

SKRIPSI

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PLATFORM QUIZWHIZZER TERHADAP EVALUASI PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PAI-BP DI KELAS X1 SMA NEGERI 1 GUNUNG TOAR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada
Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi**



OLEH

**RISKI YANTO PRATAMA
NPM: 220307077**

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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riski Yanto Pratama
Tempat/Tanggal Lahir : Pekanbaru/18 April 2005
NPM : 220307077
Alamat : Teluk Beringin
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Platform Quizwhizzer Terhadap Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI-BP di Kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar”** adalah benar karya saya sendiri dan saya bertanggung jawab atas data dan informasi yang termuat di dalamnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, maka saya bersedia menanggung semua risikonya.

Teluk Kuantan, 18 Mei 2026

Hormat Saya,



METERAI TEMPEL
4A0ANX402019952
Riski Yanto Pratama
NPM. 220307077

NOTA DINAS PEBIMBING

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di-
Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

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

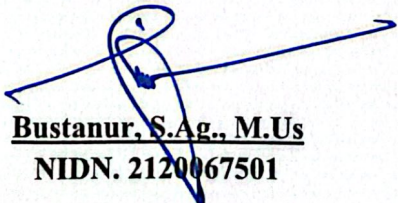
Nama : Riski Yanto Pratama
NPM : 220307077
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Judul : **Efektivitas Penggunaan Platform Quizwhizzer Terhadap Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI-BP di Kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar**

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, 18 Mei 2026

Pembimbing I


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

Pembimbing II


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

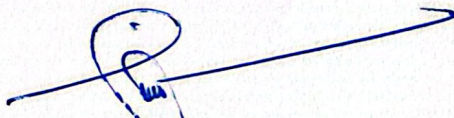
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul: “Efektivitas Penggunaan Platform *Quizwhizzer* Terhadap Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI-BP di Kelas XI SMA Negeri 1 Gunung Toar” Yang ditulis oleh Riski Yanto Pratama, NPM. 220307077 Telah dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Skripsi Munaqasyah Sarjana 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, 18 Mei 2026

Menyetujui,

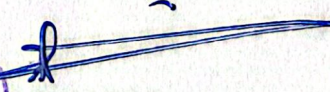
Pembimbing I


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

Pembimbing II


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

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam



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

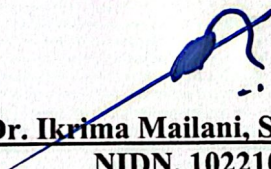
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul: “Efektivitas Penggunaan Platform *Quizwhizzer* Terhadap Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI-BP di Kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar” yang ditulis oleh Riski Yanto Pratama, NPM. 220307077 yang telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi pada tanggal 2 September 2026. Skripsi ini sudah diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Teluk Kuantan, 2 September 2026

Mengesahkan,

Tim Sidang Munaqasyah
Ketua


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

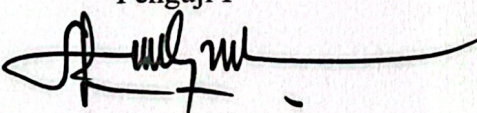
Moderator


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

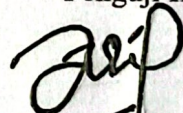
Sekretaris


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

Penguji I

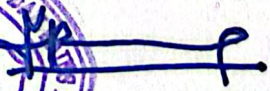

Andrizal, S.Psi., M.Pd.I
NIDN. 2111108301

Penguji II


Zulhaini, S.Pd.I., MA
NIDN. 1012098004

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam



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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Ini Bukanlah Akhir, Melainkan Awal Dari Proses Pendidikan Yang Sebenarnya, Aku Tidak Akan Berhenti Sampai Di Sini Karena Perintah Allah Akan Terus Aku Jalankan

“Bacalah Dengan Menyebut Nama Tuhanmu yang Menciptakan!, Dia Menciptakan Manusia Dari Segumpal Darah, Bacalah! Tuhanmu Yang Maha Mulia, Yang Mengajar Manusia Dengan Pena, Dia Mengajarkan Manusia Apa Yang Tidak Diketahuinya (Q.S Al-Alaq : 1-5)”

ABSTRAK

Riski Yanto Pratama (2026) : Efektivitas Penggunaan Platform Quizwhizzer Terhadap Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI-BP di Kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar

Penelitian ini dilakukan untuk menguji apakah penggunaan platform *quizwhizzer* efektif terhadap evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran PAI-BP di kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar. Jenis penelitian ini adalah penelitian *pre eksperimen* dengan desain *one group pretest-posttest* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar dengan sampelnya berjumlah 28 orang siswa. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis *Paired Sample T-test* dan uji *N-Gain*. Adapun hasil penelitian berdasarkan analisis data yaitu terdapat perbedaan yang signifikan evaluasi pembelajaran sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan platform *quizwhizzer*. Dengan nilai $\text{Sig (2.Tailed)} < 0,001 < 0,05$ dan nilai $t^{\text{hitung}} 17,500 > \text{nilai } t^{\text{tabel}} 2,052$, dan nilai efektivitas uji *N-Gain* yaitu 0,47 yang berarti memiliki efektivitas yang “sedang”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform *quizwhizzer* cukup efektif terhadap evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran PAI-BP di kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar.

Kata Kunci : Platform *Quizwhizzer*, Evaluasi Pembelajaran

ABSTRACT

Riski Yanto Pratama (2026) : The Effectiveness of Using the Quizwhizzer Platform on Learning Evaluation in PAI-BP Subjects in Class X1 of SMA Negeri 1 Gunung Toar

The background of this research is based on the monotonous learning evaluation that causes the evaluation to be passive, as well as the evaluation results that are not clearly measurable. The *quizwhizzer* platform was chosen because it is able to present a more interactive, innovative learning evaluation and transparent reporting of evaluation results. This study aims to determine whether the use of the *quizwhizzer* platform is effective for learning evaluation in PAI-BP subjects in class X1 of SMA Negeri 1 Gunung Toar. This study uses a quantitative experimental approach of the Pre Experimental Design One Group Pretest-Posttest Design type. The population in this study were all students of class X1 of SMA Negeri 1 Gunung Toar with a sample of 28 students. The results of the study showed that there was a significant difference in learning evaluation before and after using the *quizwhizzer* platform. Evidenced by the Sig (2.Tailed) value $<0.001 <0.05$ and evinced $t^{\text{hitung}} 17,500 > \text{evinced } t^{\text{tabel}} 2,052$ so that H_a is accepted and H_0 is rejected, with an effectiveness value of 0.47 included in the moderate category. This shows that the use of the *quizwhizzer* platform is quite effective in evaluating learning in the PAI-BP subject in class X1 of SMA Negeri 1 Gunung Toar.

Keyword: *Quizwhizzer* Platform, Learning Evaluation

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah Swt. Yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Platform Quizwhizzer Terhadap Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI-BP di Kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar”** dengan baik. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan, Nabi Muhammad Saw, yang telah membawa umat Islam dari zaman kebodohan menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan.

Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan, program studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Pendidikan Sains dan Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi. Peneliti menyadari dalam penelitian ini tentu tidak lepas dari dukungan, bimbingan, motivasi, serta doa dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang berjasa dalam penulisan skripsi ini di antaranya:

1. Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi.
2. H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Sains dan Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi.
3. Bustanur, S.Ag., M.Us selaku Wakil Rektor 1 Bidang Akademik dan Dakwah Islamiyah Universitas Islam Kuantan Singingi, dan sekaligus dosen pembimbing 1 yang telah memberikan arahan, bimbingan, saran, motivasi, dan memberikan

semangat dengan penuh kesabaran selama proposes penyusunan proposal skripsi ini dengan sebaik-baiknya.

4. Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Pendidikan Sains dan Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi, dan sekaligus sebagai dosen pembimbing akademik, serta dosen pembimbing 2 pada penelitian ini.
5. Seluruh dosen dan staf Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Pendidikan Sains dan Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi.
6. Nursal, S.Pd., M.Pd Selaku kepala sekolah SMA Negeri 1 Gunung Toar, yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Gunung Toar.
7. Abdul Aziz, S.Pd.I Selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X1 yang telah mengizinkan dan membantu proses pengambilan data penelitian, serta seluruh siswa kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar yang telah kooperatif dan membantu selama proses pelaksanaan penelitian ini.
8. Syafriadi, S.Hi., M.H Selaku Ketua Badan Amil Zakat Kabupaten Kuantan Singingi, dan seluruh jajaran anggota Badan Amil Zakat Kabupaten Kuantan Singingi, serta seluruh muzakki yang telah berperan sangat penting dalam memberikan dan menyalurkan dana zakat berbentuk beasiswa Satu Keluarga Satu Sarjana (SKSS) kepada peneliti sebagai Mahasiswa Satu Keluarga Satu Sarjana (SKSS) Baznas Kabupaten Kuantan Singingi.

9. Serta seluruh pihak yang disayangi dan telah menemani dari awal masa perkuliahan hingga pembuatan proposal skripsi ini.

Penulis berharap semoga seluruh dukungan, doa, semangat, motivasi, dan bantuan yang telah diberikan dari berbagai pihak manapun, semoga mendapatkan ganjaran pahala dari Allah Swt. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk menjadi acuan bagi peneliti agar menjadi lebih baik di masa mendatang. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, dan dunia pendidikan.

Teluk Kuantan, 18 Mei 2026

Riski Yanto Pratama
NPM. 220307077

DAFTAR ISI

COVER	
HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
SURAT PERNYATAAN	i
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PROGRAM STUDI	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Kegunaan Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Teoritis	7
B. Penelitian Relevan	21
C. Kerangka Konseptual	24
D. Definisi Operasional	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian	28
B. Waktu dan Lokasi Penelitian	30
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	31
D. Teknik Pengumpulan Data	32
E. Teknik Analisis Data	34
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA.....	39
A. Tinjauan Umum Lokasi Penelitian.....	39
B. Penyajian Data.....	42
C. Analisis Data.....	50
BAB V PENUTUP.....	57
A. Kesimpulan.....	57
B. Saran.....	57
DAFTAR KEPUSTAKAAN	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	21
Tabel 2. 2 Definisi Operasional	27
Tabel 3. 3 Interpretasi N-Gain.....	30
Tabel 4. 4 Peserta Didik di SMA Negeri 1 Gunung Toar.....	33
Tabel 4. 5 Keadaan Sarana dan Prasarana Sma Negeri 1 Gunung Toar.....	34
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Evaluasi Pembelajaran	35
Tabel 4. 7 Pengambilan Keputusan Hasil Uji Validitas	37
Tabel 4. 8 Hasil Uji Reabilitas Instrumen Tes Evaluasi Pembelajaran.....	38
Tabel 4. 9 Pengambilan Keputusan Hasil Uji Reabilitas.....	39
Tabel 4. 10 Deskripsi Statistik Evaluasi Pembelajaran <i>Pretest</i>	40
Tabel 4. 11 Distribusi Frekuensi Data Evaluasi Pembelajaran <i>Pretest</i>	40
Tabel 4. 12 Deskripsi Statistik Evaluasi Pembelajaran <i>Posttest</i>	41
Tabel 4. 13 Distribusi Frekuensi Data Evaluasi Pembelajaran <i>Posttest</i>	42
Tabel 4. 14 Test Of Normality Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Evaluasi Pembelajaran....	43
Tabel 4. 15 Paired Sample Statistic <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Evaluasi Pembelajaran...	44
Tabel 4. 16 Paired Sample T-Test Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	44
Tabel 4. 17 Uji N-Gain Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual	26
Gambar 3. 2 Desain Penelitian.....	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

- Surat Riset dari Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
- Surat Rekomendasi Dinas Penanaman Modal dan Layanan Terpadu
- Surat Balasan Riset dari SMA Negeri 1 Gunung Toar

Lampiran 2

- Instrumen Soal Tes Evaluasi Pembelajaran *Pretest* dan *Posttest*
- Lembaran Observasi Platform *Quizwhizzer*
- Hasil Evaluasi Pembelajaran *Pretest* dan *Posttest*

Lampiran 3

- Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.¹ Dalam proses tersebut, evaluasi pembelajaran memiliki peran yang sangat penting sebagai alat untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Melalui evaluasi yang sistematis dan terukur, guru dapat memperoleh informasi yang akurat mengenai keberhasilan proses pembelajaran sekaligus mengidentifikasi kesulitan yang dialami peserta didik.²

Namun dalam praktiknya, pelaksanaan evaluasi di sekolah masih sering dilakukan dengan cara yang monoton dan kurang interaktif, seperti melalui tes tertulis, tanya jawab, dan lain sebagainya.³ Evaluasi yang konvensional, seringkali menyebabkan penurunan antusias dan konsentrasi peserta didik, dan kondisi ini juga memengaruhi kualitas hasil evaluasi yang diperoleh.⁴

Berdasarkan pra-survei yang dilaksanakan pada tanggal 23 Desember 2025 di kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar, diketahui bahwa proses evaluasi

¹ Jufri, dkk. *Strategi Pembelajaran Menggali Potensi Belajar Melalui Model, Pendekatan, dan Metode yang Efektif*, (Yogyakarta: Ananda Vidya, 2023), hal. 15.

