

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan referensi yang ada, terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini. Berikut penelitian yang sesuai sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Supriatini, Refson & Mustofa tahun 2020 yang berjudul “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Kahoot pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas VII”. Berdasarkan hasil penelitian penggunaan aplikasi Kahoot dinyatakan layak untuk digunakan dengan skor validitas rata-rata 4,46 dengan menggunakan model Bord and Gall dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII. Persamaan penelitian yang dilakukan dengan peneliti yaitu melakukan penelitian dan pengembangan alat evaluasi. Perbedaan terletak pada penggunaan aplikasi, penelitian ini memanfaatkan aplikasi Kahoots, sedangkan aplikasi yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian yang dilakukan adalah aplikasi Quizizz. Pada penelitian ini hanya menguji validitas penggunaan alat evaluasi, sedangkan dalam penelitian ini peneliti menguji tingkat validitas, reliabilitas, kepraktisan, daya pembeda, dan kesukaran butir soal. (Supriatini et al., 2020)
2. Penelitian yang dilakukan oleh Fania Riski Felani, Joni Susilowibowo tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi

Virtual Berbasis Edmodo”. Berdasarkan hasil penelitian dengan pengembangan penggunaan media Edmodo dalam evaluasi mendapatkan penilaian dengan kriteria sangat layak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengembangan 4D (*define, design, develop, dan disseminate*). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu meneliti pengembangan alat evaluasi pembelajaran serta menguji validitas penggunaan alat evaluasi. Perbedaannya pada produk aplikasi yang dikembangkan, penelitian ini mengembangkan aplikasi Edmodo, sedangkan yang peneliti kembangkan menggunakan aplikasi Quizizz. Selain itu penelitian yang di buat menguji kevalidan, reliabilitas, kepraktisan, daya pembeda, dan kesukaran butir (Felani & Susilowibowo, 2021).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Agna Deka Cahyanti, Farida, Rosida Rakhmawati M. tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Alat Evaluasi Berupa Tes *Online/Offline* Matematika dengan Ispring Suite 8”. Berdasarkan hasil penelitian ini dengan menggunakan model *research and development* (R and D). Berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, diperoleh hasil penilaian dengan kategori sangat layak. Serta hasil dari uji coba kepada peserta didik diperoleh hasil dengan kriteria sangat menarik, sehingga dapat disimpulkan aplikasi ini sangat layak digunakan dalam pengembangan evaluasi pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama melakukan penelitian pengembangan alat evaluasi dan menguji

validitas, reliabilitas, uji kesukaran, dan daya pembeda. Perbedaan penelitian yaitu penelitian ini menggunakan *Ispring Suite 8*, sedangkan penelitian yang dilakukan penelitian menggunakan aplikasi Quizizz. Selain itu kepraktisan tidak di uji dalam penelitian ini (Cahyanti et al., 2019).

4. Penelitian yang dilakukan oleh Rahma Yani, Rita, dan Amaluddin tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Android Melalui Aplikasi Quizizz pada Materi Puisi Siswa Kelas X SMA Nurul Amaliyah Tanjung Morawa”. Metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan model 4D (*define, design, develop, dan disseminate*). Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil validitas ahli materi sebesar 85,29% dengan kategori valid dan nilai hasil validasi ahli desain sebesar 90.15% dengan kategori sangat valid. Pada uji kelayakan diperoleh hasil 91.25% dengan kategori sangat layak dan pada uji kepraktisan mendapatkan hasil 87.16 % dengan kategori sangat praktis. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang di lakukan peneliti yaitu sama-sama mengembangkan aplikasi Quizizz dan melakukan uji validasi ahli materi, ahli media dan uji kepraktisan. Sedangkan penelitian ini memiliki perbedaan dalam model pengembangan, penelitian yang peneliti laksanakan menggunakan model Sugiyono sedangkan dalam penelitian ini dengan model 4D (*define, design, develop, dan disseminate*) serta peneliti juga melakukan uji kualitas butir soal (Yani, 2021)

B. Landasan Teori

1. Evaluasi pembelajaran

a. Pengertian evaluasi pembelajaran

Evaluation merupakan asal kata evaluasi yang berarti penilaian (Elis Ratna Wulan & Rusdiana, 2015). Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003) evaluasi adalah kegiatan identifikasi dengan maksud untuk mengetahui tingkat kecapaian dari suatu program yang telah dipersiapkan, berharga atau tidak, selain itu untuk mengetahui keefisienan pelaksanaannya (Priowuntato, 2020).

