

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Implementasi

a. Pengertian Implementasi

Implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi ke dalam tindakan praktis, sehingga menimbulkan pengaruh pada perubahan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap.¹ Implementasi merupakan suatu kegiatan atau tindakan dari suatu rencana yang dibuat secara rinci untuk mencapai suatu tujuan. Implementasi dimulai ketika semua rencana dianggap sempurna. Implementasinya menurut teori Jones bahwa:

“Those Activities directed toward putting a program into effect” (Proses mewujudkan program hingga memperlihatkan hasilnya). Jadi implementasi adalah tindakan yang dilakukan setelah suatu kebijakan ditetapkan. Implementasi merupakan cara agar sebuah kebijakan dapat mencapai tujuannya”.²

Pengertian pelaksanaan di atas menjelaskan bahwa pelaksanaan bukan sekedar kegiatan, melainkan merupakan kegiatan terencana yang dilakukan dengan sungguh-sungguh berdasarkan acuan yang direncanakan secara sungguh-sungguh.

¹ Oemar Hamalik, Dasar-dasar Pengembangan, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hal 237

² Mulyadi, Implementasi kebijakan (Jakarta: Balai Pustaka, 2015), 45

Oleh karena itu implementasi tidak berdiri sendiri melainkan dipengaruhi oleh objek berikutnya yaitu implementasi suatu program. Sedangkan menurut Guntur Setiawan, beliau berpendapat bahwa:

“Implementasi adalah perluasan kegiatan yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksana, birokrasi yang efektif”.³

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan adalah suatu kegiatan yang terencana, bukan sekedar kegiatan dan dilakukan dengan sungguh-sungguh berdasarkan norma-norma tertentu untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu pelaksanaannya tidak berdiri sendiri tetapi masih dipengaruhi oleh objek berikutnya yaitu program kurikulum di suatu sekolah atau suatu lembaga.

b. Tahap Implementasi

Tahap implementasi menurut Malik, A & Narimo, S ada tiga tahap yakni Perencanaan, Pelaksanaan, Evaluasi dengan penjelasan sebagai berikut :

1) Perencanaan

Perencanaan implementasi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan *aplikasi Quizzi* pada siswa kelas XI SMK Ma'arif 1 kebumen dilakukan

³ Guntur Setiawan, Implementasi dalam Birokrasi Pembangunan (Jakarta: Balai Pustaka, 2004), 39

bersama-sama dengan pihak Guru mapel Pendidikan Agama Islam.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan implementasi evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan *aplikasi Quizziz* pada siswa SMK Ma'arif 1 Kebumen dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh Guru mapel Pendidikan Agama Islam.

3) Evaluasi

Evaluasi implementasi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan *aplikasi Quizziz* pada siswa SMK Ma'arif 1 Kebumen dilakukan oleh peneliti, agar dapat menjadi perbandingan anatar sebelum implementasi dilakukan dan sesudah implementasi dilakukan.⁴

2. Aplikasi Quizziz

a. Pengertian Aplikasi Quizziz

Aplikasi *Quizziz*, menurut Sitorus, D.S., dan Santoso, T.N.B, merupakan aplikasi berbasis permainan yang menghadirkan aktivitas multipemain di dalam kelas dan meningkatkan pembelajaran melalui interaksi. Aplikasi *Quizziz* merupakan salah satu permainan edukasi yang dapat membantu

⁴ Malik, A., & Narimo, s. (2019). Implementasi Pendidikan Agama Islam berbasis masyarakat di Temanggung. *Profika: Jurnal Studi Islam*, 19(1), 6-12

dalam pembelajaran. Awalnya aplikasi ini sering digunakan untuk menilai atau mengukur pembelajaran.⁵

Aplikasi *Quizizz* menyediakan berbagai jenis soal yang dapat dikerjakan oleh siapa saja, namun pengguna juga dapat membuat soal sendiri. Pengguna dapat menambahkan gambar dan video pada soal, soal dapat berbentuk pilihan ganda, polling, esai, dan pengguna juga dapat membuat soal yang jawabannya berupa gambar. Terdapat pengaturan waktu sehingga setiap soal dapat diselesaikan dengan batasan waktu yang berbeda-beda sesuai dengan tingkat kesulitan soal.⁶

Pada siswa SMK, strategi pembelajaran ceramah dengan media penyampaian materi secara langsung seolah-olah guru memberikan ceramah, tidak bisa dikatakan sebagai strategi yang efektif. Siswa SMK yang tengah tumbuh-tumbuhnya akan upaya pencarian jati diri, tidak terlepas begitu saja dengan olah emosi, dan di fasilitasi oleh sekolah tersebut di perbolehkan membawa *handpone*. Sangat di sayangkan jika pada saat proses pembelajaran pemanfaatan media *handpone* tersebut tidak digunakan dengan baik. Sehingga tidak bisa dipungkiri bila

⁵ Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81-88.

