

SKRIPSI

IMPLEMENTASI APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS XI DI MAN 1 KUANTAN SINGINGI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas
Islam Kuantan Singingi untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



OLEH:

**VANIA GITTA RAHAYU
220307086**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
TELUK KUANTAN
2026/1448 H**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Vania Gitta Rahayu**
Tempat/Tanggal Lahir : Pekanbaru, 22 Agustus 2005
NPM : 220307086
Alamat : Kelurahan Pasar Taluk, Kecamatan Kuantan Tengah,
Kabupaten Kuantan Singingi
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam
Kuantan Singingi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Implementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di MAN 1 Kuantan Singingi”** adalah benar hasil karya/tulisan saya sendiri.

Demikian surat ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menanggung segala resikonya.

Teluk Kuantan, 23 April 2026

Hormat Saya,



Vania Gitta Rahayu
NPM. 220307086

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sain Islam

di-

Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum warohmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap skripsi saudara:

Nama : Vania Gitta Rahayu
NPM : 220307086
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam
Judul : Implementasi Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di MAN 1 Kuantan Singingi

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam sidang munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Teluk Kuantan, 01 Juni 2026

Pembimbing I


Bustanur, S.Ag., M.U.s
NIDN. 2120067501

Pembimbing II


Andrizal, S.Psi., M.Pd.I
NIDN. 2111108301

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi penelitian dengan judul “Implementasi Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di MAN 1 Kuantan Singingi” yang ditulis oleh **VANIA GITTA RAHAYU, NPM. 220307086** dapat diterima dan disetujui untuk diajukan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi untuk memenuhi salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Teluk Kuantan, 01 Juni 2026

Menyetujui,

Pembimbing I



Bustanur, S. Ag., M.Us
NIDN. 2120067501

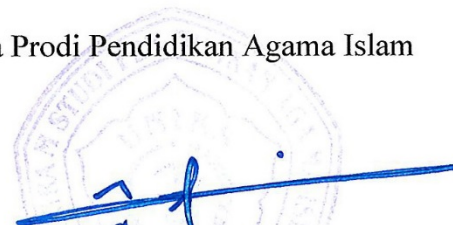
Pembimbing II



Andrizal, S. Psi., M. Pd. I
NIDN. 2111108301

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam



Alhairi, S. Pd. I., M. Pd. I
NIDN. 1010038901

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul: **“Implementasi Aplikasi *Quizziz* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di MAN 1 Kuantan Singingi”** Yang ditulis oleh **Vania Gitta Rahayu, NPM. 220307086**, telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi pada tanggal 28 Juli 2026, Skripsi ini sudah diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Agama Islam.

Teluk Kuantan, 28 Juli 2026

Mengesahkan,
Tim Sidang Munaqasyah
Ketua



H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh
NIDN. 2117027602

Moderator



Bustanur, S.Ag., M.Us
NIDN. 2120067501

Penguji I



Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1022108801

Sekretaris



Andrizal, S.Psi., M.Pd.I
NIDN. 2111108301

Penguji II



A. Mualif, S.Pd.I., MA
NIDN. 1010078605

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi



H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh
NIDN. 2117027602

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, Sesungguhnya kesulitan
ada kemudahan”
(Q.S Al-Insyirah : 5-6)¹

“Keberhasilan bukanlah milik orang pintar, keberhasilan adalah milik mereka
yang senantiasa berusaha”
(B.J Habibie)

“Selesaikan apa yang sudah kamu mulai, lewati badainya jangan ubah tujuannya”
(Penulis)

¹Al-Qur'an dan Terjemahannya, QS. Al-Baqarah (2) : 286, hal. 49.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim... Alhamdulillahirabbil Alamin.....

Karya Sederhana Ini Kupersembahkan Sebagai Bentuk Syukur Dihadapan

Allah SWT Serta Kupersembahkan Untuk Jiwa-Jiwa

Mulia Yang Menjadi Wasilah Keberkahanku:

Segenap Civitas Akademik Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam

Universitas Islam Kuantan Singingi

ABSTRAK

Vania Gitta Rahayu, 2026: “Implementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di MAN 1 Kuantan Singingi.” Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI di MAN 1 Kuantan Singingi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari guru mata pelajaran Akidah Akhlak dan siswa kelas XI. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI di MAN 1 Kuantan Singingi telah terlaksana dengan baik melalui tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap refleksi. Pada tahap persiapan, guru menentukan materi yang akan dievaluasi, menyusun soal, dan membuat kuis pada aplikasi *Quizizz*. Pada tahap pelaksanaan, guru menjelaskan tujuan evaluasi, membagikan kode akses kepada siswa, serta memantau aktivitas siswa melalui dashboard *Quizizz* selama proses evaluasi berlangsung. Pada tahap refleksi, guru meninjau hasil evaluasi, memberikan umpan balik, melakukan refleksi bersama siswa, serta memberikan penghargaan kepada siswa yang memperoleh nilai terbaik. Secara keseluruhan, implementasi aplikasi *Quizizz* memberikan pengalaman evaluasi yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa serta membantu guru melaksanakan evaluasi pembelajaran secara lebih praktis, terstruktur, dan efektif sehingga dapat menjadi salah satu alternatif media evaluasi pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Kata Kunci: Implementasi, Quizizz, Media Evaluasi Pembelajaran, Akidah Akhlak.

ABSTRACT

Vania Gitta Rahayu, 2026 : “The Implementation of Quizizz Application as a Learning Evaluation Medium in Akidah Akhlak Subject for Grade XI Students at MAN 1 Kuantan Singingi.” Thesis. Islamic Education Study Program, Faculty of Education and Islamic Science, Islamic University of Kuantan Singingi.

This study aimed to describe the implementation of the Quizizz application as a learning evaluation medium in the Akidah Akhlak subject for eleventh-grade students at MAN 1 Kuantan Singingi. This study employed a qualitative approach with a descriptive research design. The research subjects consisted of the Akidah Akhlak teacher and eleventh-grade students. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques included data reduction, data presentation, and conclusion drawing, while data validity was ensured through source, technique, and time triangulation. The results showed that the implementation of the Quizizz application as a learning evaluation medium in the Akidah Akhlak subject for eleventh-grade students at MAN 1 Kuantan Singingi was carried out effectively through three stages, namely the preparation stage, the implementation stage, and the reflection stage. In the preparation stage, the teacher determined the material to be evaluated, prepared the questions, and created quizzes using the Quizizz application. In the implementation stage, the teacher explained the objectives of the evaluation, shared the access code with the students, and monitored students' activities through the Quizizz dashboard during the evaluation process. In the reflection stage, the teacher reviewed the evaluation results, provided feedback, conducted reflection sessions with the students, and gave rewards to students who achieved the highest scores. Overall, the implementation of the Quizizz application provided a more interesting, interactive, and enjoyable evaluation experience for students and helped teachers conduct learning evaluations in a more practical, structured, and effective manner. Therefore, Quizizz can serve as an alternative digital-based learning evaluation medium in the Akidah Akhlak subject.

Keywords: Implementation, Quizizz, Learning Evaluation Media, Akidah Akhlak.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia- Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Proposal Skripsi ini dengan judul **“Implementasi Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di MAN 1 Kuantan Singingi”** Selanjutnya Shalawat beserta salam senantiasa dicurahkan kepada Baginda Rasulullah SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan hingga alam yang berilmu pengetahuan seperti saat sekarang.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan proposal skripsi ini tidak lepas dari bantuan , dorongan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih banyak yang sebesar-besarnya atas bimbingan, arahan, dan saran yang diberikan hingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini.

Untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu **Dr. Ikrima Mailai, S.Pd.I., M.Pd.I,** Selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi.

