



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 1 Tahun 2023 Halaman 816 - 827

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Alat Penilaian Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Quizizz di Sekolah Menengah Pertama

Ika Puspitasari¹, Aliyatul Ilmi Suryani², Shokhibul Arifin^{3✉}

Universitas Muhammadiyah Surabaya, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: ikapuspitarsari@um-surabaya.ac.id¹, aliyatulilmisuryani@gmail.com², shokhibularifin@um-surabaya.ac.id³

Abstrak

Alat penilaian merupakan alat ukur untuk menilai dan sejauh mana siswa memahami materi yang disampaikan. Alat penilaian yang dikembangkan peneliti menggunakan aplikasi *Quizizz*. Tujuan pada penelitian ini untuk mengetahui kelayakan alat penilaian menggunakan aplikasi *Quizizz* dengan mengetahui validitas, reliabilitas butir soal, Uji tingkat kesukaran, dan Uji daya beda. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan 4-D Thiagarajan yang dimodifikasi menjadi 3 tahapan. Penelitian diawali dengan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*) dan pengembangan (*develop*). Instrumen divalidasi oleh validator sebelum diujicobakan kepada siswa. Instrumen soal penilaian divalidasi oleh ahli materi dengan hasil sebesar 83% (sangat layak), ahli media 77% (layak) dan ahli Bahasa sebesar 88% (sangat layak) sehingga alat penilaian dengan aplikasi *Quizizz* sangat layak digunakan. Validitas item soal menyatakan 21 butir soal valid dan 4 soal tidak valid. Reliabilitas instrumen penilaian dinyatakan reliabel dengan mendapatkan koefisien reliabel sebesar 0,926 dan termasuk dalam kategori sangat tinggi. Uji tingkat kesukaran 14 soal kategori mudah dan 11 soal kategori sedang, sedangkan uji daya beda 1 soal dalam kategori baik sekali, 15 soal kategori baik 3 soal kategori cukup, sebanyak 6 soal kategori jelek dan jelek sekali.

Kata Kunci : Alat penilaian; *Quizizz*; Pendidikan Agama Islam.

Abstract

The assessment tool is a measuring tool for assessing and the extent to which students understand the material presented. Researchers developed an assessment tool using the *Quizizz* application. This study aims to determine the feasibility of an assessment tool using the *Quizizz* application by knowing the validity, reliability of the items, difficulty level test, and differential power test. The research method used is the *Research and Development (R&D)* method using the Thiagarajan 4-D development model which is modified into 3 stages. The research begins with defining, designing and developing. The instrument was validated by the validator before being tested on students. The assessment instrument was validated by material experts with a result of 83% (very feasible), media experts 77% (decent) and language experts 88% (very feasible) so that the assessment tool with the *Quizizz* application is very feasible to use. The validity of the items stated that 21 items were valid and 4 questions were invalid. The reliability of the assessment instrument was stated to be reliable with a reliable coefficient of 0.926 and included in the very high category. Test the difficulty index of 14 questions in the easy category and 11 questions in the medium category. Discrimination Index test 1 question in very good category, 15 questions in good category, 3 questions in sufficient category, 6 questions in bad category and very bad category.

Keywords: Assessment tool; *Quizizz*; Islamic Education.

Copyright (c) 2023 Ika Puspitasari, Aliyatul Ilmi Suryani, Shokhibul Arifin

✉Corresponding author :

Email : shokhibularifin@um-surabaya.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4678>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Untuk mencapai keberhasilan pembelajaran dalam pendidikan, terdapat beberapa komponen pembelajaran yang dapat menunjang yaitu: komponen tujuan, komponen materi, komponen strategi belajar mengajar, komponen media dan komponen evaluasi (Rusman, 2017). Semua komponen tersebut tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran. Hal yang menjadi fokus utama dalam pembelajaran adalah tujuan pembelajaran, sedangkan untuk mengetahui tingkat efektivitas dari program pembelajaran yang disusun oleh pendidik maka diperlukan penilaian pembelajaran. Penilaian hasil belajar memiliki tujuan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang sudah dilakukan oleh guru termasuk juga mengukur keberhasilan peserta didik dalam penugasan materi yang telah ditentukan (Purnamasari, 2015).

Dalam proses penilaian perlu diperhatikan mengenai optimalisasi alat penilaian Guru akan lebih mudah dalam melakukan penilaian jika menggunakan alat yang tepat (Hamidah & Wulandari, 2021). Pada era digital ini, kegiatan penilaian tidak hanya dilakukan dengan manual konvensional saja, namun dikembangkan alat yang dapat digunakan sebagai media dalam kegiatan penilaian dengan pemanfaatan media teknologi informasi dan komunikasi (TIK) (Ningsih & Wardani, 2021). Pemanfaatan alat penilaian berbasis teknologi mempunyai peran membantu untuk mengukur ketercapaian pembelajaran (Idris & Asyafah, 2020). Untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan dalam proses pembelajaran perlu diperhatikan sistem penilaian yang baik dan terencana (Natalina et al., 2015).

