



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 4 Tahun 2023 Halaman 2186 - 2196

Research & Learning in Elementary Education

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



Pengembangan Media Pembelajaran Quizizz untuk Mengevaluasi Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas 5 MI di Surabaya

Munawir^{1✉}, Nayli Okta Dwi Pratiwi², Shara Syarifatus Shufiyah³

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: munawir@uinsby.ac.id¹, nayliokta06@gmail.com², sharasys1010@gmail.com³

Abstrak

Kemajuan teknologi zaman ini, pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran yang berbasis IT yang dapat memudahkan pendidik dalam mengevaluasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi mata pelajaran akidah akhlak semester 1 kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah melalui media pembelajaran aplikasi *quizizz*. Pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan sebuah produk untuk mengetahui hasil melalui latihan percobaan melalui media yang digunakan. Evaluasi pembelajaran merupakan proses mengumpulkan data dan menganalisis sebuah data hasil yang sistematis guna mencapai tujuan pembelajaran. Media yang peneliti gunakan melalui aplikasi *quizizz*, yang mana media ini berbasis IT. Metode ini menggunakan metode penelitian R&D. Jenis metode penelitian *Research and Development* yaitu jenis metode yang dapat menciptakan sebuah produk, setelah itu diuji keefektifannya dalam sebuah produk. Model yang digunakan peneliti yaitu ADDIE, model ini memiliki lima tahapan yaitu *analyze/analisis*, *design/perancangan*, *development/pengembangan*, *implementation/implementasi*, and *evaluation/evaluasi*. Sehingga peneliti dapat mengumpulkan data dari tahapan tersebut. Dalam penggunaan media pembelajaran *Quizizz* ini dapat meningkatkan kualitas hasil belajar yang efektif dan membuat siswa tertarik dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Evaluasi pembelajaran, *Quizizz*.

Abstract

In today's technological advances, educators can develop IT-based learning media that can make it easier for educators to evaluate students in the learning process. This study aims to evaluate the Aqidah Akhlak subject in semester 1 of class 5 at Madrasah Ibtidaiyah through the quizizz application learning media. Development is a process for developing a product to find out the results through trial exercises through the media used. Evaluation of learning is a process of collecting data and analyzing a systematic result data to achieve learning objectives. The media that researchers use is through the quizizz application, which is IT-based media. This method uses research methods R & D. This type of Research and Development research method is a type of method that can create a product, after which it is tested for its effectiveness in a product. The model used by researchers is ADDIE, this model has five stages, namely analyze/analysis, design/design, development/development, implementation/implementation, and evaluation/evaluation. So that researchers can collect data from these stages. In using Quizizz learning media, it can increase the quality of effective learning outcomes and make students interested in the learning process.

Keywords: Development, Evaluation of learning, *Quizizz*.

Copyright (c) 2023 Munawir, Nayli Okta Dwi Pratiwi, Shara Syarifatus Shufiyah

✉Corresponding author :

Email : munawir@uinsby.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5720>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi berkembang cepat disegala bidang, termasuk dunia pendidikan, dengan adanya perkembangan teknologi ini dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk memudahkan pendidik dalam mengevaluasi proses pembelajaran siswa. Proses penilaian penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa diwujudkan dalam proses pembelajaran (Shofia et al., 2021). Proses pembelajaran itu sendiri merupakan suatu kegiatan dimana guru memberikan petunjuk atau bimbingan kepada siswa berupa pengetahuan dan pengalaman secara lisan, tertulis, berupa perbuatan dan sikap (Haddar & Juliano, 2021). Perkembangan teknologi informasi ini memiliki dampak besar pada banyak aspek kehidupan, salah satunya adalah dalam bidang pendidikan, yang menghasilkan peningkatan kualitas Pendidikan (Mulyati & Evendi, 2020). Di era yang sudah serba canggih dan mudah dilakukan ini, seorang pendidik harus kreatif dan inovatif menggunakan media yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mengenalkan media digital agar peserta didik tidak buta akan teknologi yang semakin berkembang pesat ini, salah satunya aplikasi pembelajaran berbasis *Quizizz* (Ambarwati et al., 2022).