2. Bapak **H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh** Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.
3. Bapak **Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I.**, Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam.
4. Ibu **Nelvi Aysa, S.Pd** selaku Kepala Tata Usaha Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi
5. Bapak **Bustanur, S.Ag., M.Us** Selaku Dosen Pembimbing satu yang memberikan arahan serta petunjuk kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal skripsi ini.
6. Bapak **Andrizal, S.Psi., M.Pd.I.**, Selaku Dosen Pembimbing dua yang memberikan bimbingan dan arahan serta petunjuk kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal skripsi ini.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi yang telah menyampaikan pengetahuan dan wawasan kepada penulis selama menempuh pendidikan.
8. Seluruh civitas akademika program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.
9. Kepala Sekolah MAN 1 Kuantan Singingi , guru mata pelajaran Aqidah Akhlak, serta seluruh guru dan staf sekolah yang membantu dalam penulis melaksanakan penelitian
10. Teristimewa dengan penuh cinta kedua orang tua saya, dua orang yang selalu mengusahakan sekuat tenaga untuk anak pertamanya ini menempuh pendidikan

setinggi-tingginya. Kepada cinta pertama saya yaitu Papa **Wahyu Dharma**, terima kasih atas setiap cucuran keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan sebuah nafkah demi anakmu bisa sampai di tahap ini, dan terima kasih telah menjadi contoh untuk selalu menjadi seorang anak perempuan yang kuat. Untuk pintu surga saya yaitu Mama **Laura Gunawan**, terima kasih atas segala sumber kekuatan, motivasi, pesan, doa yang senantiasa dilangitkan untuk anaknya, serta kasih sayang tanpa batas yang tak pernah lekang oleh waktu, atas kesabaran dan pengorbanan yang selalu mengiringi perjalanan hidup anakmu. Terima kasih atas segala hal yang papa dan mama berikan yang tak terhitung jumlahnya, Nyawaku nyala karnamu.

11. Teruntuk Almarhumah Ibu **Marice**, Sosok yang kurindukan, Seseorang yang telah merawat penulis sedari kecil hingga tumbuh dewasa, Terima kasih atas pengorbananmu, kasih sayang, perhatian, pelukan. Terimakasih menjadi alasanku tetap bertahan untuk sampai dititik ini, meskipun ragamu telah tiada, beliau tetap memiliki tempat tersendiri dalam hati penulis, dari ketidakhadiran beliau penulis belajar arti keteguhan, kemandirian, dan kekuatan untuk melangkah sendiri.
12. Saudara kandung tersayang : **Azka Aldric Abiyyu, Aisyah Camelia Rahayu** yang juga selalu memberikan support, dan do'a untuk penulis sampai ditahap ini. Semoga kalian bisa lebih sukses dari kakak.
13. Orang Terdekat Penulis : **Fitria Ayuni, Yudha Yuanda, Anjly, Riyanda Eka Putri**, Sahabat penulis yang senantiasa menemani penulis dalam keadaan sulit dan senang, memberikan dukungan serta motivasi, dan memberikan doa setiap

langkah yang penulis lalui sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. dan teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2022.

14. Terakhir, Terima kasih kepada gadis yang manis, sederhana, mandiri, kuat yang selama ini diam-diam berjuang tanpa henti, perempuan sederhana yang memilikir impian besar, Terima kasih kepada diri saya sendiri, **Vania Gitta Rahayu**, Anak perempuan pertama dan harapan orang tuanya. Terimakasih telah bertahan sejauh ini, dan terus menjalani tantangan yang semesta hadirkan. Saya bangga setiap langkah kecil yang saya ambil, atas pencapaian yang saya dapatkan sampai saat ini. Berusaha keras untuk meyakinkan dan menguatkan diri sendiri bahwa kamu dapat menyelesaikan studi ini sampai selesai. Selamat berperang dilevel selanjutnya, berbahagialah selalu dengan dirimu. Allah sudah merencanakan dan memberikan porsi terbaik untuk perjalanan hidupmu.

Penulis tentunya menyadari bahwa skripsi ini tidak akan luput dari berbagai macam kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikan dimasa mendatang sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat dalam bidang pendidikan khususnya di dunia Pendidikan Agama Islam.

Teluk Kuantan, 15 Juni 2026

Penulis



VANIA GITTA RAHAYU
NPM. 220307086

DAFTAR ISI

COVER.....	
SURAT PERNYATAAN	i
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Kegunaan Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Media Pembelajaran.....	9
1. Pengertian Media Pembelajaran	9
B. Evaluasi.....	12

1. Pengertian Evaluasi Pembelajaran	12
2. Prinsip-prinsip Evaluasi Pembelajaran.....	12
3. Tujuan Evaluasi Pembelajaran	13
4. Macam-macam Aspek Penilaian Pada Evaluasi Pembelajaran.....	14
C. Aplikaski <i>Quizziz</i>	17
1. Pengertian <i>Quizziz</i>	17
2. Kelebihan Aplikasi <i>Quizziz</i>	18
3. Kekurangan Aplikasi <i>Quizziz</i>	18
4. Langkah-langkah Penggunaan <i>Quizziz</i>	19
D. Penelitian Relevan	22
E. Kerangka Konseptual.....	25
F. Definisi Operasional.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
1. Jenis Penelitian.....	30
2. Waktu Dan Lokasi Penelitian	31
1. Waktu Penelitian	31
2. Lokasi Penelitian.....	31
3. Subjek dan Objek Penelitian	31
1. Subjek Penelitian.....	31
2. Objek Penelitian	32
4. Teknik Pengumpulan data	33
1. Observasi.....	33
2. Dokumentasi	34

3. Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA.....	40
A. Tujuan Umum Lokasi Penelitian	40
1. Profil Sekolah.....	40
2. Sejarah Sekolah MAN 1 Kuantan Singingi	42
3. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan MAN 1 Kuantan Singingi..	43
4. Visi dan Misi MAN 1 Kuantan Singingi	46
5. Sarana dan Prasarana	47
6. Data Peserta Didik di MAN 1 Kuantan Singingi	48
B. Penyajian Data	49
1. Informasi Umum Tentang Mata pelajaran Akidah Akhlak	50
2. Implementasi Aplikasi <i>Quizziz</i> Pada Evaluasi Pembelajaran	51
3. Langkah-langkah Evaluasi Pembelajaran Dengan Aplikasi <i>Quizziz</i> ..	58
C. Analisis Data.....	62
1. Reduksi Data	63
2. Penyajian Data	65
3. Verifikasi dan Penarikan Kesimpulan.....	69
BAB V PENUTUP	78
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Relevan	22
Tabel 2.2. Definisi Operasional Penelitian.....	27
Tabel 4.1 Profil MAN 1 Kuantan Singingi	40
Tabel 4.2 Data Pendidik dan Kependidikan MAN 1 Kuantan Singingi.....	44
Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana MAN 1 Kuantan Singingi.....	47
Tabel 4.4 Data Peserta Didik di MAN 1 Kuantan Singingi	48
Tabel 4.5 Daftar Nama Siswa/Siswi Kelas XI MIPA ³	49
Tabel 4.6 Hasil Observasi Implementasi Aplikasi <i>Quizziz</i> Sebagai Media Evaluasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Akhlak	59
Tabel 4.7 Ringkasan Hasil Analisis Data dengan Triangulasi Data Berdasarkan Teknik	71
Tabel 4.8 Ringkasan Hasil Analisis Data dengan Triangulasi Data Berdasarkan Sumber Wawancara	74
Tabel 4.9 Ringkasan Hasil Analisis Data dengan Triangulasi Data Berdasarkan Waktu.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.9 Kerangka Konseptual.....	26
Gambar 3.1 Analisis Data Miles dan Huberman	37

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menjamin kemajuan suatu bangsa dan Negara, itu dapat ditentukan dari bagaimana bentuk kondisi pendidikannya, jika semakin baik dan berkembang pendidikan suatu bangsa, maka kemampuan sumber daya manusia pun akan semakin berkualitas.² Sesuai dengan fungsi pendidikan nasional yang diatur oleh UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), yang berbunyi: “Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan taat kepada Tuhan Yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”.³

Evaluasi Pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan yang turut menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Guru tentunya harus mampu membuat skenario pembelajaran yang menarik, memakai metode dan media pembelajaran yang unik, dan menyenangkan, sehingga dalam proses pembelajaran siswa mendapatkan dorongan agar tidak merasa bosan dan bisa

² Elihami Elihami, Abdullah Syahid, ”Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami”, *Jurnal Edumaspul* Vol.2 No.1 (Februari, 2018), hal.2

³ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 3

menerima informasi yang diberikan guru dengan baik.⁴ Akan tetapi meningkatkan semangat belajar dan membuat siswa paham terkait materi yang disampaikan bukan suatu hal yang mudah. Guru harus menyiapkan media yang tepat agar siswa mau mengikuti alur pembelajaran dengan baik.