Melalui hasil angket respon peserta didik yang sudah dilakukan di SMPN 52 Surabaya kepada 35 peserta didik yang berkaitan dengan penilaian pada pembelajaran pendidikan Agama Islam, diperoleh data bahwa 91,4 % responden menyatakan tidak pernah guru memberikan soal pendidikan agama Islam dalam bentuk aplikasi, kemudian 71,4 % responden menyatakan tidak pernah guru menggunakan kuis interaktif berupa game pada materi pendidikan agama Islam, selanjutnya 91,4 % responden menyatakan tidak pernah menggunakan alat penilaian (misalkan ujian *online* atau aplikasi) pada pengambilan nilai pendidikan agama Islam. Analisis tersebut diperlukan untuk mengetahui bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penilaian (Saputra, 2022).

Peran penilaian kelas dimaksudkan agar pembelajaran siswa meningkat dan kualitas mengajar guru menjadi lebih baik dalam rangka memastikan bahwa potensi peserta didik bisa berkembang maksimal (Rinehart & Giles, 2011). Fakta di atas menyebutkan bahwa dalam kegiatan penilaian pembelajaran masih menggunakan alat penilaian yang biasa melalui tes tertulis sehingga belum ada penilaian yang praktis dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. Permasalahan ini bisa diatasi, pemanfaatan teknologi bisa dijadikan sebagai alternatif dalam proses menjawab soal dan metode menentukan nilai pada pembelajaran agama Islam.

Pengembangan media penilaian berbasis IT menjadi salah satu jalan untuk mengatasi masalah tersebut (Ningsih & Wardani, 2021). Penggunaan media penilaian berbasis IT akan sangat membantu pendidik untuk membuat tes yang dijadikan sebagai penilaian sehingga lebih praktis dan efektif (Ramdani et al., 2019). Terkait dengan hal tersebut, terdapat sebuah alat penilaian yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menciptakan tes yang menarik melalui sebuah permainan kuis interaktif.

Mengacu pada penelitian sebelumnya bahwa penggunaan instrumen berbasis *online* memudahkan proses penilaian yang dilakukan guru (Kuncahyono et al., 2019). Pemanfaatan alat penilaian dengan metode daring juga bisa memberikan alternatif dan mereduksi kelemahan alat penilaian konvensional (Pratiwi, 2017). Penelitian lain yang menjelaskan tentang alat penilaian online yang dapat dimanfaatkan adalah *Quizizz* (Degirmenci, 2021; Göksün & Gürsoy, 2019). *Quizizz* merupakan sebuah *web tool* yang dapat dijadikan sebagai alat penilaian di kelas misalnya dalam penilaian formatif (Zhao, 2019). *Quizizz* adalah *software* yang dibuat oleh Ankit Gupta dan Deepak Joy Cheenath dari India yang bisa memberikan pengalaman belajar yang baik, menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran dan fleksibel dalam penggunaannya (Amri & Shobri, 2020). Berdasarkan pada penelitian terdahulu sebagai dasar acuan bahwa penilaian pembelajaran secara

daring pada ranah materi Pendidikan Agama Islam belum banyak dilakukan dan perlu adanya pengembangan lebih lanjut.

Pendidik dapat membuat soal yang dikemas dalam permainan kuis interaktif (Purba, 2020). *Quizizz* menjadi salah satu media yang dapat digunakan dalam penilaian (Elisa et al., 2021). Setiap soal memiliki 4 pilihan jawaban bahkan lebih. Tidak hanya soal saja, pendidik juga dapat menambahkan gambar sebagai visualisasi dari soal tersebut, apalagi yang berkaitan dengan materi Pendidikan Agama Islam yang bersifat abstrak. *Quizizz* menyediakan data dan statistik tentang kinerja peserta didik yang dapat langsung diunduh oleh pendidik (Darmawan et al., 2020). Pendidik tidak perlu menganalisa satu persatu soal untuk mengetahui soal mana yang dikira paling sulit dan paling mudah untuk dikerjakan oleh peserta didik, karena *quizizz* juga telah menyediakan prosentase dari masing-masing soal menurut tingkat kesulitan soal tersebut. Ini akan memudahkan pendidik dalam menjalankan proses penilaian, dengan waktu yang singkat namun tetap memperhatikan keefektifan dalam kegiatan penilaian tersebut Berdasarkan pada uraian diatas, peneliti menjadi tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan tentang alat penilaian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan *quizizz*.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian bersifat analisis untuk dapat menghasilkan produk tertentu sedangkan untuk menguji efektifitas produk agar bisa dimanfaatkan pada masyarakat secara luas, maka dibutuhkan penelitian ini dalam rangka menguji efektifitas produk tersebut. Sifat dari penelitian dan pengembangan adalah longitudinal yaitu bertahap bisa multi tahun (Sugiyono, 2008).