Media pembelajaran dapat digunakan untuk berbagai jenis pembelajaran di kelas (Azzahra & Pramudiani, 2022), salah satunya mata pelajaran Akidah Akhlak. Tujuan dari mata pelajaran Aqidah Akhlak adalah untuk menumbuhkan pola tingkah laku yang bulat bagi siswa melalui latihan kejiwaan, kecerdasan, penalaran, perasaan, dan indera. Dengan tujuan seperti itu, pendidikan aqidah akhlak harus membantu siswa tumbuh secara keseluruhan, termasuk spiritual, intelektual, imajinasi, jasmaniah, ilmiah, dan bahasa. Pendidikan aqidah akhlak harus mendorong semua komponen ini ke arah keutamaan dan pencapaian kesempurnaan hidup berdasarkan nilai-nilai Islam (Fatimatuzahroh et al., 2019). Hal ini sesuai dengan firman Allah: “Dan sesungguhnya Engkau (Muhammad) benar-benar berbudi pekerti yang agung”. (Q.S. Al-Qalam 68:4).

(Pusparani, 2020) Mengemukakan bahwa media pembelajaran ialah alat dalam belajar mengajar apa saja yang digunakan untuk meningkatkan minat dan pengalaman siswa untuk memfasilitasi pembelajaran. Penggunaan alat bantu media pembelajaran ini sangat membantu untuk meningkatkan efektivitas cara mempelajari ataupun mengkomunikasikan pesan dan konteks khusus saat ini yakni memotivasi dari minat siswa. Penggunaan alat untuk belajar dapat juga mendukung peserta didik menambah pemahaman, menyajikan penjelasan dengan sistem yang memukau dan handal, mudah diinterpretasikan informasi dan merangkum informasi pada mata pelajaran aqidah akhlak (Koderi, 2015). Media berfungsi sebagai pembawa informasi untuk siswa yang bertujuan, membuat belajar lebih mudah (Jahring et al., 2022). Media pembelajaran digunakan sebagai komponen metodologis guru dalam merancang lingkungan belajar. Selain itu, media lebih dari sekadar menyampaikan pesan, media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan siswa (M. Naqqi Imani, Rizka Oktaviyanti, 2021). Oleh karena itu, dengan menggunakan media dalam pembelajaran guru dan siswa dapat berinteraksi satu sama lain. Selama proses belajar mengajar, terjadi interaksi antar guru dan siswa, serta antar siswa dan siswa lainnya (Rafika, 2021).

Sebagai orang yang berinteraksi dengan siswa, guru harus menyampaikan informasi dengan jelas dan mudah agar dipahami oleh siswa (Pamungkas, 2020). Dalam proses pembelajaran mengajar, memiliki dua unsur metode sangat penting pengajaran dan pembelajaran bermedia. Kedua aspek ini saling terkait. Memilih satu metode pasti akan ada pelajaran mempengaruhi jenis media pembelajaran yang baik sekalipun masih banyak aspek lainnya yang harus dipertimbangkan saat memilih media termasuk untuk tujuan Pendidikan (Rohani, 2020). Jenis tugas dan umpan balik yang harus dikuasai siswa setelah instruksi dan konteks pembelajaran, termasuk karakteristik siswa. Namun, bisa mengatakan fungsi yang satu ini lingkungan belajar yang paling penting adalah sebagai tutorial juga mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang terstruktur dan diciptakan oleh guru (Koderi, 2015).

Guru menjalankan pembaharuan dengan menggunakan media belajar berupa pemanfaatan alat pembelajaran dalam kegiatan penilaian pembelajaran. Salah satu alat yang digunakan untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran *online* ada kuis interaktif yakni aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi kuis interaktif yang berasal dari Amerika Serikat. *Quizizz* adalah aplikasi yang menawarkan format pertanyaan pilihan ganda formatif dengan cara yang menyenangkan dan menarik bagi semua siswa (Pusparani, 2020). Dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* ini, siswa dapat tetap rileks saat mengerjakan soal yang sudah dibuat oleh guru. *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membuat latihan di kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan dengan memasukkan aktivitas multipemain ke dalam ruang kelas. Dengan menggunakan *Quizizz*, siswa dapat melakukan latihan di mana saja dan kapan saja dengan perangkat elektronik mereka. Selain itu, aplikasi *Quizizz* memiliki fitur permainan, seperti avatar, tema, meme, dan musik, yang membuat pengguna merasa terhibur selama pembelajaran (Rajagukguk, 2020). Aplikasi *Quizizz* juga memotivasi siswa untuk belajar dan memungkinkan siswa bersaing satu sama lain. Pada papan peringkat, siswa melihat hasil kuis mereka langsung. Untuk menilai kinerja siswa, instruktur dapat mengawasi prosedur dan mengunduh laporan setelah kuis selesai (Eka & Nugraha, 2021). Selain itu, aplikasi *Quizizz* juga layak untuk digunakan sebagai media evaluasi (Jahring et al., 2022).