Pada mata pelajaran Akidah Akhlak, guru dituntut untuk menciptakan proses pembelajaran yang bertujuan memberikan pengetahuan tentang keyakinan dan akhlak, tetapi juga menanamkan nilai-nilai keislaman yang dapat diinternalisasi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dibutuhkan media evaluasi pembelajaran yang menarik, tetapi juga mampu meningkatkan Partisipasi siswa secara mendalam.⁵ Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa proses evaluasi pembelajaran Akidah Akhlak masih sering didominasi oleh metode konvensional. Akibatnya, ada beberapa siswa yang kurang tertarik dalam proses pembelajaran, Hal ini tampak dari kurangnya motivasi siswa dalam proses evaluasi pembelajaran untuk menguraikan konsep-konsep akidah maupun menjelaskan nilai-nilai akhlak. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam proses evaluasi pembelajaran agar mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, partisipatif, dan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi awal yang penulis lakukan di MAN 1 Kuantan Singingi dengan Seorang Guru Akidah Akhlak yang bernama Depita

⁴ Husnul Khotimah, *Evaluasi Pembelajaran Konsep, Model, dan Pengembangan Tes Hasil belajar* (Malang: Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023) hal.2

⁵ Nasrul HS, dkk, "Pengembangan Kompetensi Akidah Akhlak Peserta Didik: Pendekatan Kurikulum dan Praktik Pembelajaran di Madrasah", *Jurnal Harmoni Pendidikan*, Vol.2 No.1 (Januari, 2026), hal.17

Engraini,S.Ag.,M.Pd. Pada tanggal 08 desember 2025 yaitu pada bagian fasilitas pembelajarannya, sudah sangat memadai seperti adanya LCD, Wifi, Proyektor.⁶ Tetapi hal ini belum dimanfaatkan dengan baik oleh guru disana. Bahkan fasilitas itu jarang digunakan saat evaluasi pembelajaran. Seperti yang terjadi pada guru mata pelajaran akidah akhlak masih menggunakan metode konvensional atau menentukan hasil evaluasi pembelajaran yaitu menggunakan metode lisan dan tertulis, dengan menggunakan metode tersebut perlu adanya satu hal yang dapat meningkatkan proses evaluasi. Sebaiknya fasilitas digunakan dengan sebaik mungkin dan dimanfaatkan untuk evaluasi yang interaktif dan efisien. Jadi, guru mempunyai cara yang baru untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah pembaharuan yang dapat menunjang keberhasilan dalam proses evaluasi. Sehingga tidak hanya menggunakan metode itu saja, tetapi dapat lebih memanfaatkan fasilitas yang sudah tersedia.

Dalam proses pembelajaran, guru dituntut memiliki kemampuan untuk menilai ketercapaian hasil belajar siswa, karena evaluasi merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar.⁷ Melalui evaluasi, guru dapat mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai serta mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Oleh sebab itu, proses evaluasi pembelajaran perlu dirancang secara

⁶ Wawancara dengan guru Akidah Akhlak kelas XI MAN 1 Kuantan Singingi (Depita Engraini,S.Ag.,M.Pd.),tanggal 08 Desember 2025 di kantor ruang guru MAN 1 Kuantan Singingi

⁷ Nadya Putri Mtd,dkk,” Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran Dan AkibatMemanipulasinya”. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*,Vol.2 No.1 (Maret,2023),hal.254

efektif agar tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur hasil belajar, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Maka dari itu siswa membutuhkan pola belajar yang menarik dan inovatif. Pemanfaatan teknologi yang berkembang saat ini dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya belajar tetapi juga dapat bermain sambil belajar. Metode bermain sambil belajar merupakan pendekatan yang dapat memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran serta mampu menciptakan suasana yang mendorong perkembangan kemampuan berpikir siswa.

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dilapangan setelah dilihat melalui observasi diperlukannya media evaluasi pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa. Salah satu media evaluasi pembelajaran yang dapat digunakan yaitu Aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* adalah media pembelajaran berupa media online untuk membuat paparan materi berupa kuis interaktif yang diperkaya dengan animasi dan interaksi yang sangat menarik dan mudah digunakan. Serta menawarkan banyak kelebihan, seperti tampilan yang menarik, fitur *leaderboard* yang meningkatkan motivasi, serta adanya variasi soal yang dapat disesuaikan dengan materi.⁸ Fitur *live quiz*, *homework*, dan *instant grading* membantu guru dalam mengukur kemampuan siswa secara cepat dan akurat. Selain itu, aplikasi ini dapat menciptakan suasana belajar yang

⁸ Radit Paduku,dkk,"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizziz". *Journal of Education and Culture*,Vol.4 (Januari,2024)hal.58

menyenangkan sehingga diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan antusias siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menangkap adanya kesenjangan yang mana sekolah tersebut masih menggunakan sistem penilaian konvensional seperti lisan dan tulisan. Selain itu, kemajuan teknologi dan keakraban siswa dengan digital sudah maju dalam kehidupan sehari-hari tentunya pihak sekolah diminta untuk mengembangkan sistem evaluasi pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mendeskripsikan secara mendalam terkait proses Implementasi aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran akidah akhlak kelas XI di MAN 1 Kuantan Singingi. Penelitian ini difokuskan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* yang dilakukan oleh guru akidah akhlak. Pada penelitian ini, peneliti mengambil mata pelajaran akidah akhlak karena pelajaran ini dapat membentuk sosok peserta didik yang memiliki kepribadian dengan landasan iman dan taqwa serta nilai-nilai moral atau etika yang kuat dalam segala sikap dan perilaku sehari-hari.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Implementasi Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di MAN 1 Kuantan Singingi”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas,ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Proses evaluasi pembelajaran akidah akhlak masih didominasi oleh metode konvensional seperti tes tertulis atau lisan.
2. Penggunaan media evaluasi berbasis digital pada mata pelajaran akidah akhlak belum optimal.
3. Belum diketahui secara mendalam bagaimana proses Implementasi aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI di MAN 1 Kuantan Singingi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah di dalam penelitian ini dibatasi pada Implementasi aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI di MAN 1 Kuantan Singingi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimana Implementasi aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI di MAN 1 Kuantan Singingi?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Implementasi aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI di MAN 1 Kuantan Singingi.

5. Kegunaan Penelitian

1. Untuk Universitas

Menambah karya ilmiah dan bahan bacaan di perpustakaan Universitas Islam Kuantan Singingi

2. Untuk Peneliti

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi landasan dalam rangka menindak lanjuti penelitian tentang Implementasi Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Evaluasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di MAN 1 Kuantan Singingi, serta sebagai salah satu syarat yang harus penulis lengkapi dalam rangka menyelesaikan program perkuliahan Sarjana Srata Satu (S1) dan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) Fakultas Ilmu Pendidikan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

3. Untuk Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan untuk peningkatan mutu hasil belajar khususnya pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.

4. Untuk Siswa

Adanya penelitian ini Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif melalui penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran serta meningkatkan partisipasi siswa dalam proses evaluasi..

5. Untuk Guru

Adanya penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pelaksanaan penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran sehingga dapat menjadi pertimbangan bagi guru dalam memilih dan menerapkan media evaluasi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa. Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran mengalami transformasi ke arah digital yang lebih interaktif dan fleksibel.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi dua arah, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan inovatif. Menurut Arsyad penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperjelas penyajian pesan, serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.⁹

Dalam proses pembelajaran, siswa merupakan subjek yang belajar dan guru merupakan subjek yang mengajar. Mengajar dapat pula diartikan proses membantu seseorang atau kelompok melakukan kegiatan belajar sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif.¹⁰

⁹ Amna Ali,dkk “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”Vol.3 No.1 (Maret,2025) hal.3

¹⁰ B. Sumadyo, J. Y. Prameswari, dan D. I. Susanti, “Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Digital dalam Kurikulum Merdeka di SDS IT Nurul Yaqin,” *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, vol. 11, no. 2 (2024), hal.393.

