

## BAB II

### KAJIAN TEORETIS

#### A. Landasan Teori

##### 1. Media Pembelajaran *Quizizz*

###### a. Media Pembelajaran

Media merupakan perantara dalam menyampaikan sesuatu dengan menggunakan alat yang disesuaikan dengan konsep yang akan disampaikan. Kata media sendiri berasal dari bahasa Latin *medius* yang artinya tengah, perantara, atau pengantar.<sup>1</sup> Secara garis besar, menurut Gerlach dan Ely, media dapat dipahami sebagai manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga membuat peserta didik mampu mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Lebih lanjut, Gerlach dan Ely dalam Rohani, menjabarkan pengertian media menjadi dua, yaitu pengertian media dalam arti luas dan sempit. Dalam arti luas, media merupakan kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru. Sedangkan dalam arti sempit, media berwujud grafik, foto, alat mekanik, dan elektronik yang dipakai untuk menangkap, memproses, dan menyampaikan informasi.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk perantara atau medium yang mendukung aktivitas pembelajaran antara guru dengan siswa.<sup>2</sup>

---

<sup>1)</sup> Zaiful Rosyid, *Ragam Media Pembelajaran*, cet kedua, (Batu: Literasi Nusantara, 2020), hal 3-4

<sup>2)</sup> Yuniastuti, dkk., *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis*, cet pertama, (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021), hal. 4

Dari pengertian-pengertian media di atas, dapat ditarik pengertian media pembelajaran adalah perantara atau medium yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik. Media dapat berupa manusia, alat-alat elektronik, materi maupun kejadian yang dapat menciptakan kondisi sehingga memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

Dalam menggunakan media pembelajaran, tentunya perlu pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaannya seperti tujuan atau indikator yang ingin dicapai, kesesuaian media dengan materi yang dibahas, ketersediaan sarana dan prasarana penunjang, dan karakteristik peserta didik.<sup>3</sup> Pemilihan media pembelajaran ini merujuk pada pertimbangan guru dalam menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran, seperti keragaman karakteristik peserta didik (intelektual, psikomotor, umur dan jenis kelamin).<sup>4</sup> Penggunaan media pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih kontekstual, nyata dan menarik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.<sup>5</sup>

---

<sup>3)</sup> Marlina, dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, cet pertama, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hal. 89

<sup>4)</sup> Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, cet pertama, (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2018), hal. 19-21

<sup>5)</sup> Herlina Pusparani, *Media Quizizz sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon*: Jurnal Pendidikan Dasar, 2(2), 2020, hal. 270

Media pembelajaran merupakan alat bantu penyampai pesan, sebagai perantara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Adapun tujuan penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:<sup>6</sup>

- 1) Memberikan kemudahan kepada peserta didik agar lebih mudah memahami konsep, prinsip, dan keterampilan tertentu.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi untuk merangsang dan memotivasi peserta didik dalam belajar.
- 3) Menumbuhkan sikap dan keterampilan dalam teknologi agar peserta didik tertarik mengoperasikan media tertentu.
- 4) Menciptakan kondisi belajar yang sulit dilupakan peserta didik.
- 5) Memperjelas informasi atau pesan pembelajaran.
- 6) Meningkatkan kualitas dalam belajar mengajar.

Secara umum, manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:<sup>7</sup>

- 1) Memperjelas penyajian pesan sehingga tidak terlalu bersifat verbalitas
- 2) Mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu, seperti objek yang terlalu besar dapat divisualisasikan dengan gambar.
- 3) Dapat mengatasi sikap pasif anak apabila menggunakan media yang tepat dan bervariasi sehingga dapat meningkatkan gairah belajar,

---

<sup>6</sup>) Zaiful Rosyid, Op. Cit., hal. 7

<sup>7</sup>) Fatah Syukur NC, *Teknologi Pendidikan*, (RaSAIL, 2004), hal. 28-29

memungkinkan interaksi yang nyata, dan memungkinkan anak untuk belajar mandiri.

- 4) Dapat mengatasi sifat unik pada setiap peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran.

Klasifikasi media pembelajaran jika didasarkan pada bentuk partisipasi peserta didik dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:<sup>8</sup>

#### 1) Media Audio

Media audio hanya bisa ditangkap oleh telinga/ indera pendengaran. Proses penyampaian menggunakan media audio adalah dengan mengoptimalkan sumber suara yang ada, baik dengan meningkatkan kejernihan suara atau menaikkan volume suara. Media audio ini hanya menyampaikan dua pesan, yakni pesan verbal (bahasa lisan) dan pesan nonverbal (vokalisasi seperti bunyi-bunyian, musik, *instrument*, gerutuan, dan lain sebagainya).