Prosedur pengembangan pada penelitian ini mengikuti langkah dari model pengembangan Thiagarajan, yaitu menggunakan model 4-D yang meliputi empat langkah pengembangan antara lain, tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*) (Thiagarajan, 1974). Akan tetapi di dalam penelitian ini, hanya sampai pada tahap pengembangan saja sehingga tahap keempat tidak dilaksanakan. Karena peneliti hanya melakukan uji coba sebanyak satu kali.

Tahap pendefinisian (*define*) meliputi lima hal yaitu: 1) analisis awal-akhir; 2) analisis siswa; 3) analisis materi. Tahap perancangan (*design*) terdiri dari 1) perencanaan pembuatan soal, 2) pemilihan media, 3) pemilihan format. Tahap pengembangan (*develop*) meliputi validasi ahli (pakar) yang terdiri dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa kemudian melakukan uji coba instrumen penilaian. Tahap yang dilaksanakan setelah melakukan tahap uji coba atau penelitian yaitu menguji validitas dan reliabilitas (Malawi & Maruti, 2016), uji tingkat kesukaran dan uji daya beda (Son, 2019).

Pengembangan alat penilaian pendidikan agama Islam dalam bentuk *game* interaktif yang diaplikasikan dengan *quizizz* di SMP Negeri 52 Surabaya dan dilaksanakan pada waktu semester ganjil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan alat penilaian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan *quizizz* sebagaimana yang telah dijelaskan pada keterangan sebelumnya dilakukan dengan berpedoman pada model pengembangan 4D Thiagarajan. Berikut ini Langkah – Langkah yang sudah dilaksanakan oleh peneliti untuk mengembangkan alat penilaian mata pelajaran pendidikan agama Islam:

Tahap Pendefinisian (*Define*), Tahap ini adalah langkah pertama yang dilaksanakan pada penelitian ini. Pada kegiatan ini dilakukan analisis kurikulum, analisis siswa, analisis materi dan perumusan indikator pencapaian kompetensi. Empat analisis tersebut dijelaskan sebagai berikut:

Analisis Awal-Akhir, Dalam tahap ini melakukan kegiatan analisis yang dilaksanakan di tempat penelitian. Pelaksanaan kegiatan ini pada tanggal 13 Oktober 2022. Proses analisis kurikulum dilaksanakan dengan kegiatan wawancara pada guru mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas VIII SMPN 52 Surabaya dan peneliti membuat catatan lapangan. Hasil yang didapatkan dalam analisis ini, yaitu seperti berikut ini: (1) Setiap minggu pelajaran pendidikan agama Islam sebanyak 3 jam pelajaran yang memiliki waktu 40 menit setiap jam pelajaran. (2) Kurikulum yang digunakan di tempat penelitian ini yaitu kurikulum 2013 edisi revisi 2017.

Analisis Siswa, kegiatan ini dilakukan pada tanggal 13 Oktober 2022. Penjelasan dari hasil analisis siswa dengan wawancara kepada guru mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas VIII SMPN 52 Surabaya, diperoleh a) Siswa cenderung merasa bosan dengan metode penilaian mata pelajaran pendidikan agama Islam. b) Siswa kurang aktif dalam penilaian pembelajaran.

Analisis Materi, Analisis materi dilakukan untuk memilih materi yang akan dijadikan bahan pembuatan soal penilaian. Tahap analisis materi di SMPN 52 Surabaya diperoleh materi kelas VIII yang sedang diajarkan oleh guru mata pelajaran pendidikan agama Islam yaitu bab 5 dengan judul bab “Jiwa Lebih Tenang dengan Banyak Melakukan Sujud”.

Penilaian mata pelajaran pendidikan agama Islam membutuhkan adanya alat penilaian yang menyenangkan, peneliti selanjutnya memilih alat penilaian yang menyenangkan dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi. Peneliti memilih media *Quizizz* karena media ini telah memanfaatkan kecanggihan teknologi dan siswa lebih menyukai penilaian yang menyenangkan.

Tahap Perancangan (*Design*), dalam tahap ini meliputi 2 kegiatan yaitu membuat kisi-kisi soal dan menulis soal-soal yang akan dibentuk ke dalam beberapa jenis soal.

Pembuatan Kisi-kisi soal, Perencanaan pembuatan soal ini bertujuan dalam melakukan identifikasi kisi-kisi instrumen soal pada relevansi tiap butir soal secara teoritis ataupun konstruksi. Dalam penilaian berbasis online, tiap butir soal yang dibuat, bisa dipastikan berdasarkan indikator dan bisa terpenuhi dengan baik sehingga bisa dilanjutkan ke dalam tahap pengembangan. Materi yang digunakan untuk menyusun butir soal adalah materi yang terdapat pada bab 5 yaitu materi tentang sujud. Soal dibuat sesuai kebutuhan agar indikator yang telah ditetapkan tercapai dengan baik dan sesuai dengan kurikulum dan silabus yang digunakan di SMPN 52 Surabaya. Berikut disajikan tabel kisi-kisi soal penilaian.