Evaluasi itu sendiri merupakan suatu proses yang tidak terpisahkan dari kegiatan belajar mengajar karena dengan adanya evaluasi guru dapat memberikan informasi tentang pencapaian hasil selama proses pembelajaran (Rovita, 2020). Penilaian pembelajaran melibatkan kegiatan pengevaluasian dan pengukuran. Berdasarkan tujuan tersebut, evaluasi pembelajaran dibedakan dari penilaian diskriminatif, penentuan, tata letak, bentuk, dan ringkasan. Penilaian pembelajaran dari perspektif dapat dibedakan berdasarkan konteks, masukan, proses, hasil dan hasil evaluasi. Cara penilaian dijalankan dalam tiga tahap yaitu perancangan, penerapan, penanganan hasil dan pengolahan laporan. Sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran, penilaian dapat didefinisikan menjadi cara yang sistematis untuk menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran yang ditetapkan telah tercapai (Ratnawulan, 2014).

Pada tahun 2016, Peraturan Kemendikbud Nomor 23 tentang Persyaratan Evaluasi Pendidikan menegaskan bahwa evaluasi pendidikan dasar dan menengah terdiri dari evaluasi hasil belajar pendidik, satuan pendidikan, dan negara. Tujuan evaluasi hasil belajar tenaga kependidikan adalah untuk memantau dan mengevaluasi proses, keberhasilan belajar dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara terus menerus. Penilaian hasil belajar dimulai dari perencanaan evaluasi, penyusunan instrumen, pelaksanaan penilaian, penyusunan dan penggunaan, serta pelaporan hasil penilaian (Pagarra et al., 2020).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan terkait dengan penggunaan aplikasi *Quizizz*, yaitu (Aini, 2019) yang menganalisis pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz* di sekolah dasar dan sekolah menengah. Kemudian (Khofifah E., 2022) yang menganalisis tentang implementasi game edukasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran. (KK Devi, 2022) yang mengkaji tentang penggunaan media *Quizizz* untuk evaluasi pembelajaran. Beberapa penelitian tersebut hanya mengkaji pemanfaatan, penerapan serta penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. tetapi penelitian ini berfokus pada pengembangan aplikasi *quizizz* sebagai evaluasi pembelajaran dengan dampak dapat meningkatkan kualitas hasil belajar yang efektif dan membuat siswa tertarik dalam proses pembelajaran.

METODE

Metode penelitian ini yaitu metode *R&D (Research and Development)*. Jenis metode penelitian *Research and Development* adalah jenis metode ini untuk menghasilkan sebuah produk, setelah itu menguji keefektifannya dalam sebuah produk. Nama lain dari *Research and Development* adalah penelitian dan pengembangan, sehingga peneliti akan menguji kevalidan sebuah produk, lalu mengembangkannya dalam penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Surabaya yang telah

dilaksanakan selama satu hari saja untuk menguji peserta didik dalam pembelajaran akidah akhlak kelas 5. Penelitian ini juga digunakan untuk mengembangkan sebuah produk dalam suatu proses pembelajaran, sehingga dapat membuktikan bentuk kevalidan dalam suatu produk yang dikembangkan atau digunakan (Hanafi, 2017).

Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti yaitu ADDIE yang terdiri dari *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (perencanaan), *implementation* (implementasi), and *evaluation* (evaluasi). Model ini dikarenakan model yang sangat cocok digunakan sebagai bentuk pengembangan dan pengujian sebuah produk dari media yang digunakan pada saat mengevaluasi siswa. Tahapan ini menjelaskan pendekatan yang runtut dan jelas untuk pengembangan yang instruksional. Adapun tahapan dari pengembangan sebuah produk dari model ADDIE yaitu sebagai berikut: yang pertama adalah tahapan *analyze* atau analisis, tahapan ini berisikan analisis sebuah isi atau konten berdasarkan kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Tahapan kedua adalah desain atau rancangan, yang mana pada tahapan ini tentang perancangan modul, perancangan interface, dan perancangan pengembangan e-modul. Tahapan yang ketiga adalah tahap *development* atau pengembangan, tahapan ini melakukan kegiatan yaitu meningkatkan bahan instruksional sesuai silabus, menyusun materi yang sesuai dengan silabus dan evaluasi, sehingga pada tahapan ini dapat mengukur validitas dan respon subjek penelitian. Tahapan keempat yaitu tahap *implementation*, dalam tahapan implementasi ini dibutuhkan perangkat lunak dan perangkat keras pada e-modul kurikulum dan cara pengajaran. Tahap kelima tentang tahap *evaluation* atau mengevaluasi, tahapan ini untuk melihat suatu proses sistemnya berjalan dengan baik atau tidak, dan apakah sesuai harapan dengan yang kita inginkan. Dari model ADDIE ini peneliti dapat menyimpulkan kelayakan dari suatu produk dalam mengevaluasi pembelajaran (Sugihartini & Yudiana, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari data yang telah diperoleh dan pengujian media pembelajaran *Quizizz* untuk mengevaluasi suatu pembelajaran untuk siswa kelas 5 MI semester ganjil. Peneliti menggunakan metode *R&D (Research and Development)* dan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Bertujuan untuk pengembangan media *Quizizz* dalam mengevaluasi pelajaran akidah akhlak kelas 5 MI di Surabaya. Model ADDIE yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Pada tahap *analyze*/analisis peneliti melaksanakan analisis sebuah uji coba media dari materi sesuai tujuan pembelajaran. Dalam proses mengajar akidah akhlak semester ganjil kelas 5 MI, menggunakan kurikulum 2013 dengan pembelajarannya focus di siswanya. Sebelum melakukan pengujian, harus memahami karakteristik siswanya, sehingga tujuan pembelajarannya tercapai dan bisa meningkatkan keunggulan dalam berpikir terarah dan jelas. Dengan tujuan ini dapat memahami materi yang diajarkan sesuai dengan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Serta dapat mengetahui dan menentukan dari hasil kemampuan yang dimiliki dan yang diperlukan siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran. Berikut analisis sesuai data yaitu jumlah siswa yang mengerjakan adalah 15 yaitu 6 laki-laki dan 9 perempuan. Kemudian, menganalisis kemampuan siswa dengan memahami pelajaran yang telah disampaikan pendidik. Lalu, menganalisis kemampuan rata-rata yang dimiliki siswa. Dari analisis ini dapat mengetahui hasil ketuntasan pembelajaran siswa dari materi yang diajarkan.

Selanjutnya pada tahap *design*/perancangan, materi yang digunakan adalah materi sesuai RPP guru dari awal pembelajaran sampai akhir dan buku pegangan siswa mata pelajaran akidah akhlak kelas 5 MI semester ganjil. Materi yang diujikan sesuai *e-book* akidah akhlak kelas 5 MI yang terdiri dari materi memohon pertolongan Allah SWT dengan kalimat *thayyibah hauqalah*, mengenal Allah SWT melalui asmaul husna, iman kepada hari akhir, indahny berprilaku terpuji ketika bertamu, dan berhias diri dengan akhlak terpuji.

Setelah itu pada tahap *development*/pengembangan, berisikan proses pembelajaran sesuai materi yang disampaikan. Agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran, maka memilih materi dengan menyesuaikan karakteristik siswa, sehingga guru akan mengetahui bahan ajar dan strategi yang digunakan agar sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswanya. Saat menyusun materi maka harus memperhatikan aspek yaitu aspek relevansi materi, aspek evaluasi, aspek bahasa, dan aspek strategi pembelajaran yang digunakan.

Kemudian pada tahap *implementation*/implementasi ini yaitu cara menerapkan dasar teori kepada siswa. Setelah guru menjelaskan materi, lalu guru harus memberikan sebuah latihan soal agar mengetahui hasil pemahaman siswa bisa menggunakan media berbasis IT atau juga bisa media manual. Dengan hal ini, dapat memastikan dengan benar bahwa siswa tersebut dapat memahami semua pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru.

Pada tahap terakhir, tahap *evaluation*/evaluasi yaitu guna menghasilkan suatu hasil nilai pada peningkatan bahan ajar pembelajaran yang sudah diberikan oleh pendidik dari awal tatap muka pembelajaran dalam satu semester pada semester ganjil. Tahapan ini akan diketahui hasil evaluasi dari siswa setelah mengerjakan soal melalui aplikasi *quizizz*. Berikut tabel dari hasil tahap validasi dari ahli media:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

NO.	Indikator	Penilaian	Kategori
1.	Efektif dalam menggunakannya	4	Baik
2.	Mudah saat menggunakannya	4	Baik
3.	Menarik dari sebuah produk	5	Sangat Baik
4.	Bersifat informasi	5	Sangat Baik
5.	Kreatif	5	Sangat Baik
6.	Bahasanya mudah	4	Baik
7.	Ketepatan materi yang digunakan	5	Sangat Baik
Total		32	Sangat Baik