#### 2) Media Visual

Media visual merupakan media yang hanya bisa ditangkap melalui mata/ indera penglihatan. Peserta didik dapat mengamati, mengobservasi media visual yang ditampilkan guru. Beberapa media visual yang sering dijumpai adalah media cetak verbal yang memuat konten *linguistic* seperti tulisan atau kata-kata, cetak grafis yang

---

<sup>8)</sup> Yuniastuti, dkk., *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis*, cet pertama, (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021), hal. 8-19

berupa gambar, dan visual non-cetak (media visual yang digunakan tanpa melalui proses percetakan/ *print out*).

### 3) Media Audio Visual

Media audio visual memungkinkan peserta didik mendengar dan melihat. Media audio visual merupakan perpaduan antara suara dengan visualisasi teks maupun garis. Media audio visual dibedakan menjadi dua jenis, yaitu media audio visual murni dan tidak murni. Media audio visual murni dilengkapi dengan peralatan suara dan gambar dalam satu unit sekaligus, seperti film, video, dan televisi. Sedangkan media audio visual tidak murni perangkat suaranya terpisah. Contohnya adalah pemakaian *slide* yang diiringi rekaman kaset yang diputar bersamaan.

### 4) Multimedia

Multimedia bisa dimengerti juga dengan multibahasa. Multimedia mengandalkan banyak bahasa agar informasi bisa ditangkap oleh berbagai indera manusia. Contoh dari multimedia ini adalah komputer. Komputer memungkinkan penggunaanya untuk menggunakan indera penglihatan, pendengaran, dan gerakan tangan sekaligus.

Komputer dalam penggolongan multimedia termasuk dalam dua kategori, yaitu *multimedia content production* dan *multimedia communication*. Yang mana *multimedia content production* ini dapat

menyampaikan informasi atau menghasilkan produk baru seperti *game* interaktif.

Pengembangan media pembelajaran seiring berkembangnya zaman dan kurikulum menghadirkan beragam media pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja dengan bantuan jaringan internet. Pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu faktor keberhasilan pembelajaran dalam kelas. Media pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan dan potensi peserta didik.

Setidaknya ada dua alasan mengapa harus dilakukan pengembangan media pembelajaran, yakni keterbatasan media dan aktualisasi kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi dan media.<sup>9</sup> Di era *pandemic* yang menerapkan pembelajaran jarak jauh (PJJ) tidak memungkinkan guru menggunakan media cetak saja. Guru juga memerlukan teknologi untuk terhubung dengan peserta didik agar tidak terjadi ketimpangan dan tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk itu guru memerlukan *handphone/* android, komputer, atau laptop yang telah terhubung dengan internet.

Pembelajaran jarak jauh yang menggunakan *e-learning* menghadirkan paradigma baru dalam masyarakat yang diikuti perubahan pada sistem pendidikan. *E-learning* dapat menjadikan

---

<sup>9)</sup> Nunuk Suryani, dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, cet pertama, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal. 121-124

pembelajaran lebih fleksibel. Menurut Hartanto, melalui *e-learning* tidak hanya mendengarkan penjelasan guru saja, peserta didik juga aktif mengamati, bermain, dan mempraktikkan dengan materi pembelajaran yang telah divisualisasikan dan dimodifikasi lebih menarik dan dinamis sehingga memotivasi peserta didik untuk terus mengikuti pembelajaran.<sup>10</sup>

*E-learning* merupakan media elektronik yang digunakan dalam sebuah sistem pembelajaran. Media elektronik ini sering dikaitkan dengan penggunaan komputer, internet,<sup>11</sup> android dan laptop. *E-learning* juga sering disebut *Web-Based Education* (WBE) yang didefinisikan sebagai aplikasi teknologi web yang digunakan untuk proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan mudah menggunakan web dapat diakses kapan saja dan dimana saja, serta aman dijangkau oleh peserta didik. Selain itu, batas ruang, jarak dan waktu tidak lagi menjadi masalah yang rumit,<sup>12</sup> sehingga media pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

---

<sup>10)</sup> Adelia Fadillah Purwianto dan Eni Fariyatul Fahyuni, *Pengaruh Aplikasi Quizizz PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi COVID-19*: Ta'dibuna, 10(4), Desember 2021, hal. 553

<sup>11)</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, cet kedua, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), hal. 168

<sup>12)</sup> Alwi Hilir, *Pengembangan Teknologi Pendidikan Peranan Pendidik dalam Menggunakan Media Pembelajaran*, cet pertama, (Klaten: Penerbit Lakeisa, 2021), hal. 52- 53

b. *Quizizz*

*Quizizz* merupakan aplikasi game kuis interaktif yang berasal dari Santa Monica, California, Amerika Serikat yang disajikan dengan menarik untuk peserta didik.<sup>13</sup> Menurut Flew, *Quizizz* adalah hasil pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang memuat konten berupa gabungan data, teks, suara dan berbagai jenis objek gambar yang selanjutnya dikelola dan disimpan dalam format digital yang kemudian didistribusikan melalui jaringan berbasis kabel *optic broadband*, satelit, dan sistem gelombang mikro.<sup>14</sup>