Tabel 1. Kisi-Kisi Soal Penilaian

Bab Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Bentuk Soal	No. Soal
Jiwa lebih tenang dengan banyak melakukan sujud.	Memahami pengertian sujud syukur, sujud sahwi dan sujud tilawah.	Menjelaskan pengertian sujud syukur berdasarkan syariat Islam.	Pilihan Ganda	3
		Menjelaskan pengertian sujud tilawah berdasarkan syariat Islam.	Pilihan Ganda	1
	Memahami tata cara sujud syukur, sujud sahwi dan	Menjelaskan hukum sujud sahwi.	Benar Salah	24
		Menjelaskan hukum sujud tilawah.	Pilihan Ganda	2
		Menjelaskan tata cara sujud syukur.	Pilihan ganda	12,14,18
		Menjelaskan tata cara sujud sahwi	Pilihan ganda	20



















Bab Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Bentuk Soal	No. Soal	
	sujud tilawah yang benar.	Menjelaskan tata cara sujud tilawah.	Pilihan Ganda	8,10,15	
		Menyebutkan jumlah sujud syukur yang dilakukan berdasarkan syariat Islam.	Pilihan Ganda	4	
		Menyebutkan jumlah sujud sahwi yang dilakukan berdasarkan syariat Islam.	Pilihan Ganda	5	
		Menyebutkan rukun sujud tilawah	Menjelaskan penyebab dilakukannya sujud sahwi	Pilihan Ganda	17
				Benar	22
				Salah	
		Menjelaskan penyebab dilakukannya sujud tilawah	Menyebutkan lafal sujud syukur	Pilihan Ganda	6
				Pilihan Ganda	11,16
		Menyebutkan lafal sujud sahwi	Menyebutkan lafal sujud tilawah	Benar	25
				Salah	
				Pilihan Ganda	7
		Menyebutkan lafal sujud tilawah	Menjelaskan syarat sujud tilawah	Pilihan Ganda	9
				Benar	21
				Salah	
		Menyebutkan hikmah melaksanakan sujud syukur	Menghayati perilaku santun sebagai implementasi dari sujud syukur, sujud sahwi dan sujud tilawah.	Pilihan Ganda	19
Benar	23				
		Salah			

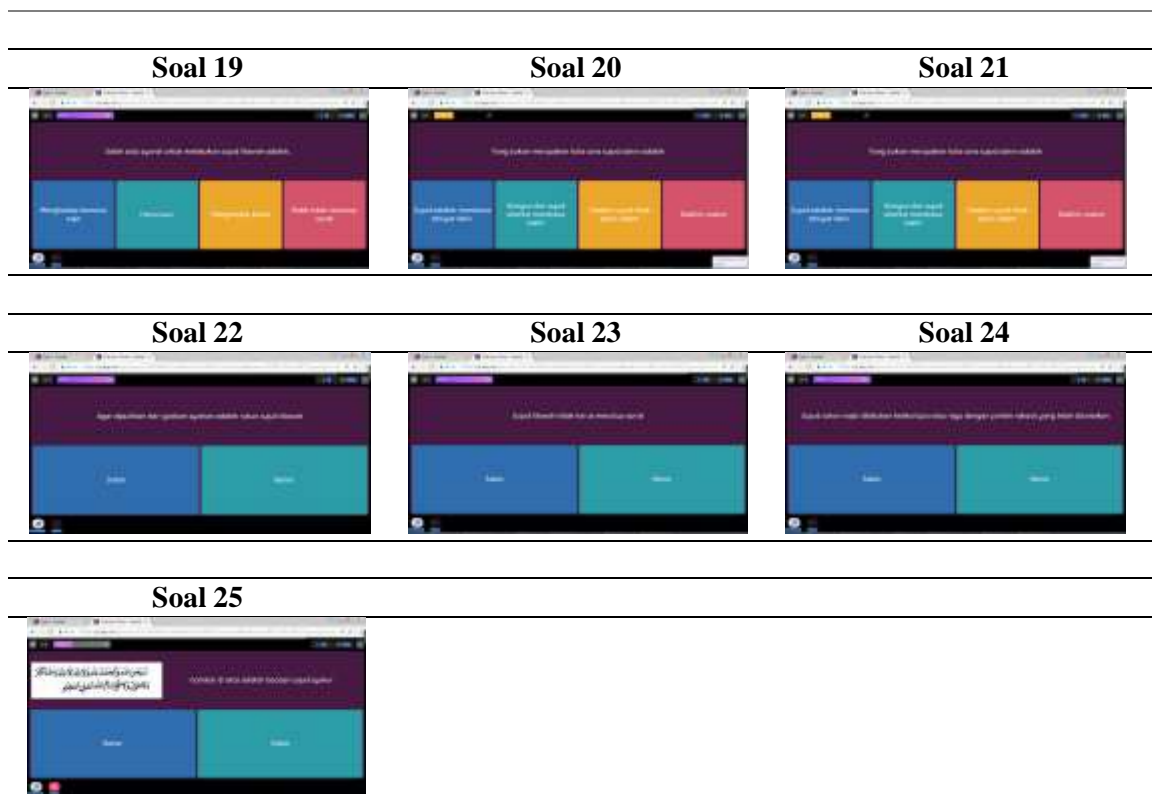
Penulisan Soal, Penulisan soal berbentuk tes *online* meliputi pengelompokan soal sesuai dengan kategori yang disajikan dalam aplikasi. Pembuatan kisi-kisi soal tahap selanjutnya adalah masuk ke website *quizizz* di www.quizizz.com.