² Muhammad Ilyas Ismail, *Evaluasi Pembelajaran: Konsep Dasar, Prinsip, Teknik, dan Prosedur*, (Depok: Rajawali Pers, 2020), hal. 5.

³ Fauzan Royhanuddin, "Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Implikasinya Terhadap Motivasi Belajar Siswa MA Negeri 1 Padangsidempuan", *Jurnal Komunikasi dan Media Pembelajaran*, Vol. 2 No. 2 (Februari, 2024), hal. 17.

⁴ Antonius Suban Hali, dkk. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizwhizzer Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD GMT Airnona 2 Kota Kupang", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 9 No. 4 (Desember, 2024), hal. 605.

pada mata pelajaran PAI-BP cenderung masih menggunakan media konvensional dan kurang interaktif.⁵ Hal ini diperkuat melalui pra-wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 22 Januari 2026 dengan bapak Abdul Aziz selaku guru PAI-PB kelas X1 di SMA Negeri 1 Gunung Toar. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa:

1. Evaluasi pembelajaran masih monoton dan konvensional
2. Evaluasi pembelajaran yang monoton menyebabkan proses evaluasi menjadi pasif dan kurang efektif.
3. Evaluasi pembelajaran yang kurang efektif menyebabkan hasil evaluasi tidak terukur dengan jelas. Di mana hanya 14 dari 28 orang siswa kelas X1 yang mendapatkan hasil evaluasi pembelajaran yang relatif stabil di atas 75, sedangkan 14 lainnya cenderung masih di bawah rata-rata.⁶

Oleh karena itu, peneliti melihat perlunya sebuah inovasi dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran, yang mampu menciptakan evaluasi yang efektif sekaligus menghasilkan hasil evaluasi yang lebih akurat dan terukur.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, berbagai platform pembelajaran interaktif mulai dimanfaatkan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran, salah satunya yaitu platform *quizwhizzer*. Berdasarkan hasil penelitian Fahmi Wahyuningsih menjelaskan bahwa platform ini menawarkan fitur interaktif yang dapat disesuaikan dengan prelevensi pembelajaran, dan

⁵ Pra-survey Evaluasi Pembelajaran Kelas X1, tanggal 15 Desember 2025 di SMA Negeri 1 Gunung toar.

⁶ Pra-wawancara dengan Abdul Aziz, tanggal 22 Januari 2026 di SMA Negeri 1 Gunung toar.

menjadikan evaluasi pembelajaran jauh lebih efektif.⁷ Kemudian menurut Nuthfah Faijah, salah satu fitur dalam *quizwhizzer* yang sering digunakan adalah *active games*. Fitur ini dapat menciptakan soal dengan tema animasi, *slide*, audio visual yang dapat diaplikasikan pada proses evaluasi pembelajaran.⁸

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan platform *quizwhizzer* berpotensi menjadi alternatif media evaluasi pembelajaran yang interaktif, khususnya pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti. Melalui pemanfaatan berbagai fitur yang tersedia dalam platform tersebut, proses evaluasi diharapkan dapat lebih interaktif serta menghasilkan data evaluasi yang lebih efektif dan terukur. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan menjadikan penggunaan platform *quizwhizzer* sebagai *treatment* atau perlakuan dalam evaluasi pembelajaran untuk menguji efektivitas penggunaannya terhadap evaluasi pembelajaran, dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Platform Quizwhizzer Terhadap Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI-BP di Kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar”**.

B. Identifikasi Masalah

Ditinjau dari latar belakang tersebut, maka diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

⁷ Fahmi Wahyuningsih, dkk. “Utilization of Quizwhizzer Educational Game Apliacations as Learning Evaluation Media”, *Jurnal International Joint CoffERENCE on Science and Engineering*, Vol. 209 No. 2 (Januari, 2021), hal. 149.

⁸ Nuthfah Faijah, dkk. “Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 80 No. 12 (Desember, 2022), hal. 118.

1. Evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran PAI-BP di kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar masih monoton dan konvensional.
2. Evaluasi yang monoton menyebabkan evaluasi pembelajaran pada mata PAI-BP di kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar kurang interaktif dan tidak efektif.
3. Evaluasi pembelajaran yang konvensional menyebabkan hasil evaluasi peserta didik pada mata pelajaran PAI-BP di kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar tidak terukur dengan baik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna, dan mendalam, maka peneliti memandang penelitian yang diangkat perlu dibatasi. Oleh sebab itu, membatasi hanya berkaitan dengan permasalahan-permasalahan Efektivitas Penggunaan Platform *Quizwhizzer* Terhadap Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran PAI-BP di kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, dirumuskan permasalahan yaitu, apakah Penggunaan Platform *Quizwhizzer* Efektif Terhadap Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran PAI-BP di Kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menguji dan menganalisis apakah Penggunaan

Platform *Quizwhizzer* Efektif Terhadap Evaluasi Pembelajaran Pada Mata PAI-BP Di Kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar?

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan berguna dan dapat memberikan sumbangsih, baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi guru PAI-BP di SMA Negeri 1 Gunung Toar, sekaligus sebagai pendukung peningkatan kualitas penyelenggaraan pendidikan pada sekolah sekaligus upaya bagi pemerintah untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia.

Adapun secara praktis, penelitian diharapkan dapat berguna bagi:

1. Bagi Universitas

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

2. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan serta menjadi bahan pengetahuan bagi calon guru khususnya pada Program Studi Pendidikan Agama Islam.

3. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi landasan dalam rangka menindak lanjuti penelitian tentang Efektivitas Penggunaan Platform *Quizwhizzer* Terhadap Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI-BP di Kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar, serta sebagai salah satu syarat yang

harus dilengkapi penulis dalam rangka menyelesaikan program kuliah Sarjana Pendidikan (S.Pd).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Evaluasi Pembelajaran

a. Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Secara etimologis, istilah evaluasi berasal dari kata *evaluation* yang berarti penilaian.⁹ Evaluasi merupakan sebuah proses yang dirancang secara sadar untuk merencanakan, mengumpulkan, dan menyajikan informasi yang diperlukan dalam menentukan berbagai alternatif keputusan.¹⁰ Dalam konteks pendidikan, evaluasi pembelajaran adalah proses menilai sejauh mana kegiatan belajar dan mengajar mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses ini mencakup kegiatan penilaian pada kualitas hasil belajar secara kualitatif, dan pengukuran yang berfokus perbandingan antara hasil belajar peserta didik dan standar keberhasilan yang telah ditentukan secara kuantitatif.¹¹

Evaluasi dalam pendidikan memiliki cakupan yang lebih luas dibandingkan sekedar pemberi nilai. Evaluasi juga digunakan untuk meninjau dan memutuskan apakah perlu ada inovasi dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹² Oleh karena itu, evaluasi perlu dilakukan dengan semaksimal mungkin dan

⁹ Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran*, (Jakarta Timur: Bumi Aksara, 2021), hal. 10.

¹⁰ *Ibid*, hal. 15.

¹¹ Saifudin Mahmud dan Muhammad Idham, *Strategi Belajar Mengajar*, (Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017), hal. 164.

¹² *Ibid*, hal. 170.

tidak hanya berfokus menilai hasil akhir, tetapi juga memperhatikan aspek input, proses, dan *output* pembelajaran.¹³

Dari paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa evaluasi merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena tidak hanya sebagai penilaian, melainkan sebagai indikator tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Langkah-Langkah Evaluasi Pembelajaran

1) Perencanaan Evaluasi

Perencanaan evaluasi adalah tahap awal untuk merumuskan tujuan serta instrumen penilaian secara jelas, spesifik, terurai, dan komprehensif sebelum kegiatan dimulai. Langkah ini sangat krusial karena perencanaan yang matang akan menentukan arah langkah selanjutnya serta mempengaruhi keefektifan seluruh prosedur evaluasi secara menyeluruh. Tanpa perencanaan, pendidik akan kesulitan dalam menetapkan indikator capaian belajar dan menyiapkan alat untuk mengumpulkan data yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran.

Proses ini dijalankan dengan menetapkan tujuan evaluasi sesuai jenisnya, seperti formatif atau sumatif, guna menuntun penyusunan soal agar tidak terlalu umum. Selanjutnya, dilakukan penyusunan kisi-kisi atau blue-print sebagai pedoman pemetaan soal yang menggambarkan distribusi item berdasarkan jenjang kemampuan tertentu. Analisis

¹³Gandes Rahmi Mahayun Sari, dkk. “Analisis Pentingnya Evaluasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 10 No. 02 (Juni, 2025), hal. 450.

modul ajar, serta menentukan waktu pelaksanaan evaluasi. Melalui persiapan yang sistematis ini, diharapkan instrumen yang dihasilkan mampu memberikan gambaran objektif mengenai penguasaan materi oleh peserta didik.

2) Pelaksanaan Evaluasi

Pelaksanaan evaluasi merupakan realisasi dari perencanaan yang telah dibuat, baik melalui teknik tes tertulis, lisan, perbuatan, maupun teknik non-tes lainnya. Tujuan utama tahap ini adalah untuk mengumpulkan data dan informasi nyata mengenai keseluruhan aspek kepribadian serta prestasi belajar siswa di sekolah. Pelaksanaan yang tepat sangat penting karena hasil evaluasi tidak bersifat mutlak dan sangat bergantung pada kondisi serta suasana saat pengambilan data.

Proses ini dijalankan dengan cara menyesuaikan instrumen yang digunakan, seperti menciptakan suasana kondusif dan komunikatif saat melakukan tes lisan. Untuk aspek non-kognitif, pelaksanaan dilakukan melalui observasi, wawancara, skala sikap, atau kunjungan rumah guna memperoleh gambaran kompetensi yang utuh. Penggunaan tes kinerja dan portofolio juga dapat diterapkan untuk menilai hasil kerja nyata serta kreativitas siswa secara lebih mendalam. Dengan mengombinasikan berbagai teknik, informasi mengenai kemajuan belajar siswa dapat terpotret secara komprehensif dari berbagai sudut pandang.

3) Pengolahan Data

Pengolahan data adalah kegiatan menganalisis informasi mentah yang telah dikumpulkan untuk kemudian diubah menjadi hasil yang bermakna melalui kriteria tertentu. Tahap ini sangat penting dilakukan untuk memberikan nilai dan tafsiran terhadap pencapaian siswa sehingga data tersebut tidak sekadar menjadi angka mati melainkan juga diolah dan digunakan oleh pendidik. Pengolahan yang salah akan berakibat pada pengambilan keputusan yang tidak objektif, subjektif, bahkan dapat merugikan berbagai pihak yang berkepentingan.