Menurut Bahar, *Quizizz* merupakan sebuah *web tool* untuk membuat kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran dan penilaian formatif. *Quizizz* merupakan media pembelajaran yang dapat dibuat dan dimanfaatkan. *Quizizz* berbentuk multimedia interkatif yang memiliki kelebihan-kelebihan untuk dimanfaatkan dalam evaluasi pembelajaran. Salah satu kelebihan yang dimilikinya ialah terdapat data dan statistik kinerja peserta didik yang hasilnya dapat menjadi bahan evaluasi tindak lanjut pembelajaran.<sup>15</sup> Menurut Fang Zhao, setelah menggunakan *Quizizz*, hasil belajar atau nilai peserta didik mengalami kenaikan dan

---

<sup>13</sup> Herlina Pusparani, *Media Quizizz sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 2020, hal. 272

<sup>14</sup> Adelia Fadillah Purwianto dan Eni Fitriyatul Fahyuni, *Pengaruh Aplikasi Quizizz PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi COVID-19: Ta'dibuna*, 10(4) 2021, hal. 556

<sup>15</sup> Yulia Isratul Aini, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu: Kependidikan*, 2(25), Agustus 2019, hal. 2-3



membawa dampak positif di kelasnya.<sup>16</sup> Sejalan dengan pernyataan tersebut, penggunaan *Quizizz* sebagai stimulan yang bersifat *fun* atau menyenangkan, tetapi tetap *learning* yang bisa me-*refresh* ingatan peserta didik, menarik, dan dapat memberikan kesan baik pada memori otak peserta didik.<sup>17</sup> Selain itu, aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dapat ditumbuhkan melalui suatu permainan dalam pembelajaran. Permainan dalam pembelajaran memiliki potensi yang baik karena dapat merangsang komponen visual dan verbal peserta didik.<sup>18</sup>

*Quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran gratis yang dapat memudahkan guru dalam memberikan kuis pada peserta didik. Fitur utama dalam membuat *Quizizz* adalah membuat kuis dan membuat presentasi yang dapat dipadukan dengan kuis. Fitur-fitur lain di dalamnya seperti kecepatan siswa, BYOD (*Bring Your Own Device*), jutaan kuis publik, editor kuis, *Quizizz* tidak ingin membuat anda repot membuat kuis, dan laporan sangat menarik, sehingga guru dapat mendesain model kuis dengan memilih fitur-fitur yang ada.<sup>19</sup> Selain itu tingkat kesulitan dan kemudahan dapat diatur sedemikian rupa sesuai

---

<sup>16</sup> Fang Zhao, *Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom: International Journal of Higher Education*, 8(1), 2019, hal. 37

<sup>17</sup> Sugian Noor, *Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin: Jurnal Pendidikan Hayati*, 2020), hal. 1-2

<sup>18</sup> Unik Hanifah Salsabila, dkk., *Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa SMA: Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), Desember 2020, hal. 165-166

<sup>19</sup> *Quizizz, Panduan Menggunakan Quizizz untuk Guru Indonesia*, edisi Agustus 2020

dengan kondisi kelas masing-masing. Dengan beragamnya fitur dalam *Quizizz*, guru dapat memanfaatkannya untuk memberikan tugas atau pekerjaan rumah kepada peserta didik. Selama mengerjakan tugas, peserta didik dapat merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban karena *Quizizz* memiliki tampilan segar dan menyenangkan.<sup>20</sup>

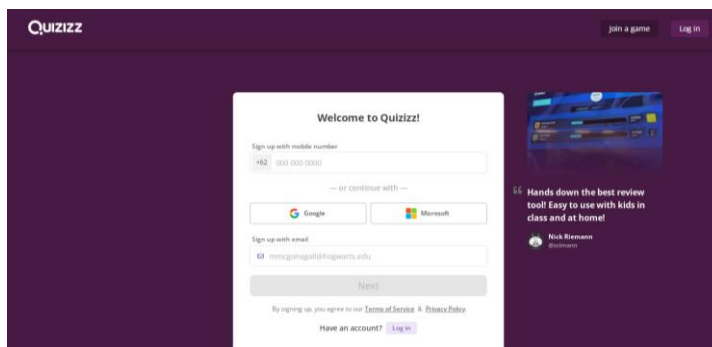
*Quizizz* dapat ditemukan dengan membuka *Browser* kemudian mengetik [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com) pada *tab* pencarian. Tampilan bahasa dalam *Quizizz* akan mengikuti *browser* yang dipakai pengguna dalam mengakses *Quizizz*. Apakah berbahasa Inggris atau berbahasa Indonesia. Jika berbahasa Inggris, pengguna dapat mengubah tampilan bahasa setelah melakukan *log in*. Begitu juga bila pengguna ingin mengubah tampilan pada Bahasa Inggris.