Tahap perancangan ini berisi penentuan jumlah kategori tes yang akan digunakan. Penulisan soal menggunakan 2 kategori bentuk soal yaitu pilihan ganda dan benar salah. Pilihan ganda dengan 4 opsi jawaban serta pilihan ganda yang dijadikan bentuk soal benar salah dengan 2 opsi jawaban. Kedua kategori soal ini terdiri dari 20 soal pilihan ganda dan 5 soal benar salah. Jumlah soal yang dibuat sebanyak 25 soal.

Untuk memainkan kuis peserta didik diminta memasukkan kode kuis dan mengisi nama. *Result* kuis yang dikerjakan peserta akan muncul pada ikon hasil dan result dapat di unduh dan di emailkan ke orang tua peserta didik. *Result* memuat aspek tentang 1) jumlah soal yang dikerjakan dengan benar, 2) jumlah soal yang dikerjakan salah. 3) lama waktu pengerjaan soal, 4) skor yang diperoleh.

Tabel 2. Soal-soal Penilaian

Soal 1	Soal 2	Soal 3
		
Soal 4	Soal 5	Soal 6
		
Soal 7	Soal 8	Soal 9
		
Soal 10	Soal 11	Soal 12
		
Soal 13	Soal 14	Soal 15
		
Soal 16	Soal 17	Soal 18
		



Tahap Pengembangan (Develop), Tahap ini dilaksanakan setelah selesainya menyusun instrumen soal. Dalam kegiatan ini meliputi 2 hal yang akan dilakukan yakni: penilaian dari para ahli yang setelah itu dengan melakukan revisi dan uji coba

Validasi soal bertujuan untuk menguji validitas alat penilaian berbentuk kuis *online* yang divalidasi oleh para ahli yang terdiri dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa.

Validasi ahli materi, tahap validasi oleh ahli materi dilakukan untuk dapat memahami konten yang ada pada produk yang dibuat dengan mengisi kuesioner yang sudah disediakan. Ahli materi yaitu Rusman, M.Pd.I, beliau seorang dosen PAI dan yang mengajar mata kuliah materi PAI di SMP-SMA dan Ma'rifah S.Pd.I sebagai guru PAI di SMP N 52 Surabaya.

Tabel 3. Validasi Oleh Ahli Materi

Indikator Penilaian	Kriteria	V ₁	V ₂	V _{total}	Presentase Per Kriteria	Keterangan
Penyajian	1	4	4	8	80%	Layak
	2	4	4	8	80%	Layak
	3	4	5	9	90%	Sangat Layak
	4	4	5	9	90%	Sangat Layak
	5	4	4	8	80%	Layak
	6	4	4	8	80%	Layak
	7	4	5	9	90%	Sangat Layak
	8	4	4	8	80%	Layak
Kualitas Soal	9	4	5	9	90%	Sangat Layak
	10	4	5	9	90%	Sangat Layak
	11	4	4	8	80%	Layak
	12	4	4	8	80%	Layak
	13	4	4	8	80%	Layak

	14	4	4	8	80%	Layak
Konstruksi	15	4	5	9	90%	Sangat Layak
	16	4	4	8	80%	Layak
Penggunaan	17	4	4	8	80%	Layak
	18	4	4	8	80%	Layak
Rata-Rata					83%	Sangat Layak

Berdasarkan olah data dari angket didapatkan skor rata-rata 83% dengan kriteria interpretasi pada interval $80\% < x \leq 100\%$ dengan kategori “Sangat Layak”.

