

BAB V

PEMBAHASAN

A. Desain implementasi aplikasi quizizz pada pembelajaran PAI

Dalam hal ini produk dari peneliti berupa quizizz yang pada dasarnya aplikasi ini sudah dirancang dan sudah ada. Peneliti mengimplementasikan atau merancang isi dari media pembelajaran quizizz ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan evaluasi.

Adapun tahapan perencanaan media pembelajaran berbasis quizizz yaitu:

a. Menyusun rancangan media pembelajaran berbasis quizizz

Secara garis besar deskripsi konsep media pembelajaran ini yaitu:

- 1) Jenis aplikasi: Media pembelajaran PAI berbasis quizizz
- 2) Tujuan: untuk membuat media pembelajaran yang menarik, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan meningkatkan keaktifan siswa.
- 3) Pengguna: diharapkan dapat digunakan baik peserta didik maupun guru.
- 4) Gambar, audio, dan video: gambar, audio, maupun video diambil dari internet.
- 5) Materi: diambil dari buku paket PAI atau dari sumber buku lainnya yang terkait pembelajaran tersebut.³³

Tahap selanjutnya adalah pengembangan rancangan dan melakukan validasi oleh para ahli media, ahli materi, ahli motivasi belajar. dalam tahap ini bahan ajar yang diimplementasikan adalah aplikasi quizizz yang nantinya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, pemahaman materi, dan evaluasi

³³ Nur 'Aini Ulyatin, "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Moodle Efektif Terhadap Keaktifan Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Blora," 2019, 77.

guru ataupun siswa. Tahap-tahap implementasi media pembelajaran PAI berbasis quizizz meliputi:

a. Menghasilkan Konten atau Materi Pembelajaran

Tahap ini merupakan penyusunan konten berupa materi yang akan disajikan berkenaan dengan materi metode dakwah walisongo di tanah jawa. Penyusunan materi didapatkan dari berbagai referensi seperti buku maupun internet.

b. Desain Soal PAI Berbasis *Quizizz* di Kelas X SMKN 1 Kota Kediri untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Setelah rancangan media pembelajaran sudah terbentuk, tahap selanjutnya adalah mewujudkan hasil rancangan yang akan divalidasi oleh ahli terkait. Tahap-tahap pengembangan media pembelajaran PAI berbasis quizizz yaitu:

1) Menghasilkan Konten atau Materi Pembelajaran

Di tahap ini merupakan penyusunan konten berupa materi yang akan disajikan berkaitan dengan materi dakwah walisongo di tanah jawa. Penyusunan materi ini di dapat dari buku paket maupun internet.

2) Instalasi Quizizz

Quizizz merupakan salah satu perangkat lunak berbentuk game yang diberikan secara gratis dan dapat diunduh melalui <https://quizizz.com> .

Adapun proses instalasinya meliputi:

- a) Pertama, download terlebih dahulu quizizz
- b) Setelah mendownload quizizz, langkah kedua akan muncul ‘kamu menggunakan quizizz sebagai apa?’ dan diberikan tiga pilihan, seperti gambar berikut ini:

Gambar 5. 1 Tampilan Pilihan Awal Dalam Quizizz



Pilihannya siswa, guru, dan administrator.

Jika guru, kita bisa meng-klik guru. Begitupun sebaliknya.

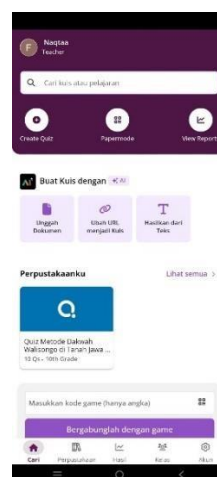
- c) Setelah kalian memilih salah satu pilihan, step selanjutnya adalah kalian diberi pilihan lagi ‘dimana anda akan menggunakan quizizz?’ dan disitu juga akan ada dua pilihan, sebagai berikut:

Gambar 5. 2 Tampilan Langkah Kedua Sebelum Masuk Quizizz



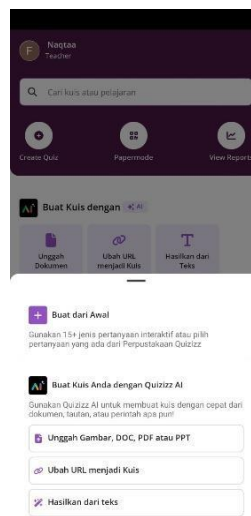
- d) Setelah memilih salah satunya, nanti pengguna akan langsung masuk pada beranda, di dalam beranda nanti terdapat menu-menu seperti perpustakaan, hasil, kelas, dan akun. Dibagian atas juga ada pilihan create quiz, papermode, dan view reports. Seperti gambar berikut:

Gambar 5. 3 Tampilan Beranda Dalam Quizizz



e) Jika ingin membuat kuis atau soal, maka pengguna (guru) bisa mengklik create quiz dan nanti akan muncul beberapa pilihan, lalu pilihlah ‘unggah gambar, DOC, PDF atau PPT’. Setelah dipilih nantinya akan muncul judul soal yang akan kamu buat. Seperti gambar dibawah ini:

Gambar 5. 4 Tampilan Setelah Kita Memilih Create Quiz



Gambar 5. 5 Tampilan Setelah Mengklik “Buat Dari Awal”



- f) setelah menentukan judul soal yang akan dibuat, pengguna lalu mengklik ‘mulai membuat’, lalu muncul buat pertanyaan, setelah memilih itu muncul jenis pertanyaan ‘pilihan ganda, isian singkat, dan esai’. Seperti gambar berikut:

Gambar 5. 6 Tampilan Pilihan Jenis Pertanyaan




- g) lalu kita bisa mulai membuat soal yang diinginkan, di dalam soal itu terdapat pilihan waktu, point, atau tambahan opsi lainnya yang bisa kita ubah. Seperti gambar berikut ini:

Gambar 5. 7 Tampilan Soal Pilihan Ganda



h) langkah selanjutnya setelah membuat pertanyaan yaitu menyimpan pertanyaan dan soal pilihan ganda telah tersusun. Seperti gambar berikut:

Gambar 5. 8 tampilan setelah sudah jadi



The screenshot displays a quiz creation interface. At the top, there is a back arrow on the left and a 'Simpan kuis' (Save quiz) button on the right. Below this is a grey box with a camera icon and the text 'Tambah gambar' (Add image). The main content area shows the title 'Sejarah Kebudayaan Islam kelas X' (Islamic Culture History class X) and the subject 'kelas'. Below the title is an 'Edit soal' (Edit question) section. The question is a multiple choice type, labeled '1 Multiple choice' with a timer of '30 detik -1 Titik' (30 seconds -1 point). The question text is 'Tembang sinom atau Kinanti merupakan salah satu hasil dakwah lewat seni dari Sunan?' (Tembang sinom or Kinanti is one of the results of the dakwah through art from Sunan?). The options are: Gunung Jati (marked with a red X), Kudus (marked with a red X), Drajat (marked with a red X), and Muria (marked with a green checkmark). At the bottom, there are two buttons: 'Pertanyaan Pencarian' (Question Search) and '+ Buat pertanyaan' (+ Create question).

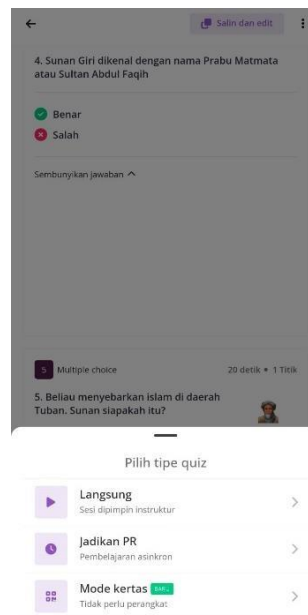
- i) selain pilihan ganda, kita bisa membuat soal esai. Caranya pun hampir sama seperti pada tahap pilihan ganda. Kita bisa membuat soal lalu mencantumkan gambar pada soal tersebut. Kita juga bisa mengubah waktu maupun point pada pertanyaan. Seperti gambar berikut:

Gambar 5. 9 Tampilan dalam soal esai

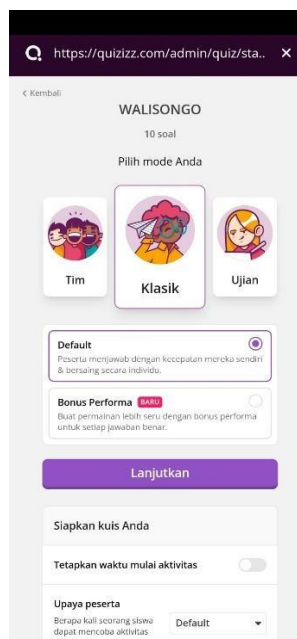


- j) setelah selesai semua kita bisa menyimpan, ada pilih tipe quiz. Jika kita memilih langsung, maka kita bisa membagikan link kepada peserta didik, lalu pilih lanjutkan dan soal akan dimulai. Seperti gambar berikut:

Gambar 5. 10 Tampilan pilihan tipe quiz



Gambar 5. 11 Tampilan Akan Dimulainya Quizz



Gambar 5. 12 Tampilan Quizizz Jika Ingin Memulai

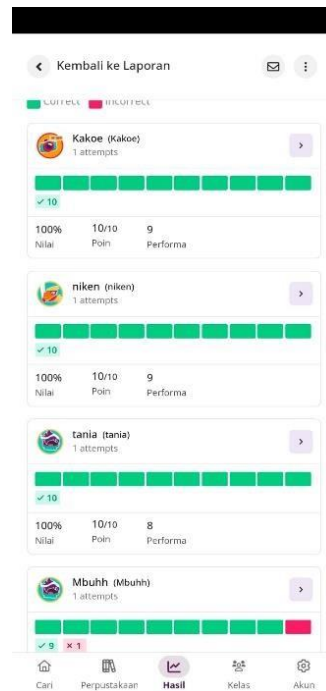


k) setelah siswa selesai mengerjakan akan langsung muncul hasil dan peringkat, untuk peringkat peserta didik dapat mengetahuinya secara langsung.

Gambar 5. 13 Tampilan Peringkat



Gambar 5. 14 Tampilan Hasil



B. Validasi Produk

Data hasil penelitian dapat terlihat dari teknik analisis data yang digunakan, karena teknik analisis data merupakan langkah penting dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif untuk menganalisis data dari uji ahli, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Setelah produk implementasikan oleh peneliti, maka ada 3 jenis validasi produk, yaitu: validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli motivasi belajar.

1. Instrument Uji Kelayakan untuk Ahli Materi

Tabel 5. 1 Instrument Kisi-Kisi Ahli Materi

No	Aspek/ indikator yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Pembelajaran						
1	Kalimat dalam soal dapat terbaca					
2	Kalimat soal dapat dipahami					
3	Memudahkan untuk mengulas soal yang dipelajari					
4	Kesesuain materi dengan TP pada bab metode dakwah walisongo di tanah jawa					
5	Kecukupan dari soal metode dakwah walisongo di tanah jawa					
6	Gambar yang disajikan sesuai dengan bab metode dakwah walisongo di tanah jawa					
7	Mengurangi tingkat kecurangan					
Aspek Kemudahan Operasional						
8	Fitur suara sesuai dengan kuis yang dikerjakan					
9	Fitur meme pada quizz mampu menghibur siswa					

10	Fitur ranking berdasarkan skor memacu semangat siswa					
11	tampilan media sederhana dan tidak membingungkan					
12	Media dapat digunakan secara berulang pada materi yang berbeda					
13	Secara keseluruhan tampilan media sesuai dengan materi					
14	Dapat diakses kapanpun dan dimanapun					
15	Mudah digunakan					
16	musik pengiring yang indah					

2. Instrument Uji Kelayakan untuk Peserta Didik

Tabel 5. 2 Instrument Kisi-Kisi Peserta Didik

No	Aspek/indikator yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kemudahan						
1	Media pembelajaran interaktif fleksibel mudah dibawa (praktis)					
2	Isi media interaktif mudah dipahami					
Desain						
1	Desain media menarik					
2	Jenis dan ukuran huruf sesuai					
3	Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi					
Ketertarikan						
1	Membantu siswa memahami materi sistem materi bab metode dakwah walisongo di tanah jawa					
2	Pembelajaran lebih menyenangkan					
3	Meningkatkan semangat belajar					
Komunikasi						
1	Audio					
2	Visual					