Pada laman awal, pengunjung *Quizizz* akan disuguhkan dengan jendela utama *Quizizz* yang didominasi dengan warna ungu dan animasi anak sekolah. Pada laman awal ini terdapat banyak pilihan diantaranya adalah *enter code*, mendaftar, masuk dan informasi umum yang menjelaskan tentang *Quizizz* dan *feedback* atau testimoni dari pengguna *Quizizz* di seluruh dunia. Apabila pengguna *Quizizz* belum mendaftar, maka bisa klik *sign up/* mendaftar pada pojok kanan atas kemudian

---

<sup>20</sup> Unik Hanifah, *Op. Cit.*, hal. 167

mendaftar menggunakan akun *Google*. Berikut adalah tampilan mendaftar pada *Quizizz*:



Gambar 1. Laman pendaftaran Quizizz

Pada laman pendaftaran *Quizizz*, pengguna baru akan diminta mendaftar menggunakan nomor telepon, akun *Google*, *Microsoft* atau menggunakan alamat *email*. Pada tahap ini, pengguna baru dapat mendaftar menggunakan akun *Google*.



Gambar 2. Laman bagaimana menggunakan Quizizz

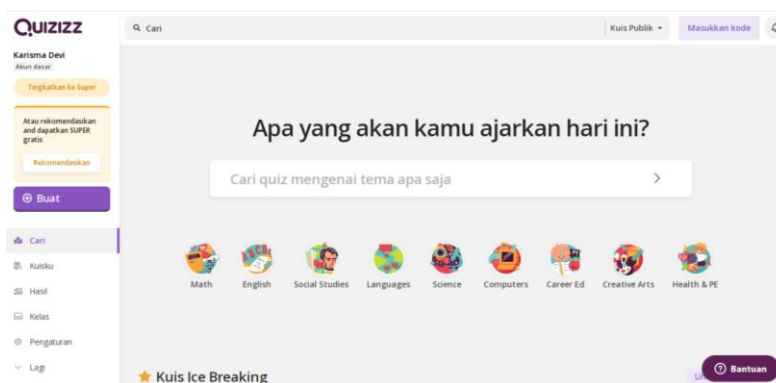
Pada tampilan di atas, pengguna baru diminta untuk memilih bagaimana menggunakan *Quizizz*, apakah di sekolah, kantor, atau pengguna pribadi. Sebagai contoh apabila pengguna adalah dalam bidang pendidikan atau seorang guru atau pendidik, maka dapat memilih *at a school*.

Tampilan berikutnya yang akan muncul adalah tampilan pemilihan peran seperti:

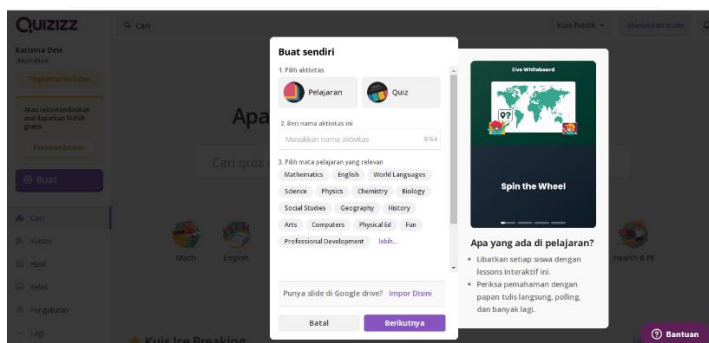


Gambar 3. Tampilan Quizizz setelah memilih opsi *at a school*

Pada tahap ini pengguna diharuskan memilih apakah berperan sebagai guru atau berperan sebagai peserta didik. Apabila yang mendaftar adalah seorang guru maka dapat memilih *teacher*, sebaliknya apabila pengguna merupakan peserta didik, maka dapat memilih *student*. Ketika memilih *teacher*, maka tahap selanjutnya adalah pemilihan negara. Pilih negara Indonesia dan masukkan kode pos. Selanjutnya, masukkan nama sekolah secara manual dengan mengklik *can't find your organization*, dan klik *continue*. Dengan begitu, maka telah berhasil membuat akun *Quizizz*. Berikut merupakan tampilan *home* pada *Quizizz*:



Gambar 4. Tampilan home pada *Quizizz*



Gambar 5. Tampilan pada fitur buat pada Quizizz

Pada menu *home*, terdapat fitur “buat”. Fitur tersebut berisi pilihan membuat quiz dan membuat pelajaran. Apabila guru hanya membuat soal saja maka dapat menggunakan fitur buat kuis. Tetapi apabila akan dipadukan dengan presentasi dan kuis dapat memilih buat pelajaran. Berikut merupakan langkah-langkah dalam membuat kuis dalam *Quizizz*:<sup>21</sup>

- 1) Mengklik *open quiz creator*
- 2) Memasukkan nama kuis yang akan dibuat
- 3) Memilih bahasa yang akan digunakan dalam kuis
- 4) Memasukkan gambar apabila diperlukan
- 5) Klik *save* jika sudah selesai
- 6) Klik *create new question* guna membuat soal kuis
- 7) Pilih fitur apakah kuis yang jawabannya berupa *multiple choice* atau uraian atau bentuk lainnya
- 8) Klik *live game*
- 9) Melakukan pengaturan pada soal kuis

<sup>21)</sup> Syifa Agestrisna Nur ‘Amanah, dkk., *Pengaruh Penggunaan Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: BESTARI*, 17(1), 2020, hal. 120

10) Apabila sudah selesai dalam pengaturan kuis, klik *proceed* dan kuis siap untuk dibagikan kepada peserta didik dengan mengetik [join.quizizz.com](https://join.quizizz.com) di android.