⁶ Ibid.

akhirnya materi yang disampaikan guru tiak bisa diterima dengan mudah oleh siswa-siswanya.⁷

Menurut Salsabila, U.H., Habiba, I.S., Amanah, I.L., Istiqomah, N.A., dan Difany, S., Aplikasi *Quizziz* memiliki beragam fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan pekerjaan rumah atau tugas. Siswa tidak hanya merasa lebih mudah menyelesaikan tugas, tetapi menjadikan belajar di kelas menjadi lebih menyenangkan karena fitur *Quizziz* yang menarik dan desain modern. Sebuah permainan edukasi yang tidak bisa dilepaskan dari komponen inventif, seru, penuh petualangan, dan kreatif, yang kemudian dapat mendorong motivasi positif pada setiap siswa untuk belajar, sehingga dapat mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan secara konkrit dan rata.⁸

b. Tahap – tahap membuat dan pengoprasian *Aplikasi Quizziz*

- 1) Buka web, lalu ketik Aplikasi *Quizziz*
- 2) Jika belum memiliki akun, klik sign up
- 3) Isi semua ketentuan pendaftaran akun
- 4) Kemudian masuk ke Aplikasi *Quizziz*, klik log in

⁷ Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi qu izizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/ JIITUJ*, 4(2), 163-173.

⁸ Ibid.

- 5) Isi dengan email dan password yang telah digunakan untuk mendaftarkan akun
- 6) Tentukan model kuis, jika ingin membuat sendiri, maka klik create my quiz.⁹

3. Evaluasi

a. Pengertian

Pendidikan merupakan suatu program yang melibatkan berbagai unsur yang bekerja sama untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Sebagai suatu program, Pendidikan adalah kegiatan yang dipilih secara sadar yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan tertentu.¹⁰

Evaluasi pelaksanaan program sangatlah penting untuk mengetahui apakah program tersebut efektif dan efisien dalam mencapai tujuannya. Untuk mengetahui komponen-komponen dan proses kerja yang menjadi akar kegagalan pencapaian tujuan, maka dilakukan evaluasi terhadap komponen-komponen dan proses kerja tersebut.

Pengambilan keputusan berdasarkan temuan pengukuran dan standar yang diterima disebut evaluasi. Baik pengukuran maupun evaluasi merupakan proses yang berkelanjutan. Setelah

⁹ Ibid.

¹⁰ Purwanto, Evaluasi Hasil Belajar Cetakan ke 6, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014)., Hal.

pengukuran selesai dilakukan evaluasi, dan dilakukan penilaian berdasarkan hasil pengukuran.

Keputusan dibuat dengan membandingkan temuan pengukuran dengan standar yang telah ditetapkan sebelumnya. Oleh karena itu, mengukur dan mengambil keputusan berdasarkan perbandingan temuan pengukuran dengan kriteria yang dimaksudkan merupakan dua langkah dalam melakukan evaluasi.¹¹

Dalam program pendidikan, penilaian hanya dapat dilakukan setelah dilakukan pengukuran terhadap berbagai komponen program pendidikan. Evaluasi diharapkan dapat menjadi umpan balik yang baik terhadap program yang telah dilaksanakan (*feedback*) dan memberikan informasi yang diperlukan untuk menjalankan program di masa yang akan datang (*feedforward*). Setiap kegiatan memerlukan evaluasi guna mengetahui apakah kegiatan tersebut berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Keputusan evaluasi diambil berdasarkan hasil pengukuran dan kriteria.