3. Instrument Uji Kelayakan untuk Ahli Media

Tabel 5. 3 Instrument Kisi-Kisi Ahli Digital

No	Aspek/ Indikator Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kepraktisan dan ukuran produk media						
1	Media mudah digunakan di dalam dan diluar kelas					
2	Dapat diakses kapanpun dan dimanapun					
3	Fungsinya praktis					
4	Mudah digunakan					
5	Design tampilan memiliki sesuai					
6	Warna dalam tampilan latar belakang sesuai					
7	Terpenuhinya standart media dengan pembelajaran					
8	Tidak bermasalah ketika digunakan					
Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan peserta didik						
9	Mampu menaikkan minat dan motivasi peserta didik					
10	Soal dengan kemampuan peserta didik sejalan					
11	Ilustrasi sesuai dengan materi soal					
12	Teks terbaca dengan jelas					
13	Media support kepada peserta didik untuk belajar mandiri					
14	Media menaikkan knowledge dan motivasi peserta didik					

4. Instrument Motivasi Belajar

Tabel 5. 4 Instrument Motivasi Belajar

No	Aspek/ indikator penilaian	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
Adanya dorongan dan kebutuhan						
1	Rasa ingin tahu					
2	Minat dan motivasi dalam belajar					
Adanya harapan dan cita-cita masa depan						
3	Upaya untuk meraih cita-cita					
4	Ketekunan dalam belajar					
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar						

5	Pembelajaran dan materi yang menarik					
6	Metode yang tidak monoton dalam penyampaian materi					
Adanya lingkungan belajar yang kondusif						
7	Suasana tempat belajar yang nyaman					
8	Teman-teman yang saling support					
9	Guru yang mendukung proses pembelajaran di sekolah					
Adanya hasrat dan keinginan berhasil						
10	Mengerjakan tugas tempat waktu					
11	Tidak lekas puas hati dengan hasil yang dicapai					
13	Tertantang mengerjakan soal yang sulit					

Tabel 5. 5 Skor Penilaian Validasi

Bobot Skor	Keterangan
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Skor yang diperoleh dari hasil uji coba produk dikonversikan menjadi data kuantitatif, untuk mengetahui tingkat kevalidan maka menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma}{\Sigma} \times 100\%$$

Keterangan

P = besar persentase

Σ = jumlah total skor yang diperoleh dari validator (nilai nyata)

Σ = jumlah skor maksimal yang diharapkan

100 = bilangan konstanta.

Tabel 5. 6 Persentase Validasi

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
20-36	Sangat Kurang Valid	Revisi
36-52	Kurang Valid	Revisi
52-68	Cukup Valid	Sebagian Revisi
68-84	Valid	Tidak Revisi
84-100	Sangat Valid	Tidak Revisi

Berdasarkan kriteria di atas, produk evaluasi belajar dinyatakan valid jika memenuhi kriteria skor di atas 68 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran. Dalam pengembangan ini, evaluasi belajar yang dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila produk evaluasi belajar masih belum memenuhi kriteria valid.

Pada uji coba lapangan, data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal dan tes akhir serta angket motivasi belajarsebelum dan sesudah evaluasi menggunakan quizizz dalam rangka untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar.

Rumus perhitungan persentase hasil motivasi belajar adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\Sigma} \times 100\%$$

Keterangan

P = besar persentase

$\sum x$ = jumlah total skor yang diperoleh dari validator (nilai nyata)

Σ = jumlah skor maksimal yang diharapkan

100 = bilangan konstanta

kemudian dianalisis dengan pedoman kriteria sebagai berikut:

Tabel 5. 7 Persentase Tingkat Motivasi Belajar Siswa

Persentase (%)	Kategori
0-40	Sangat Rendah
41-55	Rendah
56-65	Sedang
66-80	Tinggi
81-100	Sangat Tinggi