Dari data hasil uji validasi dari ahli media di atas, bahwa perolehan hasil validasi dari ahli media dengan hasil kategori sangat baik. Sesuai hasil data telah diperoleh terdapat nilai 4 dengan kategori baik sebanyak 3 yaitu dengan indikator keefektifan dalam penggunaan, mudah saat digunakan, dan pemilihan bahasa. Lalu, hasil nilai 5 sebanyak 4 dengan kategori sangat baik yang terdapat pada indikator kemenarikan sebuah produk, komunikatif, kreatif, dan kesesuaian materi. Dengan ini bisa dibuktikan bahwa hasil uji validasi dari ahli media yaitu media yang dikembangkan sangat baik dan sudah layak digunakan untuk mengevaluasi sebuah mata pelajaran.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

NO.	Indikator	Penilaian	Kategori
1.	Kesesuaian teori dengan KD	5	Sangat Baik
2.	Kesesuaian materi dengan indikator	5	Sangat Baik
3.	Kesesuaian teori dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat Baik
4.	Materi berdasarkan fakta	5	Sangat Baik
5.	Isinya mudah dimengerti	5	Sangat Baik
Total		25	Sangat Baik

Dari data uji validasi dari ahli materi bahwa hasil yang diperoleh validasi dari ahli media dengan kategori sangat baik. Dari data hasil penilaian semua indikator mendapat nilai 5 yaitu dalam indikator kesesuaian teori dengan kompetensi dasar, kesesuaian materi dengan indikator, kesesuaian teori dengan tujuan pembelajaran, materi berdasarkan fakta, dan isinya mudah dimengerti oleh siswa. Sehingga data hasil uji validasi dari ahli materi menyimpulkan bahwa materi yang digunakan memiliki kategori sangat baik dan

sangat bisa digunakan untuk mengevaluasi suatu mata pelajaran yaitu pada mata pelajaran akidah akhlak semester ganjil kelas 5 MI.

Tabel 3. Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas 5 MI.

NO.	Indikator	Kategori	
		Ya	Tidak
1.	Materi pada <i>quizizz</i> mudah dipahami	√	
2.	Media <i>Quizizz</i> sesuai dengan materi yang diajarkan	√	
3.	Media <i>Quizizz</i> sesuai dengan menumbuhkan motivasi semangat belajar	√	
4.	Aplikasi <i>Quizizz</i> mudah digunakan	√	
5.	Variasi pada <i>Quizizz</i> bagus dan menarik	√	
6.	Desain pada <i>Quizizz</i> sangat menarik	√	

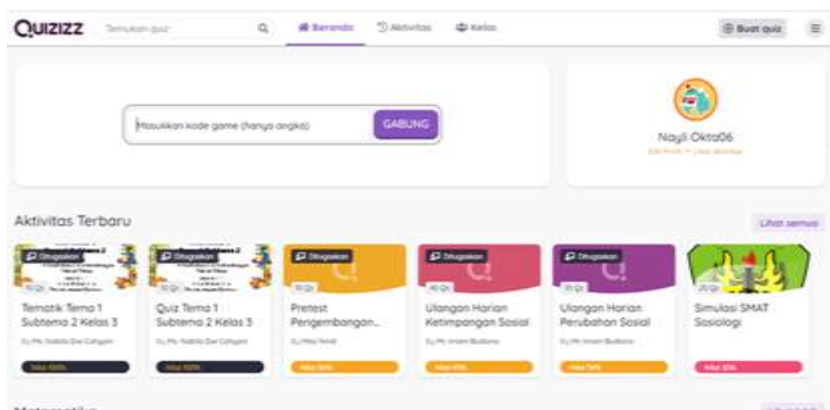
Berdasarkan hasil jawaban siswa dalam uji coba media melalui aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas 5 MI bisa diketahui media yang dikembangkan layak untuk menguji siswa atau mengevaluasi siswa berbasis IT. Dari data dapat diketahui bahwa respon siswa terhadap semua indikator dengan hasil kategori “Ya” terdapat pada indikator materi pada aplikasi *quizizz* mudah dipahami, media *quizizz* sesuai dengan materi yang diajarkan, media *quizizz* dapat menumbuhkan motivasi semangat belajar, media *quizizz* mudah digunakan, variasi pada media *quizizz* sudah bagus dan menarik, dan desain media *quizizz* sangat menarik. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa media *quizizz* ini sangat layak digunakan dalam mengevaluasi siswa dan media yang berbasis IT ini juga bisa dijangkau dimanapun dan kapanpun.