Setelah memiliki akun *Quizizz*, peran *student* dapat mengikuti kuis yang telah disediakan guru dalam ruang kelas *online*, *Google Classroom* atau memasukkan kode kuis dalam kotak kode yang ada pada beranda. Kode kuis digunakan untuk mengakses kuis/ *game* interaktif dalam *Quizizz*. Kode kuis akan dikirimkan guru dengan membagikan kode permainan yang otomatis berasal dari *Quizizz* kepada peserta didik melalui pesan teks. Kemudian peserta didik memasukkan kode permainan dan bergabung dengan mudah. Setelah peserta didik memasuki permainan, peserta didik akan memiliki avatar unik yang didapatnya setelah bergabung pada kelas permainan *Quizizz*. Selama permainan berlangsung, guru dapat memantau peserta didik dalam *Quizizz*.<sup>22</sup>

Media pembelajaran *Quizizz* memiliki beberapa hal menarik apabila digunakan dalam pembelajaran, seperti: 1) guru dapat menggunakan mode individu atau mode kelompok dalam kuis, 2) terdapat bank kuis yang siap digunakan, dan 3) data dari hasil kuis dapat diketahui secara *realtime* dan diunduh. Hasil kuis yang diunduh berupa file *Microsoft*

---

<sup>22)</sup> Fang Zhao, *Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom: International Journal of Higher Education*, 8(1), 2019, hal. 38

*Exel.*<sup>23</sup> Fitur-fitur lain dalam beranda yang tidak kalah menarik adalah terdapat fitur temukan kuis, buat kuis baru, perpustakaanku, hasil, kelas, koleksi, meme dan undang seorang teman.

Jenis-jenis kuis dalam *Quizizz* antara lain soal pilihan ganda, kotak centang, isi bagian yang kosong, pemilihan, dan terbuka-berakhir.



Gambar 6. Jenis-jenis kuis dalam *Quizizz*

- 1) Pilihan ganda, terdapat beberapa pilihan jawaban yang tersedia. Peserta didik hanya perlu memilih salah satu jawaban.
- 2) Kotak centang, terdapat lebih dari satu opsi (dari opsi yang diberikan) perlu dipilih untuk mendapatkan jawaban yang benar.
- 3) Isi bagian yang kosong, peserta didik dapat memasukkan jawaban secara manual di tempat yang telah disediakan. Jawaban yang dimasukkan tidak melebihi 160 karakter.

<sup>23)</sup> Yuniastuti, dkk., *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial Tinjauan Teritis dan Pedoman Praktis*, cet pertama, (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021), hal. 94

- 4) Pemilihan, tidak ada jawaban yang benar dalam poling. Guru dapat memilih apakah akan mengizinkan peserta didik memilih satu opsi atau beberapa opsi.
- 5) Terbuka-berakhir, jawaban yang lebih panjang yang tidak dinilai. Batas karakter untuk jawaban adalah 1000 karakter dan akan muncul pesan ketika karakter mencapai lebih dari 800 karakter.

*Quizizz* merupakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Hal ini karena dalam penerapannya, peserta didik tidak stress dan kaku saat memainkannya. Selain itu, *Quizizz* merupakan sistem penilaian yang menyenangkan dengan mendapatkan *feedback* langsung dari *Quizizz*. Contohnya adalah ketika peserta didik menjawab pertanyaan akan muncul *feedback* yang unik dan lucu berupa meme untuk jawaban benar maupun jawaban yang salah. Selain itu, terdapat papan *leaderboard* yang semakin menambah persaingan dan keseruan saat memainkan *Quizizz*.<sup>24</sup>

Penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran di kelas tidak menghilangkan substansi dari materi yang disampaikan guru. Tetapi mengombinasikannya dalam bentuk permainan interaktif yang menarik sehingga tercipta suasana kelas yang lebih hidup.<sup>25</sup> Dalam penggunaan

---

<sup>24</sup> Saiful Bahri, dkk., *Implementasi Game Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Menyenangkan di Masa Pandemi Covid-19*: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS), 13(2), Desember 2021, hal. 185

<sup>25</sup> Rojudin, dkk., *Penerapan Media Pembelajaran Quizizz Berbasis Pemberdayaan Peserta Didik MI Cisarua untuk Pembelajaran Materi Pecahan*: PROCEEDINGS UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 1(89), Desember 2021, hal. 90