Setelah produk implementasikan oleh peneliti, maka ada 3 jenis validasi produk, yaitu: validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli motivasi belajar. Berikut kriteria penskoran nilai yang digunakan dalam proses validasi:

Tabel 5. 8 Penskoran Nilai dalam Proses Validasi

Penilaian	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
C	Cukup	3
K	Kurang	2
TB	Tidak baik	1

5. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi digunakan untuk menilai materi yang telah disusun dalam media pembelajaran PAI berbasis quizizz agar diketahui layak tidaknya materi sebelum diterima oleh peserta didik. Terdapat dua aspek yang dinilai yaitu aspek isi/materi dan aspek pembelajaran. Aspek isi dinilai untuk mengetahui kelengkapan dan kesesuaian materi dengan

kompetensi dasar. Sedangkan aspek pembelajaran dinilai untuk mengetahui kejelasan materi dalam penyajiannya.

Ahli materi yang menilai adalah Ibu Muyasa M. Pd, Bapak Andri Iswahyudi M.Pd, Elisa Dika Muryani S.Pd. sebagai guru yang mengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 1 Kota Kediri. Dan dipilih sebagai ahli materi dipertimbangkan dalam kemampuan terhadap materi dan pengalaman beliau yang sudah terjun dalam dunia pendidikan terutama dijenjang SMK. Berikut hasil pemaparan validasi:

Tabel 5. 9 Validasi Ahli Materi

No	Aspek/indikator yang dinilai	Subjek ahli materi			Rata-rata	Kategori
		$\Sigma 1$	$\Sigma 2$	$\Sigma 3$		
Aspek Pembelajaran						
1	Kalimat dalam soal dapat terbaca	5	5	5	5	Sangat tinggi
2	Kalimat soal dapat dipahami	5	5	5	5	Sangat tinggi
3	Memudahkan untuk mengulas soal yang dipelajarinya	5	5	5	5	Sangat Tinggi
4	Kesesuaian materi dengan TP pada bab metode dakwah walisongo di tanah jawa	5	5	5	5	Sangat tinggi
5	Kecukupan dari soal metode dakwah walisongo di tanah jawa	5	4	5	4,6	Tinggi
6	Mengurangi tingkat kecurangan	5	4	5	4,6	Tinggi
7	Gambar yang disajikan sesuai dengan bab metode dakwah walisongo di tanah jawa	5	5	5	5	Sangat Tinggi
Aspek Kemudahan Operasional						
8	Fitur suara sesuai dengan kuis yang dikerjakan	4	4	4	4	Tinggi
9	Fitur meme pada quizizz mampu menghibur siswa	5	5	5	5	Tinggi
10	Fitur rangking berdasarkan skor memacu semangat siswa	5	5	5	5	Sangat tinggi
11	Tampilan media sederhana dan tidak	5	5	5	5	Sangat

	membingungkan					tinggi
12	Media dapat digunakan secara berulang pada materi yang berbeda	5	5	5	5	Sangat tinggi
13	Secara keseluruhan tampilan media sesuai dengan materi	5	5	5	5	Sangat tinggi
14	Dapat diakses kapanpun dan dimanapun	5	5	5	5	Sangat tinggi
15	Mudah digunakan	5	5	5	5	Sangat tinggi
Total skor		74	72	74		
Total maksimal		225				

Dari angket tanggapan yang diisi oleh validator guru mata pelajaran berdasarkan pada rumus, dapat dihitung presentase tingkat kevalidan produk evaluasi pembelajaran sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma} \times 100\%$$

Keterangan:

P = besar persentase

Σ = jumlah total skor yang diperoleh dari validator (nilai nyata)

Σ = jumlah skor maksimal yang diharapkan

100 = bilangan konstanta

Jika dihitung berdasarkan rumus maka dapat dilihat hasil persentasenya sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{220}{225} \times 100\% \\ &= 97\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh guru mata pelajaran secara keseluruhan mencapai 97%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

6. Validasi ahli media

Selain ahli materi, penilaian ahli media juga diperlukan untuk menilai produk media pembelajaran berbasis quizizz. Aspek yang dinilai meliputi aspek tampilan media.