4) Pelaporan Hasil Evaluasi

Pelaporan hasil evaluasi merupakan kegiatan mendiseminasikan hasil pengolahan data kepada berbagai pihak sebagai bentuk akuntabilitas publik atas proses pendidikan yang dijalankan. Laporan ini sangat penting agar orang tua, atasan, dan peserta didik sendiri mengetahui perkembangan serta capaian yang telah diraih selama periode tertentu. Tanpa adanya pelaporan yang transparan, orang tua tidak dapat menentukan sikap objektif atau mengambil langkah tindak lanjut dalam membimbing pendidikan anak. Pelaporan ini dilakukan dengan menyusun rekapitulasi hasil belajar ke dalam format yang mudah dipahami, seperti buku rapor atau profil perkembangan. Informasi yang disajikan harus mencakup prestasi

akademik maupun non-akademik agar memberikan gambaran yang menyeluruh bagi para pemangku kepentingan.

5) Penggunaan Hasil Evaluasi

Penggunaan hasil evaluasi merupakan tahap akhir dari seluruh prosedur penilaian yang bertujuan memberikan umpan balik bagi peningkatan kualitas sistem pembelajaran secara luas. Alasan penggunaan data ini adalah untuk keperluan seleksi, promosi, diagnosis kesulitan belajar, serta sebagai dasar melakukan inovasi dalam dunia pendidikan. Dengan memanfaatkan hasil evaluasi secara maksimal, siklus pendidikan akan terus berkembang secara dinamis mengikuti kebutuhan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada akhirnya, seluruh rangkaian prosedur ini bermuara pada upaya memberikan layanan pendidikan yang terbaik dan berkualitas bagi setiap siswa.¹⁴

c. Indikator Evaluasi Pembelajaran

Dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran, maka terdapat maksimal tiga indikator yang harus dicapai dalam evaluasi pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1) Aspek Kognitif

Aspek kognitif adalah aspek yang meliputi kegiatan intelektual, dalam taksonomi bloom aspek ini dibagi ke dalam lima kategori, yaitu:

- a) Pengetahuan, yaitu siswa mampu mengingat kembali mengenai istilah dan konsep pembelajaran.

¹⁴ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hal. 16-17.

- b) Pemahaman, yaitu siswa mampu memahami dan menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan.
- c) Penerapan, siswa mampu untuk menerapkan informasi atau materi yang pelajaran di dalam kehidupan.
- d) Analisis, yaitu siswa mampu menganalisis, mengidentifikasi, seperti kemampuan dalam membedakan konsep atau pendapat.
- e) Evaluasi, siswa mampu menggabungkan informasi dan menilai antara benar dan salah.

2) Aspek Afektif

Aspek afektif adalah aspek yang berhubungan dengan sikap dan nilai. Menurut Kratwhol, Bloom, dan Masria ada lima kategori aspek afektif, yaitu:

- a) Pengenalan, siswa mampu mengenali, menerima, dan memperhatikan stimulus yang diberikan.
- b) Pemberian respon, siswa memberikan respon terhadap pembelajaran.
- c) Penghargaan terhadap nilai, siswa mampu menghargai atau menilai suatu objek dalam suatu kegiatan pembelajaran.
- d) Pengorganisasian, siswa mampu menyatukan berbagai nilai sebagai pedoman dalam kehidupan.
- e) Pengamalan, siswa mampu mengamalkan dan manghayati nilai-nilai pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

3) Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik adalah aspek terkait keterampilan dan kemampuan siswa setelah menerima pembelajaran menjadi fokus psikomotorik. Terdapat lima kategori aspek psikomotorik, yaitu:

- a) Meniru, siswa mampu meniru perilaku yang telah dipelajari dan dilihat dalam pembelajaran.
- b) Manipulasi, siswa mampu meniru tanpa dukungan visual, hal ini hampir sama dengan kemampuan meniru sebelumnya.
- c) Ketepatan gerakan, siswa mampu melakukan instruksi tertulis dengan lugas, mudah, dan tepat.
- d) Artikulasi, siswa mampu mendemonstrasikan atau mengurutkan gerakan atau pembelajaran secara benar dan akurat.
- e) Naturalisasi, siswa mampu melakukan berbagai tindakan secara spontan.¹⁵

d. Tujuan dan Manfaat Evaluasi Pembelajaran

Tujuan evaluasi pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu evaluasi dilakukan untuk memperoleh informasi yang dapat membuktikan sejauh mana kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran setelah proses. Selain itu, terdapat tiga tujuan yang lebih khusus. Pertama, agar peserta didik terdorong dalam mengikuti proses pembelajaran selanjutnya. Kedua, mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan

¹⁵ Asrul, dkk. *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Citapustaka Media, 2014), hal. 98.

keberhasilan atau kegagalan, yang berguna sebagai langkah perbaikan yang tepat kedepannya.¹⁶

e. Kaitan Evaluasi Pembelajaran dengan Pendidikan Agama Islam

Evaluasi pembelajaran memiliki kaitan yang erat dengan Pendidikan Agama Islam (PAI), karena evaluasi merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran peserta didik. Pendidikan Agama Islam tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan mengenai ajaran Islam, tetapi juga mengembangkan sikap, nilai, dan keterampilan peserta didik agar mampu memahami serta mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, evaluasi dalam pembelajaran PAI diperlukan untuk memperoleh informasi mengenai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Menurut Anas Sudijono, evaluasi pendidikan bertujuan untuk memperoleh informasi yang dapat digunakan dalam mengetahui sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi juga dapat digunakan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan keberhasilan maupun kegagalan peserta didik dalam belajar sehingga dapat menjadi dasar dalam menentukan langkah perbaikan selanjutnya.¹⁷ Dengan demikian, evaluasi tidak hanya berfungsi untuk memberikan nilai

¹⁶ *Ibid*, hal. 20.

¹⁷ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan...*hal. 35.

kepada peserta didik, tetapi juga menjadi bagian penting dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran PAI, evaluasi memiliki peran yang lebih luas karena tujuan pembelajaran agama tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi secara kognitif. Evaluasi perlu memperhatikan berbagai aspek perkembangan peserta didik yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menguasai pengetahuan keislaman, seperti memahami Al-Qur'an, hadis, akidah, fikih, akhlak, dan materi keislaman lainnya. Aspek afektif berkaitan dengan sikap, nilai, dan penghayatan peserta didik terhadap ajaran Islam, sedangkan aspek psikomotorik berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menerapkan atau mempraktikkan pengetahuan dan nilai-nilai yang telah dipelajari dalam kehidupan nyata.

Evaluasi pembelajaran PAI juga berfungsi sebagai dasar bagi guru untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran sekaligus menentukan tindak lanjut yang diperlukan. Hasil evaluasi dapat memberikan informasi mengenai materi yang telah dikuasai maupun materi yang masih mengalami kesulitan. Dengan adanya informasi tersebut, guru dapat melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran, memberikan penguatan, melakukan remedial, maupun menentukan strategi pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi bukan hanya dilakukan pada akhir

pembelajaran untuk menentukan hasil belajar, tetapi merupakan bagian dari proses pembelajaran yang dapat memberikan umpan balik bagi guru dan peserta didik.

Kaitan antara evaluasi pembelajaran dan PAI semakin penting dalam menghadapi kebutuhan pembelajaran yang efektif, terukur, dan sesuai dengan perkembangan peserta didik. Evaluasi yang dilaksanakan secara sistematis dapat membantu guru memperoleh informasi yang lebih objektif mengenai pencapaian peserta didik. Sebaliknya, pelaksanaan evaluasi yang monoton dan kurang interaktif dapat menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam mengikuti proses penilaian serta berpotensi memengaruhi kualitas informasi yang diperoleh. Oleh sebab itu, diperlukan pelaksanaan evaluasi yang mampu menciptakan suasana penilaian yang lebih menarik, interaktif, dan tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI.

Berdasarkan uraian tersebut, evaluasi pembelajaran memiliki kedudukan penting dalam Pendidikan Agama Islam karena menjadi salah satu sarana untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran sekaligus memberikan informasi sebagai dasar perbaikan pembelajaran. Evaluasi yang baik tidak hanya menghasilkan nilai, tetapi juga memberikan gambaran mengenai kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati, dan menerapkan materi PAI. Dengan demikian, pelaksanaan evaluasi yang efektif dan terukur diharapkan dapat mendukung tercapainya tujuan Pendidikan Agama Islam secara lebih optimal.

2. Platform Quizwhizzer

a. Pengertian Platform Quizwhizzer

Quizwhizzer merupakan salah satu media evaluasi pembelajaran berbentuk platform. Platform ini umumnya digunakan sebagai sumber belajar, media, hingga alat evaluasi yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, terdapat *template* dari berbagai sumber yang dapat dijadikan referensi secara gratis bagi pendidik untuk memanfaatkannya.¹⁸ Dari penjelasan di atas, dapat diartikan bahwa platform game *quizwhizzer* adalah platform *game* edukasi berbasis kuis yang bervariasi dan sangat relevan untuk diaplikasikan khususnya pada kegiatan evaluasi pembelajaran.

Quizwhizzer memiliki tiga fitur yang dapat digunakan dalam pembuatan game evaluasi edukasi dalam pembelajaran. Beberapa fitur tersebut yaitu:

- 1) Fitur *manage* yang terdiri dari beberapa jenis pilihan seperti:
 - a) *Quizzez* yaitu fitur yang merangkum soal yang telah dibuat. Fitur ini terdapat berbagai kostumisasi game kuis seperti pilihan ganda, respons ganda, numerik, benar dan salah, pengurutan, *drag and drop*, *slide*, *random*, *audio answer*, jawaban pendek, dan *open-ended* yang semuanya dapat ditambahkan audio, visual, serta audiovisual.

¹⁸ Inggar Anggraeni, *Quizwhizzer, Game Edukasi Siswa*, (Yogyakarta: Elementa Media Literasi, 2023), hal. 15.

- b) *Maps* yaitu fitur yang berisi tentang template yang dapat dikolaborasikan dalam kuis. Pengguna dapat menciptakan variasi map sendiri ataupun menggunakan template dari pengguna lain.
 - c) *Question Bank* yaitu fitur yang digunakan untuk menyimpan berbagai kuis yang ingin digunakan dalam jangka waktu tertentu
 - d) *Avatars* untuk mengkostumisasi avatar dari pengguna
 - e) *Group* untuk membuat grup dengan pengguna lain
- 2) Fitur *Play* yang berisi pilihan yang dapat digunakan sebagai laporan evaluasi, terdiri dari:
- a) *Active* yaitu fitur yang digunakan memantau game yang sedang aktif apabila game kuis sudah dimulai.
 - b) *Report* yaitu fitur yang merangkum hasil atau penilaian dari game edukasi yang terkonversi menjadi excel dan dapat didownload oleh pengguna.
 - c) *Browse* berisi berbagai game kuis dari seluruh aspek pendidikan yang disediakan oleh platform, kemudian dapat difilter dan search sesuai preferensi pengguna.
- 3) Fitur *Product* yang berisi bantuan dan kebaharuan game yang dapat dimanfaatkan, terdiri dari:
- a) *What new* yaitu fitur yang berisi informasi kebaharuan dari game kuis

- b) *Help* atau bantuan bagi pengguna untuk menggunakan game *quizwhizzer*.¹⁹

b. Langkah-Langkah Penggunaan Platform *Quizwhizzer* dalam Evaluasi Pembelajaran

Platform game *quizwhizzer* dapat digunakan dengan sangat mudah melalui *handphone* atau laptop yang terhubung pada internet. Pendidik hanya perlu menyiapkan bahan atau materi evaluasi pembelajaran yang akan diterapkan dalam *quizwhizzer*, kemudian mengawasi peserta didik selama proses evaluasi berlangsung, dengan begitu proses evaluasi dapat berlangsung dengan efektif. Berikut langkah-langkah penggunaan *quizwhizzer* dalam evaluasi pembelajaran:

Penggunaan *quizwhizzer* dalam evaluasi pembelajaran dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

- 1) Tahap persiapan. Pada tahap ini, platform *quizwhizzer* dijadikan sebagai wadah instrumen evaluasi. Semua butir soal, kunci jawaban dimasukkan ke dalam *dahsboard quizwhizzer*, kemudian desain game dipilih sesuai kebutuhan evaluasi. Tahapan ini bertujuan memastikan bahwa platform *quizwhizzer* sebagai instrumen evaluasi siap digunakan.
- 2) Tahap pelaksanaan. Dalam tahap ini guru membagikan kode akses kepada peserta didik dan mengaksesnya melalui perangkat seluler. Sebagai media evaluasi, platform ini akan memberikan umpan balik

¹⁹ *Ibid*, hal. 35.

langsung saat evaluasi yang terlihat melalui avatar, sehingga suasana penilaian lebih transparan.