Pembelajaran melibatkan bimbingan yang diberikan oleh pendidik untuk memungkinkan perolehan ilmu, pengetahuan, dan keterampilan. Dengan demikian, pembelajaran mewakili interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Secara sederhana, pembelajaran adalah suatu proses yang mendukung peserta didik dalam belajar secara efektif.

Pembelajaran adalah proses usaha para guru atau tenaga pengajar dalam membantu anak murid atau peserta didiknya agar mereka bisa mendapat kebutuhan dalam belajar dan minatnya. Pembelajaran pastinya memiliki tujuan yaitu diharapkan para siswa dapat mencapai perkembangan pada tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Peran guru memiliki dampak yang signifikan dalam sistem pendidikan. Guru tetap menjadi sosok sentral yang sangat penting dalam proses belajar-mengajar. Maka dari itu Media pembelajaran menjadi salah satu hal yang perlu dipelajari agar proses belajar mengajar yang dilakukan antara murid dan guru bisa terlaksana dengan maksimal serta tujuan nya juga tercapai.¹¹

Dari uraian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang

¹¹ *Ibid.*

efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Media pembelajaran merujuk pada berbagai sarana atau materi yang dipakai dalam proses belajar-mengajar dengan tujuan untuk memberikan bantuan atau dukungan berupa penyampaian informasi, konsep, atau materi pelajaran kepada siswa dengan cara yang lebih efektif dan menarik. Media ini dapat berupa visual, audio, atau kombinasi keduanya, seperti gambar, audio, video, presentasi, model fisik, dan lain sebagainya. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih beragam dan memungkinkan pendidik untuk mengadaptasi metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan beragamnya pilihan media pembelajaran yang tersedia, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih kreatif dan menarik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa dalam pembelajaran. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan retensi informasi siswa dalam pembelajaran. Media sangat berpengaruh besar dalam perkembangan zaman dan di berbagai aspek kehidupan. Salah satunya di dalam pendidikan, dalam pendidikan terdapat kegiatan pembelajaran yang dilakukan antara murid dan guru.

Media evaluasi pembelajaran memiliki tujuan yang baik dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan adanya media evaluasi pembelajaran, mode mengajar menjadi lebih bervariasi dan menarik, memungkinkan guru untuk mengajarkan konsep-konsep dengan cara yang lebih inovatif. Akibatnya, peserta didik akan lebih termotivasi untuk

melakukan berbagai kegiatan belajar yang dapat memperdalam pemahaman mereka.¹²

B. Evaluasi

1. Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran adalah kegiatan mengumpulkan data dan informasi tentang kemampuan belajar siswa, untuk menilai sejauh mana program pembelajaran telah berjalan, dan juga sebagai alat untuk menentukan apakah pendidikan tujuan dan proses pembelajaran dalam mengembangkan ilmu pengetahuan telah berlangsung sebagaimana adanya.¹³ Selain itu, evaluasi juga bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa prestasi dalam suatu proses pembelajaran, serta untuk memahami siswa sejauh mana yang dapat memberikan bantuan atas kekurangan siswa, dengan menempatkan siswa dalam situasi belajar yang lebih sesuai dengan tingkat kemampuan.

2. Prinsip-prinsip Evaluasi Pembelajaran

a. Prinsip Kontinuitas

Prinsip kontinuitas merupakan salah satu prinsip yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Prinsip kontinuitas dikenal dengan istilah prinsip berkesinambungan. Prinsip berkesinambungan dalam evaluasi proses pembelajaran direalisasikan dalam bentuk pelaksanaan evaluasi secara teratur dan sambung

¹² *Ibid.*

¹³ Adisna Nadia Phafiandita dan Ayu Permadani, "Urgensi Evaluasi Pembelajaran Di Kelas" Vol. 3, No.2 (Februari,2022): hal.111

menyambung dari waktu ke waktu. Sehingga dapat menggambarkan kemampuan para siswa yang dievaluasi.

b. Prinsip Komprehensif

Prinsip Komprehensif dalam melakukan evaluasi terhadap suatu objek, guru harus mengambil seluruh objek itu sebagai bahan evaluasi.¹⁴ Evaluasi dilakukan secara bulat, utuh atau menyeluruh, tidak terpisah-pisah atau sepotong-sepotong.

c. Prinsip Objektifitas

Prinsip objektifitas mengandung makna bahwa evaluasi dapat dikatakan baik apabila terlepas dari faktor-faktor yang sifatnya subjektif. Oleh sebab itu, dalam pelaksanaan evaluasi seorang guru harus senantiasa berpikir dan bertindak wajar menurut kenyataan yang sesungguhnya dan tidak dicampuri oleh kepentingan-kepentingan yang bersifat subjektif.

3. Tujuan Evaluasi Pembelajaran

Tujuan utama evaluasi pembelajaran adalah mengukur efektivitas aktivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Ini melibatkan partisipasi dari semua pihak terkait, termasuk guru dan peserta didik. Melalui hasil evaluasi, guru dapat mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran dan mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi peserta didik selama proses pembelajaran. Jadi, informasi-informasi yang dihasilkan dari proses

¹⁴ Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara), 2019, hal. 16

evaluasi dapat dijadikan dasar untuk memperbaiki dan mengembangkan program pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran memiliki tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum evaluasi adalah untuk mengumpulkan bukti mengenai perkembangan atau kemajuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam periode waktu tertentu. Tujuan ini juga mencakup pengukuran dan penilaian terhadap efektivitas pengajaran dan metode pengajaran yang diterapkan oleh pendidik serta kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik.¹⁵ Sementara tujuan khususnya adalah untuk mendorong aktivitas peserta didik dalam menjalani program pendidikan.

4. Macam-macam Aspek Penilaian Pada Evaluasi Pembelajaran

Melakukan evaluasi pembelajaran akan sangat mudah apabila telah menentukan dan memahami tolak ukurnya yaitu aspek evaluasi yang menjadi tolak ukurnya.¹⁶ Menurut Benjamin S Bloom adapun aspek-aspek dalam melakukan evaluasi pembelajaran sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif

Ranah Kognitif Aspek atau domain kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut otak adalah termasuk dalam ranah kognitif seperti kemampuan berpikir, menghafal, dan mengevaluasi. Dalam ranah

¹⁵ Husnul Khotimah, dkk. *Evaluasi Pembelajaran*. (Malang: Literasi Nusantara Abadi Grup), 2023, hlm. 5

¹⁶ Rizky Pratama Putra and Ulum Surakarta, "Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik)" Vol. 5, No. 1, 2024, hal. 19

kognitif terdapat enam jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang tersebut yaitu: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*).

Hasil belajar kognitif merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada ranah kognisi. Hasil belajar ini tidak bersifat sebagai kemampuan tunggal, melainkan mencakup berbagai kemampuan yang memunculkan perubahan perilaku dalam domain kognitif yang tersusun atas beberapa tingkatan. Pengukuran ranah kognitif bertujuan untuk memperoleh informasi yang tepat mengenai tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik, khususnya pada aspek mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Seperti kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan atau stimulus dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain.

Menurut Anas Sudijono, karakteristik hasil belajar afektif dapat diamati dari berbagai perilaku siswa, seperti perhatian terhadap mata pelajaran, kedisiplinan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, motivasi belajar, sikap menghargai atau rasa hormat kepada guru, serta perilaku

lainnya.¹⁷ Sementara itu, Krathwohl dan rekan-rekannya mengklasifikasikan ranah afektif ke dalam lima tingkat, yaitu penerimaan (receiving), pemberian respons (responding), penilaian (valuing), pengorganisasian (organization), dan pembentukan karakter (characterization).¹⁸ Selain itu, terdapat lima aspek utama dalam ranah afektif yang perlu diperhatikan, yaitu sikap, minat, konsep diri, nilai, dan moral.

c. Ranah Psikomotorik

Menurut Arikunto psikomotorik memiliki peran penting dalam memahami hubungan antara fungsi otot dan perkembangan tubuh. Melalui evaluasi ini guru dapat melihat bagaimana latihan sederhana akan membawa individu pada gerakan yang lebih kompleks.