Pengertian evaluasi dikemukakan oleh Whiterington. Whiterington dalam Arifin menyatakan bahwa evaluasi adalah “an evaluation is a declaration that some thing has or does not have value” (Arifin: 1991)”. Dari pengertian tersebut dapat

¹¹ Ibid., hal. 2

dipahami bahwa evaluasi adalah menentukan apakah sesuatu mempunyai nilai atau tidak.¹²

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah proses menilai sesuatu untuk menentukan nilai atau maknanya, sesuai dengan pengertian yang telah diberikan di atas. Oleh karena itu, harus ada standar ukuran untuk menentukan apa yang dianggap berharga dan apa yang tidak berharga

Suatu pengukuran harus dilakukan untuk menentukan siapa yang memenuhi ukuran “nilai” dan siapa yang tidak, bergantung pada apakah suatu ukuran nilai telah tercapai atau belum. Ringkasnya, kegiatan evaluasi atau penilaian saja tidak cukup. Kegiatan evaluasi didahului dengan kegiatan lain yang disebut pengukuran.¹³

Contoh berikut menunjukkan bagaimana pengukuran dan penilaian saling berhubungan. Ujian harian diberikan oleh seorang guru (*post test*). Guru kemudian meninjau lembar jawaban siswa. Pemeriksaan dilakukan dengan membandingkan respon siswa terhadap kriteria evaluasi dan kunci jawaban yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil tes, siswa X mendapat nilai 80. Pada buku nilai, angka 80 dapat diubah menjadi huruf A.

¹² Mindani, Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam cetakan 1 (Bengkulu: Elmarkazi, 2022), Hal 2

¹³ Ibid., hal. 3

Pengujian, pengecekan, dan pemberian nilai 80 oleh guru disebut sebagai kegiatan pengukuran, sedangkan mengubah atau mengubah nilai 80 menjadi A disebut sebagai penilaian. Nilainya adalah hasil pengukuran yaitu 80, dan hasil evaluasinya adalah A yang disebut dengan skor.¹⁴

b. Tahap tahap evaluasi

Tahap evaluasi menurut Purwanto ada dua tahap yakni Pengukuran, dan kriteria dengan penjelasan sebagai berikut

1) Pengukuran

Membandingkan dua benda yang dapat diukur dengan alat ukur, kemudian menginterpretasikan hasilnya dengan menggunakan seperangkat prinsip yang telah ditentukan, merupakan sebuah pengukuran. Hopkins dan Antes mendefinisikan pengukuran sebagai proses pemberian nilai numerik pada karakteristik benda, orang, atau peristiwa untuk menunjukkan disparitas numerik. Pengumpulan data dalam ilmu alam dilakukan melalui pengukuran.

Teknik ini digunakan dalam bidang pendidikan untuk mengumpulkan data pengukuran guna menghasilkan data yang obyektif. Karena pengumpulan data menempatkan objek yang diukur pada jarak tertentu dan memberikan legitimasi alat ukur dan objektivitas dapat dicapai.

¹⁴ Ibid

Pengumpulan data tidak lagi mencakup subjektivitas dalam mengukur hasil karena adanya pendelegasian wewenang atas alat pengukuran dan sebagai hasilnya diperoleh data yang obyektif. Dalam pengumpulan data juga dilakukan pengukuran untuk memperoleh data yang obyektif.¹⁵

2) **Kriteria**

Keputusan penilaian dibuat dengan menggunakan data dari pengukuran dan serangkaian standar. Hasil pengukurannya berupa angka mati yang tidak ada artinya sama sekali. Temuan pengukuran tidak dapat digunakan untuk mengambil keputusan. Setelah dibandingkan dengan kriteria tertentu, temuan pengukuran baru mempunyai makna dan dapat dimanfaatkan untuk mengambil keputusan. Hanya jika didasarkan pada suatu norma atau kriteria maka interpretasi temuan pengukuran dapat dianggap evaluatif.¹⁶

Perlakuan kriteria menetapkan signifikansi data pengukuran. Misalnya, hasil belajar matematika lima siswa diukur, dan hasilnya adalah sebagai berikut: 5, 10, 7, 4, dan 6. Hasil pengukuran tersebut tidak mempunyai arti dan tidak dapat diambil keputusan. Hasil pengukuran tersebut baru dapat digunakan untuk mengambil keputusan setelah

¹⁵ Ibid., hal. 2

¹⁶ Ibid., hal. 3

dibandingkan dengan kriteria yang telah ditentukan. Sebagai contoh kriterianya adalah “Siswa hanya dapat dinyatakan lulus apabila memperoleh nilai pengukuran minimal 6,00”.

1. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

a. Pembelajaran

Pada hakikatnya, pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara anak dengan anak dan anak dengan sumber belajar, serta anak dengan guru. Jika latihan edukatif ini dilakukan dalam suasana santai yang membuat anak merasa aman, maka dampaknya akan lebih besar bagi mereka. Pembelajaran yang terjadi pada tingkat individu dan kontekstual mengandung arti bahwa proses belajar individu bergantung pada lingkungan dan tahap perkembangannya.¹⁷

Hal tersebut juga sesuai dengan empat kutub pembelajaran yang dikatakan oleh Ausuble dan Robinson yang mengembangkan pendekatan pembelajaran yang bertolak dari dua kontinum bersilangan, yaitu kontinum belajar mencari (*discovery learning*) – belajar menerima (*reception learning*) dan belajar bermakna (*meaningful learning*) - dan belajar menghafal (*rote learning*). Kedua kontinum tersebut membentuk empat kutub belajar yang dapat digambarkan pada sebuah bagan garis silang. *Kontinum* belajar mencari-menerima sebagai garis

¹⁷ Abdul Majid, Pembelajaran Tematik Terpadu(Bandung: Rosdakarya, 2014)., hal. 15

vertikal, dan belajar bermakna-menghafal sebagai garis horizontal.¹⁸

Kegiatan pembelajaran yang mengedepankan signifikansi dan melibatkan siswa merupakan salah satu dari empat model pembelajaran yang paling efektif dari empat kutub pembelajaran. Pembelajaran yang menekankan pada tujuan atau arti penting sumber daya dan latihan yang disediakan bagi siswa dikatakan pembelajaran bermakna. Oleh karena itu, dengan mengangkat tema-tema yang berkaitan dengan kehidupan dan lingkungan siswa sehari-hari, pembelajaran tematik akan memberikan siswa tujuan karena akan memenuhi kebutuhan mereka dan membangkitkan minat dan kemampuan mereka, yang akan membantu mereka dalam menyelesaikan pekerjaan atau mempersiapkan diri demi masa depan.¹⁹

Prosedur pembelajaran berbasis kompetensi adalah kegiatan belajar mengajar yang dirancang untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, sikap, dan kemampuan yang dibutuhkannya untuk melakukan sesuatu dalam bentuk serangkaian tindakan cerdas (berupa kemampuan, tekad, dan keberhasilan) yang penuh dengan kecerdasan serta tanggung

¹⁸ Ibid., hal. 16

¹⁹ Ibid., hal. 17

jawab yang harus dimiliki seseorang untuk melakukan tugas-tugas jenis tertentu.²⁰

Beberapa kemampuan manusia yang merupakan hasil belajar memerlukan berbagai model pembelajaran dan strategi untuk mencapainya, yaitu sebagai berikut:²¹

- a) Keterampilan intelektual, yaitu sejumlah pengetahuan mulai dari kemampuan membaca, menulis, berhitung hingga berpikir kompleks. Kemampuan ini sangat bergantung pada kapasitas intelektual, kecerdasan sosial, dan kesempatan belajar yang dimiliki seseorang.
- b) Strategi kognitif, yaitu kemampuan mengatur cara belajar dan berpikir dalam arti luas, termasuk kemampuan memecahkan masalah.
- c) Informasi verbal, yaitu pengetahuan dalam arti informasi dan fakta.
- d) Keterampilan motorik, yaitu pengetahuan yang berupa keterampilan dalam menggunakan sesuatu, keterampilan gerak.
- e) Sikap dan nilai, yaitu hasil belajar yang berkaitan dengan sikap, intensitas emosi.

b. Pendidikan Agama Islam

²⁰ Ibid., hal. 22

²¹ Aunurrahman, Belajar dan pembelajaran, cetakan ke 11, (Bandung: Alfabeth, 2019)., hal. 142

Jika pembinaan akal, hati, dan jasmani dapat menghasilkan manusia yang berbudaya tinggi, maka pendidikan mencakup pengembangan karakter dan pembentukan rasa tanggung jawab. Upaya pendidikan manusia ibarat makanan yang mengandung vitamin untuk menunjang pertumbuhan manusia. Tergantung pada pandangan hidup masing-masing yakni pendidik atau lembaga pendidikan, tujuan dan sasaran pendidikan juga ditetapkan secara berbeda-beda. Oleh karena itu perlu dirumuskan pandangan hidup Islam yang mengarahkan tujuan dan sasaran pendidikan Islam.