Ahli media yang menilai yaitu Ibu Anik Safitri Budiyati S.Kom, Diyah Yustiana S.Kom, Nur Alfiyah, S.Kom selaku salah satu guru ICT (Teknik Komputer Jaringan) di SMKN 1 Kota Kediri.

Tabel 5. 10 Validasi Ahli Media

No	Aspek/Indikator Penilaian	Subjek Ahli Media			Rerata skor	Kategori
		Σ1	Σ2	Σ3		
Kepraktisan dan ukuran produk media						
1	Media mudah digunakan di dalam dan diluar kelas	5	5	5	5	Sangat Tinggi
2	Dapat diakses dimanapun dan kapanpun	5	5	5	5	Sangat Tinggi
3	Fungsinya praktis	5	5	5	5	Sangat Tinggi
4	Mudah digunakan	5	5	5	5	Sangat Tinggi
5	Design tampilan menarik	5	5	5	5	Sangat Tinggi
6	Warna dalam tampilan latar belakang sesuai	4	4	4	4	Tinggi
7	Terpenuhi standart media dengan pembelajaran	5	5	5	5	Sangat Tinggi
8	Tidak bermasalah ketika digunakan	5	4	5	4,6	Tinggi
Kesesuain media dengan tingkat perkembangan peserta didik						
9	Mampu menaikkan minat dan motivasi peserta didik	5	5	5	5	Sangat Tinggi
10	Soal dengan kemampuan peserta didik sejalan	5	5	5	5	Sangat Tinggi
11	Ilustrasi sesuai dengan soal	4	4	5	4,3	Tinggi
12	Teks terbaca dengan jelas	5	5	5	5	Sangat Tinggi
13	Media support kepada peserta didik untuk belajar mandiri	5	5	5	5	Sangat Tinggi
14	Media menaikkan knowledge dan	5	5	5	5	Sangat

	motivasi peserta didik					Tinggi
Jumlah		68	67	69		
Jumlah maksimum		210				

Dari angket yang diisi oleh validator ahli media berdasarkan pada rumus, dapat dihitung presentase tingkat kevalidan produk evaluasi pembelajaran sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma}{\Sigma} \times 100\%$$

Keterangan:

Keterangan: P = besar persentase

Σ = jumlah total skor yang diperoleh dari validator (nilai nyata)

Σ = jumlah skor maksimal yang diharapkan

100 = bilangan konstanta

Jika dihitung berdasarkan rumus maka dapat dilihat hasil persentasenya sebagai berikut:

$$P = \frac{204}{210} \times 100\%$$

$$= 97\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh secara keseluruhan mencapai 97%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

7. Validasi Ahli motivasi belajar

Tabel 5. 11 validasi ahli motivasi belajar

No	Aspek/Indikator Penilaian	Subjek Ahli Media			Rerata skor	Kategori
		$\Sigma 1$	$\Sigma 2$	$\Sigma 3$		
Adanya dorongan dan kebutuhan belajar						
1	Rasa ingin tahu	5	5	5	5	Sangat Tinggi
2	Minat dan motivasi dalam belajar	5	5	5	5	Sangat Tinggi
Adanya harapan dan cita cita masa depan						
3	Upaya untuk meraih cita-cita	5	5	5	5	Sangat Tinggi
4	Ketekunan dalam belajar	4	5	5	5	Sangat Tinggi
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar						
5	Kreatif dalam penyampaian materi	4	4	5	4,3	Sangat Tinggi
6	Pembelajaran dan materi yang menarik	5	4	5	4,6	Tinggi
Adanya lingkungan belajar yang kondusif						
7	Suasana tempat belajar yang nyaman	5	5	5	5	Sangat Tinggi
8	Teman-teman yang saling support	5	5	5	5	Sangat Tinggi
9	Guru yang mendukung proses pembelajaran di sekolah	5	5	5	5	Sangat Tinggi
Adanya hasrat dan keinginan berhasil						
10	Mengerjakan tugas tepat waktu	4	4	4	4	Tinggi
11	Tidak lekas puas hati dengan hasil yang dicapai	5	5	5	5	Sangat Tinggi
12	Tertantang mengerjakan soal yang sulit	5	5	5	5	Sangat tinggi
Jumlah		57	57	59		
Jumlah maksimum		180				