*Quizizz* untuk pembelajaran, terdapat faktor pendukung dan penghambatnya. Faktor pendukungnya antara lain *Quizizz* dapat diakses dengan mudah melalui *website* atau *Google*, *platform Quizizz* yang menarik, dan dapat diakses melalui *handphone*, laptop, atau komputer. Selain faktor pendukung, ada pula faktor penghambat penggunaan *Quizizz* ini antara lain adalah RAM tidak mendukung dan gangguan jaringan internet.<sup>26</sup>

## 2. Evaluasi Pembelajaran PAI

Evaluasi menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 57 ayat (1) dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggara pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan.<sup>27</sup> Secara harfiah, kata evaluasi berasal dari bahasa Inggris *evaluation* yang artinya penilaian atau penaksiran. Sedangkan menurut istilah, evaluasi merupakan kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan objek menggunakan *instrument* yang hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur untuk memperoleh kesimpulan, sehingga dalam evaluasi ini terdapat kegiatan mengukur dan menilai yang dilakukan secara berkelanjutan.<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup>) Abd. Muis, dkk, *Implementasi Media Pembelajaran dengan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di SMP Al-Baitul Amien Jember (Full Day School) Tahun Ajaran 2021/2022*: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama, 7(3), Juli 2021, hal. 80-81

<sup>27</sup>) Sulistyorini, *Evaluasi Pendidikan dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*, cet pertama, (Yogyakarta: TERAS, 2009), hal. 45-46

<sup>28</sup>) *Ibid*, hal. 49-50

Sejalan dengan pengertian evaluasi di atas, Suharsimi Arikunto juga berpendapat bahwa dari kata *evaluation* inilah diperoleh kata evaluasi yang berarti menilai yang dilakukan pengukuran terlebih dahulu.<sup>29</sup> Alkin menjelaskan pengertian evaluasi adalah suatu aktivitas sistematis guna mengumpulkan, menganalisis dan melaporkan informasi yang bisa digunakan untuk mengambil keputusan yang berkenaan dengan hal yang dievaluasi.<sup>30</sup>

Evaluasi merupakan kegiatan yang terencana guna mengetahui keadaan objek dengan menggunakan *instrument* dan hasilnya dibandingkan dengan suatu tolak ukur agar diperoleh kesimpulan.<sup>31</sup> Dalam evaluasi, penilaian dan pembelajaran tidak dapat dipisahkan. Terutama untuk mencapai tujuan pembelajaran penilaian menjadi aspek penting. Kualitas pembelajaran yang baik dapat dilihat dari kualitas penilaiannya, pun sebaliknya kualitas penilaian dapat menunjukkan bagaimana kualitas pembelajarannya, sehingga guru harus mampu merancang sistem evaluasi yang bersifat kontinyu.<sup>32</sup> Jadi, evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses yang dapat menentukan apakah suatu tujuan pembelajaran tercapai atau tidak. Evaluasi merupakan proses pengukuran dan penilaian menggunakan *instrument*

---

<sup>29)</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan edisi revisi*, cet kedua belas, (Jakarta: Bumi Akasara, 2011), hal. 3

<sup>30)</sup> Rusydi Ananda dan Tien Rafida, *Pengantar Evaluasi Program Pendidikan*, cet pertama, (Medan: Perdana Publishing, 2017), hal. 2

<sup>31)</sup> Marlina, dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, cet pertama, (Aceh: Yayasan Penerbit Mugammad Zaini, 2021), hal. 176

<sup>32)</sup> Alwi Hilir, *Op. Cit.*, hal. 75

tertentu untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan ketercapaian peserta didik dalam pembelajaran yang kemudian dibandingkan dengan suatu tolak ukur agar menghasilkan kesimpulan. Setelah diperoleh kesimpulan itulah guru akan menentukan tindak lanjut dan mengetahui apakah pembelajaran yang telah dilakukan berkualitas atau tidak, serta tercapai tidaknya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Adapun beberapa fungsi evaluasi dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:<sup>33</sup>

- a. sebagai alat untuk mengetahui apakah peserta didik telah menguasai pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan yang diberikan guru,
- b. untuk mengetahui apa saja yang menjadi kelemahan peserta didik dalam belajar,
- c. untuk mengetahui tingkat ketercapaian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran
- d. sebagai sarana umpan balik dari peserta didik untuk guru setelah proses pembelajaran,
- e. sebagai alat untuk mengetahui seberapa jauh perkembangan belajar peserta didik,
- f. sebagai materi utama dalam laporan hasil belajar kepada wali peserta didik.

---

<sup>33)</sup> Sulistyorini, Op. Cit., hal. 59

Prinsip-prinsip umum dalam melaksanakan evaluasi adalah 1) prinsip kontinuitas, yakni evaluasi berkesinambungan dan dilaksanakan secara kontinyu, 2) komprehensif (menyeluruh), 3) objektivitas, yakni guru berlaku adil dan tidak ada perlakuan khusus terhadap peserta didik tertentu serta tidak pilih kasih, 4) kooperatif/ kerjasama, yakni guru bekerja sama dengan semua pihak, dan 5) praktis artinya mudah digunakan, baik untuk guru maupun orang lain yang menyusun alat evaluasi. Sedangkan menurut Daryanto, prinsip evaluasi pembelajaran adalah sah, adil dan obyektif, terpadu, terbuka, komprehensif, kontinuitas, sistematis, kriteria, dan akuntabel.<sup>34</sup>

Menurut Arifin, prinsip-prinsip umum evaluasi adalah kontinuitas, komprehensif, adil dan objektif, kooperatif, dan praktis. Sebuah evaluasi dikatakan praktis apabila mudah digunakan bagi yang menyusun maupun orang lain yang akan menggunakan alat evaluasi tersebut, sehingga perlu memperhatikan bahasa dan petunjuk mengerjakan soal harus jelas.<sup>35</sup> Selain itu, Danyati juga berpendapat mengenai syarat umum sebuah evaluasi pembelajaran, yakni kesahihan, keterandalan, dan kepraktisan. Kepraktisan dalam evaluasi diartikan sebagai kemudahan yang ada pada *instrument*

---

<sup>34</sup>) Rusi Rusmiati Aliyyah, *Evaluasi Pembelajaran sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan*, (Bogor: Universitas Djuanda, 2021), hal 8-10

<sup>35</sup>) Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur*, cet. kesepuluh, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hal. 30-31

evaluasi baik saat mempersiapkan, menggunakan, memperoleh hasil, maupun kemudahan dalam menyimpannya.<sup>36</sup>

Dalam melaksanakan evaluasi tentunya harus menggunakan alat/*instrument* evaluasi. Instrumen-instrumen yang digunakan dalam evaluasi berfungsi untuk memperoleh hasil yang lebih baik dan sesuai dengan kenyataan yang dievaluasi. Selain itu, penggunaan *instrument*/ alat evaluasi harusnya komprehensif yang meliputi tes dan nontes sehingga diperoleh gambaran hasil belajar yang objektif.<sup>37</sup> Hal ini berarti bahwa *instrument*/ alat evaluasi yang baik adalah alat evaluasi yang mampu mengavaluasi dengan baik serta menggunakan cara atau teknik evaluasi. Ada dua teknik evaluasi yang sering digunakan, yaitu teknik nontes dan tes.

a. Teknik Nontes, yang terdiri dari:<sup>38</sup>

- 1) skala bertingkat (*rating scale*)
- 2) kuesioner (*questionair*)
- 3) daftar cocok (*check list*)
- 4) wawancara (*interview*)
- 5) pengamatan (*observation*)
- 6) riwayat hidup

---

<sup>36</sup> Elis Ratnawulan dan A. Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Pustaka Setia, 2014), hal. 47-48 dan 52

<sup>37</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Teknologi Pengajaran*, cet ketujuh, (Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensindo, 2013), hal. 149

<sup>38</sup> Rusi Rusmiati Aliyyah, *Op. Cit.*, hal. 79-86

## b. Teknik Tes

Tes merupakan bentuk pemberian tugas dalam bentuk soal atau perintah yang harus dikerjakan peserta didik.<sup>39</sup> Teknik tes merupakan cara yang digunakan untuk pengukuran yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik.<sup>40</sup> Tes yang baik setidaknya telah memenuhi persyaratan tes yakni validitas, reliabilitas, objektivitas, praktibilitas, dan ekonomis. Tes yang diberikan guru kepada peserta didik dapat berupa tes tertulis maupun tes lisan. Pada tes tertulis, guru sudah menyediakan pertanyaan atau perintah yang harus dijawab peserta didik pada selembar kertas atau buku tulis. Sedangkan tes lisan, peserta didik langsung menjawab dengan lisan atas pertanyaan yang telah diajukan guru. Adapun faktor yang mempengaruhi perilaku peserta didik dalam tes antara lain:<sup>41</sup>

- 1) Faktor Psikologis, yaitu kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih tes untuk peserta didik, mengondisikan kelas sebelum tes, banyaknya latihan, memberikan motivasi yang tinggi untuk peserta didik dan cara peserta didik memahami soal.

---

<sup>39)</sup> Asrul, dkk., *Evaluasi Pembelajaran*, cet kedua, (Bandung: Citapustaka Media, 2015), hal. 2

<sup>40)</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*, cet kedua belas, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hal. 57-58.

<sup>41)</sup> Sulistyorini, *Op. Cit*, hal. 71

- 2) Faktor Administratif, yaitu berkaitan dengan tes, kualitas tes itu sendiri, tingkat kesulitan dan kemudahan tes, dan terjadinya gangguan waktu tes.

## **B. Hasil Penelitian Terdahulu**

Untuk mendukung penelitian ini, peneliti mengacu pada hasil penelitian terdahulu yang memiliki topik bahasan yang relevan dengan penelitian ini walaupun ada beberapa perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Lusnia tahun 2020 dari Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten dengan judul “Implementasi Aplikasi *Quizizz* dalam Penilaian Pembelajaran PAI”.<sup>42</sup> Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi aplikasi *Quizizz* dalam penilaian pembelajaran PAI dan untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa menggunakan aplikasi *Quizizz*. Penelitian yang dilakukan Lusnia menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Sedangkan teknik analisis yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian yang dilakukan Lusnia adalah perencanaan penilaian menggunakan aplikasi *Quizizz* yang dilakukan guru PAI dalam media aplikasi sudah cukup baik karena guru dan peserta didik bekerja sama dengan baik. Pelaksanaan penilaian menggunakan *Quizizz* sangat baik dan

---

<sup>42</sup> Lusnia, *Implementasi Aplikasi Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran PAI*, (Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Banten: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2020), hal. iii-iv diakses pada tanggal 21 Januari 2022, pukul 09.09 pada <http://repository.uinbanten.ac.id>

nilai yang diperoleh peserta didik mengalami peningkatan. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Lusnia dengan penelitian peneliti adalah teknik pengumpulan data. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi, sedangkan penelitian yang dilakukan Lusnia hanya menggunakan wawancara dan observasi. Perbedaan lainnya adalah peneliti ingin mengetahui tingkat kepraktisan *Quizizz* untuk evaluasi pembelajaran PAI.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Alifah Nurul Irfani pada tahun 2021 dari Universitas Islam Malang dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Wahid Hasyim Malang”.<sup>43</sup> Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui implementasi media *Quizizz* dalam mata pelajaran PAI di SMP Wahid Hasyim Malang; 2) mengetahui hambatan dan cara menyelesaikan hambatan dalam media pembelajaran *Quizizz* dalam mata pelajaran PAI di SMP Wahid Hasyim Malang. Pendekatan yang digunakan oleh Alifah Nurul Irfani adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan verifikasi. Hasil yang ditemukan selama penelitian adalah penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dalam mata pelajaran PAI di SMP Wahid Hasyim Malang sudah berjalan baik dan alasan guru menggunakan

---

<sup>43</sup> Alifah Nurul Irfani, *Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Wahid Hasyim Malang*, (Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Malang: Fakultas Agama Islam, 2021), diakses pada tanggal 20 Januari 2022, pukul 09.00 pada <http://repository.unisma.ac.id>



*Quizizz* dalam pembelajaran PAI adalah agar peserta didik tidak jenuh dan untuk menunjang proses pembelajaran. Selain itu, hambatan dalam penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran PAI adalah gangguan signal, kurangnya media yang dimiliki peserta didik dan keterbatasan waktu, sehingga sekolah memberikan solusi berupa penyediaan fasilitas yakni pengadaan laboratorium komputer bagi peserta didik yang tidak memiliki media pembelajaran memadai, serta adanya penambahan waktu dari guru PAI bagi peserta didik yang mengalami gangguan jaringan. Perbedaan penelitian yang dilakukan Alifah dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah penelitian peneliti ingin mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan *Quizizz* dan pada teknik pengumpulan data yang digunakan. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi, sedangkan pada penelitian ini hanya dilakukan dengan wawancara dan dokumentasi.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Endang Ngatiningsih pada tahun 2020 dari Universitas Islam Indonesia Yogyakarta dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan *Quizizz* dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang”.<sup>44</sup> Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan implementasi media pembelajaran berbasis online menggunakan *Quizizz* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Akidah

---

<sup>44</sup>) Endang Ngatiningsih, *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang*, (Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Agama Islam, 2020), hal. ix, diakses pada tanggal 21 Januari 2022 pukul 09.09

Akhlak di MAN Kota Magelang. Pendekatan yang digunakan Endang Ngatiningsih adalah pendekatan kualitatif dengan langsung ke lapangan dan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah model interaktif. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran menggunakan *Quizizz* bisa diterapkan dengan baik dan dapat menghasilkan pembelajaran yang asik dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan *Quizizz* terbukti dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan membawa hasil yang lebih baik. Perbedaan penelitian Endang dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah pada tujuan penelitian. Peneliti ingin mengetahui tingkat kepraktisan *Quizizz* untuk evaluasi pembelajaran PAI.

### **C. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian digunakan agar penelitian yang dilakukan tetap terfokus dan pembahasan yang dicari tidak melebar pada permasalahan lain. Fokus dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *Quizizz* untuk evaluasi pelajaran PAI di SDN 1 Kutosari yang dilaksanakan pada tahun 2021 saat semester I (satu) tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini ditujukan untuk peserta didik kelas VB yang telah menggunakan *Quizizz* untuk evaluasi pembelajaran PAI.