Peneliti melakukan uji coba pengembangan media pembelajaran dalam *quizizz* yang diberikan kepada siswa. Berikut perolehan rata-rata nilai siswa mata pelajaran akidah akhlak kelas 5 MI melalui aplikasi *quizizz*:

Tabel 4. Hasil Rekap Penilaian Siswa

Jumlah Nilai	Banyaknya siswa
71-80	4
81-90	3
91-100	8
Total Siswa	15

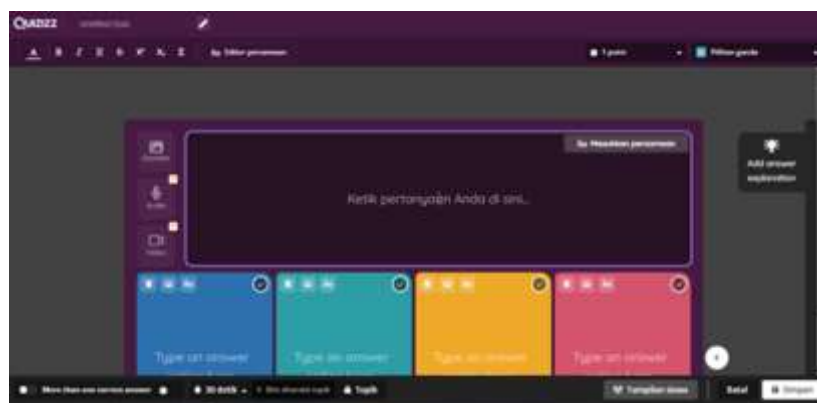
Dari hasil data nilai siswa diatas menunjukkan yaitu banyaknya 4 siswa memiliki jumlah nilai 71-80, 3 siswa mendapatkan nilai diantara 81-90, dan 8 siswa mendapatkan nilai 91-100. Dari hasil data tersebut diartikan bahwa hasil evaluasi mata pelajaran akidah akhlak semester ganjil kelas 5 MI ini memperoleh hasil yang maksimal. Media *quizizz* ini bisa mengetahui proses evaluasi pembelajaran yang menyenangkan, jadi siswa tertarik dengan adanya desain yang ada di aplikasi *quizizz* ini. Berikut cara membuat quiz melalui aplikasi *quizizz* dibawah ini:



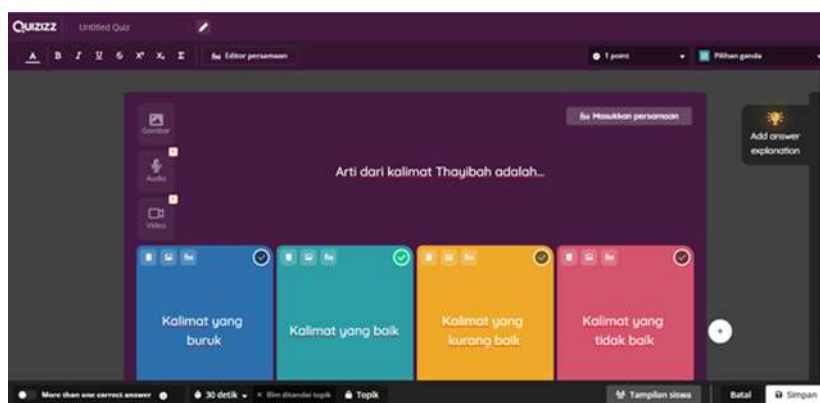
Gambar 1: Login di <http://www.quizizz.com> dan pilih buat quiz