Secara pengertian yang luas evaluasi merupakan proses dalam perencanaan, penyediaan, dan perolehan informasi yang diperlukan untuk mengambil suatu keputusan. Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses yang membahas penafsiran dan pengumpulan informasi, dalam mempertimbangkan keputusan yang dibuat untuk merancang suatu sistem pembelajaran (Febriana, 2021). Sedangkan menurut Darodjat & Wahyudhiana (2015) evaluasi merupakan kegiatan yang dilakukan dengan membandingkan tercapainya suatu program dengan kriteria atau standar yang sudah ditetapkan sebelumnya. Jadi dapat diambil kesimpulan, evaluasi pembelajaran merupakan proses pengumpulan informasi untuk menilai suatu tujuan pembelajaran sudah tercapai atau belum dan untuk merancang suatu sistem.

Evaluasi sering disamakan dengan pengukuran, penilaian, dan tes, padahal keempatnya memiliki perbedaan. Banyak dari guru

maupun calon guru menyamakan evaluasi dengan penilaian dan pengukuran. Kegiatan evaluasi, pengukuran, dan penilaian tidak dapat terpisahkan (Rahmah & Nasryah, 2019). Pengukuran (*measurement*) dapat diartikan sebagai proses pencantuman angka atau deskripsi numerik dari suatu tingkatan yang telah mencapai suatu karakteristik. Penilaian atau *assessment*, didefinisikan sebagai kegiatan yang memberikan informasi yang menyeluruh dan berkesinambungan berhubungan dengan hasil ketercapaian siswa. Sedangkan evaluasi adalah sebuah ilmu untuk memberikan informasi yang dapat dimanfaatkan dalam pengambilan suatu keputusan (Haryanto, 2020).

Menurut pengertian di atas dapat dipahami bahwa kegiatan evaluasi bertujuan untuk memperoleh nilai tertentu yang akan digunakan dalam mengambil suatu keputusan. Nilai tersebut di dapatkan dengan dilakukannya pengukuran dan penilaian. Hasil penilaian diperoleh data kualitatif dan pengukuran data kuantitatif.

b. Fungsi evaluasi

Evaluasi memiliki beberapa fungsi yang dikemukakan oleh Asrul, Ananda, dan Rosnita (2015). Adapun fungsi adanya evaluasi atau penilaian pembelajaran di uraikan di bawah ini.

1) Penilaian berfungsi selektif.

Pelaksanaan penilaian merupakan cara bagi guru untuk menyeleksi atau menilai siswanya. Tujuan diadakannya penilaian sebagai berikut.

- a) Guna menyeleksi siswa yang dapat lolos masuk di suatu sekolah.
 - b) Guna mengetahui siswa yang harus tinggal kelas dan naik kelas.
 - c) Guna menyeleksi siswa yang memenuhi syarat memperoleh beasiswa .
 - d) Guna menyeleksi siswa yang layak lulus dari sekolah dll.
- 2) Penilaian berfungsi diagnostik.

Dilaksanakannya penilaian kepada siswa sebenarnya guru sedang melaksanakan diagnosa tentang kebaikan dan kelemahan yang dimiliki siswa. Sehingga, guru akan dengan mudah mengetahui sebab-sebab timbulnya kelemahan dan guru dapat mencari cara untuk mengatasi kelemahan-kelemahan tersebut. Hal ini harus didukung dengan alat penilaian yang memenuhi syarat agar penilaian dapat terlaksana dengan baik.

- 3) Penilaian berfungsi sebagai penempatan.

Sejak lahir siswa telah memiliki bakatnya masing-masing sehingga akan lebih efektif apabila guru menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan bakat, dan potensi siswanya. Keterbatasan tenaga pendidik dan sarana prasarana, Pendidikan yang dilaksanakan secara individu sulit untuk dilaksanakan. Agar pembelajaran lebih efektif maka dibuatlah kelompok secara selektif. Penentuan penempatan

kelompok bagi siswa dilakukan dengan melakukan penilaian. Penempatan antara yang memperoleh hasil yang sama atau hampir sama ditempatkan dalam satu kelompok.

4) Penilaian berfungsi sebagai pengukur keberhasilan

Fungsi adanya kegiatan penilaian adalah untuk mengetahui keberhasilan penerapan suatu program. Program yang berhasil tidak terlepas dari berbagai faktor yang dapat mempengaruhinya. Adapun faktor-faktornya antara lain: guru; media pembelajaran; metode/strategi pembelajaran; sarana; kurikulum; dan sistem administrasi.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa fungsi evaluasi yaitu untuk melakukan seleksi terhadap siswa, mengetahui kelemahan siswa, agar guru lebih mudah mengetahui sebab permasalahan dan mengatasinya. Selain itu dengan adanya evaluasi untuk mengelompokkan siswa berdasarkan hasil penilaian supaya kegiatan pembelajaran dapat disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki, dan guru dapat mengetahui keberhasilan suatu program yang dijalankan.

c. Tujuan evaluasi

Selain terdapat fungsi, evaluasi juga memiliki tujuan dalam pelaksanaannya, adapun tujuan evaluasi yang diuraikan (Qadir, 2017) sebagai berikut.

1) Menilai tercapainya suatu tujuan

Terdapat keterkaitan yang erat antara tujuan belajar, metode evaluasi, dan cara belajar. Oleh karena itu, guru dalam memilih dan menetapkan metode evaluasi yang digunakan disesuaikan dengan tujuan evaluasi dan pembelajaran yang ingin dicapai.

2) Mengukur berbagai macam aspek pelajaran yang bervariasi

Ada tiga ranah kemampuan yang harus dicapai dalam pembelajaran yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. pada umumnya istilah tersebut dikaitkan sebagai pengetahuan, keterampilan dan nilai. Berbagai bentuk pembelajaran akan lebih efektif jika evaluasi dilakukan dalam proporsi yang sesuai. Apabila dalam evaluasi guru memberikan proporsi yang sama sesuai dengan pembelajaran yang telah dilakukan, siswa akan lebih fokus dalam belajar agar mereka dapat menyesuaikan dan hasil yang diperoleh lebih tepat. Dalam memilih sarana dan prasarana yang digunakan dalam kegiatan evaluasi guru harus menyesuaikannya dengan tipe tujuan yang ingin dicapai terlebih dahulu.

3) Memotivasi belajar siswa

Siswa harus memiliki motivasi untuk belajar dari adanya kegiatan evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menguasai berbagai macam teknik untuk memotivasi siswanya, akan tetapi masih banyak guru yang belum menguasai bahkan mengetahui teknik memotivasi yang berhubungan dengan

pelaksanaan evaluasi. Berdasarkan hasil penelitian yang pernah dilakukan menunjukkan bahwa evaluasi dapat memotivasi belajar pada siswa pada waktu yang singkat, tetapi masih diragukan untuk jangka waktu yang panjang. Hasil evaluasi yang diperoleh memberikan stimulasi tindakan bagi siswa. Adanya peringkat nilai dari hasil evaluasi yang baik dapat memberikan semangat atau dorongan bagi siswa untuk meningkatkan dan mempertahankan peringkat yang diperolehnya secara kontinu.

4) Menjadikan hasil evaluasi sebagai dasar perubahan kurikulum

Evaluasi dan instruksional memiliki keterkaitan yang kuat, hal ini karena evaluasi merupakan komponen instruksional. Selain itu, kurikulum dan instruksional juga saling berkaitan. Sering kali guru melakukan perubahan terhadap metode mengajar dan prosedur evaluasi yang dianggap cocok dan penting, jika perubahan itu didasarkan pada hasil evaluasi secara keseluruhan maka akan sangat tepat dilakukan.

5) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian

Penetapan kelanjutan dari hasil penilaian dilaksanakan dengan memperbaiki serta menyempurnakan program pendidikan, strategi pelaksanaan, dan pengajarannya. Kegagalan yang dialami siswa dalam mencapai hasil belajar sebaiknya tidak dianggap sebagai sebuah kekurangan pada diri siswa, hal tersebut

dapat disebabkan karena kesalahan strategi dalam pelaksanaan program pengajaran.

Menurut uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan adanya evaluasi yaitu untuk mengetahui apakah tujuan yang diinginkan sudah tercapai, mengukur kemampuan siswa setelah proses pembelajaran, sehingga guru dapat mengetahui kemajuan siswanya. Adanya evaluasi juga menjadikan siswa termotivasi untuk belajar lebih giat. Selain itu dari hasil evaluasi, guru dapat menemukan metode atau media yang cocok digunakan dalam pelaksanaan evaluasi berikutnya

d. Prinsip-prinsip evaluasi

Menurut Ridho (2018) dalam pelaksanaan evaluasi terdapat prinsip-prinsip yang harus diperhatikan, adapun prinsipnya antara lain.

1) Keterpaduan

Tujuan instruksional, materi, dan metode pengajaran merupakan satu kesatuan. Penetapan rencana evaluasi mesti dilaksanakan pada penyusunan satuan pengajaran, agar sesuai dengan tujuan instruksional dan materi pelajaran agar selaras.

2) Keterlibatan siswa

Guru harus mampu meningkatkan cara dan hasil belajar siswa dengan membangkitkan kegiatan-kegiatan. Evaluasi harus dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena evaluasi digunakan

guru untuk melakukan perbaikan cara mengajar dan peningkatan cara belajar siswa. Penyajian evaluasi merupakan upaya guru untuk memberikan informasi kemajuan kegiatan pembelajaran.

3) Koherensi

Guru seharusnya melaksanakan evaluasi sesuai dengan materi pengajaran yang telah disampaikan serta ranah kemampuan yang ingin diukur. Penyajian evaluasi tidak boleh dilakukan dengan memberikan materi yang belum disampaikan dalam pembelajaran.

4) Pedagogis

Evaluasi merupakan upaya untuk melakukan perbaikan tingkah laku yang dilihat dari segi pedagogis. Hasil evaluasi seharusnya dapat dirasakan siswa sebagai penghargaan terhadap keberhasilan siswa dan hukuman bagi tidak/kurang berhasilnya siswa.

2. Alat evaluasi

Pada proses pembelajaran evaluasi merupakan bagian yang sangat penting, kegiatan ini dapat memberikan informasi berkenaan dengan penguasaan materi pada siswa, kesulitan belajar yang dialami siswa dan kedudukan seorang siswa di antara yang lain (Setemen, 2010). Sedangkan, alat dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk memudahkan seseorang dalam melakukan suatu tugas dan mencapai suatu

tujuan agar kegiatan yang dilakukan lebih efektif dan praktis. Umumnya alat sering disebut dengan instrumen (Arikunto, 2021).

Alat evaluasi sangat penting bagi guru untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Pemilihan alat evaluasi yang tepat oleh guru juga dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran.

Pada era modern saat ini aplikasi evaluasi pembelajaran berbasis *online* dapat dimanfaatkan untuk memudahkan pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Menurut Fuady (2017) aplikasi evaluasi *online* yaitu aplikasi berbasis *website* yang menyediakan sarana untuk kegiatan evaluasi pembelajaran secara lebih mudah. Alat evaluasi berbasis *online* yang dapat digunakan untuk pelaksanaan evaluasi pembelajaran adalah Quizizz.

Perkembangan ICT secara tidak langsung memaksa kegiatan evaluasi dilakukan secara *online* yang diakses dengan internet. Meskipun memiliki banyak kelebihan yang dimiliki oleh alat evaluasi berbasis *online* seperti kemudahan dalam koreksi bagi guru, hemat waktu, tenaga dan biaya. Namun juga memiliki beberapa kekurangan. Sehingga dalam penggunaan alat evaluasi di sesuaikan dengan kebutuhan oleh guru,

Ada beberapa teknik dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Teknik dalam melakukan evaluasi dibagi menjadi dua antara lain.

a. Teknik nontes

Menurut (Ichsan, 2015) alat evaluasi nontes merupakan berbagai alat yang digunakan dalam mengukur hasil belajar pada aspek

psikomotorik, sikap, atau nilai. Menurut arkunto (2010) teknik nontes dapat digolongkan sebagai berikut.

1) Skala bertingkat (*rating scale*)

Hasil nilai yang diperoleh jika menggunakan skala bertingkat disajikan dengan angka terhadap suatu hasil pertimbangan. Pada Skala bertingkat skala yang ditampilkan menggunakan angka. Umumnya angka yang dipakai diletakkan dari yang terendah ke tertinggi dengan selisih yang konsisten

2) Kuesioner (*questionair*)

Kuesioner merupakan sebuah daftar yang berisi pertanyaan di mana responden yang menjawab. Kuesioner ini digunakan untuk mengetahui informasi mengenai data diri, pengalaman, sikap, pendapat, dll. Terdapat macam-macam kuesioner. Menurut orang yang menjawab kuesioner dibagi menjadi kuesioner langsung dan tidak langsung. Sedangkan menurut cara menjawabnya kuesioner dibagi menjadi kuesioner yang terbuka dan tertutup.

3) Daftar cocok (*check list*)

Daftar cocok merupakan rentetan pernyataan, yang kemudian responden membubuhkan tanda *check list* sesuai dengan pilihan yang diinginkan pada tempat yang disediakan.

4) Wawancara (*interview*)

Wawancara adalah suatu metode untuk memperoleh informasi dengan melakukan tanya jawab secara sepihak kepada responden.

Wawancara dapat dilakukan dengan wawancara bebas dan wawancara terpimpin.

5) Pengamatan (*observation*)

Observasi merupakan sebuah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara terstruktur dan teliti terhadap peristiwa yang dijadikan sebagai objek dalam pengamatan. Terdapat tiga bentuk observasi yang pertama observasi partisipan di mana peneliti yang secara langsung mengamati objek penelitian. Kedua, observasi sistematis di mana faktor yang diamati sudah tersusun secara sistematis sesuai dengan masalah dan kebutuhan penelitian. Ketiga, observasi eksperimental di mana peneliti dalam kelompok tidak ikut menjadi partisipan.

6) Riwayat hidup

Riwayat hidup merupakan gambaran selama hidup seseorang. Informasi yang diperoleh dengan menelaah riwayat hidup seseorang antara lain sikap, kebiasaan, dan kepribadiannya.

b. Tes

Tes merupakan instrumen penilaian yang paling umum digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Tes merupakan alat yang digunakan untuk mengukur pengetahuan siswa dalam pembelajaran serta ketrampilan yang dimiliki peserta didik. Menurut Syahrudin (2021) Tes dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar

siswa yang hendak diukur dalam aspek pengetahuan dan ketrampilan.

Instrumen tes dibagi menjadi beberapa macam sebagai berikut.

1) Lisan

Tes yang menuntut siswa untuk memberikan jawaban secara lisan, biasanya dilakukan dengan melakukan tanya jawab antara siswa dan guru. Dalam pembelajaran Alquran Hadis biasanya diterapkan dalam tes hafalan.

2) Tertulis

Tes yang soal serta jawabannya berbentuk tertulis. Tes jenis ini sering digunakan sebagai alat evaluasi. Contoh penggunaan tes ini dalam pembelajaran Alquran Hadis yaitu untuk menguji kemampuan menulis Alquran atau juga dapat menguji kemampuan pengetahuan siswa.

3) Tindakan

Tes ini menuntut siswa untuk memberikan respons berupa perbuatan atau tindakan. Jawaban peserta didik dalam bentuk tindakan atau perbuatan. Tes tindakan dapat dilaksanakan secara individu atau kelompok. Tes tindakan sangat membantu guru dalam memperbaiki perilaku siswa. (Rahmawati & Amar, 2020)

3. Aplikasi Quizizz

Alat evaluasi dipilih sesuai dengan perkembangan, kebutuhan dan kemampuan siswa. Penggunaan alat evaluasi klasik oleh guru, berakibat kurangnya motivasi siswa dalam belajar dan kurang tertarik dalam kegiatan

evaluasi. Perkembangan IPTEK yang pesat dapat dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan evaluasi, karena siswa sudah banyak yang menguasai IPTEK. Hal ini dapat menjadi terobosan bagi guru untuk menarik minat siswanya.

Salah satu aplikasi yang berbasis *e-learning* yang dapat dimanfaatkan adalah dengan menggunakan aplikasi Quizizz, dengan harapan aplikasi ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Fang Zhao “ *Quizizz is a game-based educational app, which brings multiplayer activities to classrooms and makes in-class exercises interactive and fun. Using Quizizz, students can do in-class exercises on their electronic devices. Unlike other educational apps, Quizizz also allows students to compete with each other and motivates them to study. Students take the quiz at the same time in class and see their live ranking on the leaderboard. Instructors can monitor the process and download the report when the quiz is finished to evaluate students’ performance. Using this app in the accounting classroom helps stimulate students’ interest and improve students’ engagement.*” (Zhao, 2019)

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena di dalamnya terdapat kuis yang memungkinkan mereka untuk bersaing. Aplikasi Quizizz ini dapat diakses di situs www.Quizizz.com atau dapat diunduh di Play Store. Fitur-fitur yang ditawarkan sudah di program agar mudah digunakan (Ahmad et al., 2021). Aplikasi Quizizz memiliki fitur yang dapat membantu guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan Penilaian Harian (PH), Penilaian Tengah Semester (PTS), dan Penilaian Akhir Semester (PAS).

Kuis interaktif dalam aplikasi Quizizz memiliki 4 pilihan jawaban, di setiap pertanyaan guru dapat menambahkan gambar pada bagian jawaban

atau butir soal yang sesuai dengan materi atau sesuai dengan kebutuhan. Data dan statistik hasil kinerja siswa juga disediakan di dalam aplikasi Quizizz sehingga, guru akan lebih mudah untuk mengetahui siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar, salah, atau bahkan pertanyaan yang tidak dijawab. Selain itu hasil statistik dapat diunduh dalam bentuk *spreadsheet excel*. (Suhartatik, 2020). Sebelum kuis diluncurkan guru dapat mengatur waktu, upaya percobaan, penambahan meme, dll, sehingga guru dapat menyesuaikan sesuai kebutuhannya,

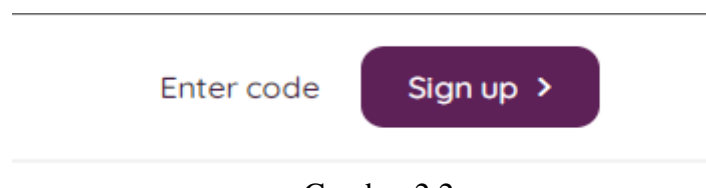
Aplikasi Quizizz bukan hanya dapat dimanfaatkan untuk pelaksanaan evaluasi pembelajaran, namun dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran. Karena pada aplikasi ini tersedia berbagai fitur yang menunjang pelaksanaan pembelajaran secara. Berikut ini merupakan langkah-langkah untuk mengakses atau menggunakan aplikasi Quizizz untuk pelaksanaan evaluasi pembelajaran:

- a. Buka alamat <https://quizizz.com/> muncul halaman seperti ini.



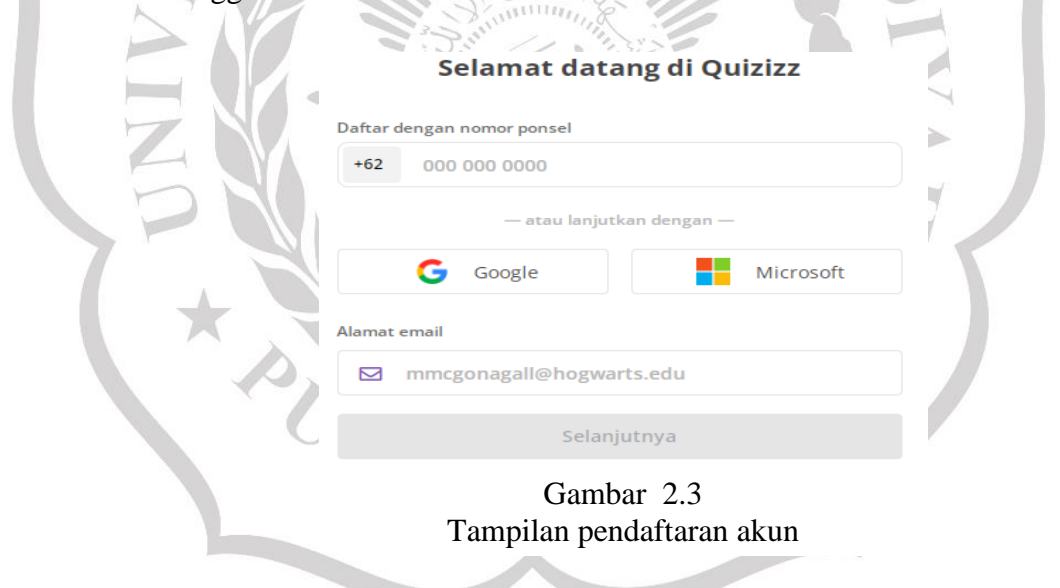
Gambar 2.1
Halaman awal Quizizz

- b. Klik, *Sign Up* digunakan bagi pengguna yang belum memiliki akun. Apabila pengguna belum memiliki akun Quizizz maka diharuskan untuk *Sign up* terlebih dahulu. Namun, jika sudah memiliki akun bisa langsung klik pilihan “Masuk” pada tampilan setelah *sign up*.



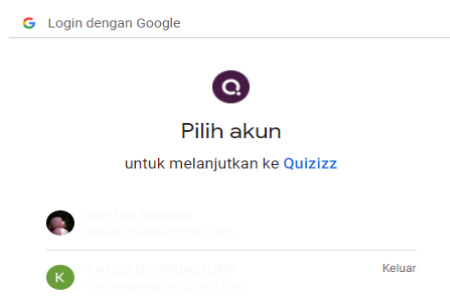
Gambar 2.2
Menu Sign Up

- c. Pengguna yang belum memiliki akun Quizizz, maka dapat mendaftar dengan menggunakan nomor ponsel, akun Google, Microsoft atau menggunakan alamat email.

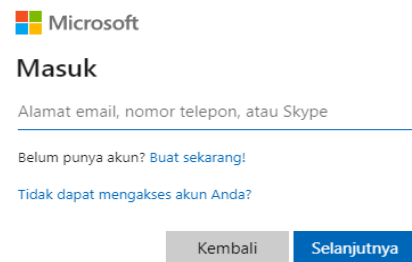


Gambar 2.3
Tampilan pendaftaran akun

Pengguna yang sudah memiliki akun dapat langsung log in dengan akun Google atau Microsoft.



Gambar 2.4
Pendaftaran dengan akun Google



Gambar 2.5
Pendaftaran dengan akun Microsoft

- d. Setelah mendaftar akun Quizizz pengguna diminta untuk memilih salah satu dari tiga pilihan yang tersedia. Silakan klik sekolah.



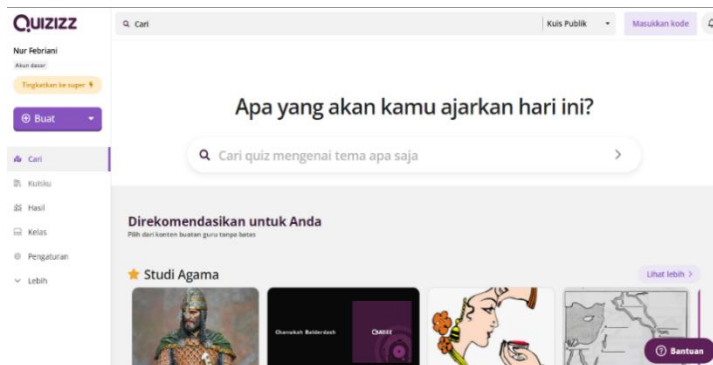
Gambar 2.6
Tampilan pilihan mode

- e. Selanjutnya pengguna akan diberikan dua pilihan klik “guru” bagi guru dan “siswa” bagi pengguna siswa.

Gambar 2.7
Menu pilihan status pada sekolah

Berikut ini langkah-langkah untuk membuat kuis dalam aplikasi Quizizz bagi guru.

- a. Tampilan halaman awal setelah masuk aplikasi Quizizz



Gambar 2.8

Tampilan menu untuk membuat kuis atau pelajaran baru

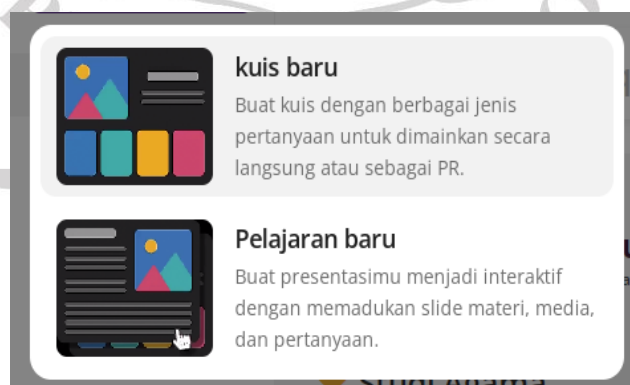
- b. Bagi pengguna yang ingin membuat kuis baru pengguna dapat memilih menu “Buat” yang ada pada tampilan halaman awal Quizizz.



Gambar 2.9

Halaman beranda Quizizz

- c. Setelah klik menu “Buat” pengguna akan ditampilkan dua pilihan. Untuk membuat kuis pilih “Kuis Baru”.



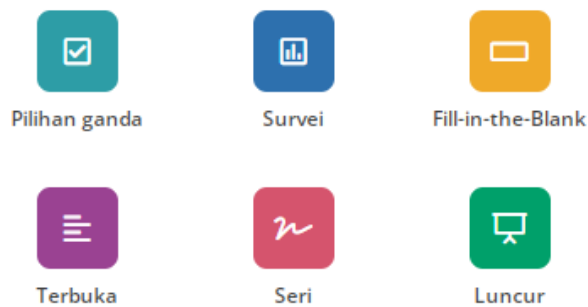
Gambar 2.10

Menu kuis dan pelajaran baru

- d. Setelah pengguna klik “Buat Kuis” maka akan ditampilkan informasi kuis di mana pengguna mengisi dan memilih kategori sesuai kebutuhan.

Gambar 2.11
Tampilan info kuis baru

- e. Setelah mengisi informasi kuis dan klik “berikutnya” pengguna akan ditampilkan pilihan bentuk kuis yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan evaluasi.

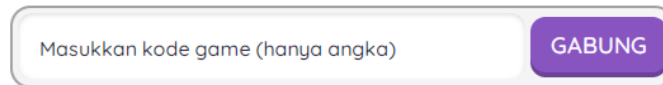


Gambar 2.12
Tampilan pilihan model kuis

Berikut ini langkah-langkah untuk mengerjakan kuis dalam aplikasi Quizizz bagi siswa.

- a. Masuk ke halaman www.joinmyquiz.com .

- b. masukan 6 digit kode yang telah disampaikan oleh guru.



Gambar 2.13
Tampilan input kode

Menurut Salsabila dkk (2020) Quizizz memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran sebagai berikut.

- a. guru akan dipermudah dalam menyusun soal.
- b. Memudahkan siswa untuk mengetahui poin dan rangking yang di dapat.
- c. Memudahkan siswa mengoreksi jawabannya yang salah, karena akan muncul jawaban yang benar.
- d. Terdapat *review question* untuk mencermati jawaban yang telah dipilih
- e. Dapat meminimalkan kecurangan, karena soal yang didapatkan siswa dapat disajikan dengan nomor butir atau pilihan jawaban yang diacak.

Setiap aplikasi pasti memiliki kekurangan. Adapun kekurangan dari aplikasi Quizizz sebagai berikut.

- a. Penggunaan aplikasi ini berbasis *online* sehingga memerlukan jaringan internet.
- b. Siswa dapat dengan mudah mencari jawaban dengan membuka tab baru di browser yang digunakan.
- c. Siswa dapat mengalami penurunan peringkat karena manajemen waktu yang buruk.

d. Keterlambatan siswa dalam bergabung akan menjadi kendala atau permasalahan.

4. Pendidikan Alquran Hadis

Alquran Hadis merupakan sumber utama dari hukum Islam, setiap individu wajib membaca, mempelajari, dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari (Aminudin & Syuhada, 2021). Oleh sebab itu penting bagi siswa untuk mendapatkan pembelajaran Alquran hadis di sekolah. Tujuan diajarkannya Alquran Hadis yaitu agar siswa gemar membaca Alquran dan Hadis dengan benar, senantiasa mempelajari, memahami, meyakini kebenarannya, dan mengamalkan ajaran-ajarannya sebagai petunjuk dan pedoman dalam aspek (Rasikh, 2019).

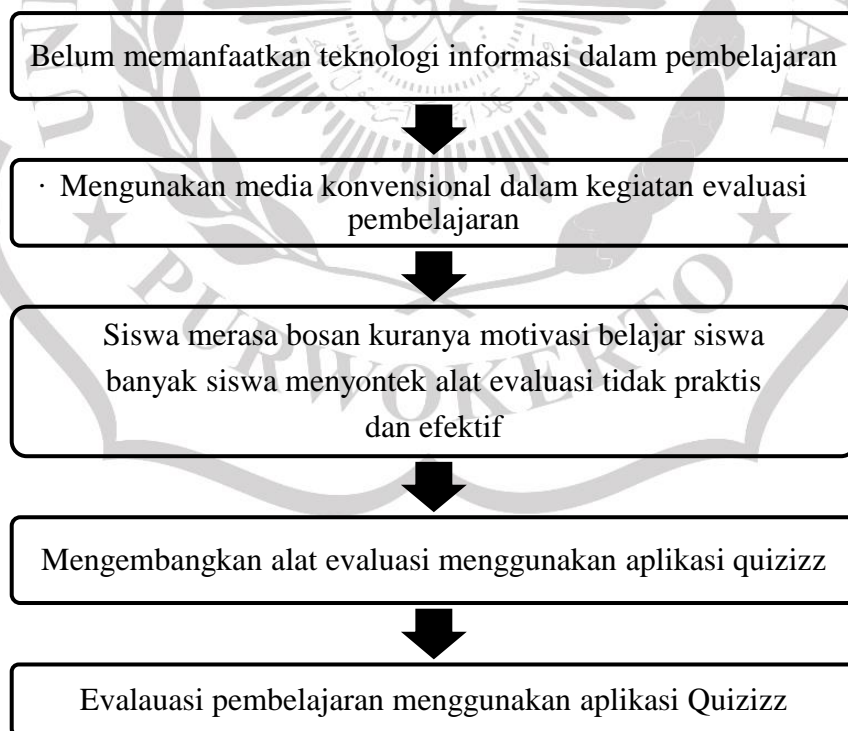
Sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut, maka dalam pembelajaran siswa diajarkan membaca, menghafal, mengetahui hukum tajwid dalam ayat yang diajarkan, mengetahui arti dan isi kandungan, dan memahami hikmah yang dapat dipetik. Dalam pembelajaran dan penelitian Alquran hadis lebih menitikberatkan kepada kemampuan kognitifnya. Sehingga instrumen tes tertulis yang digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ini dikembangkan dari permasalahan yang terjadi di sekolah yang telah diamati sebelumnya. Permasalahan kurangnya pemanfaatan teknologi informasi dalam evaluasi pembelajaran Alquran hadis di SMP

Muhammadiyah Sokaraja. Kegiatan evaluasi pembelajaran yang masih menggunakan media konvensional menciptakan rasa bosan dan kurangnya motivasi belajar pada siswa, penggunaan media ini cenderung kurang efektif dan efisien digunakan. Sehingga hasil yang didapatkan belum maksimal.

Perkembangan IT yang berkembang pesat dapat dimanfaatkan oleh guru, seperti penggunaan aplikasi berbasis *online/ e-learning*. Aplikasi Quizizz merupakan salah satu aplikasi evaluasi yang berbasis *online*. Aplikasi ini dikemas dengan tampilan yang menarik dan fitur-fitur yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan guru. Quizizz cenderung lebih praktis dan efektif digunakan sebagai alat evaluasi. Dengan aplikasi ini diharapkan siswa tidak bosan dan memiliki motivasi belajar. Berikut disajikan gambaran kerangka berpikir berdasarkan uraian yang telah diuraikan di atas.



Gambar 2. 14
Bagan kerangka berpikir