Validasi ahli media, media yang dibuat divalidasi oleh ahli media yang mumpuni di bidang teknologi atau IT dan desain, sehingga ahli mampu melakukan validasi dengan keahliannya dan pemahamannya sehingga hasilnya akurat. Validasi media dilakukan oleh Dr. Arfan Mu’ammam, M.Pd.I dan Asrori, M.Pd.I. Validasi dilakukan dengan mengisi kuisisioner yang telah disediakan dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Oleh Ahli Media

Indikator Penilaian	Kriteria	V ₁	V ₂	V _{total}	Presentase Per Kriteria	Keterangan
Penyajian	1	3	5	8	80%	Sangat Layak
	Kuis	2	3	4	7	70%
	3	3	5	8	80%	Sangat Layak
	4	3	5	8	80%	Sangat Layak
	5	3	4	7	70%	Layak
	6	3	5	8	80%	Sangat Layak
Desain Isi	7	3	5	8	80%	Sangat Layak
	8	3	5	8	80%	Sangat Layak
	9	3	5	8	80%	Sangat Layak
	10	3	5	8	80%	Sangat Layak
Desain	11	3	4	7	70%	Layak
	12	3	5	8	80%	Sangat Layak
	13	3	5	8	80%	Sangat Layak
	14	3	4	7	70%	Layak
	15	3	5	8	80%	Sangat Layak
Kemudahan	16	3	4	7	70%	Layak
Penggunaan	17	3	5	8	80%	Sangat Layak
Rata-Rata					77%	Layak

Berdasarkan olah data dari angket didapatkan skor rata-rata 77% dengan kriteria interpretasi pada interval $60\% < x \leq 80\%$ dengan kategori “Layak”.

Validasi Ahli Bahasa, ahli Bahasa memvalidasi bahasa yang digunakan pada produk yang dibuat, validator ahli Bahasa yaitu Moch Charis Hidayat, M.Pd.I dan Dr. Mulyono, M.Pd.I. Validasi dilakukan dengan mengisi kuisisioner yang telah disediakan dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Oleh Ahli Bahasa

Indikator Penilaian	Kriteria	V ₁	V ₂	V _{total}	Presentase Per Kriteria	Keterangan
Lugas	1	4	4	8	80%	Layak
	2	4	5	9	90%	Sangat Layak
	3	4	4	8	80%	Layak

Komunikatif	4	5	5	10	100%	Sangat Layak
	5	5	5	10	100%	Sangat Layak
	6	5	5	10	100%	Sangat Layak
Kesesuaian	7	4	4	8	80%	Layak
	8	5	4	9	90%	Sangat Layak
Kaidah EBI	9	4	4	8	80%	Layak
	10	4	4	8	80%	Layak
Rata-Rata					88%	Sangat Layak

Berdasarkan olah data dari angket didapatkan skor rata-rata 88% dengan kriteria interpretasi pada interval $80\% < x \leq 100\%$ dengan kategori “Sangat Layak”.

Kegiatan uji coba dilaksanakan setelah selesainya tahap validasi ahli. Uji coba produk ini untuk mendapatkan gambaran bagaimana efektifitas produk yang sudah dilakukan pengembangan. Pada tahap uji coba ini dilaksanakan di SMP Negeri 52 Surabaya pada kelas VIII E. Peneliti memberikan penjelasan kepada siswa tentang langkah-langkah untuk memulai tes online sebelum melakukan uji coba. Tes *online* akan dimulai ketika peserta didik telah memahami penjelasan yang disampaikan peneliti.

Peneliti akan membagikan angket respon peserta didik untuk memberikan masukan terhadap alat penilaian dengan aplikasi *quizizz* ini. Angket respon diberikan guna mengetahui efektifitas produk yang sudah dilakukan pengembangan. Kemudian hasil tes online yang dikerjakan oleh peserta didik diolah dalam rangka mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, uji daya beda agar diketahui soal-soal yang baik pada produk yang sudah jadi.

Validitas Item Soal, Berdasarkan data uji validitas, terdapat 4 butir soal yang tidak valid dari 25 butir soal yakni pada butir soal nomor 10, 12, 21, 23 karena nilai t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} . Nilai $t_{tabel} = 0,685$ nilai t_{hitung} pada soal nomor 10 adalah 0,655, nilai t_{hitung} pada soal nomor 12 adalah 0,221, nilai t_{hitung} pada soal nomor 21 adalah 0,521, nilai t_{hitung} pada soal nomor 23 adalah 0,000. Nilai t_{hitung} dari keempat butir soal tersebut lebih kecil daripada nilai t_{tabel} , sehingga butir soal tersebut dinyatakan tidak valid. Sedangkan ada 21 butir soal lainnya yang dinyatakan valid karena nilai t_{hitung} butir soal tersebut lebih besar daripada nilai t_{tabel} .

Reliabilitas, Hasil penilaian data reliabilitas diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,926 sedangkan $r_{tabel} = 0,413$. Koefisien reliabilitas yang dihasilkan, selanjutnya diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria koefisien reliabilitas didapatkan reliabilitas instrumen penilaian dengan kategori “Sangat Tinggi”. Instrumen penilaian mata pelajaran pendidikan agama Islam menggunakan *Quizizz* dinyatakan reliabel.

