam prose penggunaannya terdapat pengaruh yang signifikan dalam proses pengambilan hasil belajar siswa<sup>17</sup>.

Selain itu, hasil dari penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Cahyani Amildah Citra dan Brillian Rosy dengan judul penelitian yang berupa artikel ilmiah yaitu “Keefektifan Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X di SMK Ketintang Surabaya Jawa Timur” yang menyebutkan bahwa dalam penggunaan Quizizz efektif digunakan, karena memberikan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *platform* Quizizz tersebut yang diterapkan atau diimplementasikan pada sebuah mata pelajaran diantaranya yaitu pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran Siswa di SMK Ketintang Surabaya, Jawa Timur<sup>18</sup>.

## Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian di atas, simpulan dari penelitian ini diantaranya yaitu yang pertama penerapan *platform* Quizizz digunakan sebagai media evaluasi pada pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kudus dalam rangka sebagai alat untuk mengetahui hasil capaian pemahaman siswa selama pembelajaran pada satu bab atau satu materi yang dipelajari dan dilaksanakan melalui penilaian harian sesuai bab masing-masing, dengan desain penilaian harian berupa soal kuis yang memiliki jawaban yang objektif. Kemudian, yang kedua yaitu dalam penggunaan *platform* Quizizz pada pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kudus memiliki efektifitas yang tinggi yaitu dengan dibuktikan hasil persentase menunjukkan angka 56.17%. Sehingga, penggunaan *platform* Quizizz sebagai media evaluasi harian pada pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kudus yang utamanya dilakukan oleh siswa-siswi kelas XI.

---

<sup>17</sup> Genta Cristiyanda and Ike Sylvia, “Pengaruh Penggunaan Webquiz Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Di Sman 16 Padang,” *Jurnal Sikola* 2, no. 3 (2021): 174.

<sup>18</sup> Citra and Rosy, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya,” 261.

## Daftar Pustaka

- Aini, Yulia Isratul. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu." *Kependidikan 2*, no. 25 (2019). [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com).
- Akbar, and Sa'dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2015.
- Al-Fraihat, Dimah, Mike Joy, Ra'ed Masa'deh, and Jane Sinclair. "Evaluating E-Learning Systems Success: An Empirical Study." *Computers in Human Behavior* 102, no. June 2019 (2020): 67–86. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.08.004>.
- Asria, Lailatul, Dwi Ratna Sari, Siti Anifatul Ngaini, Umi Muyasaroh, and Fadhilah Rahmawati. "Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz." *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika* 3, no. 1 (February 8, 2021): 1–17. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>.
- 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* 8, no. 2 (2020).
- Cristiyanda, Genta, and Ike Sylvia. "Pengaruh Penggunaan Webquiz Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Di Sman 16 Padang." *Jurnal Sikola* 2, no. 3 (2021): 174–83.
- Darimi, Ismail. "Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif." *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1, no. 2 (2017): 111–21. <https://doi.org/10.22373/cs.v1i2.2030>.
- Kurniawan, Moch Chabib Dwi, and M. Misbachul Huda. "Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD" 03, no. 01 (2021): 37–41.
- Meliantina, M. (2019). MENERAPKAN BUDAYA LITERASI GURU SEKOLAH DALAM UPAYA MENINGKATKAN PENDIDIKAN DI ERA INDUSTRI 4.0. *Muróbbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 120–139. <https://doi.org/10.52431/murobbi.v3i2.199>
- Puspita, Trully Yetti. "Development of Quizizz-Based Learning Media on Basic Computer and Network Subjects." *Indonesian Journal of*

- Educational Research and Review* 3, no. September (2020): 106–12.
- Rahman, Arif. “Islamic Education in the Era of Technological Wave; A Case in Indonesia Today.” *International Journal of Ittishal* 1, no. 1 (2017).
- Rofiqoh, Almaytiya Putri. “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas XI Semester Genap MA Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021.” IAIN Ponorogo, 2021.
- Rohmatin, Atika Qutrotun Nada. “Pengaruh Game Kuis Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII Di Mts Nurul Huda Sedati Sidoarjo.” UIN Sunan Ampel Surabaya, 2020.
- Saifullah, A. (2020). MENGEMBANGKAN SOFT SKILLS GURU UNTUK MENDIDIK AKHLAK MULIA SISWA. *Muróbbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 285–300. <https://doi.org/10.52431/murobbi.v4i2.335>
- Setiawan, Agung, Sri Wigati, and Dwi Sulistyaningsih. “Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020,” 2020, 167–73.
- Sulthoni, Rijal Robbi, and Ashif Az Zafi. “Pembelajaran Pendidikan Islam Dalam Upaya Meningkatkan Ibadah Pada Siswa.” *Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 3 (July 6, 2020): 2020. <https://ojs.staituankutambusai.ac.id/index.php/hikmah/article/view/207>.
- Tirka, Wayan, and Ni Made Kusumawati. “Optimalisasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Berbantuan Lembar Kerja Siswa ( LKS ).” *International Journal of Elementary Education* 1 (2017): 86–95.
- Wibawa, Ramadhan Prasetya, Rohana Intan Astuti, and Bayu Aji Pangestu. “Smartphone-Based Application Quizizz as a Learning Media.” *Dinamika Pendidikan* 14, no. 2 (December 30, 2019): 244–53. <https://doi.org/10.15294/dp.v14i2.23359>.
- Yana, A U, L Antasari, and B R Kurniawan. “Analisis Pemahaman Konsep Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online Quizizz.” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* 7, no. 2 (2019): 143–52.

<https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14284>.

Zhao, Fang. "Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom." *International Journal of Higher Education* 8, no. 1 (January 15, 2019): 37.  
<https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>.