Hasil belajar pada ranah psikomotorik, sebagaimana dikemukakan oleh Simpson, tercermin dalam bentuk keterampilan dan kemampuan individu dalam melakukan suatu tindakan. Ranah ini pada hakikatnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan afektif, yang dapat terlihat ketika peserta didik mampu menampilkan perilaku atau tindakan tertentu sesuai dengan pemahaman dan sikap yang terbentuk pada ranah kognitif dan afektif. Pengukuran ranah psikomotorik bertujuan tidak hanya untuk mengetahui dan meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran pada ranah ini khususnya pada tingkat

¹⁷ Kurni yusro Uswatun,dkk,"Konsep Dasar Penilaian Dan Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam" Vol.6 No.2 (Mei-Agustus,2024)

¹⁸ Ricky Alfredo Silaban,"Taksonomi Pendidikan".(Sumatera Utara:Mifandi Mandiri Digital),2025,hal.80

imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan gerak refleks, gerak dasar, keterampilan perseptual, keterampilan fisik, gerak terampil, serta kemampuan komunikasi peserta didik.

C. Aplikasi *Quizizz*

1. Pengertian *Quizizz*

Amornchewin mengatakan *Quizizz* merupakan sarana atau media pembelajaran yang diyakini dapat memotivasi siswa dalam belajar dengan fitur-fitur yang menarik bagi siswa, *Quizizz* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif multiplayer yang dapat diakses melalui perangkat apapun, seperti sebagai komputer, smartphone atau tablet untuk menyelesaikan kuis.¹⁹

Quizizz merupakan salah satu bentuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di era revolusi industri 4.0. *Quizizz* juga merupakan aplikasi pembelajaran berbasis game yang sering digunakan selama pembelajaran.²⁰ *Quizizz* adalah program yang dapat diakses secara gratis dalam bentuk aplikasi atau web melalui alat yang digunakan dalam menyusun tes berupa permainan interaktif dan evaluasi hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* adalah media pembelajaran berupa media online untuk membuat paparan materi berupa kuis interaktif yang diperkaya dengan animasi dan interaksi

¹⁹ Fadila Khairunnisa,dkk,"Implementasi Media Digital Berbasis Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MAN 2 Wonosobo" Vol.2 No.4 (Juli,2024)

²⁰ Witri Lestari,dkk,"Penerapan Quizizz Dalam Pembelajaran",*Communnity Development Journal*,Vol.3 No.3,(November,2022) hal.2

3. Kekurangan Aplikasi *Quizizz*

- a. Jaringan atau internet yang sewaktu waktu bermasalah.
- b. Ketika mengerjakan siswa dapat membuka tab baru yang berarti siswa dapat masuk dengan mudah menggunakan perangkat lain untuk mencari jawaban.
- c. Dalam permasalahan waktu siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas memiliki kemungkinan penurunan peringkat yang dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat.
- d. Akan menjadi kendala dan permasalahan tambahan bila siswa terlambat bergabung.

4. Langkah-langkah Penggunaan *Quizizz*

a. Tahap Persiapan Evaluasi Pembelajaran dengan *Quizizz*

Dalam tahap persiapan evaluasi pembelajaran dengan *Quizizz* guru mempersiapkan materi dalam bentuk pertanyaan dan jawaban alternatif dalam aplikasi *Quizizz*. Setelah menyelesaikan materi kedalam pertanyaan. Kemudian guru membuka dan masuk pada *website* <https://join.quizizz.com>.²²

b. Tahap Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran dengan *Quizizz*

Dalam tahap pelaksanaan evaluasi pembelajaran dengan *Quizizz*, guru membagikan link *Quizizz* dan memberi arahan siswa untuk menjawab soal dengan memberi petunjuk yang jelas.

²² M.Andra Adityawarman,dkk, "Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran" *Jurnal Politeknik Penerbangan Surabaya*, Vol.7 No.1 (Maret,2022) hal.30

c. Tahap Refleksi Evaluasi Pembelajaran dengan *Quizizz*

Dalam tahap refleksi evaluasi pembelajaran dengan *Quizizz*, guru melihat hasil jawaban siswa di *Quizizz* yang dapat didownload dalam bentuk *Spreadsheets Excel*.

Berikut akan dijabarkan cara penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk guru:

- 1) Bagi Guru Langkah pertama dalam pengerjaan *Quizizz*, dimulai dengan membuka menu utama Aplikasi *Quizizz*
- 2) lalu klik pilihan teacher masukkan identitas yang diminta seperti username, email dan password lalu klik continue. Pastikan username dan email yang diisi adalah data pribadi beserta password yang hanya diketahui oleh masing masing pengguna.
- 3) Apabila sudah berhasil masuk klik “create new *Quizizz*” untuk memulai pembuatan kuis dan pastikan pengguna sudah menyiapkan soal yang akan di input ke aplikasi *Quizizz*.
- 4) Selanjutnya akan muncul let’s create a new question masukan nama kuis, Bahasa, apabila sudah klik “save” dan tunggu tampilan selanjutnya muncul Tampilan selanjutnya akan muncul, lalu klik “create a new question” dan masukan judul kuis beserta pilihan mata pelajaran.
- 5) Pada kolom write your question here masukan pertanyaan yang akan disampaikan, kolom answer option 1 (opsi jawaban 1), answer option 2 (opsi jawaban 2), dan opsi seterusnya hingga selesai.

- 6) Selanjutnya dilanjutkan opsi jawaban, pada jawaban yang benar beri tanda centang dan sesuaikan dengan durasi waktu untuk mengerjakannya, jika sudah klik “save”.²³
- 7) Setelah selesai menuliskan semua soal kuis klik “final quiz”, tampilan yang akan muncul yaitu quiz detail untuk mengatur kelas dan mata pelajaran yang digunakan lalu klik “save details”.
- 8) Selanjutnya pada tampilan berikutnya pilih homework jika akan digunakan sebagai PR dan jika akan digunakan sebagai mulai sekarang maka pilih play live, lalu atur batas waktu pengerjaan seperti jam dan tanggal dan klik “procced”, maka muncul kode yang digunakan peserta didik untuk mengakses kuis tersebut.

Jika kuis sudah selesai dibuat, maka langkah selanjutnya yaitu untuk siswa mengakses soal tersebut:

- 1) Cara pengerjaan *Quiziz* bagi siswa yaitu dengan membuka laman <https://join.Quizizz.com>.
- 2) kemudian peserta didik memasukan kode yang telah diberikan guru lalu klik ”procced”. setelah itu diminta untuk memasukan nama dan klik start.
- 3) Siswa dapat mengerjakan kuis sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan. Untuk setiap jawaban yang dijawab dengan benar, poin akan muncul, dan jika Anda menjawab salah, jawaban yang benar akan

²³ Yohanes Pembaptis Dwi et al. “Evaluasi Penggunaan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik” Vol. 5, No. 2 (2022): hlm. 5–8.

muncul. Di akhir kuis, Review Question ditampilkan yang membantu siswa melihat jawaban yang telah mereka pilih.

D. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian terdahulu yang relevan dengan judul yang akan diteliti, untuk menghindari pengulangan penelitian pada permasalahan yang sama perlu ditampilkan dalam setiap penyusunan karya ilmiah.