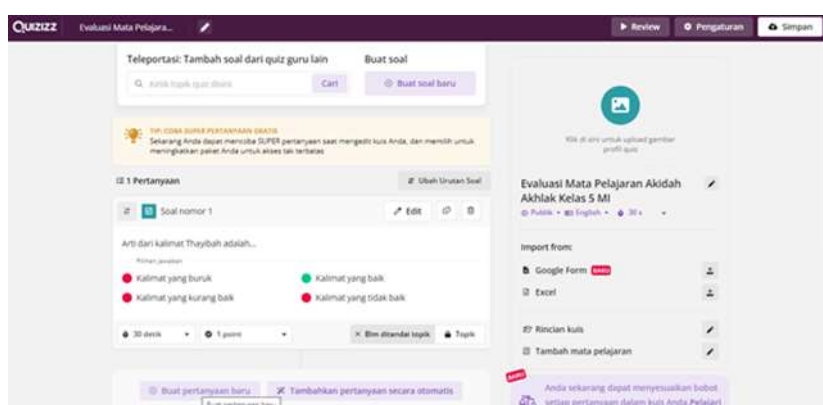
Gambar 2: Klik Pilihan Ganda



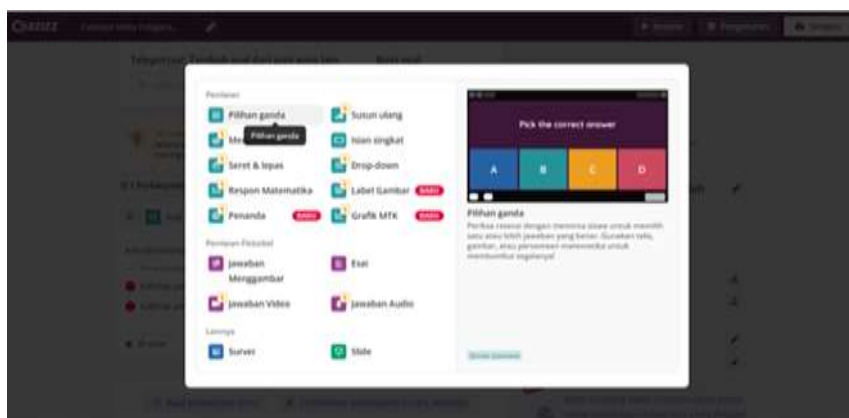
Gambar 3: Istilah Pertanyaan Dan Jawaban



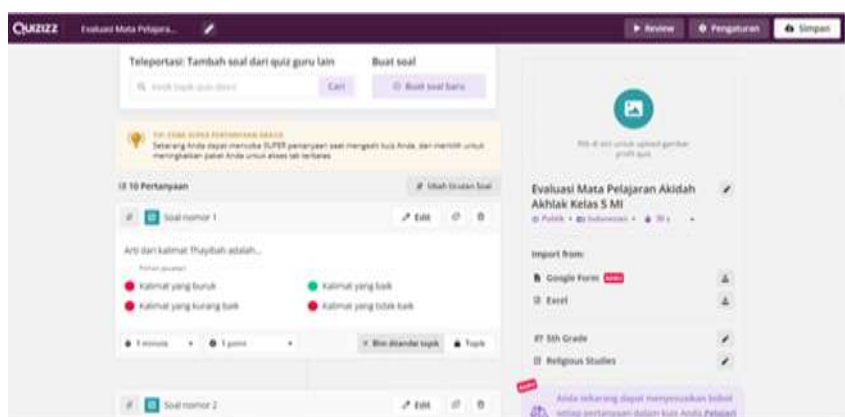
Gambar 4: Klik Simpan Pada Pojok Bawah Kanan