Uji Tingkat Kesukaran, Uji tingkat kesukaran soal merupakan ukuran seberapa sukar sebuah butir dijawab oleh responden atau peserta tes (Lumbanraja, 2017). Diperoleh 14 soal dalam kategori mudah dan 11 soal dalam kategori sedang. 14 soal yang dikategorikan kedalam soal dengan tingkat kesukaran mudah terdapat dalam butir soal nomor 3, 5, 7, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 19, 20, 23, 24, 25, dikatakan kategori mudah karena nilai yang diperoleh sebesar $<0,71$. 11 soal yang dikategorikan kedalam soal dengan tingkat kesukaran sedang yaitu pada soal nomor 1, 2, 4, 6, 8, 11, 13, 17, 18, 21, 22 kategori sedang ini karena soal tersebut memiliki nilai tingkat kesukaran sebesar $<0,31$ (Magdalena et al., 2021). Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, proporsi antara tingkat kesukaran soal terdistribusi dengan normal (Rudini & Khasanah, 2022). Tingkat kesukaran tes memiliki tanda bahwa presentase siswa yang menjawab butir soal dengan benar (Kadir, 2015).

Uji Daya Beda, Uji daya beda soal diperoleh hasil perhitungan 1 soal dalam kategori baik sekali yaitu pada soal nomor 11 karena memiliki nilai $<0,70$. Soal dalam kategori baik diperoleh sebanyak 15 soal yaitu

pada soal nomor 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 13, 14, 16, 18, 20, 22 dan 24 dengan nilai $<0,40$. Soal dalam kategori cukup diperoleh sebanyak 3 soal yaitu pada soal nomor 4, 17 dan 19 yang memiliki nilai $<0,20$. Soal dalam kategori jelek diperoleh sebanyak 5 soal yaitu pada soal nomor 10, 12, 15, 21 dan 25 dengan nilai $<0,00$ (Riyani et al., 2017). Soal dalam kategori jelek sekali diperoleh sebanyak 1 soal yaitu terdapat pada soal nomor 23 dengan nilai $x \leq 0,00$ yang berarti negatif (Solichin, 2017). Daya beda ini untuk mengidentifikasi kesanggupan tes untuk membedakan peserta didik yang masuk dalam kategori lemah/jelek dan kategori kuat/baik hasilnya (D'Sa & Visbal-Dionaldo, 2017).

Analisis tes dilakukan agar kualitas tes terjaga dan menunjang guru untuk mengetahui hal hal yang berhubungan dengan pengembangan, pembuatan tes, dan penggunaan tes yang sudah baik dan harus dipertahankan (Widiyanto & Wahyuni, 2020). Sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Purnamasari (2015) dan Putri & Dwijayanti (2020) bahwa alat penilaian yang baik patut untuk dikembangkan, sebagai dasar untuk memahami kemampuan peserta didik baik dari segi keunggulan maupun kekurangan, juga sebagai dasar lengkapnya perangkat pembelajaran dari guru. Keunggulan penilaian berbasis daring bisa diakses dimana saja dan kapan saja, dan meningkatkan antusias dalam penilaian (Aisa & Lisvita, 2020).

KESIMPULAN

Proses pengembangan alat penilaian mata pelajaran pendidikan agama Islam menggunakan *Quizizz* dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4-D Thiagarajan yang dimodifikasi. Penelitian ini mengacu pada penemuan potensi dan masalah yang ada pada tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*) dan tahap pengembangan (*develop*). Instrumen soal penilaian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa, diuji validitas, reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya beda. Mengingat perkembangan dalam dunia pendidikan yang menuju pada pendidikan berbasis digital dan kemudahan akses maka sebuah sistem penilaian yang mudah digunakan dan berbasis internet adalah sebuah keharusan. Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan alat penilaian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, bahwa penilaian ini layak untuk digunakan oleh guru sebagai alternatif dalam mendukung proses penilaian secara terukur. Pada penelitian pengembangan selanjutnya untuk peneliti dan guru agar perlu mengembangkan sistem penilaian berbasis digital yang fleksibel dan praktis digunakan pada seluruh perangkat digital baik itu laptop maupun *smartphone* spesifikasi rendah utamanya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisa, A., & Lisvita, L. (2020). Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 3(4), 47–52.
- Amri, M., & Shobri, Y. A. (2020). Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan *Quizizz* dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah di IAIN Ponorogo. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 128–136.
- D'Sa, J. L., & Visbal-Dionaldo, M. L. (2017). Analysis of Multiple Choice Questions: Item Difficulty, Discrimination Index and Distractor Efficiency. *International Journal of Nursing Education*, 9(3).
- Darmawan, M. S., Daeni, F., & Listiaji, P. (2020). The Use of *Quizizz* as an Online Assessment Application for Science Learning in The Pandemic Era. *Unnes Science Education Journal*, 9(3), 144–150.
- Degirmenci, R. (2021). The Use of *Quizizz* in Language Learning and Teaching from the Teachers' and Students' Perspectives: A Literature Review. *Language Education and Technology*, 1(1), 1–11.
- Elisa, E., Rambe, A., Mardiyah, A., Siregar, T. A., Roipalah, R., & Zunastri, F. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis *Quizizz* Untuk Mengukur Kompetensi Pengetahuan Fisika Siswa. *Journal of Natural Sciences*, 2(2), 72–78.