Tabel 2.1

Penelitian Relevan

NO	SKRIPSI,HASIL,PERSAMAAN,PERBEDAAN
1.	SKRIPSI
	Khovifah Ekawati (2022) Implementasi Game Quizziz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI Di Kelas 5 SDN Ngringin Moyudan Sleman.
	Hasil
	Hasil implementasi media quizziz sebagai media evaluasi pembelajaran siswa pada mata pelajaran PAI di kelas V SD Negeri Ngringin terbagi menjadi 2 yaitu pada ranah afektif, bahwa Quizizz dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Pada ranah psikomotorik, siswa menjadi cepat memahami materi, cermat, teliti dan lebih tertarik dalam

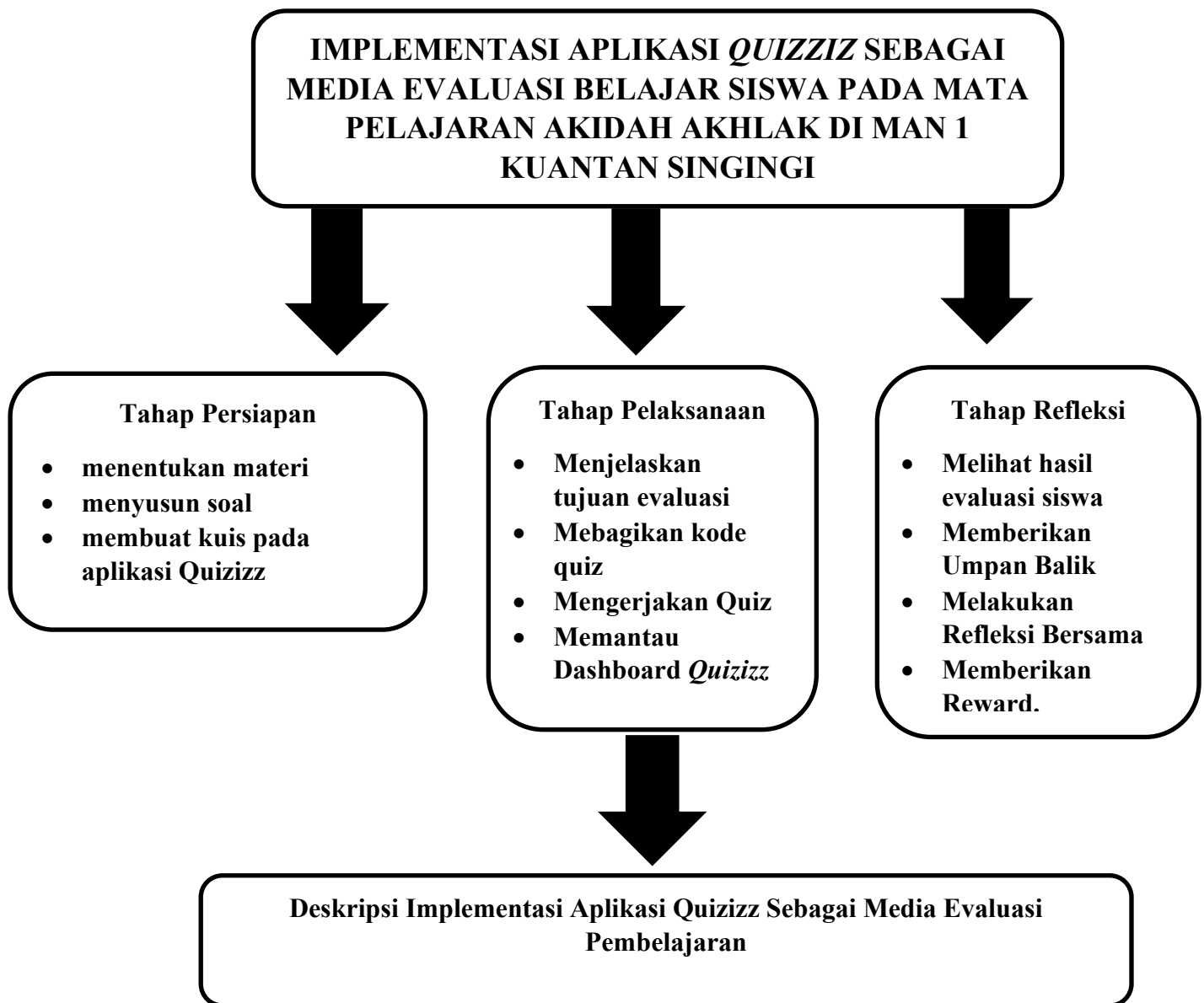
	menggunakan Quizizz, sehingga hal ini dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa.
	PERSAMAAN Sama-sama meneliti aplikasi quizziz sebagai media evaluasi pembelajaran.
	PERBEDAAN
	Tempat penelitian dan jenjang yang akan diteliti berfokus pada jenjang madrasah aliyah.
2	SKRIPSI
	Cindi Novita Sari (2022) Implementasi Media Pembelajaran Quizizz di kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro
	HASIL
	Penelitian ini menunjukkan Quizizz efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD pada materi sulit seperti siklus air, dengan manfaat membuat siswa semangat belajar dan nilai ulangan meningkat.
	PERSAMAAN
	Sama-sama menggunakan aplikasi Quizizz
	PERBEDAAN

	Terletak pada tingkat jenjang, lokasi penelitian, dan penulis berfokus pada evaluasi pembelajaran akidah akhlak.
3	SKRIPSI
	Mochammad Miftachur Roziqin (2022) Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Game Quizziz Untuk Mengevaluasi Ranah Kognitif Siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo
	HASIL
	Penelitian ini menunjukkan bahwa munculnya inisiatif guru melakukan evaluasi terhadap ranah kognitif siswa dengan aplikasi Quizziz yaitu sasarannya kemampuan mengingat dan memahami siswa terhadap pelajaran.
	PERSAMAAN
	Sama-sama menggunakan aplikasi Quizziz dalam meng evaluasi belajar siswa.
	PERBEDAAN
	Tempat penelitian dan jenjang yang akan diteliti berbeda selain itu penelitian ini tidak fokus pada ranah kognitif.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, sebagian besar penelitian berfokus pada efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, maupun kemampuan kognitif peserta didik. Sementara itu, penelitian ini lebih memfokuskan pada proses implementasi aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru Akidah Akhlak di kelas XI MAN 1 Kuantan Singingi. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai pelaksanaan evaluasi pembelajaran berbasis *Quizizz* mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, hingga refleksi evaluasi pembelajaran

E. Kerangka Konseptual

Dalam proses penulisan atau penelitian, seorang penulis atau peneliti menggunakan kerangka berpikir sebagai dasar pemikiran mereka. Kerangka berpikir berisi bagian-bagian penting yang harus dilakukan terlebih dahulu dan membantu peneliti menyelesaikan penelitian mereka.



Gambar 2.9

Kerangka Konseptual

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penentuan konstruk sehingga menjadi variabel yang dapat diukur. Variabel adalah segala sesuatu yang dapat diberi berbagai macam nilai. Variabel dapat diukur dengan berbagai macam nilai.

tergantung pada konstruk yang diwakilinya, yang dapat berupa angka atau berupa atribut yang menggunakan ukuran atau skala dalam suatu penilaian. Definisi operasional mengacu pada indikator berupa ciri-ciri, aspek, sifat atau karakter dari variabel penelitian. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Table 2.2
Definisi Operasional Penelitian

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Implementasi Aplikasi <i>Quizizz</i> Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Akidah Akhlak	Tahap Persiapan	1) Guru mengidentifikasi materi akidah akhlak yang akan dievaluasi 2) Guru melakukan pembuatan pada platfrom https://join.Quizizz.com . 3) Guru menyusun pembuatan soal materi akidah akhlak berbentuk pilihan ganda atau isian singkat.
		1) Guru membuka kegiatan dengan menjelaskan

	Tahap Pelaksanaan	tujuan dilakukan evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa pada pembelajaran. 2) Guru memberikan Kode Akses yang telah dibuat untuk siswa bisa mengerjakan soal yang sudah dibuat. 3) Guru melakukan pemantauan di dashboard <i>Quizziz</i> sehingga dapat mengetahui siswa yang kesulitan atau lambat mengerjakan.
		1) Adanya Feedback setelah siswa mengerjakan soal dan mereka mendapatkan

	Tahap Refleksi	skor dan umpan balik langsung. 2) Guru melakukan refleksi kepada siswa bertujuan memperkuat pemahaman dan memperbaiki jawaban salah mereka. 3) Guru memberikan reward kepada siswa yang mendapatkan skor tertinggi agar dapat meningkatkan semangat dan rasa percaya diri siswa.
--	----------------	---

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk melukiskan, menggambarkan atau memaparkan keadaan objek yang diteliti sebagaimana apa adanya, sesuai dengan situasi dan kondisi ketika penelitian tersebut dilakukan. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi gabungan observasi (gabungan observasi, wawancara, dokumentasi), data yang diperoleh cenderung data kualitatif, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.²⁴ Pada penelitian kualitatif, sumber data penelitian disebut dengan istilah subjek dan objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

Fokus utama penelitian ini adalah untuk menganalisis dan memahami secara mendalam bagaimana pelaksanaan Aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pada mata pelajaran akidah akhlak yang dilakukan disekolah. Maka penelitian kualitatif ini lebih efektif untuk mengupas masalah ini dengan uraian yang lebih sistematis, terukur, dan lengkap.

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta CV, 2022), hal.9.

2. Waktu Dan Lokasi Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam waktu kurang lebih 3 bulan sesuai dengan surat riset yang dikeluarkan oleh Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi. Terhitung mulai dari tanggal 20 April 2026 sampai dengan tanggal 05 Mei 2026

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di MAN 1 Kuantan Singingi, Kecamatan Kuantan Tengah, Kabupaten Kuantan Singingi, Riau, Tahun Ajaran 2025/2026.

3. Subjek Dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam konsep penelitian merujuk pada responden, informan yang hendak dimintai informasi atau digital datanya, sedangkan objek merujuk pada masalah atau tema yang sedang diteliti.²⁵ Subjek penelitian pada dasarnya adalah orang yang memberi respon atas suatu perlakuan yang diberikan kepadanya atau informasi mengenai data yang diinginkan peneliti yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan.

Adapun Subjek dalam penelitian ini yaitu :

- a. Ibuk Depita Engraini, S.Ag., M.Pd. Selaku guru Akidah Akhlak

²⁵ Ibid, hal.217

- b. Siswa kelas XI yang terlibat dalam Implementasi aplikasi *Quizizz* sebagai evaluasi pembelajaran.

Teknik penentuan subjek dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan subjek berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Peneliti memilih subjek yang dianggap paling mengetahui dan memahami secara mendalam tentang penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran. Apabila data yang diperoleh belum mencukupi, maka peneliti dapat menambah jumlah informan dengan teknik *snowball sampling*, yaitu dengan meminta rekomendasi dari informan awal untuk menentukan informan berikutnya yang dianggap relevan dan mampu memberikan data tambahan.²⁶

2. Objek Penelitian

Adapun objek dalam penelitian ini adalah proses implementasi aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI di MAN 1 Kuantan Singingi. Fokus penelitian meliputi bagaimana pelaksanaan penggunaan *Quizizz* dalam kegiatan evaluasi pembelajaran, respon siswa terhadap penggunaan aplikasi tersebut, serta peran guru dalam mengelola evaluasi berbasis *Quizizz*. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji pengalaman dan persepsi guru serta siswa terhadap penggunaan *Quizizz*, termasuk kendala yang dihadapi dan

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*, ed. Penerbit Alfabeta, (Bandung, 2022). hal.217

dampaknya terhadap keaktifan serta motivasi belajar siswa dalam proses evaluasi pembelajaran.²⁷

4. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dapat diartikan sebagai kegiatan untuk melihat dan memperhatikan fenomena secara akurat, kemudian mencatat fenomena yang muncul, serta mempertimbangkan diperlukan atau tidaknya untuk dijadikan sebagai data penelitian. Langkah ini sangat penting dilakukan untuk mengamati secara langsung perilaku atau keadaan objek yang akan diteliti dalam situasi dan kondisi yang sebenarnya. Proses observasi mencakup pemantauan sarana dan prasarana, fasilitas, hingga proses pembelajaran di kelas. Selain itu, peneliti juga mengamati implementasi aplikasi *Quizizz* pada evaluasi pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak.²⁸

Setelah melakukan observasi, selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang menjadi subyek penelitian. Wawancara (interview) merupakan salah satu teknik untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan percakapan antara dua orang atau lebih untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Wawancara adalah suatu proses pertukaran informasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dalam rangka memperoleh data atau informasi yang berkaitan dengan topik tertentu

²⁷ Ibid, hal.218

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D* (Bandung: Penerbit Alfabeta 2022).hal.243

guna mencapai tujuan yang telah ditentukan dengan keyakinan yang diprioritaskan.²⁹

Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran akidah akhlak terkait yaitu ibu Depita Engraini, M.Pd. selaku pengampu mata pelajaran akidah akhlak di kelas XI. Selain itu juga peserta didik selaku sebagai pihak yang terlibat dalam evaluasi pembelajaran akidah akhlak. Dengan melakukan wawancara tersebut maka peneliti dapat memperoleh informasi mengenai Implementasi aplikasi *Quizizz* pada evaluasi pembelajaran.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu upaya untuk mendapatkan data dengan mencatat beberapa dokumen atau bukti tertulis. Dokumen tersebut juga tidak secara langsung merujuk pada subjek penelitian. Teknik ini merupakan salah satu upaya untuk pelengkap data sekunder yang diperlukan, seperti struktur organisasi, foto, data siswa, dll. Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian kali ini adalah hasil foto dan catatan yang diperoleh mulai dari observasi pendahuluan sampai pada tahap penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti melihat dokumen-dokumen yang berbentuk foto, lampiran, profil sekolah, sejarah sekolah, visi misi sekolah, struktur sekolah, data siswa dan guru, fasilitas sarana prasarana dan foto kegiatan pembelajaran dan beberapa data yang berkaitan dengan implementasi aplikasi *Quizizz* pada evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI di MAN 1 Kuantan Singingi.

²⁹ Rosmaeni, M. Yahdi, dan Y. T. Nurjannah, "Penggunaan Metode Observasi dan Wawancara dalam Penelitian Kualitatif," *Jurnal Ilmiah Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 3, no. 2 (2021), hal.190.

3. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis Data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai.³⁰ Bila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap kredibel.

Miles and Huberman, mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data reduction, data display, dan *conclusion drawing/verification*. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data yaitu mencakup meringkas dan memilih faktor-faktor penting, berfokus pada elemen yang relevan dengan topik, dan menghilangkan elemen yang tidak perlu. Untuk membuat gambaran yang lebih jelas akan memudahkan pengumpulan data tambahan oleh peneliti. Ketika proses mereduksi data penelitian ini, peneliti mereduksi informasi tentang implementasi aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran akidah akhlak kelas XI. Peneliti

³⁰ Ibid, hal.246

melakukan reduksi data dengan memilih data yang penting yang dan menyingkirkan data yang sudah tidak terpakai.

2. Penyajian Data

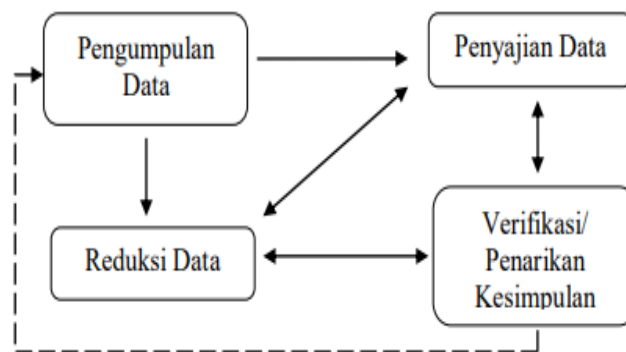
Setelah mereduksi data, langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Data disajikan dalam berbagai bentuk termasuk teks pendek, grafik, diagram alur, dll. Dalam penelitian kualitatif sering muncul sebagai teks naratif. Penyajian data dilakukan sedemikian rupa sehingga apa yang terjadi mudah dipahami dan langkah selanjutnya dapat direncanakan. Peneliti menyajikan data pada penelitian ini dalam bentuk tulisan – tulisan deskriptif yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran. Jadi peneliti dan pembaca bisa paham dan punya gambaran berdasarkan uraian yang ada.