- 3) Tahap monitoring. Selama proses evaluasi berlangsung, guru melakukan pemantauan melalui layar utama untuk melihat progres peserta didik. Dengan begitu, guru dapat mendeteksi secara dini kendala peserta didik saat evaluasi, sehingga kualitas proses evaluasi tetap terjaga.
- 4) Tahap analisis dan laporan. Setelah evaluasi selesai, platform *quizwhizzer* secara otomatis mengolah seluruh data hasil belajar menjadi laporan. Guru kemudian menggunakan fitur *report analysis* untuk mengunduh data yang mencakup hasil atau skor evaluasi, rata-rata kelas, persentase benar, dan analisis butir soal. Data yang dihasilkan inilah yang kemudian menjadi acuan peneliti untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan platform *quizwhizzer* dalam evaluasi pembelajaran.²⁰

c. Kelebihan dan Kekurangan Platform *Quizwhizzer*

Terdapat beberapa kelebihan dan kemudahan yang ditawarkan dalam penggunaan *quizwhizzer* dalam evaluasi pembelajaran seperti dapat digunakan dengan mudah pada setiap jenjang pendidikan, dan mampu memberikan pembelajaran yang bermakna, model penugasan berupa platform, sehingga lebih mudah diakses oleh peserta didik, bersifat

²⁰ Genia Putri Syaishadilla, dkk. "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital Menggunakan *Quizwhizzer* pada Tema dan Subtema 2 Pembelajaran", *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol. 10, No. 18 (September, 2024), hal. 465.

inovatif dan interaktif, serta tidak monoton karena dilengkapi berbagai fitur yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, guru dapat memantau perkembangan skor *real time* sehingga hal ini menjadi alasan kenapa proses evaluasi dapat menjadi efisien, transparan, dan akurat.

Beberapa kelebihan di atas menjadi salah satu alasan peneliti untuk menggunakan platform *quizwhizzer* dalam proses evaluasi pembelajaran. Meskipun memiliki berbagai kelebihan, ternyata terdapat beberapa kekurangan walaupun kekurangannya hanya sedikit dan bisa diminimalisir. Beberapa kekurangan penggunaan *quizwhizzer* yaitu, umumnya hanya bisa digunakan untuk evaluasi pada ranah kognitif, ukuran huruf tidak dapat diubah, hanya dapat dilihat secara visual, harus menggunakan kuota internet dan terkadang terkendala jaringan, sebagian sekolah memberikan batasan dalam menggunakan *handphone* untuk peserta didik, diperlukan keterampilan yang memadai dalam menggunakan platform game *quizwhizzer*.²¹

B. Penelitian Relevan

Sebagai tinjauan penulis melihat pada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan kajian penelitian ini. Adapun penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

²¹ Novi Damayanti, "Pengaruh Media *Quizwhizzer* Sebagai Media Evaluasi Pada Mata Pelajaran Pai dan Budi Pekerti Materi Zakat Kelas IX di SMP Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro", *Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, Vol. 6, No. 1 (Maret, 2025), hal. 470.

Tabel 2. 1
Tabel Penelitian Relevan

No	JUDUL, HASIL, PERSAMAAN, PERBEDAAN
1.	JUDUL
	Nuthfah Faijah, 2022. Efektivitas Penggunaan <i>Game</i> Edukasi <i>Quizwhizzer</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras. ²²
	HASIL
	Penggunaan <i>quizwhizzer</i> efektif digunakan dalam kelas VIII-H daripada sebelum menggunakan <i>quizwhizzer</i> . Perbedaan uji rata-rata juga menunjukkan perbandingan yang signifikan dengan ($9,19 > 7,06$).
	PERSAMAAN
	Metode penelitian yang digunakan adalah eskperimen, dengan jenis pre eksperimental, dan menggunakan game <i>quizwhizzer</i> .
	PERBEDAAN
	Fokus penelitian terdahulu adalah peningkatan pemahaman pembelajaran sedangkan penulis berfokus pada evaluasi pembelajaran.
2.	JUDUL
	Mohammad Malik Trias, 2022. Pengaruh <i>Game</i> Interaktif <i>Quizwhizzer</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Tata Surya pada Siswa MTS Negeri Kota Purbolinggo. ²³
	HASIL
	<i>Quizwhizzer</i> memiliki pengaruh dalam meningkatkan nilai rata-rata siswa dari 74,84 menjadi 83.00, dengan perbandingan t hitung ($4,862 > t$ tabel 2.000).
	PERSAMAAN
	Metode penelitian menggunakan eksperimen, dengan jenis pre eksperimental, dan menggunakan game <i>quizwhizzer</i> .
	PERBEDAAN
	Fokus penelitian adalah hasil belajar sedangkan peneliti evaluasi pembelajaran.

²² Nutfah Faijah, "Efektivitas Penggunaan *Game* Edukasi *Quizwhizzer* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6, No. 1 (Desember, 2022), hal. 117.

²³ Mohammad Malik Trias, Pengaruh *Game* Interaktif *Quizwhizzer* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Tata Surya pada Siswa MTS Negeri Kota Purbolinggo, *Jurnal Muara Pendidikan*, Vol. 10, No. 1, (Juni, 2025), hal. 234.

3.	JUDUL
	Yusfringka Adhi Sanjaya Putra, 2023. Efektivitas Penggunaan Game <i>Quizwhizzer</i> Sebagai Media Evaluasi Terhadap Antusiasme Siswa Sekolah Dasar. ²⁴
	HASIL
	Penggunaan <i>quizwhizzer</i> efektif dalam meningkatkan antusiasme siswa sebesar 91%, dengan nilai sig 0,000 yang lebih kecil dari 0,05.
	PERSAMAAN
	Metode penelitian menggunakan jenis eksperimen, dengan jenis pre eksperimental, dan menggunakan game <i>quizhizzer</i> sebagai alat evaluasi.
	PERBEDAAN
	Fokus penelitian adalah menggunakan platform <i>quizwhizzer</i> dalam evaluasi untuk meningkatkan antusiasme, sedangkan penulis fokus terhadap evaluasi secara menyeluruh.
4.	JUDUL
	Sisna Linda, dan Ahmad Suryadi, 2025. Pengaruh Media Pembelajaran <i>Quizwhizzer</i> dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Kompetensi Pengukuran Geometri. ²⁵
	HASIL
	Terdapat pengaruh yang signifikan dari <i>quizwhizzer</i> terhadap motivasi belajar dan hasil belajar.
	PERSAMAAN
	Metode penelitian menggunakan jenis eksperimen, dengan jenis pre eksperimental, dan menggunakan game <i>quizwhizzer</i> .
	PERBEDAAN
	Fokus penelitian terdahulu adalah peneliti adalah menggunakan game <i>quizwhizzer</i> dan mengelaborasi dengan motivasi untuk meningkatkan hasil belajar, sedangkan peneliti berfokus pada penggunaan platform <i>quizwhizzer</i> dalam evaluasi pembelajaran.
5.	JUDUL
	Anggita Septiani, dan Apri Utami Parta Santi, 2022. Pengaruh Aplikasi <i>Quizwhizzer</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi. ²⁶

²⁴ Yusfringka Adhi Sanjaya Putra, Efektivitas Penggunaan Game *Quizwhizzer* Sebagai Media Evaluasi Terhadap Antusiasme Siswa Sekolah Dasar, *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, Vol. 4, No. 1 (Agustus, 2023), hal. 637.

²⁵ Sisna Linda, dan Ahmad Suryadi, Pengaruh Media Pembelajaran *Quizwhizzer* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Kompetensi Pengukuran Geometri, *Jurnal Multidisiplin Teknik, Sains, Pendidikan dan Teknoogi*, Vol. 2, No. 2 (Juli, 2025), hal. 190.

²⁶ Anggita Septiani, dan Apri Utami Parta Santi, Pengaruh Aplikasi *Quizwhizzer* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi, *Jurnal UMJ*, Vol. 10, No. 1 (Oktober, 2022), hal. 1-2.

	HASIL
	<i>Quizwhizzer</i> memiliki pengaruh terhadap minat belajar dengan uji t sebesar 3,062 dengan sig 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, serta hasil uji squarw sebesar 0,377 atau 37,7%.
	PERSAMAAN
	Metode penelitian menggunakan jenis eksperimen, dengan jenis pre eksperimental, dan menggunakan game <i>quizwhizzer</i> .
	PERBEDAAN
	Penelitian terdahulu berfokus meningkatkan minat belajar, sedangkan peneliti berfokus pada evaluasi pembelajaran.

Jadi kesimpulan perbedaan secara keseluruhan dari penelitian relevan di atas dengan penelitian peneliti adalah sebagai berikut:

1. Fokus penelitian pada penelitian relevan di atas yaitu dari hasil belajar, minat belajar, antusiasme belajar, hingga pemahaman belajar sedangkan fokus penelitian tentang evaluasi pembelajaran.
2. Tingkatan pendidikan pada penelitian di atas yaitu dari SD-SMP, sedangkan dalam penelitian peneliti tingkatan pendidikan adalah Sekolah Menengah Atas (SMA).
3. Mata pelajaran penelitian relevan di atas terdiri dari matematika, IPA, hingga Bahasa Indonesia, sedangkan dalam penelitian peneliti fokusnya dalam mata pelajaran PAI-BP.

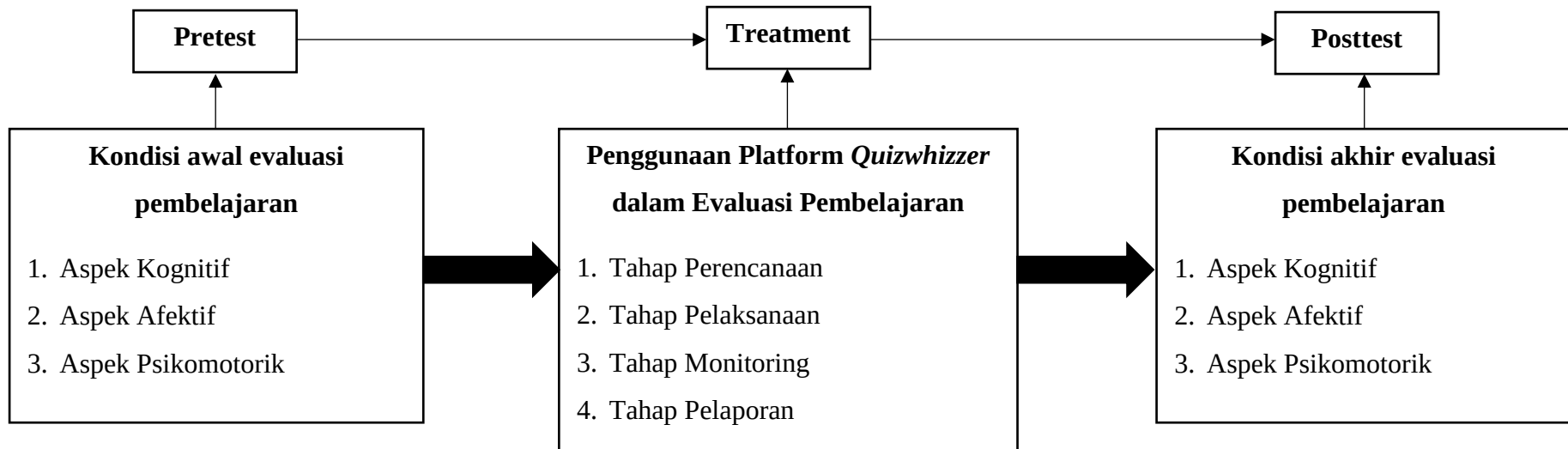
C. Kerangka Konseptual

Keberhasilan evaluasi pembelajaran adalah salah satu komponen penting dalam proses pendidikan yang berfungsi untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran. Melalui evaluasi, guru dapat memperoleh informasi

mengenai perkembangan peserta didik, mengidentifikasi kesulitan belajar, serta menentukan tindak lanjut yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, pelaksanaan evaluasi pembelajaran perlu didukung oleh media dan teknologi yang mampu menciptakan proses evaluasi yang efektif, efisien, dan menarik bagi peserta didik.