- 826 *Pengembangan Alat Penilaian Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Quizizz di Sekolah Menengah Pertama – Ika Puspitasari, Aliyatul Ilmi Suryani, Shokhibul Arifin*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4678>
- Göksün, D. O., & Gürsoy, G. (2019). Comparing Success and Engagement in Gamified Learning Experiences via Kahoot and Quizizz. *Computers & Education, 135*, 15–29.
- Hamidah, M. H., & Wulandari, S. S. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi “Quizizz.” *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi, 18*(1), 105–124.
- Idris, M. M., & Asyafah, A. (2020). Penilaian Autentik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kajian Peradaban Islam, 3*(1), 1–9.
- Kadir, A. (2015). Menyusun dan Menganalisis Tes Hasil Belajar. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan, 8*(2), 70–81.
- Kuncahyono, K., Kumalasan, M. P., & Aini, D. F. N. (2019). Pengembangan Instrumen E-Test sebagai Inovasi Penilaian Berbasis Online di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 5*(2), 155–169.
- Lumbanraja, L. H. (2017). *Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Pada Butir Tes Soal Ujian Tengah Semester Bahasa Indonesia Kelas XII SMA Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017*. UNIMED.
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan. *BINTANG, 3*(2), 198–214.
- Malawi, I., & Maruti, E. S. (2016). *Evaluasi Pendidikan*. CV. AE Media Grafika.
- Natalina, M., Suryawati, E., & Rukmana, S. (2015). Pengembangan Perangkat Penilaian Berbasis Kelas pada Mata Pelajaran Biologi SMA Kelas XI. *Jurnal Biogenesis Vol, 11*(2), 111–118.
- Ningsih, R. A. P., & Wardani, N. S. (2021). Pengembangan Aplikasi Keliling Nusantara sebagai Media Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 5*(4), 2278–2283.
- Pratiwi, V. (2017). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan Wondershare Quiz Creator Pada Materi Penyusutan Aset Tetap. *Prosiding Seminar Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis, 3*(1).
- Purba, L. S. L. (2020). The effectiveness of the Quizizz Interactive Quiz Media as an Online Learning Evaluation of Physics Chemistry 1 to Improve Student Learning Outcomes. *Journal of Physics: Conference Series, 1567*(2), 22039.
- Purnamasari, A. (2015). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Wondershare Quiz Creator Materi Sistem Penilaian Persediaan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK), 3*(2).
- Putri, N. W., & Dwijayanti, R. (2020). Pengembangan Alat Evaluasi Bantuan Aplikasi “Quizizz” pada Mata Pelajaran Marketing Kelas X jurusan BDP di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN), 8*(3), 985–991.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Hadisaputra, S., & Zulkifli, L. (2019). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran IPA yang Mendukung Keterampilan Abad 21. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 5*(1).
- Rinehart, E., & Giles, D. (2011). *An-Other Look at Assessment: Assessment in learning*.
- Riyani, R., Maizora, S., & Hanifah, H. (2017). Uji Validitas Pengembangan Tes untuk Mengukur Kemampuan Pemahaman Relasional pada Materi Persamaan Kuadrat Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS), 1*(1), 60–65.
- Rudini, M., & Khasanah, A. (2022). Implementasi Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013 dalam Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa di Sekolah Dasar. *Madako Elementary School, 1*(1), 33–44.
- Rusman, M. P. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media.
- Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT pada Mata Pelajaran Agama Islam Materi Huruf Hijaiyah dan Harakatnya. *Jurnal Basicedu, 6*(1), 552–563.

827 *Pengembangan Alat Penilaian Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Quizizz di Sekolah Menengah Pertama – Ika Puspitasari, Aliyatul Ilmi Suryani, Shokhibul Arifin*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4678>

Solichin, M. (2017). Analisis Daya Beda Soal, Taraf Kesukaran, Validitas Butir Tes, Interpretasi Hasil Tes dan Validitas Ramalan dalam Evaluasi Pendidikan. *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 2(2), 192–213.

Son, A. L. (2019). Instrumentasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Analisis Reliabilitas, Validitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Butir Soal. *Gema Wiralodra*, 10(1), 41–52.

Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*.

Widiyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. (2020). Implementasi Perencanaan Pembelajaran. *Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen*, 4(2), 16–35.

Zhao, F. (2019). Using *Quizizz* to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43.