Jika seorang Muslim benar-benar ingin menjadi mukmin yang baik, ia harus mengikuti hukum Islam dan menaati Allah. Ia harus mempunyai kapasitas untuk memahami, menilai, dan menerapkan ajarannya sejalan dengan akidah dan nilai-nilai Islam. Oleh karena itu, proses pendidikan Islam harus digunakan untuk mendidik umat. Menurut sudut pandang yang dikemukakan di atas, pendidikan Islam merujuk pada suatu sistem pendidikan yang mampu memampukan seseorang untuk menjalani kehidupannya sejalan dengan tujuan dan nilai-nilai Islam yang telah membentuk dan menjiwai kepribadiannya.²² Dengan demikian pengertian pendidikan Islam adalah suatu sistem kependidikan yang mencakup seluruh aspek kehidupan yang

²² H.M. Arifin, Ilmu Pendidikan Islam, (Mataram: Bumi Aksara, 2006)., hal 07

dibutuhkan oleh manusia sebagai hamba Allah, sebagaimana Islam telah menjadi pedoman bagi seluruh aspek kehidupan manusia, baik duniawi maupun ukrawi.

Mengingat ruang lingkup pendidikan Islam, maka pendidikan Islam tetap terbuka terhadap tuntutan kesejahteraan umat manusia, baik tuntutan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi maupun tuntutan pemenuhan kebutuhan hidup rohaniyah.²³ Oleh karena itu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah suatu proses yang melibatkan interaksi dengan peserta didik, yaitu kegiatan belajar mengajar untuk menanamkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat berkembang menjadi pemeluk agama yang baik, menaati ajaran Islam, dan menjaga agar Rahmat Allah SWT tetap pada dirinya.

Ruang lingkup pendidikan Islam yang mencakup kegiatan pendidikan yang dilaksanakan secara konsisten dan berkesinambungan dalam bidang atau bidang kehidupan manusia meliputi:²⁴

- a) Bidang kehidupan beragama yang bertujuan untuk mengembangkan pribadi manusia sesuai dengan norma ajaran Islam.

²³ Ibid., hal. 08

²⁴ H. M. Arifin, Ilmu Pendidikan Islam, (Mataram: Bumi Aksara, 2006) ., hal. 12

- b) Bidang kehidupan keluarga yang bertujuan untuk berkembang menjadi keluarga sejahtera.
- c) Bidang kehidupan ekonomi yang bertujuan untuk dapat berkembang menjadi suatu sistem kehidupan yang bebas dari eksploitasi manusia oleh manusia.
- d) Bidang kehidupan bermasyarakat yang bertujuan untuk membina masyarakat adil dan makmur berdasarkan ridha dan ampunan Allah SWT.
- e) Bidang kehidupan politik yang bertujuan untuk mewujudkan sistem demokrasi yang sehat dan dinamis sesuai dengan ajaran Islam.
- f) Bidang kehidupan seni dan budaya yang bertujuan agar kehidupan manusia penuh keindahan dan semangat yang tidak lepas dari nilai-nilai moral agama.
- g) Bidang ilmu hayat yang bertujuan untuk dikembangkan menjadi alat untuk mencapai kesejahteraan hidup manusia yang dikendalikan oleh iman.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam diberikan kepada peserta didik oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan tujuan untuk mengembangkan manusia unggul yang tercermin dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan agama Islam adalah pengajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik mengenali, memahami, dan menghayati keimanan, ketakwaan,

dan akhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utama kitab suci Al-Qur'an dan Hadits, melalui pengarahan, pengajaran, pelatihan dan penggunaan pengalaman. Disertai dengan seruan kepada masyarakat untuk menghormati agama demi menumbuhkan persatuan dan nasionalisme.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti akan memaparkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang *relevan* dan sejenis. Hal ini dilakukan untuk menunjukkan perbedaannya dengan penelitian yang telah dilakukan lebih dulu dan membuktikan keaslian dari penelitian ini. Berikut ini beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya:

Skripsi yang ditulis oleh Lusnia dengan judul “Implementasi Aplikasi *Quizziz* dalam Penilaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”,²⁵ dari Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten pada tahun 2020. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui implementasi *aplikasi Quizziz* dalam penilaian pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa menggunakan *aplikasi Quizziz*.

Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif deskriptif yang menggunakan wawancara sebagai pendekatan pengumpulan data dalam penelitian ini. Temuan penelitian menunjukkan bahwa karena kerjasama

²⁵ Lusnia, Implementasi Aplikasi Quizziz 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>

guru dan siswa baik, maka perencanaan penilaian yang dilakukan guru Pendidikan Agama Islam memanfaatkan aplikasi *Quizziz* pada media aplikasi terbilang baik. Aplikasi *Quizziz* digunakan untuk melaksanakan tes dengan cara yang sangat efektif, dan hasil siswa telah meningkat. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti, memfokuskan pada implementasi aplikasi *Quizziz* dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa SMK Ma'arif 1 Kebumen.

Kemudian skripsi yang ditulis oleh Endang Ngatiningsih dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis online dalam Menggunakan *Quizziz* dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di Man Kota Magelang”,²⁶ dari Universitas Islam Indonesia Yogyakarta pada tahun 2020. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan implementasi media pembelajaran berbasis online menggunakan *Quizziz* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan menggunakan metode dokumentasi, wawancara, dan observasi untuk mengumpulkan data. Temuan penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Quizziz* dapat digunakan secara efektif untuk menerapkan media pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang menarik. Selain itu, penggunaan aplikasi *Quizziz* telah terbukti meningkatkan pemahaman siswa. Tujuan

²⁶ Endang Ngatiningsih, Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan *Quizziz* dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota 9 Magelang, (Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Agama Islam, 2020), hal. ix, diakses pada tanggal 21 Januari 2022 pukul 09.09

penelitian itulah yang membedakannya penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni peneliti ingin mengetahui tingkat kepraktisan aplikasi *Quizziz* dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Selanjutnya, skripsi yang ditulis oleh Alifah Nurul Irfani dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran *Quizziz* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Wahid Hasyim Malang”,²⁷ dari Universitas Islam Malang pada tahun 2021. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui implementasi media *Quizziz* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Wahid Hasyim Malang; 2) mengetahui hambatan dan era menyelesaikan hambatan dalam media pembelajaran *Quizziz* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Wahid Hasyim Malang.

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif deskriptif dengan teknik mengumpulkan data melalui wawancara dan dokumentasi. Sedangkan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi kesimpulan merupakan prosedur analisis data yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa SMP Wahid Hasyim Malang sudah memanfaatkan media pembelajaran aplikasi *Quizziz* untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan baik. Guru menyebutkan gangguan sinyal dan kurangnya media yang dimiliki siswa menjadi alasan

²⁷ Alifah Nurul Irfani, Penggunaan Media Pembelajaran *Quizziz* 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>

penggunaan media pembelajaran aplikasi *Quizziz* untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan juga keterbatasan waktu dalam pembelajaran, maka sekolah memberikan solusi dengan menyediakan fasilitas seperti laboratorium komputer bagi siswa yang menjadi kekurangan sumber belajar, serta tambahan waktu dari guru Pendidikan Agama Islam untuk melakukan kegiatan pembelajaran di kelas.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian ini adalah penelitian ini menentukan kepraktisan penggunaan aplikasi *Quizziz* dan teknik pengumpulan data yang digunakan. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dokumentasi, sedangkan penelitian ini hanya dilakukan dengan wawancara dan dokumentasi. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti berfokus pada implementasi aplikasi *Quizziz* dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa SMK Ma'arif 1 Kebumen.

Dari beberapa penelitian tersebut, terdapat perbedaan mendasar dengan penelitian yang dilakukan peneliti dari segi isi. Sehingga dapat dipastikan bahwa penelitian yang dilakukan peneliti merupakan karya asli sendiri, bukan plagiarisme dari penelitian yang sudah ada.

C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian digunakan agar penelitian yang dilakukan tetap terfokus pada pembahasan yang dicari dan tidak melebar pada permasalahan yang lain. Adapaun fokus dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran aplikasi *Quizziz* untuk evaluasi pelajaran

Pendidikan Agama Islam di SMK Ma'arif 1 Kebumen yang dilaksanakan pada tahun 2022 saat semester 1 tahun 2022/2023. Penelitian ini ditunjukkan untuk peserta didik kelas X1 yang telah menggunakan *Aplikasi Quizziz* untuk evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam.