

**IMPLEMENTASI GAME EDUKASI QUIZIZZ SEBAGAI
MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PAI DI KELAS 5 SD
NEGERI 1 TAMBAKREJO**

SKRIPSI

OLEH

AMELIYAH RAMADANI

NIM : 20862081106



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

2024

**IMPLEMENTASI GAME EDUKASI QUIZIZZ SEBAGAI
MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PAI DI KELAS 5 SD
NEGERI 1 TAMBAKREJO**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Islam Raden Rahmat Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

dalam Menyelesaikan Program Sarjana

OLEH

AMELIYAH RAMADANI

NIM : 20862081106



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

IMPLEMENTASI GAME EDUKASI QUIZIZZ SEBAGAI
MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PAI DI KELAS 5 SD
NEGERI 1 TAMBAKREJO

SKRIPSI

OLEH

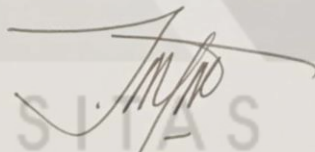
AMELIYAH RAMADANI

NIM : 20862081106

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 18 mei 2024

Dosen Pembimbing



Dr. Alif Achadah, M.Pd.I

NIDN 0217068503



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

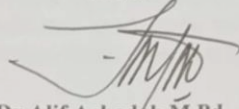
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada hari : Selasa

Tanggal : 28 Mei 2024

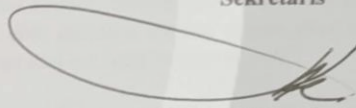
Ketua



Dr. Alif Achadah, M.Pd

NIDN.0217068503

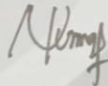
Sekretaris



Hj. Surivah, M.Pd.I

NIDN.1909108008

Penguji Utama

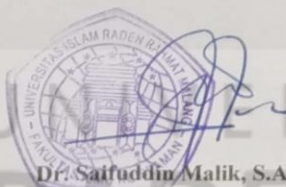


Dr. Siti Muawanatul Hasanah, S.Pd.I, M.Pd

NIDN : 2104058501

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Keislaman

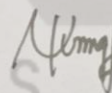


Dr. Saifuddin Malik, S.Ag, M.Pd

NIDN : 2103017601

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Dr. Siti Muawanatul Hasanah, S.Pd.I, M.Pd

NIDN : 2104058501

MOTTO

“ Janganlah takut jatuh, karena yang tidak pernah memanjatkan yang tidak pernah jatuh. Dan jakut gagal, karena yang tidak pernah gagal hanyalah orang-orang yang tidak pernah melangkah. Dan jangan takut salah, karena dengan kesalahan yang pertama kita dapat menambah pengetahuan untuk mencari jalan yang benar pada langkah yang kedua”

- Buya Hamka -



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ameliyah Ramadani

NIM : 20862081079

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Keislaman

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi/falsifikasi/febrikasi baik bagian atau seluruhnya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi saya hasil; plagiasi/falsifikasi/febrikasi, baik bagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan berlaku.

Malang, 30 Mei 2024

Yang membuat pernyataan,



Ameliyah Ramadani

ABSTRAK

Amel, Ameliyah Ramadani 2024. *“Implementasi Game Edukasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI Di Kelas 5 SD Negeri 1 Tambakrejo”*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Keislama, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing: Dr. Alif Achadah, M.Pd.I

Kata Kunci: Implementasi game edukasi sebagai evaluasi pembelajaran

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan telah berkembang pesat, memungkinkan penggunaan internet dan aplikasi edukasi seperti Quizizz untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan menggunakan teknologi ini, guru dapat mengembangkan strategi, teknik, metode, sumber belajar, dan media yang lebih efektif untuk meningkatkan kesadaran siswa dan meningkatkan hasil belajar.

Fokus Penelitian dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana implementasi media Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran siswa pada mata pelajaran PAI di kelas V SD Negeri 1 Tambakrejo ? (2) Bagaimana hasil implementasi media Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran siswa pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 1 Tambakrejo ? (3) Bagaimana manfaat implementasi media Quizizz dalam proses pembelajaran siswa pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 1 Tambakrejo ?

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Prosedur pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknis analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan pengecekan keabsahan temuan menggunakan pengujian melalui triangulasi data.

Hasil penelitian yang dilakukan, penggunaan aplikasi Quizizz terbukti meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan Quizizz, siswa dapat bersaing dengan teman-temannya, memotivasi mereka untuk lebih fokus dan aktif dalam belajar. Hasil nilai yang mereka raih ditampilkan di layar handphone masing-masing, memungkinkan siswa untuk melihat hasil teman-temannya dan membandingkan dengan hasil sendiri. Kondisi ini memicu kompetisi yang sehat di antara siswa, membuat mereka berlomba-lomba untuk mendapatkan peringkat yang tertinggi. Quizizz tidak hanya meningkatkan kecepatan dan pemahaman siswa dalam menjawab pertanyaan, tetapi juga memotivasi mereka untuk mencapai nilai yang terbaik. Dengan demikian, penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan kualitas belajar siswa secara signifikan.

ABSTRACT

Amel, Ameliyah Ramadani 2024. "Implementation of the Quizizz Educational Game as a Media for Evaluation of PAI Learning in Class 5 of SD Negeri 1 Tambakrejo". Thesis. Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Islamic Sciences, Raden Rahmat Islamic University Malang. Supervisor: Dr. Alif Achadah, M.Pd.I

Keywords: Implementation of educational games as learning evaluation

The use of information and communication technology in education has grown rapidly, enabling the use of the internet and educational applications such as Quizizz to improve the quality of learning. By using this technology, teachers can develop more effective strategies, techniques, methods, learning resources and media to increase student awareness and improve learning outcomes.

The research focus in this study is: (1) How is the implementation of Quizizz media in the process of evaluating student learning in PAI subjects in class V of SD Negeri 1 Tambakrejo? (2) What are the results of the implementation of Quizizz media as a medium for evaluating student learning in PAI subjects at SD Negeri 1 Tambakrejo? (3) What are the benefits of implementing Quizizz media in the student learning process in PAI learning subjects at SD Negeri 1 Tambakrejo?

The type of research used is descriptive research with a qualitative approach. Data collection procedures through observation, interviews and documentation. Data analysis techniques use data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Meanwhile, checking the validity of the findings uses testing through data triangulation.

The results of the research conducted showed that using the Quizizz application was proven to increase students' motivation to be involved in the learning process. By using Quizizz, students can compete with their friends, motivating them to be more focused and active in learning. The scores they achieve are displayed on their respective cellphone screens, allowing students to see their friends' results and compare them with their own results. This condition triggers healthy competition among students, making them compete to get the highest ranking. Quizizz not only increases students' speed and understanding in answering questions, but also motivates them to achieve the best grades. Thus, using Quizizz as a learning evaluation tool can significantly improve the quality of student learning.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis haturkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat,ridho dan hidayah-Nya serta pertolongannya yang senantiasa menyertai dimanapun penulis berada sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Shalawat serta salam senantiasa penulis curahkan kepada suri tauladan umat muslim, Nabi Muhammad SAW yang dinanti-nantikan syafaatnya oleh umat muslim di hari akhir kelak. Semoga kita termasuk orang-orang yang sholeh sholehah. Amin Allahumma Amin.

Menjadi suatu kebanggaan tersendiri, apabila tugas yang saya kerjakan dapat selesai dengan baik dan lancar. Penyusunan skripsi ini bukanlah tugas yang mudah dikerjakan, banyak hambatan yang penulis alami selama proses penyusunan skripsi ini, bukan lain hal kemampuan penulis sendiri yang terkadang menjadi hambatan. Tetapi selama proses penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan banyak sekali bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam skripsi inipenulis mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

- 1) Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW yang selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya serta pertolongan bagi semua umat manusia.
- 2) Ketua Yayasan Universitas Raden Rahmat Bapak KH, Muhammad Hanief, M.Pd.
- 3) Rektor Universitas Raden Rahmat Bapak H.Imron Rosyadi Hamid,S.E,M.Si
- 4) Dekan Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat

Bapak Dr.Saifudin Malik, M.Pd.

5) Ibu Dr. Siti Muawwanatul Hasanah, S.Pd.I, M.Pd selaku Kaprodi Pendidikan Agama Islam.

6) Ibu Dr. Alif Achadah, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing Peneliti.

7) Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang,yang telah menyalurkan Ilmunya dengan ikhlas.

8) Kedua Orang Tua yang selalu mendukung penuh dan selalu mendoakan saya dalam penyelesaian Skripsi ini.

9) Kepada Partner spesial saya, terimakasih telah menjadi sosok pendamping yang setia dalam segala hal yang sudah meluangkan waktunya. Menemani dan mendukung bahkan menghibur dalam kesedihan tak hentinya memberikan semangat untuk terus maju tanpa kenal kta menyerah dalam merai apa yang sudah menjadi impian saya.

10) Semua teman-teman seperjuangan dan seseorang terdekat saya yang selalu memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.

11) Serta semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan semua,yang ikut mendukung dan memotivasi saya dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis ucapkan terimakasih yang tiada batas,semoga kebaikannya

dibalas oleh Allah SWT, Aamiin ya Allah ya Rabbal Aalamiin.Penulis

menyadari sepenuhnya,bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna,

maka demikian penulis telah berusaha semaksimal mungkin. Oleh

karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun kearah yang lebih

baik senantiasa penulis harapkan.

DAFTAR ISI

Contents

HALAMAN JUDL	i
HALAMAN IDENTITAS.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
MOTTO.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Konteks Penelitian.....	1
1.2 Fokus Penelitian	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Kegunaan Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Teoritis	8
1.4.2 Manfaat Praktis.....	8
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	9
1.6 Devinisi istilah.....	9
1.7 Penelitian Terkait.....	10
1.8 Sistematika Penulisan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
2.1 Implementasi	14
2.2 Metode Game	15
2.2.1 Pengertian Metode Game.....	15
2.3 Aplikasi Quizizz	17
2.3.1 Pengertian Aplikasi Quizizz.....	17
2.3.2 Kelebihan dan kekurangan Aplikasi Quizizz	19
2.3.3 Evaluasi Pembelajaran	21
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Desain Penelitian	24
3.2 Kehadiran Penelitian.....	24

3.3 Lokasi Penelitian	25
3.4 Sumber Data.....	26
3.4.1 Sumber Data Primer	26
3.4.2 Sumber Data Primer	27
3.5 Prosedur Pengumpulan Data	27
3.5.1 Observasi.....	27
3.5.2 Wawancara	28
3.5.3 Dokumentasi.....	29
3.6 Analisis Data	29
3.6.1 Reduksi Data	30
3.6.2 Penyajian Data.....	30
3.6.3 Penarikan Kesimpulan	31
3.7 Pengecekan Keabsahan Temuan	31
3.7.1 Perpanjangan Pengamatan	32
3.7.2 Meningkatkan Ketekunan Pengamatan	32
3.7.3 Triangulasi.....	33
3.7.4 Mengadakan Membercheck	33
3.8 Tahap – tahap Penelitian.....	33
3.8.1 Tahap Pra – Lapangan	33
3.8.2 Tahap Kegiatan Lapangan	34
3.8.3 Tahap Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Gambaran obyek penelitian	36
4.1.1 Tinjauan historis	36
4.1.2 Letak Geografis	37
4.1.3 Visi dan Misi	38
4.1.4 Tata tertib SD Negeri 1 Tambakrejo	38
4.1.5 Data Siswa SD Negeri 1 Tambakrejo	40
4.1.6 Data Guru SD Negeri 1 Tambakrejo	41
4.1.7 Sarana dan Prasarana	42
4.2 Paparan data dan analisis data.....	43
4.2.1 Implementasi media Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran PAI	43
4.2.2 Hasil implementasi media Quizizz sebagai media evaluasi	

pembelajaran siswa pada pelajaran PAI	45
4.2.3 Dampak implementasi media Quizizz dalam proses pembelajaran siswa pada pembelajaran PAI	48
4.3 Pembahasan.....	49
4.3.1 Implementasi media Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran PAI	50
4.3.2 Hasil implementasi media Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran siswa pada pelajaran PAI	51
4.3.3 Dampak implementasi media Quizizz dalam proses pembelajaran siswa pada pembelajaran PAI	53
BAB V KESIMPULAN	55
5.1 KESIMPULAN	55
5.2 SARAN	56
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	58

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. 1 Profil Lembaga	37
Tabel 4.1. 2 data siswa SD Negeri 1 Tambakrejo	40
Tabel 4.1. 3 Data Nama Guru SD Negeri 1 Tambakrejo	41
Tabel 4.1. 4 Sarana dan Prasarana SD Negeri 1 Tambakrejo	42
Tabel 4.3. 1 Hasil Nilai Ulangan Siswa di dalam Kelas Saat Menggunakan Quizizz	52
Tabel 4.3. 2 Hasil Nilai Ulangan Siswa di rumah Setelah Menggunakan Quizizz	52

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada saat ini sudah sangat berkembang pesat, seperti pemanfaatan internet pada proses pembelajaran. Kemajuan TIK ini juga memberikan dampak yang besar pada pendidikan. Pada dasarnya pendidikan merupakan proses komunikasi dan informasi dari guru ke siswa yang berisikan sebuah informasi pendidikan yang didalamnya terkandung unsur-unsur guru menjadi sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri.

Dalam era digital ini tentunya banyak sekali yang memanfaatkan kecanggihan-kecanggihan yang ditawarkan. Salah satunya *Smartphone*, tentunya banyak sekali orang yang menggunakannya untuk membantunya di kehidupan sehari-hari mulai dari anak kecil hingga orang dewasa pastinya memiliki *Smartphone*. Tentunya hal ini perlu dimanfaatkan sebagai mana mestinya dan jangan sampai disalahgunakan. *Smartphone* sendiri merupakan alat komunikasi yang canggih karena mudah dibawa kemana saja.

Upaya untuk mengatasi permasalahan terkait dunia pendidikan dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi pada bidang pendidikan. Diadakannya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi tersebut tentu

dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas tinggi.¹ Pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan dapat membantu guru selama proses pembelajaran, salah satunya yaitu menjadi tempat untuk melakukan proses evaluasi pembelajaran atau kegiatan penilaian.² Penilaian merupakan suatu proses yang berkesinambungan dan sistematis dalam hal mengumpulkan informasi terkait proses dan hasil belajar siswa. Menurut Haryati, penilaian merupakan sebuah istilah dari semua metode yang sering digunakan untuk melihat keberhasilan belajar siswa.³ Penilaian tidak hanya mencakup penguasaan suatu bidang tertentu saja, tetapi mencakup keterampilan, perilaku, pengetahuan dan nilai.⁴

Terkait sistem yang digunakan dalam penilaian, guru-guru di SD Negeri 1 Tambakrejo masih menggunakan metode berupa metode lisan dan tertulis atau *Paper Based Test*. Sistem penilaian atau evaluasi *Paper Based Test* yaitu bentuk evaluasi yang penyajiannya menggunakan kertas. Sedangkan lisan, siswa secara bergantian menjawab soal yang diberikan oleh guru secara langsung.

Paper Based Test ini masih bersifat konvensional atau tradisional. Selain menggunakan metode *Paper Based Test* para guru biasanya menggunakan tes lisan atau tanya jawab, tetapi tes lisan terlalu banyak memakan waktu dan guru harus punya banyak persediaan soal tentunya, guru

¹ M Husaini, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan (E-Education)," *Jurnal Mikrotik* Vol 2, No. 1 (2014): 02.

² Al Ihwanah, "Implementasi E-Learning Dalam Kegiatan Pembelajaran PGMI IAIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi," *Jurnal Cakrawala* Vol 11, No. 1 (2016): 12–14.

³ Mimin Haryati, *Model & Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Gaung Persada, 2009). Hal 15

⁴ Zaenal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009). Hal 4.

juga harus menguji siswanya satu per satu. Hal ini membuat siswa merasa belum mempunyai suatu pemahaman dasar dalam merasakan kesulitan untuk memahami beragam konsep dalam menjawab soal, karena soal-soal yang diberikan selalu sama dengan yang terdahulu dan tidak beragam, akibatnya siswa menjadi tidak bersemangat dan jenuh. Maka hal ini akan berdampak pada hasil akhir siswa di kelas. Maka seharusnya, guru mampu memilih strategi, teknik, metode, sumber belajar dan media yang tepat.⁵

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SD Negeri 1 Tambakrejo khususnya pada bagian fasilitas pembelajarannya, sudah sangat memadai seperti adanya LCD, wifi dan proyektor. Tetapi hal ini belum dimanfaatkan dengan baik oleh guru disana. Bahkan fasilitas itu jarang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Seperti yang terjadi pada guru mata pelajaran PAI di SD Negeri 1 Tambakrejo Sendang Biru masih menggunakan metode konvensional atau menentukan hasil evaluasi yaitu menggunakan metode lisan dan tertulis atau *Paper Based Test*, dengan menggunakan metode tersebut perlu adanya satu hal yang dapat meningkatkan proses evaluasi siswa. Sebaiknya penggunaan fasilitas itu digunakan dengan sebaik mungkin dan dimanfaatkan untuk kegiatan evaluasi yang interaktif dan efisien. Jadi, guru mempunyai carayang baru untuk melakukan proses evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah pembaharuan yang dapat menunjang keberhasilan dalam proses evaluasi. Jadi tidak hanya menggunakan

⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2006). Hal 18

metode itu-itu saja, tetapi dapat lebih memanfaatkan fasilitas yang sudah tersedia.

Dalam kejadian tersebut guru harus memiliki kemampuan mengevaluasi ketercapaian belajar siswa, karena evaluasi merupakan salah satu komponen penting dari kegiatan belajar mengajar.⁶

Supaya untuk meningkatkan kembali semangat siswa dalam evaluasi pembelajaran siswa di kelas dibutuhkan bermacam-macam inovasi dan kreativitas pada pengembangan proses evaluasinya. Salah satu cara untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik yaitu dengan memasukan metode permainan dalam proses penilaian evaluasi pembelajaran tersebut sehingga siswa tertarik dalam menjawab soal.

Maka dari itu siswa membutuhkan pola belajar yang menarik di mana dengan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini dapat membuat mereka berfikir bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang menyenangkan karena mereka dapat bermain sekaligus belajar.⁷

⁶ Riadi Akhmad, "Problematika Sistem Evaluasi Pembelajaran," *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan* Vol 15, No. 27 (2017): 2.

⁷ Wanty Eka Jayanti, Eva Meilinda, and Nana Fahriza, "Game Edukasi 'Kids Learning' Sebagai Media Pembelajaran Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android," *Jurnal Khatulistiwa Informatika* VI, no. 1 (2018): 79.

Bermain sambil belajar merupakan suatu metode yang memberikan kemudahan dalam pembelajaran, hal ini dapat menciptakan suasana yang dapat membangkitkan kemampuan berfikir siswa.

Ciri utama dalam pembelajaran yang menyenangkan yaitu terdapat lingkungan yang santai, aman, menarik, tertarik tidak ada keraguan anak dalam melakukan apa yang di mau, menggunakan semua indera dan terlihat antusias dalam kegiatan.⁸

Untuk meningkatkan proses evaluasi pembelajaran siswa dibutuhkan media yang relevan untuk mendukung proses tersebut. Terdapat Aplikasi edukasi yang dapat mendukung kegiatan tersebut. Aplikasi berbasis website yang dapat digunakan dengan mudah dalam proses pembelajaran dan juga menjadi game edukasi, salah satunya yaitu Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi permainan edukasi yang bersifat narasi dan fleksibel yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan.⁹

Quizizz merupakan sebuah platfrom yang dapat diakses melalui halaman website dan juga dapat digunakan di kelas maupun di luar kelas. Selain itu quizizz juga dilengkapi fitur-fitur yang menarik seperti avatar, karakter

⁸ Zulvia Trinova, "Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik," *Jurnal Al-Ta'lim*, jilid 1 (2012): 212–213.

⁹ Herlina Pusparani, "Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDNGuntur Kota Cirebon.," *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara* Vol 2, No. 2 (2020): 272.

tema, serta music yang bisa dijadikan alat hiburan bagi siswa saat proses belajar atau saat mengerjakan soal latihan. Quizizz mampu menggerakkan persaingan antar siswa karena aplikasi ini mampu memberi peringkat secara otomatis saat siswa selesai mengerjakan kuis atau soal latihan.¹⁰

Game ini dapat menjadi sebuah media yang diisi dengan soal-soal yang bervariasi. Aplikasi kuis online Quizizz dapat digunakan oleh para pengajar untuk melihat sejauh mana siswa dalam belajar. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran, sehingga siswa tertarik untuk belajar. Game Quizizz dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar yang selama ini ujian menggunakan kertas.¹¹

Dengan adanya penjelasan di atas maka pembelajaran harus lebih kreatif dalam melakukan pelajaran di kelas agar tidak bosan. Dengan berkembangnya teknologi informasi muncul pemikiran untuk menjalankan metode mentoring agama Islam ini secara virtual atau maya melalui internet. Seperti telah diketahui bahwa internet bukanlah hal baru untuk siswa dan cukup mudah untuk ditemukan, dengan menggunakan aplikasi “QUIZIZZ”.

¹⁰ Pusparani Herlina, “Pengaruh Media ‘Quizizz’ Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa,” Jurnal Binomial Vol 4, No. 2 (2021):156.

¹¹ Sri Mulyati and Haniv Evendi, “Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara,” GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika Vol 03, No. 01 (2020): 66.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka penelitian ini lebih memfokuskan pada implementasi dari sebuah game edukasi quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran pada pembelajaran PAI sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi media Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran siswa pada mata pelajaran PAI di kelas V SD Negeri 1 Tambakrejo?
2. Bagaimana hasil implementasi media Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran siswa pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 1 Tambakrejo?
3. Bagaimana manfaat implementasi media Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran siswa pada mata pembelajaran PAI di SD Negeri 1Tambakrejo?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui implementasi media Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran siswa pada mata pelajaran PAI di SD Negari 1 Tambakrejo.
2. Supaya menegetahui hasil implementasi media Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran siswa pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 1 Tambakrejo.
3. Supaya siswa menjadi bersemangat dan tidak jenuh dengan adanya

media Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran siswa pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 1 Tambakrejo.

1.4 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi akademisi dan praktisi:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penulisan ini diharapkan mampu menambah khasanah ilmu pengetahuan dan memberikan manfaat dalam hal implementasi dari game edukasi menggunakan quizizz dalam evaluasi pembelajaran siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Membantu guru agar pembelajaran dapat berjalan efektif dan memudahkan guru dalam hal penyampaian materi secara praktis dan efisien, serta dapat menambah wawasan guru tentang penggunaan quizizz dalam meningkatkan evaluasi pembelajaran siswa secara maksimal.

2. Bagi peserta Didik

Agar mudah memahami penjelasan materi yang disampaikan oleh guru dengan begitu proses evaluasi pembelajaran dapat meningkat dan juga diharapkan agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak

merasa bosan.

3. Bagi Peneliti

Untuk mengetahui bagaimana implementasi game edukasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran pada pelajaran pendidikan agama Islam.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam pembahasan penelitian ini serta mempermudah di pahami dan pembahasan isi materi yang berkaitan dengan judul di atas maka di batasi masalah-masalah yang berkaitan dengan konsep pembelajaran yang kreatif di SD Negeri 1 Tambakrejo dalam kaitannya dengan usaha untuk menanamkan pemahaman tentang kreatifitas guru agama islam. Dalam menciptakan suasana belajar yang efektif di SD Negeri 1 Tambakrejo, maka dengan ini peneliti akan melakukan sebuah penelitian di sekolah SD Negeri 1 Tamberejo.

1.6 Devinisi istilah

Dalam memberikan arah dan menghindari kesalahan presepsi atau penafsiran maka diperlukan adanya penegasan istilah dalam karya ilmiah yang berjudul “Implementasi game edukasi Quizizz sebagai media edukasi evaluasi pembelajaran PAI kelas 5 SD Negeri 1 Tambakrejo.

1. Implementasi media Quizizz dalam proses evaluasi adalah cara atau Teknik penilain terhadap tingkah laku peserta didik berdasarkan standar

perhitungan yang bersifat komprehensif dan seluruh aspek – aspek kehidupan mental psikologi dan spiritual religius.

2. Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dijadikan tolak ukur dari sebelumnya.
3. Pendidikan Agama Islam ialah pelajaran yang dapat membentuk sosok anak didik yang memiliki kepribadian dengan landasan iman dan ketakwaan serta nilai-nilai moral atau etika yang kuat yang tercermin dalam segala sikap dan perilaku sehari-hari.

1.7 Penelitian Terkait

Tabel 1.8 Sumber Penelitian

No	Sumber Penelitian	Judul	Isi
1.	M. Husaini, jurnal, Universitas Pasundan	Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan	Upaya untuk mengatasi permasalahan terkait dunia pendidikan dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi pada bidang Pendidikan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi tersebut tentu dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas tinggi

No	Sumber Penelitian	Judul	Isi
2.	Al Ihwanah , jurnal Cakrawala Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang	Implementasi E-Learning Dalam Kegiatan Pembelajaran PGMI IAIN SulthanThaha Saifuddin Jambi	Pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan dapat membantu guru selama proses pembelajaran, salah satunya yaitu menjadi tempat untuk melakukan proses evaluasi pembelajaran atau kegiatan penilaian
3.	Mimin Haryati, Skripsi, Jakarta Gaung Persada 2009	Model & Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan	sebuah istilah dari semua metode yang sering digunakan untuk melihat keberhasilan belajar siswa disekolah.
4.	Zainal Arifin Skripsi , Bandung : Remaja Rosdakarya 2009	Evaluasi Pembelajaran	Penilaian tidak hanya mencakup penguasaan suatu bidang tertentu saja, tetapi mencakup keterampilan, perilaku, pengetahuan dan nilai

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

No	Sumber Penelitian	Judul	Isi
5.	Wina Sanjaya, Skripsi Jakarta: Kencana Prenada Group 2006	Strategi Pembelajaran	Siswa merasa belum mempunyai suatu pemahaman secara dasar dalam merasakan kesulitan untuk memahami beragam konsep dalam menjawab soal, karena soal – soal yang diberikan selalu sama dengan yang terdahulu dan tidak beragam, akibatnya siswa menjadi tidak bersemangat dan jenuh. Maka hal ini berdampak pada hasil akhir siswa di kelas. Maka guru mampu memilih strategi, teknik, metode, sumber belajar dan media yang tepat

Berdasarkan pengertian di atas peneliti menyimpulkan bahwa media Quizizz dalam proses evaluasi adalah metode yang sangat bagus diterapkan kepada anak usia dini, karena suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau guru untuk menyampaikan tentang implementasi media Quizizz dalam proses evaluasi dengan adanya media tersebut akan membuat anak menjadi tertarik dan senang.

1.8 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan memahami isi dari penelitian ini maka perlu adanya sistematika pembahasan. Secara umum, skripsi ini berisikan lima bab dan disetiap bab memiliki pembahasan tersendiri, yaitu sebagai berikut:

Bab I pendahuluan yang membahas tentang konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi istilah dan diakhiri dengan sistematika pembahasan.

Bab II kajian pustaka yang membahas tentang kajian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan dan kajian teori yang dijadikan sebagai pijakan dalam melakukan penelitian.

Bab III adalah metode penelitian. Yang membahas tentang desain penelitian, kehadiran penelitian, lokasi penelitian, sumber data, prosedur pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data. Serta tahap-tahap penelitian.

Bab IV penyajian data dan analisis, Bab ini membahas tentang gambaran obyek penelitian, penyajian data dan analisis, serta pembahasan temuan.

Bab V penutup. Yang meliputi kesimpulan dan saran-saran.