3. Verifikasi (Penarikan Kesimpulan)

Setelah menyajikan data, langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan dan memverifikasi. Kesimpulan awal dapat dikatakan sifatnya sementara, dan dapat berubah jika bukti definitif untuk mendukung fase pengumpulan data berikutnya tidak ditemukan. Namun, jika kesimpulan yang dikemukakan di awal didukung oleh bukti yang valid dan konsisten ketika penelitian kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan tersebut kredibel. Menarik kesimpulan adalah tahap akhir dari sebuah penelitian. Data yang dianalisis selama data

dikumpulkan dan sesudah data dikumpulkan untuk digunakan menarik kesimpulan. Sehingga dapat memberi gambaran implementasi aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran akidah akhlak kelas XI di MAN 1 Kuantan Singingi.³¹

Adapun bagian yang menggambarkan alur tahap analisis model Miles and Huberman ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Analisis Data Miles dan Huberman

Pada analisis data nantinya, digunakan pendekatan Triangulasi data sebagai proses verifikasi dan validasi data penelitian untuk membuat suatu kesimpulan yang kuat dan kredibel. Triangulasi data sendiri adalah pemeriksaan data penelitian dari berbagai sumber dengan 3 cara yaitu:

a. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa

³¹ Y. Khurriyati, F. Setiawan, dan L. B. Mirnawati, "Dampak Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Siswa MI Muhammadiyah 5 Surabaya," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 8, no. 1 (2021), hal.98.

sumber.³² Sebagai contoh, untuk menguji kredibilitas data tentang gaya kepemimpinan seseorang, maka pengumpulan dan pengujian data yang telah diperoleh dilakukan ke bawahan yang dipimpin, ke atasan yang menugasi, dan ke teman kerja yang merupakan kelompok kerjasama. Data dari ke tiga sumber tersebut, tidak bisa dirata-ratakan seperti dalam penelitian kuantitatif, tetapi dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana spesifik dari tiga sumber data tersebut. Data yang telah dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (member check) dengan tiga sumber data tersebut.

b. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dokumentasi, atau kuesioner. Bila dengan tiga teknik pengujian kredibilitas data tersebut, menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain, untuk memastikan data mana yang dianggap benar. Atau mungkin semuanya benar, karena sudut pandangnya berbeda-beda.

³² Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D, Cetakan ke-29 (Bandung: Alfabeta, 2022), hlm. 274

c. Triangulasi Waktu

Waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat nara sumber masih segar belum banyak masalah, akan memberikan data yang lebih valid sehingga lebih kredibel. Untuk itu dalam rangka pengujian kredibilitas data dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda bila peneliti menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya.

DAFTAR PUSTAKA

Adityawarman, M. Andra, dkk. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. Jurnal Politeknik Penerbangan Surabaya, 7(1), 30.

Febriana, Rina. (2019). Evaluasi Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.

Khotimah, Husnul. (2023). Evaluasi Pembelajaran: Konsep, Model, dan Pengembangan Tes Hasil Belajar. Malang: Literasi Nusantara Abadi Grup.

Khairunnisa, Fadila, dkk. (2024). Implementasi Media Digital Berbasis Quizizz pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Wonosobo. 2(4).

Lestari, Witri, dkk. (2022). Penerapan Quizizz dalam Pembelajaran. Community Development Journal, 3(3).

Mtd, Nadya Putri, dkk. (2023). Pentingnya Evaluasi dalam Pembelajaran dan Akibat Memanipulasinya. Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora, 2(1), 254.

Paduku, Radit, dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz. Journal of Education and Culture, 4, 58.

Phafiandita, Adisna Nadia, & Permadani, Ayu. (2022). Urgensi Evaluasi Pembelajaran di Kelas. 3(2), 111.

Putra, Rizky Pratama, & Surakarta, Ulum. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam: Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). 5(1), hal.19

Rahmawati, Dhian Nuri, & Rahman, Abdul Hafid. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Jurnal Pendidikan MI/SD, 2(1),hal.63

Silaban, Ricky Alfredo. (2025). Taksonomi Pendidikan. Sumatera Utara: Mifandi Mandiri Digital.

Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Cetakan ke-29). Bandung: Alfabeta.

Uswatun, Kurni Yusro, dkk. (2024). Konsep Dasar Penilaian dan Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. 6(2).

Yohanes Pembaptis Dwi, dkk. (2022). Evaluasi Penggunaan Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. 5(2), hal.3

Elihami, Elihami, & Syahid, Abdullah. (2018). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Pribadi yang Islami. Jurnal Edumaspul, 2(1), 2.

Nasrul HS, dkk. (2026). Pengembangan Kompetensi Akidah Akhlak Peserta Didik: Pendekatan Kurikulum dan Praktik Pembelajaran di Madrasah. Jurnal Harmoni Pendidikan, 2(1), 17.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Lampiran 1

Lembar Pedoman Wawancara Guru

Judul Penelitian : Implementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di MAN 1 Kuantan Singingi

Hari/Tanggal :

Lokasi Observasi :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Menurut ibu bagaimana pola belajar pada saat proses evaluasi pembelajaran berlangsung ?	
2.	Apakah dengan penerapan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> siswa menjadi lebih tertarik terhadap proses evaluasi pembelajaran?	
3.	Apakah dengan aplikasi <i>Quizizz</i> tersebut siswa mampu menelaah nilai-nilai aqidah akhlak yang sudah dipelajari?	
4	Setelah penerapan aplikasi tersebut masih adakah kesulitan dalam menerapkannya dalam evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran aqidah akhlak?	
5.	Bagaimana respon siswa pada saat mengikuti evaluasi pembelajaran dengan <i>Quizizz</i> ?	
6.	Menurut ibu apakah dengan penerapan Aplikasi <i>Quizizz</i> ini terdapat perubahan?	

7.	Jika iya tolong jelaskan bagaimana peningkatan yang terjadi?	
----	--	--

Teluk kuantan, 2026



Depita Engraini, S.Ag., M.Pd

Lampiran 2

Lembar Pedoman Observasi

Judul Penelitian : Implementasi Aplikasi *Quizziz* Sebagai Media
Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Akidah
Akhlak Kelas XI Di MAN 1 Kuantan Singingi"

Hari/Tanggal :

Lokasi Observasi :

No.	Indikator	Sudah	Belum
1.	Guru Menyiapkan perangkat pembelajaran berbasis Quizziz		
2.	Guru menggunakan Quizziz dalam evaluasi pembelajaran		
3.	Guru menjelaskan cara penggunaan Quizziz		
4	Guru meminta siswa berpartisipasi aktif dalam evaluasi menggunakan Quizziz		
5.	Guru Minta siswa fokus saat mengerjakan soal dengan seksama		
6.	Siswa dapat menyelesaikan soal dengan tepat waktu		
7.	Guru membimbing siswa yang mengalami kendala saat menggunakan Quizziz		
8.	Siswa terlihat antusias saat menggunakan Quizziz.		
9.	Siswa mampu memahami materi saat menjawab soal.		
10.	Guru melakukan refleksi terhadap hasil evaluasi pembelajaran		

Lampiran 3

Lembar Pedoman Wawancara Santri

Judul Penelitian : Implementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di MAN 1 Kuantan Singingi

Jabatan :

Lokasi Wawancara :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pendapat kamu tentang proses evaluasi pembelajaran berlangsung?	
2.	Apakah kamu merasa tertarik dalam proses evaluasi pembelajaran tersebut?	
3.	Jika kamu tertarik apa yang membuat kamu tertarik?	
4	Apakah penggunaan media aplikasi <i>Quizizz</i> saat evaluasi pembelajaran membantu meningkatkan keaktifan ananda?	
5.	Apakah ananda merasa senang dengan aplikasi <i>Quizizz</i> pada evaluasi pembelajaran?	
6.	Menurut ananda, apakah ibu sudah mengarahkan dengan baik ketika ananda mengerjakan kuis?	
7.	Apakah ananda dapat menjawab soal terhadap materi yang diajarkan dengan bantuan media aplikasi <i>Quizizz</i> dalam proses evaluasi pembelajaran?	

8.	Menurut ananda, apakah evaluasi pembelajaran dalam menggunakan aplikasi Quizizz menyenangkan?	
-----------	---	--