Perkembangan teknologi informasi telah menghadirkan berbagai platform digital yang dapat dimanfaatkan sebagai alat dalam evaluasi pembelajaran, salah satunya platform *quizwhizzer*. Platform ini menyediakan berbagai fitur tes evaluasi yang menarik dan interaktif. Melalui penggunaan platform *quizwhizzer* sebagai alat dalam evaluasi diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pelaksanaan evaluasi pembelajaran karena proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih praktis, objektif, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses evaluasi pembelajaran, dan menjadi dasar pengambilan keputusan pembelajaran selanjutnya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini akan menguji efektivitas penggunaan platform *quizwhizzer* sebagai treatment terhadap variabel utama penelitian yaitu evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran PAI-BP di kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar. Adapun kerangka konseptual penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2.1
Kerangka Konseptual

D. Definisi Operasional

Definisi operasional diberikan untuk variabel penelitian, dan selanjutnya ditentukan indikator yang akan diukur. Dari indikator tersebut, kemudian dilanjutkan dengan merincikan instrumen penelitian yang akan digunakan.

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 2
Tentang Definisi Operasional

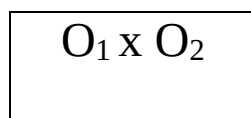
No.	Variabel	Indikator	Instrumen
1.	Evaluasi Pembelajaran	1. Aspek Kognitif	Soal Tes 1, 3, 4, 6, 7, 10, 13, 14, 15.
		2. Aspek Afektif	Soal Tes 5, 8, 12.
		3. Aspek Psikomotorik	Soal Tes 2, 9, 11.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian pre eksperimen yang menggunakan metode penelitian kuantitatif. Pendekatan pre eskperimen dipilih karena penelitian ini berfokus untuk menguji coba kelayakan instrumen baru kepada variabel yang diteliti. Desain penelitian pre eskprimen yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*.²⁷ Desain penelitian ini dipilih karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok sampel tanpa adanya kelompok pembanding, dan hanya berfokus pada satu variabel penelitian, yaitu evaluasi pembelajaran, yang diukur dalam dua tahapan, yaitu sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Adapun bentuk desain penelitian ini, dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 2
Tentang Desain Penelitian

Keterangan:

O_1 = nilai *pretest*, yaitu hasil pengukuran evaluasi pembelajaran sebelum menggunakan platform *quizwhizzer*

X = Perlakuan (*treatment*), yaitu platform *quizwhizzer*

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2021), hal. 242.

O_2 = Nilai *posttest*, yaitu hasil pengukuran evaluasi pembelajaran setelah menggunakan platform *quizwhizzer*

Adapun tahapan pelaksanaan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Tahapan Persiapan

- a. Peneliti melaksanakan pra riset untuk mengumpulkan data *prasurvey* dan wawancara awal dengan guru mata pelajaran PAI-BP untuk mengidentifikasi masalah dalam proses evaluasi pembelajaran.
- b. Peneliti menyusun instrumen penelitian yaitu instrumen tes evaluasi pembelajaran sebagai data primer dan lembar observasi sebagai data sekunder penelitian.
- c. Uji coba instrumen dilaksanakan setelah dilakukan validitas oleh validator yaitu Bapak Abdul Aziz, kemudian diuji coba di kelas X2 untuk menguji validitas dan reliabilitas butir soal tes sebelum digunakan dalam penelitian.
- d. Menyiapkan platform *quizwhizzer* yang akan digunakan sebagai perlakuan dalam evaluasi pembelajaran PAI-BP di kelas X1 pada materi larangan pergaulan bebas dan zina.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Pelaksanaan *pretest* (O_1), peneliti memberikan tes kemampuan awal menggunakan metode konvensional kepada siswa kelas X1 untuk mengukur kondisi awal capaian evaluasi pembelajaran sebelum diberi perlakuan.
- b. Pelaksanaan *posttest* (O_2), peneliti memberikan tes kemampuan akhir menggunakan instrumen tes yang sama dengan *pretest* dan melakukan

evaluasi pembelajaran dengan menggunakan platform *quizwhizzer*, dan pada tahap ini, observer yaitu Bapak Abdul Aziz mengisi lembar observasi untuk memantau keterlaksanaan penggunaan platform *quizwhizzer* dalam evaluasi pembelajaran.

3. Tahap penyajian data dan Analisis Data

- a. Peneliti mengumpulkan dan mentabulasi data berupa skor nilai *pretest* dan *posttest* dari seluruh sampel.
- b. Melaksanakan uji prasyarat dengan menggunakan uji normalitas jenis *shapiro wilk* melalui SPSS.
- c. Melakukan uji parametrik dengan menggunakan *paired sample T-Test* untuk melihat apakah terdapat perbedaan nilai hasil evaluasi pembelajaran yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan
- d. Uji efektivitas dengan menggunakan uji nilai N-Gain untuk mengukur derajat efektivitas penggunaan platform *quizwhizzer* terhadap evaluasi pembelajaran PAI-BP di kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar.
- e. Penyusunan laporan dan kesimpulan dengan menarasikan semua hasil temuan ke pembahasan dan menarik kesimpulan.

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian dilaksanakan selama tiga bulan, berdasarkan surat izin riset dari Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam terhitung 14 April 2026.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat penelitian yang dilakukan untuk memperoleh data. Lokasi penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Gunung Toar di Jl. Jendral Sudirman No. 99, RT.1, RW.2, Petapatahan, Kec. Gunung Toar, Kabupaten. Kuantan Singingi, Provinsi Riau. Pemilihan lokasi penelitian ini didasari atas revelansi kebutuhan peserta didik, guru, dan pihak sekolah tersebut.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini merujuk pada wilayah generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan karakteristik serta kuantitas yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian digunakan sebagai dasar untuk pengambilan kesimpulan.²⁸ Populasi ini merupakan kelompok yang relevan dengan topik penelitian dan memiliki sifat-sifat yang relevan dengan pertanyaan penelitian. Populasi dalam penelitian ini meliputi seluruh siswa kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar yang berjumlah 28 siswa di antaranya 12 orang laki-laki dan 16 orang perempuan.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan sifat-sifat yang dimiliki oleh populasi. Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan teknik *sensus/sampling total*, yaitu mengambil semua anggota populasi untuk

²⁸ *Ibid*, hal. 221.

dijadikan sampel penelitian.²⁹ Maka dalam penelitian ini seluruh populasi dijadikan sebagai sampel yaitu seluruh peserta didik kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar yang berjumlah 28 orang, 12 orang laki-laki dan 16 orang perempuan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian, teknik pengumpulan data merupakan langkah penting karena pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan seluruh informasi dan data yang diperlukan di dalam penelitian. Terdapat dua jenis sumber data yang digunakan, yaitu sumber primer dan sumber sekunder.

Sumber primer adalah sumber data yang memberikan informasi dan data secara langsung kepada pengumpul data, misalnya melalui tes, observasi, dokumentasi, dan lain sebagainya. Sumber sekunder adalah sumber data yang tidak memberikan informasi secara langsung kepada pengumpul data, misalnya informasi atau data yang diperoleh dari sumber lain, seperti penelitian sebelumnya, buku, referensi sumber lain, dan dokumen lainnya. Sumber sekunder dapat digunakan sebagai pendukung untuk melengkapi data yang diperoleh dari sumber primer.

1. Tes

Tes merupakan teknik pengukuran pengetahuan, keterampilan bakat dan kemampuan yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan dan pernyataan yang harus dijawab oleh responden.³⁰ Tes digunakan dalam

²⁹ *Ibid*, hal. 236.

³⁰ *Ibid*, hal. 298.

penelitian ini adalah sumber primer (utama) untuk mengukur hasil evaluasi kognitif peserta didik. Untuk memperoleh data mengenai evaluasi mata pelajaran PAI-BP di kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar, maka peneliti menggunakan tes dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 15 butir soal pada materi larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina. Tes diberikan dalam dua tahap yaitu sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) mendapat perlakuan platform *quizwhizzer* kepada seluruh sampel penelitian di kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar yang berjumlah 28 orang.

2. Observasi

Observasi adalah teknik atau metode pengumpulan data dengan mengamati kegiatan yang sedang berlangsung. Kegiatan tersebut berkaitan dengan cara guru mengajar, peserta didik belajar, kepala sekolah yang memberikan arahan dan seterusnya.³¹ Observasi ini dilakukan di kelas X1 yang berjumlah 28 orang dengan menggunakan skala *Guttman*. Observasi ini bertujuan sebagai data sekunder (pendukung) untuk mengamati penggunaan platform *quizwhizzer* yang digunakan oleh peneliti sebagai treatment dalam evaluasi pembelajaran dan diobservasi oleh guru PAI-BP yaitu Bapak Abdul Aziz, S.Pd.I.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data sekunder dan bukti fisik pendukung yang mendukung jalannya penelitian. Data yang

³¹ *Ibid*, hal. 300.

diperoleh melalui teknik ini meliputi profil sekolah, daftar nama dan jumlah siswa kelas X1, foto dan video kegiatan pelaksanaan *pretest* dan *posttest*.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul, teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik.³² Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat valid dari penelitian yang digunakan. Sebuah penelitian dikatakan valid apabila mampu mengukur apa-apa yang diinginkan dan mengungkapkan data dari variabel-variabel yang diteliti dengan tepat,³³ uji validitas dilaksanakan berbantu SPSS versi 27.

2. Uji Reabilitas

Uji reabilitas adalah menyangkut sejauh mana pengukuran suatu fenomena atau data memberikan stabilitas terhadap hasil yang berkaitan juga dengan konsistensi pengulangan, pengujian menunjukkan sejauh mana alat pengukuran dapat digunakan.³⁴ Penelitian ini menggunakan SPSS versi 27 untuk menguji reabilitas instrumen penelitian.

³² Nuryadi, *Dasar-Dasar Statistika Penelitian*, (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), hal. 79.

³³ *Ibid*, hal. 80.

³⁴ *Ibid*, hal. 81.

3. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul serta meringkas karakteristik data hasil evaluasi pembelajaran siswa dalam dua waktu pengambilan yaitu *pretest* dan *posttest* yang dikelompokkan secara terpisah, kemudian diari nilai rata-rata (mean), median, nilai tertinggi, nilai terendah, standar deviasi, dan tabel distribusi frekuensi skornya.