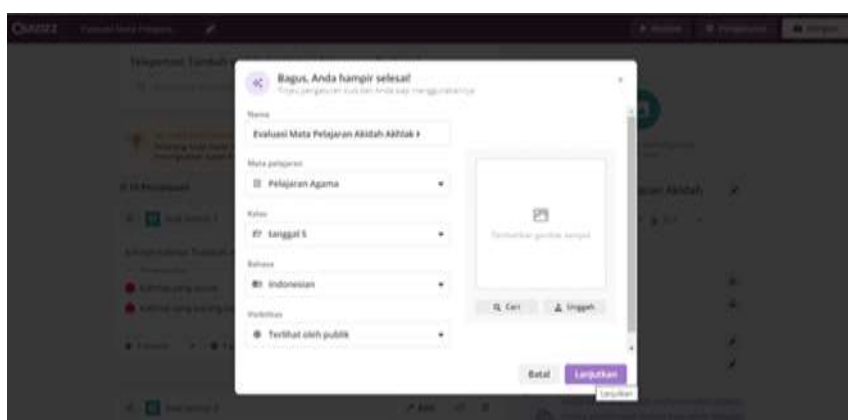
Gambar 5: Pilih Buat Pertanyaan Baru



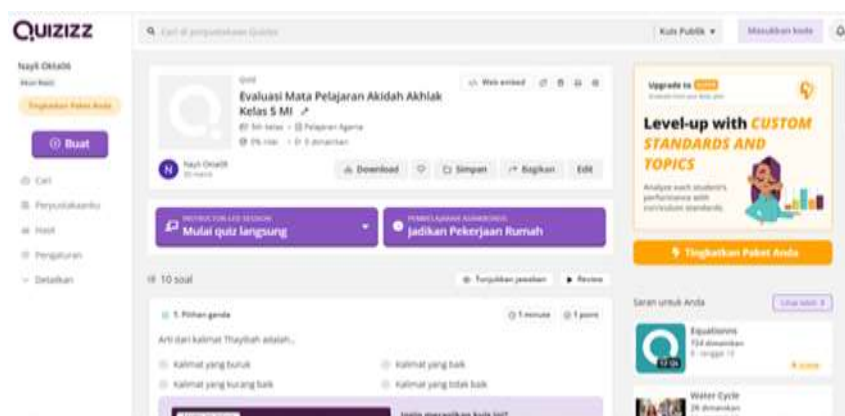
Gambar 6: Klik Pilihan Ganda



Gambar 7: Klik Simpan Di Pojok Kanan Atas



Gambar 8: Lengkapi Data Diatas



Gambar 9: Quiz Siap Dibagikan Kepada Siswa

KESIMPULAN

Setelah peneliti melakukan penelitian dan pengembangan, peneliti menyimpulkan hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis IT (*Information and Technology*) dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *quizizz* dengan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, design, development, implementation and evaluation*. Adapun dampak dari pengembangan media pembelajaran aplikasi *quizizz* sebagai evaluasi pembelajaran yaitu dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik yang efektif dan membuat peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran.

2195 *Pengembangan Media Pembelajaran Quizizz untuk Mengevaluasi Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas 5 MI di Surabaya – Munawir, Nayli Okta Dwi Pratiwi, Shara Syarifatus Shufiyah*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5720>

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh *Quizizz* sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>
- Eka, A., & Nugraha, P. (2021). Pelatihan Penggunaan *Quizizz* sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(2), 291–296.
- Fatimatuzahroh, F., Nurteti, L., & Koswara, S. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 35. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.362>
- Haddar, G. Al, & Juliano, M. A. (2021). Analisis Media Pembelajaran *Quizizz* dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794–4801. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(1989), 129–150.
- Jahring, J., Herlina, H., Nasruddin, N., & Astrinasari, A. (2022). Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis *Online* Menggunakan Aplikasi *Quizizz*. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 872. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4932>
- Koderi, R. (2015). Pengembangan ICT dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret, November*, 102–114. <http://repository.unib.ac.id/490/1/04>. Isi vol x 2012 - Nurul Astuty Yensi 024-035.pdf
- M. Naqqi Imani, Rizka Oktaviyanti, V. A. R. (2021). Proceeding of Integrative Science Education Seminar Analisis Profil Pendekatan Saintifik Terhadap Bahan Ajar Dan. *PISCES: Prosceeding of Integrative Science Education Seminar*, 1, 1–6.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Pagarra, H., Bundu, P., & Dkk. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Mengevaluasi Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Berbasis Tes dan Penugasan *Online*. *Publikasi Pendidikan: Jurnal Pemikiran, Penelitian, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Pendidikan*, 10(3), 260–265. <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/16069>
- Pamungkas, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi *Quizizz*. *Majalah Lontar*, 32(2), 57–68. <https://doi.org/10.26877/ltr.v32i2.7306>
- Pusparani, H. (2020). Media *Quizizz* Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Rafika, R. (2021). *Pengaruh Peggunaan Media Game Eduksi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Viii Smp Al-Rifa'ie Gondanglegi* (Issue July).
- Rajagukguk, M. (2020). Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020*, 45–50.
- Ratnawulan, E. R. A. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Pustaka Setia.
- Rohani. (2020). Media pembelajaran. In *Media Pembelajaran*.
- Rovita, C. A. (2020). *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Two Tier Multiple*

2196 *Pengembangan Media Pembelajaran Quizizz untuk Mengevaluasi Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas 5 MI di Surabaya – Munawir, Nayli Okta Dwi Pratiwi, Shara Syarifatus Shufiyah*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5720>

Chois Menggunakan Ispring Suite 9 (Issue 2009).

Shofia, N. A., Luthfi, E., & Ahsani, F. (2021). PENGARUH PENGUASAAN IT GURU TERHADAP KUALITAS PEMBELAJARAN DIMASA PANDEMI. *Forum Paedagogik*, 12(2), 201–215.

Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>