Dalam penelitian ini, analisis deskriptif digunakan untuk memperkuat argumentasi dan logika dalam menjawab dan menguraikan hipotesis statistik secara lebih mendalam. Data dari evaluasi pembelajaran pada *pretest* dan *posttest* dianalisis secara mendalam, dengan menganalisis data tersebut secara objektif dan rinci, maka peneliti dapat melihat dan menyajikan gambaran penelitian yang jelas dan akurat tentang situasi data yang sedang diteliti. Tidak hanya itu, analisis deksriptif ini juga bertujuan untuk melihat kecenderungan umum perubahan kemmpuan siswa secara deskriptif sebelum dan sesudah adanya perlakuan.

4. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Sebelum melakukan uji statistik inferensial untuk menarik kesimpulan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas, untuk mengetahui apakah distribusi data bersifat normal atau

tidak.³⁵ Dalam penelitian ini menggunakan uji *Shapiro Wilk*, dikarenakan sampel penelitian kecil yaitu $N = 28 < 50$. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu, jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data akan dinyatakan berdistribusi normal, namun jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

5. Analisis Inferensial

a. Uji Paired Sample T-Test

Apabila uji prasyarat dan data terbukti berdistribusi normal, maka analisis dilanjutkan dengan uji *paired* sampel *t-test*. Uji statistik parametrik ini digunakan untuk membandingkan rata-rata dua data yang berpasangan dari satu kelompok sampel yang sama, yaitu data hasil evaluasi pembelajaran sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*).³⁶

Dalam penelitian ini, hipotesis statistik digunakan untuk menguji perbandingan antara evaluasi pembelajaran sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*), bukan sebagai hipotesis ataupun asumsi penelitian. Adapun rumusan hipotesis statistik untuk menguji data *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) H_a : Ada perbedaan signifikan pada hasil evaluasi pembelajaran PAI-BP Siswa kelas X1 sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan platform *quizwhizzer*.

³⁵ *Ibid*, hal. 81.

³⁶ *Ibid*, hal. 90.

2) H_0 : Tidak ada perbedaan signifikan pada hasil evaluasi pembelajaran PAI-BP Siswa kelas X1 sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan platform *quizwhizzer*.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji paired sample t-test menggunakan SPSS dilakukan dengan kriteria sebagai berikut, jika nilai Sig (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya, jika jika nilai Sig (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

6. Uji N-Gain

Setelah signifikansi perbedaan nilai dibuktikan melalui uji paired samle t-test, maka langkah terakhir adalah mengukur tingkat efektivitas dari penggunaan platform *quizwhizzer* menggunakan rumus N-Gain dari Richard R.Hake.³⁷ Dalam penelitian ini, uji N-Gain digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan skor hasil evaluasi pembelajaran dari nilai *pretest* menuju *posttest* sebagai dasar pengambilan keputusan efektivitas penggunaan platform *quizwhizzer* dalam evaluasi pembelajaran. Adapun rumus untuk uji N-Gain yang digunakan sebagai berikut:

$$(g) = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan:

Skor *Post-test*: Skor yang diperoleh peserta didik setelah perlakuan

Skor *Pre-test*: Skor yang diperoleh peserta didik sebelum perlakuan

³⁷ *Ibid*, hal. 158.

Skor Ideal: Skor tertinggi yang mungkin dicapai dalam penelitian ini skornya yaitu 100

Adapun kriteria interpretasi N-Gain untuk menentukan tingkat efektivitas penggunaan platform *quizwhizzer* terhadap evaluasi pembelajaran PAI-BP dikategorikan ke dalam tiga tingkat efektivitas:

Tabel 3. 3
Interprestasi N-Gain

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < g \leq 1,00$	Tinggi

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini dapat peneliti simpulkan bahwa penggunaan platform *quizwhizzer* efektif terhadap evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran PAI-BP di kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar. Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test dimana nilai Sig (2.tailed) $< 0,001 < 0,05$, dan nilai $t^{\text{hitung}} 17,500 >$ nilai $t^{\text{tabel}} 2,052$ maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, serta hasil uji N-Gain menunjukkan nilai 0,47 sehingga efektivitas termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan platform *quizwhizzer* cukup efektif terhadap evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran PAI-BP di kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar.

B. Saran

Berdasarkan uraian hasil penelitian ini, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Bagi guru SMA Negeri 1 Gunung Toar dapat menjadikan platform *quizwhizzer* sebagai salah satu alternatif media evaluasi pembelajaran yang interaktif dan inovatif sebagai pembantu pelaksanaan evaluasi pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Bagi siswa SMA Negeri 1 Gunung Toar diharapkan agar lebih serius dalam proses evaluasi pembelajaran setelah menggunakan platform *quizwhizzer* dalam evaluasi pembelajaran. Dengan menggunakan platform

quizwhizzer, siswa dapat melaksanakan evaluasi dengan lebih interaktif, dan menyelesaikan seluruh evaluasi dengan kemampuan maksimal.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti ini memiliki keterbatasan dalam ruang lingkup dan jumlah sampel. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jenjang pendidikan, jumlah peserta didik, maupun variabel penelitian lainnya.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

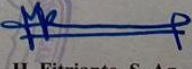
- Anggraeni, Ingar. (November, 2023). *Quizwhizzer, Game Edukasi Siswa*, Yogyakarta: Elementa Media Literasi. 67 hal.
- Azka, D, N., et al. April, 2024. Implementasi *Quizwhizzer* Menggunakan Metode *Gamification* Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran dalam Membangun Sistem Utilitas Terhadap Kompetensi KGSP di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan*, 4(1), 12 hal.
<http://www.semanticscholar.org>. [diakses 2 Desember 2025]
- Damayanti, N. Maret, 2025. Pengaruh Media *Quizwhizzer* Sebagai Media Evaluasi Pada Mata Pelajaran Pai dan Budi Pekerti Materi Zakat Kelas IX di SMP Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro. *Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 6(1), 12 hal.
<http://www.ejournal.iaifa.ac.id>. [diakses 31 November 2025]
- Emeliazola, dan Supratman Zakir, dan Darul Ilmi. 2024. Konsep Evaluasi dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research and Development Student*, 2(2), 14 hal.
<http://www.jurnal.alimpublishing.co.id>. [diakses 31 November 2025]
- Faijah, N, dan Nuryadi, dan Nafida Hetty Marhaeni. Desember, 2022. Efektivitas Penggunaan Game Edukasi *Quizwhizzer* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras. *Jurnal Pendidikan Matematika* 80(12), 7 hal.
<http://www.phi.unbari.ac.id>. [diakses 30 November 2025]
- Febriana, Rina. (Oktober, 2021). *Evaluasi Pembelajaran*, Jakarta Timur: Bumi Aksara. 194 hal.
- Fitria, N, A, dan Muhammad Yoga Julyanur, Eka Widyanti. 2024. Langkah-Langkah Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 4(3), 10 hal.
<http://www.jurnal-stiepari.ac.id>. [diakses 31 November 2025]
- Fitriani, A, A, dan Maulfi Syaiful Rizal. April, 2024. Implementasi Aplikasi *Quizwhizzer* dalam Pembelajaran Menafsir Pandangan Pengarang Terhadap Kehidupan dalam Novel di SMA Negeri 1 Kepanjen. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), 20 hal.
<http://www.jurnalstkipmelawi.ac.id>. [diakses 31 November 2025]
- Hali, A,S, dan Martha Kristin Hali, Vicry Alfarido Haning. Desember, 2024. Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizwhizzer* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD GMT Airmona 2 Kota Kupang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9(4), 11 hal.
<http://www.jurnal.unpas.ac.id>. [diakses 30 November 2025]

- Lexy dan Moleong. (November, 2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya. 200 hal.
- Ismail, dan Muhammad Ilyas Ismail. (Juni, 2020), *Evaluasi Pembelajaran: Konsep Dasar, Prinsip, Teknik, dan Prosedur*, Depok: Rajawali Pers. 233 hal.
- Isnaini, L., et al. Mei, 2025. Penggunaan *Game* Edukasi *Quizwhizzer* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. *Jurnal Triangulasi*, 5(1), 9 hal. <http://www.triangulasi-fkip.unpak.ac.id>. [diakses pada 1 Desember 2025]
- Jufri. (Agustus, 2023). *Strategi Pembelajaran Menggali Potensi Belajar Melalui Model, Pendekatan, dan Metode yang Efektif*, Yogyakarta: Ananda Vidya. 81 hal.
- Laila, dan Alawiyah Nabila, dan Eka Widyanti. September, 2024. Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam*, 2(5), 11 hal. <http://www.journal.aripafi.or.id>. [diakses 31 November 2025]
- Mahmud, Saifudin, dan Muhammad Idham. (Agustus, 2017). *Strategi Belajar Mengajar*, Aceh: Syiah Kuala University Press. 274 hal.
- Nurkhadijah, A, dan Tati Narawati. Agustus, 2025. Implementasi Teknologi Pendidikan Digital Melalui Aplikasi *Quizwhizzer* Sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya. *Jurnal Kependidikan*, 14(3), 12 hal. <http://www.jurnaldidaktika.org>. [diakses 2 Desember 2025]
- Rukajat, Ajat. (April, 2024). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Yogyakarta: Deepublish. 250 hal.
- Royhanuddin, F. Februari, 2024. Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Implikasinya Terhadap Motivasi Belajar Siswa MA Negeri 1 Padangsidempuan. *Jurnal Komunikasi dan Media Pembelajaran* 2(2), 9 hal. <http://www.journals.lpdb.org>. [diakses 30 November 2025]
- Sari, F., et al. April, 2024. Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran *Quizwhizzer* di UPTD SMP Negeri 13 Sinjai. *Jurnal Mosaic*, 1(1), 5 hal. <http://www.journal.lontararadigitech.com>. [diakses 1 Desember 2025]
- Sari, G., et al. Juni, 2025. Analisis Pentingnya Evaluasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 12 hal. <http://www.jipd.ac.id>. [diakses 30 November 2025]

- Savira, E, dan Arief Ardiansyah, dan Bagus Cahyanto. Juni, 2025. Pengaruh Media *Quizwhizzer* Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(6) 12 hal.
<http://www.jim.unisma.ac.id>. [diakses 31 November 2025]
- Sudijono, Anas. (April, 2015). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers. 16-157 hal.
- Sugiyono, (Oktober, 2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta. 250 hal.
- Taufik, Ahmad, dan Nurwastuti Setyowati. (September, 2021). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMA/SMK Kelas X*, Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 328 hal.
- Wafara, P, C. November, 2023. Pemanfaatan *Quizwhizzer* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Web* dalam Kegiatan Belajar *Online*. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 12 hal.
<http://www.jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id>. [diakses 1 Desember 2025]
- Wahyuningsih, F., et al. Januari, 2025. Utilization of *Quizwhizzer* Educational Game Applications as Learning Evaluation Media. *Jurnal International Joint Conference on Science and Engineering* 209(2), 5 hal.
<http://www.atlantis-press.com>. [diakses 30 November 2025]

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Surat Izin Penelitian

	YAYASAN PERGURUAN TINGGI ISLAM KUANTAN SINGINGI UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM كلية التربية والعلوم الاسلامية FACULTY OF EDUCATION AND ISLAMIC SCIENCES Jl. Gatot Subroto KM. 7 Kebun Nenas Jake Teluk Kuantan Email: fipsiuniks@gmail.com										
Teluk Kuantan, 25 Syawal 1447 H 14 April 2026 M											
Nomor	: 164/FIPSI/UNIKS/IV/2026										
Sifat	: Biasa										
Lamp	: -										
Perihal	: Rekomendasi Riset/Praktek										
Kepada Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal, Pelayanan Terpadu Satu Pintu dan Tenaga Kerja Kabupaten Kuantan Singingi Di_ _____ Tempat _____											
Assalamu'alaikum Wr. Wb. Dalam rangka menyelesaikan pendidikan pada program strata satu (S1) Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi, maka akan datang menghadap Bapak/Ibu/Sdr mahasiswa kami: <table border="0"><tr><td>Nama</td><td>: Riski Yanto Pratama</td></tr><tr><td>NPM</td><td>: 220307077</td></tr><tr><td>Tempat Tanggal Lahir</td><td>: Pekanbaru, 18 April 2005</td></tr><tr><td>Program Studi</td><td>: Pendidikan Agama Islam</td></tr><tr><td>Lokasi Penelitian</td><td>: SMA Negeri 1 Gunung Toar</td></tr></table> Yang bersangkutan sedang melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi/menyelesaikan kuliah pada Program Strata 1 (S1) Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi dengan judul "Efektivitas Penggunaan Platform Quizwhizzer Terhadap Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas X' SMA Negeri 1 Gunung Toar" Sehubungan dengan hal tersebut, kami mengharapkan agar Bapak/Ibu dapat memberikan rekomendasi/izin melakukan penelitian untuk mendapatkan data yang diperlukan. Demikian disampaikan atas kesediaan dan kerjasama Bapak/Ibu diucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb Dekan,  H. Fitrianto, S. Ag., M. Sh NIDN : 2117027602		Nama	: Riski Yanto Pratama	NPM	: 220307077	Tempat Tanggal Lahir	: Pekanbaru, 18 April 2005	Program Studi	: Pendidikan Agama Islam	Lokasi Penelitian	: SMA Negeri 1 Gunung Toar
Nama	: Riski Yanto Pratama										
NPM	: 220307077										
Tempat Tanggal Lahir	: Pekanbaru, 18 April 2005										
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam										
Lokasi Penelitian	: SMA Negeri 1 Gunung Toar										

LAMPIRAN 2 Instrumen Penelitian

Lembar Instrumen Soal Tes Pretest-Posttest Efektivitas Penggunaan Platform *Quizwhizzer* Terhadap Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI-BP Di Kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar

Satuan Pendidikan	: SMA Negeri 1 Gunung Toar
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Materi	: Evaluasi Larangan Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina
Kelas	: X1
Nama	:
Hari/Tanggal	:

A. Petunjuk Umum

1. Tulislah identitas terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal
2. Periksa dan bacalah soal sebelum menjawab
3. Soal terdiri dari 15 pilihan ganda
4. Lingkarilah huruf a, b, c, d, atau e sesuai dengan jawaban pilihanmu
5. Periksa kembali jawabanmu sebelum lembar jawaban diberikan kepada guru
6. Mulailah dengan *Bismillah*

SOAL

1. Isi kandungan kitab suci Al-Qur'an bagi umat Islam adalah sebagai pedoman hidup yang sangat lengkap. Karena tidak hanya berisi perintah, larangan, kisah kehidupan umat manusia masa lalu, juga banyak hal lainnya. Salah satunya jenis larangan Allah Swt. kepada umat Islam sesuai dengan Q.S. Al-Isra'/17: 32. Adapun isi kandungan ayat tersebut, yaitu...
A akibat dari perbuatan zina
B. tata cara menjauhi perbuatan zina
C. sebab-sebab Allah Swt. mengharamkan zina
D. penyebab seseorang berbuat zina
E. larangan mendekati perbuatan zina

2. Berikut yang bukan merupakan contoh perilaku menjauhkan diri dari pergaulan bebas dan perbuatan zina sebagaimana yang dijelaskan dalam Q.S. Al-Isra'/17: 32 adalah...

- A. Riko suka memanfaatkan pengetahuan teknologi sesuai dengan kemajuan zaman
- B. Vina aktif dalam kegiatan kerohanian sekolah dan di luar sekolah
- C. Dudi menghindari dunia malam yang penuh dengan hura-hura
- D. Zaki suka ikut pengajian setelah salat Magrib
- E. Reza menahan diri untuk tidak mengonsumsi obat-obatan terlarang

3. Terdapat pelaku zina dengan data berikut.

- 1) Balig
- 2) Berakal
- 3) Pernah menikah

Berdasarkan data tersebut, pelaku zina mendapatkan hukuman...

- A. digantung
- B. membayar denda
- C. dipenjara seumur hidup
- D. didera 100 kali dan dirajam
- E. dirajam sampai mati

4. Pelaku zina menurut hukumannya terbagi menjadi dua, yaitu zina muhshan dan gairu muhshan. Berikut yang dimaksud dengan zina gairu muhshan adalah zina yang dilakukan...

- A. dengan cara sembunyi-sembunyi
- B. oleh orang yang belum pernah menikah
- C. oleh orang yang pernah menikah
- D. antara seorang laki-laki dengan perempuan dewasa
- E. antara orang yang sudah dewasa dan sudah tua

5. Faisal tidak mau terjerumus ke dalam pergaulan bebas, karena dia mengetahui akibat buruk yang akan terjadi. Berikut perilaku yang seharusnya dilakukan oleh Faisal adalah...
- A. selalu berusaha tidak melanggar norma agama
 - B. menghambur-hamburkan harta
 - C. mencoba-coba meminum minuman keras
 - D. melanggar norma masyarakat di lingkungannya
 - E. bergaul dengan teman yang berakhlak buruk

6. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut.

- 1) Mewujudkan ketenangan hidup berumah tangga
- 2) Meningkatkan keharmonisan hidup berumah tangga
- 3) Mendatangkan keberkahan hidup
- 4) Merusak garis keturunan
- 5) Menimbulkan goncangan dan kegelisahan dalam masyarakat
- 6) Merebaknya perzinahan di masyarakat

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, yang menunjukkan bahaya perbuatan zina ditunjukkan oleh nomor...

- A. 1), 2), dan 3)
- B. 1), 3), dan 4)
- C. 2), 3), dan 4)
- D. 3), 4), dan 5)
- E. 4), 5), dan 6)

7. Perhatikan pernyataan berikut.

- 1) Meningkatkan iman dengan memberikan bimbingan, pendidikan, dan pengajaran agama Islam yang memadai.
- 2) Memberikan penyuluhan kepada keluarga dan masyarakat tentang bahaya pergaulan bebas.

Pernyataan tersebut termasuk di antara...

- A. Sebab pergaulan bebas

- B. Akibat pergaulan bebas
 - C. Hikmah menjauhi pergaulan bebas
 - D. Cara mengatasi pergaulan bebas
 - E. Ciri perbuatan pergaulan bebas
8. Zaki baru saja mendapatkan info bahwa dirinya mendapatkan juara ke-1 dari perlombaan menulis artikel yang ia ikuti. Hadiah yang ia dapatkan berupa uang tunai sebesar Rp500.000,00. Setelah mengambil uang tersebut, Zaki sisihkan dulu untuk ditabung dan sisanya ia belikan makanan untuk teman- temannya sebagai rasa syukur. Perilaku Zaki termasuk menghindari pergaulan bebas berupa...
- A. menghambur-hamburkan harta
 - B. membuatnya sukses
 - C. menghemat uang
 - D. melanggar norma agama
 - E. mengonsumsi obat-obatan terlarang
9. Salah satu ciri dari perbuatan yang termasuk pergaulan bebas yaitu perbuatan yang mengabaikan masa depan. Berikut contoh perilaku menghindarnya adalah...
- A.setiap pulang sekolah, Andri selalu bermain game online tanpa menghiraukan waktu
 - B. Reza menonton televisi sepanjang hari
 - C.Rudi mengatur waktu belajarnya lebih sedikit daripada waktu bermainnya
 - D.Dani seringkali terlambat masuk sekolah.
 - E.Fahri memaksakan diri agar terbiasa mengulang kembali pelajarannya setelah pulang sekolah
10. Dalam salah satu hadisnya, Nabi Muhammad Saw. memerintahkan umatnya yang mampu agar segera menikah. Hal ini dilakukan agar terhindar dari

perbuatan zina. Dalam hadis tersebut juga disebutkan bagi yang belum mampu, maka yang harus dilakukan adalah

- A. salat sunah
- B. berpuasa
- C. berzikir
- D. pergi haji
- E. bersilaturahmi

11. Perhatikan beberapa perilaku berikut.

- 1) Deni mengikuti pelatihan sepak bola untuk mengisi waktu luangnya setelah pulang sekolah.
- 2) Rofi selalu menyempatkan waktunya untuk mengikuti pengajian setiap hari setelah salat Magrib berjamaah.
- 3) Fina berteman dengan Rika yang terkenal dengan pergaulannya yang tidak baik.
- 4) Dani mengisi waktu luangnya dengan menonton televisi.
- 5) Ratna selalu menyempatkan tidur siang setelah ia pulang sekolah.

Berdasarkan beberapa perilaku tersebut, yang termasuk perilaku menghindari pergaulan bebas ditunjukkan oleh nomor....

- A. 1) dan 2)
- B. 2) dan 3)
- C. 3) dan 4)
- D. 3) dan 5)
- E. 4) dan 5)

12. Reza sangat hati-hati dalam memilih teman baik di sekolah maupun di rumah, ia sangat disenangi masyarakat karena budi pekertinya yang baik.

Hal ini juga dapat menghindari dirinya dari pergaulan bebas.

Berdasarkan teks tersebut hikmah menghindari pergaulan bebas yang sesuai dengan teks tersebut adalah...

- A. dapat memperoleh rida Allah Swt.
- B. memperoleh pahala dari Allah Swt.

- C. dicintai Allah Swt. dan rasul-Nya
- D. disenangi masyarakat karena berakhlak baik
- E. dapat menggapai cita-cita di masa depan

13. Allah Swt. menentukan jenis hukuman bagi pelaku zina yang terdapat pada...

- A. Q.S. An-Nür /24: 2
- B. Q.S. An-Nür /24: 3
- C. Q.S. An-Nür /24: 4
- D. Q.S. An-Nür /24: 5
- E. Q.S. An-Nür /24: 6

14. Jenis hukuman bagi pelaku zina yang belum pernah menikah adalah hukuman cambuk Jumlah hukuman tersebut harus dilakukan oleh seorang hakim sebanyak...

- A. 80 kali
- B. 90 kali
- C. 100 kali
- D. 105 kali
- E. 110 kali

15. Menurut Buya Hamka di dalam Tafsir Al-Azhar mengatakan bahwa hukum had bagi pelaku zina harus dilakukan dan tidak boleh dikendurkan karena merasa belas kasihan atau tenggang rasa. Sebagai faktor penyebabnya adalah menerapkan hukum Allah Swt. Hal tersebut dikarenakan menerapkannya sebagai wujud...

- A. pancaran keadilan
- B. sumber ketaatan
- C. kunci tegaknya hukum
- D. barometer keimanan
- E. ukuran ketakwaan

Soal	Kunci Jawaban
1	E
2	A
3	E
4	B
5	A
6	E
7	D
8	A
9	E
10	B
11	A
12	D
13	A
14	C
15	C

Lembar Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Platform *Quizwhizzer* dalam Evaluasi Pembelajaran PAI-BP Kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas peneliti dalam menggunakan platform *quizwhizzer* sebagai perlakuan (treatment) dalam evaluasi pembelajaran di kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar pada mata pelajaran PAI-BP. Adapun yang menjadi observer atau pengamat yang melakukan observasi adalah guru PAI-BP di kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar, yakni Bapak Abdul Aziz, S.Pd.I, berikut ini hasil observasi yang dilakukan tersebut:

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
1	Evaluasi pembelajaran dilaksanakan dari tahapan persiapan, pelaksanaan, monitoring, serta laporan hasil menggunakan platform <i>quizwhizzer</i> .	√	
2	Peserta didik mampu mengoperasikan platform <i>quizwhizzer</i> dari awal hingga akhir evaluasi pembelajaran.	√	
3	Peserta didik mampu menjawab soal pada platform <i>quizwhizzer</i> .	√	
4	Peserta didik memiliki antusias dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran menggunakan platform <i>quizwhizzer</i> .	√	

Hasil Evaluasi Pembelajaran *Pretest-Posttest*
Pada Mata Pelajaran PAI-BP Di Kelas X1 SMA Negeri 1 Gunung Toar

No	Nama Siswa	Skor Tes Evaluasi Siswa	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Adil Fikriyah	45	60
2	Aidil Dwi Putra	40	75
3	Andrean Saputra	55	95
4	Asbi Melana	50	75
5	Asifa	60	80
6	Chesil Gustia	70	85
7	Davin Donafan	85	90
8	Diva Surga Yanni	65	85
9	Fajar Shidiq	70	85
10	Fardel Khailangga	55	75
11	Friska Elvia Ningrum	55	75
12	Habibi Setiawan	55	80
13	Hadhim Awali	65	80
14	Klara Agustina	85	90
15	Laura Selvina	65	85
16	Marisa Anatasia	85	90
17	Melky Yunanda	55	75
18	Naufal Idlan	45	75
19	Nopita Aziz Surya Andini	60	80
20	Nur Baida	90	95
21	Nurhen Muliani	85	90
22	Renofa Safitri	55	75
23	Reva Masri	80	85
24	Rindu Afrina Sundari	45	65
25	Rizky Pratama	60	85
26	Tasya Oktoberia	85	95
27	Tisa Nurul Ainni	55	75
28	Wesli	60	90

LAMPIRAN 3 Dokumentasi Penelitian

1. Pelaksanaan *Pretest* di Kelas X1, Pada tanggal 7 Mei 2026



2. Pelaksanaan *Treatment* (Perlakuan) dan pengambilan hasil *Posttest* di Kelas X1, Pada tanggal 11 Mei 2026



RIWAYAT HIDUP PENULIS

Data Pribadi

Nama : Riski Yanto Pratama
NPM : 220307077
Fakultas/Jurusan : Ilmu Pendidikan dan Sains Islam/Pendidikan Agama Islam
Alamat : Desa Teluk Beringin
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tempat/Tgl.Lahir : Pekanbaru/18 April 2005
Email : riskiyanto045@gmail.com

Riwayat Pendidikan

2016 : **SD Negeri 001 Teluk Beringin** (2010-2016)
2019 : **SMP Negeri 3 Gunung Toar** (2016-2019)
2022 : **SMK Negeri 2 Taluk Kuantan** (2019-2022)
2026 : **Universitas Islam Kuantan Singingi**
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Program Studi Pendidikan Agama Islam (2022-2026)

Hormat Saya

Riski Yanto Pratama
NPM. 220307077

MODUL AJAR

MATA PELAJARAN: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

BAB 6: LARANGAN PERGAULAN BEBAS DAN PERBUATAN ZINA

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Gunung Toar

Nama Penyusun : Riski Yanto Pratama

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP)

Kelas / Fase / Semester : X1 / E / Genap

Alokasi Waktu : 3 Jam Pelajaran (2 Pertemuan @ 2 JP)

Media Evaluasi Pembelajaran : Platform *Quizwhizzer*

Tahun Pelajaran : 2025 / 2026

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- Pengetahuan Awal: Peserta didik umumnya memiliki pemahaman dasar tentang ajaran Islam mengenai akhlak mulia dan larangan perbuatan dosa. Beberapa mungkin sudah familiar dengan ayat-ayat Al-Qur'an terkait pergaulan bebas dan zina dari pembelajaran sebelumnya.
- Minat: Minat peserta didik bervariasi. Mereka cenderung tertarik pada pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan tantangan kehidupan remaja sehari-hari.
- Latar Belakang: Peserta didik berasal dari latar belakang keluarga dan lingkungan sosial yang beragam, yang mempengaruhi tingkat pemahaman dan penerapan nilai-nilai agama.
- Kebutuhan Belajar: Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penggunaan platform *quizwhizzer* membantu penyampaian evaluasi pembelajaran secara menarik.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- Jenis Pengetahuan: Materi ini mencakup pengetahuan faktual (ayat-ayat Al-Qur'an dan hadis terkait), pengetahuan konseptual (pengertian pergaulan bebas, zina, bahaya, dan upaya menghindarinya), serta pengetahuan metakognitif (refleksi diri dan komitmen menjaga diri).
- Relevansi dengan Kehidupan Nyata: Materi ini sangat relevan dengan kehidupan remaja saat ini, khususnya dalam menghadapi tantangan pergaulan bebas di era digital dan media sosial.
- Tingkat Kesulitan: Membaca ayat Al-Qur'an memerlukan ketekunan. Analisis kandungan ayat serta mengaitkannya dengan fenomena sosial membutuhkan penalaran kritis.
- Struktur Materi: Materi terstruktur mulai dari larangan pergaulan bebas (Q.S. al-Isra'/17: 32), larangan perbuatan zina (Q.S. an-Nur/24: 2), hingga review keseluruhan materi dan cara membentengi diri.

- Integrasi Nilai dan Karakter: Materi ini mengintegrasikan nilai-nilai keimanan, ketakwaan, kemandirian, penalaran kritis, dan kesehatan.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan: Peserta didik meyakini kebenaran larangan pergaulan bebas dan zina sebagai perintah Allah SWT.
- Penalaran Kritis: Peserta didik mampu menganalisis dalil-dalil dan dampak negatif pergaulan bebas serta zina.
- Kreativitas: Peserta didik mampu menyajikan paparan tentang bahaya pergaulan bebas dalam bentuk yang menarik.
- Kolaborasi: Peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok untuk menganalisis materi.
- Kemandirian: Peserta didik memiliki komitmen untuk menjaga diri dari pergaulan bebas dan perbuatan zina.
- Komunikasi: Peserta didik mampu menyampaikan pesan-pesan keagamaan tentang larangan pergaulan bebas dengan baik.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR: 32 TAHUN 2024

Pada akhir Fase E, peserta didik mampu memahami beberapa ayat Al-Qur'an dan hadis, beberapa cabang iman (syu'ab al-Iman), manfaat menghindari penyakit hati, sumber hukum Islam, dan sejarah Islam di Indonesia.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Al-Qur'an Hadis	Peserta didik memahami ayat Al-Qur'an dan hadis tentang perintah berlomba-lomba dalam kebaikan, larangan pergaulan bebas, dan zina.
Akidah	Peserta didik memahami beberapa cabang iman (syu'ab al-Iman).
Akhlak	Peserta didik memahami manfaat menghindari penyakit hati.
Fikih	Peserta didik memahami sumber hukum Islam dan pentingnya menjaga lima prinsip dasar hukum Islam (al-kulliyat al-khamsah).
Sejarah Peradaban Islam	Peserta didik memahami sejarah masuknya Islam ke Indonesia dan peran tokoh ulama dalam penyebarannya.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- Pendidikan Kewarganegaraan: Norma dan hukum sosial, hak asasi manusia, tanggung jawab warga negara.
- Sosiologi/Antropologi: Perilaku sosial remaja, budaya pergaulan, dampak media sosial, dan dinamika masyarakat.
- Biologi/Pendidikan Jasmani dan Kesehatan: Kesehatan reproduksi, penyakit menular seksual, dan menjaga kebersihan diri.
- Bahasa Indonesia: Kemampuan membaca, menganalisis teks, dan menyajikan paparan yang efektif.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik mampu menjelaskan pengertian pergaulan bebas dan perbuatan zina
- Peserta didik dapat menganalisis studi kasus terkait pergaulan bebas dan perbuatan zina
- Peserta didik dapat mengidentifikasi dampak dari pergaulan bebas dan perbuatan zina dalam setiap contoh studi kasus

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- Penyebab dan dampak pergaulan bebas di kalangan remaja modern (media sosial, tekanan teman sebaya, kurangnya pengawasan orang tua).
- Larangan dan dampak perbuatan zina dalam perspektif agama, kesehatan, dan sosial.
- Strategi efektif menjaga diri dari pergaulan bebas dan zina di era digital.
- Peran keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam membentengi remaja dari pergaulan bebas dan zina.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

1. Praktik Pedagogis:

- Model Pembelajaran: Problem-Based Learning. Siswa diajak menganalisis masalah pergaulan bebas dan perbuatan zina melalui tanya jawab dan penjelasan guru.
- Metode: Diskusi kelompok, studi kasus, simulasi, ceramah interaktif, dan presentasi
- Media: platform *quizwhizzer* digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran pada akhir materi yang dipelajari peserta didik.

2. Lingkungan Belajar:

- Ruang Fisik: Ruang kelas yang kondusif.
- Budaya Belajar: Menciptakan suasana saling menghargai, berani bertanya, dan terbuka dalam berdiskusi.

3. Pemanfaatan Digital:

- Platform *quizwhizzer*: Peserta didik bergabung pada platform *quizwhizzer* menggunakan kode game/link melalui smartphone. Platform digunakan untuk evaluasi pembelajaran

F. RELEVANSI MATERI PEMBELAJARAN DENGAN EVALUASI MENGGUNAKAN *QUIZWHIZZER*

Evaluasi pembelajaran disusun berdasarkan materi yang telah dipelajari peserta didik pada materi Larangan Pergaulan Bebas dan Zina. Materi yang menjadi dasar evaluasi pembelajaran meliputi pengertian pergaulan bebas dan zina, kandungan Q.S al-Isra'/17:32 dan Q.S an-Nur/24:2, dampak pergaulan bebas dan zina, serta upaya menghindari pergaulan bebas dan zina.

Materi yang digunakan dalam modul ini disesuaikan dengan materi yang digunakan dalam pembelajaran pada kelas penelitian. Modul ini berfungsi sebagai perangkat pelaksanaan penelitian dan tidak dimaksudkan untuk menggantikan materi atau proses pembelajaran guru. Dengan demikian, penggunaan *quizwhizzer* diarahkan sebagai media pelaksanaan evaluasi terhadap materi yang telah dipelajari peserta didik.

Soal evaluasi telah disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan materi yang dipelajari sehingga terdapat kesesuaian antara materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran. Soal tersebut kemudian diberikan melalui platform *quizwhizzer* sebagai media evaluasi pembelajaran.

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Materi: Larangan Mendekati Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit):

- Mempersiapkan kelas, mengecek kebersihan kelas, berdoa, dan mengecek kehadiran murid sebelum memulai pembelajaran
- Menyampaikan kembali kesepakatan kelas sebelum memulai pembelajaran
- Memberikan apersepsi materi sebelumnya
- Menyampaikan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti (60 menit):

- Guru menampilkan materi yang memuat Q.S. al-Isra'/17: 32 beserta artinya.
- Guru meminta beberapa siswa membaca Q.S. al-Isra'/17: 32 secara bergantian.
- Guru menjelaskan kandungan dan tafsir Q.S. al-Isra'/17: 32 terkait larangan mendekati pergaulan bebas.
- Guru menjelaskan dampak negatif pergaulan bebas dari aspek agama, kesehatan, sosial, dan psikologis.
- Tanya Jawab: Guru membuka sesi tanya jawab. Siswa didorong aktif bertanya dan menanggapi materi tentang pergaulan bebas.

3. Kegiatan Penutup (10 menit):

- Guru bersama siswa menyimpulkan materi larangan pergaulan bebas berdasarkan Q.S. al-Isra'/17: 32.
- Guru menyampaikan gambaran materi pertemuan berikutnya (larangan perbuatan zina - Q.S. an-Nur/24: 2).
- Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen Awal (Diagnostik):

- Tanya jawab tentang pengertian pergaulan bebas dan zina

Asesmen Proses (Formatif):

- Observasi keaktifan siswa dalam membaca ayat dan sesi tanya jawab setiap pertemuan.
- Penilaian Lembar Kerja Siswa

Asesmen Akhir (Sumatif):

- Tes sumatif berbentuk soal pilihan ganda menggunakan platform *quizwhiizer* (Tahapan perencanaan, pelaksanaan, monitoring, pelaporan hasil tes evaluasi pembelajaran). Hasil pengerjaan peserta didik digunakan sebagai data hasil evaluasi pembelajaran.



Petapahan, 01 Mei 2026
Guru Mata Pelajaran

Riski Yanto Pratama
NPM. 220307077