Dari angket yang diisi oleh validator ahli media berdasarkan pada rumus, dapat dihitung presentase tingkat kevalidan produk evaluasi pembelajaran sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\Sigma} \times 100\%$$

Keterangan:

Keterangan: P = besar persentase

Σ = jumlah total skor yang diperoleh dari validator (nilai nyata)

Σ = jumlah skor maksimal yang diharapkan

100 = bilangan konstanta

Jika dihitung berdasarkan rumus maka dapat dilihat hasil persentasenya sebagai berikut:

$$P = \frac{173}{180} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan secara keseluruhan mencapai 96%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

Untuk saran dari ahli materi selaku pengampu mata pelajaran PAI, Ibu Muiyasa M. Pd yaitu untuk waktu pada pengerjaan kuis disarankan jangan terlalu singkat, agar peserta didik tidak terburu-buru dan takut ketinggalan dengan teman temannya yang sudah selesai terlebih dahulu.³⁴

³⁴ Muiyasa M.Pd, Guru PAI, SMKN 1 Kota Kediri, 28 Februari 2024 pukul 13.00

Gambar 5. 15 Sebelum Waktu Pengerjaan Soal Direvisi

2 Multiple choice 30 detik • 1 Titik

Apa saja metode dakwah yang digunakan oleh walisongo dalam menyebarkan Islam di Tanah Jawa?

- Menggunakan ilmu sihir, mengancam, dan melakukan kekerasan
- Berperang, menaklukkan wilayah, dan memaksa orang menerima Islam
- Ceramah, pendidikan, dan contoh perilaku
- Menari, menyanyi, dan bermain musik

Gambar 5. 16 Setelah direvisi

2 Multiple choice 1 min • 1 Titik

Apa saja metode dakwah yang digunakan oleh walisongo dalam menyebarkan Islam di Tanah Jawa?

- Menggunakan ilmu sihir, mengancam, dan melakukan kekerasan
- Berperang, menaklukkan wilayah, dan memaksa orang menerima Islam
- Ceramah, pendidikan, dan contoh perilaku
- Menari, menyanyi, dan bermain musik

Sedangkan saran dari Bapak Andri Iswahyudi M.Pd. bahwasannya soal memakai bahasa Indonesia saja.³⁵

Gambar 5. 17 Soal Sebelum Direvisi

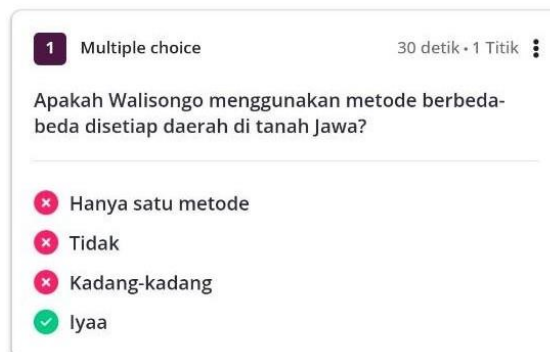
6 Multiple choice 1 min • 1 Titik

Apakah walisongo menggunakan metode dakwah yang berbeda-beda di setiap daerah di Tanah Jawa?

- Only in one specific area
- No
- Sometimes
- Yes

³⁵ Andri Iswahyudi M.Pd, Guru PAI, SMKN 1 Kota Kediri, 29 Februari 2024

Gambar 5. 18 soal setelah direvisi



Sedangkan saran menurut ahli media Ibu Anik Safitri Budiayati S.Kom pastikan sinyal peserta didik baik, agar nantinya pada saat pembelajaran tidak ada yang tertinggal.

C. Implementasi Evaluasi Pembelajaran PAI berbasis quizz di SMKN 1 Kota Kediri

Implementasi merupakan tahap yang dilakukan peneliti setelah mengembangkan produk. Pada tahap uji coba ini terdiri dari 2 tahapan yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 23 Februari 2024 dan uji coba kelompok besar dilakukan pada tanggal 26-27 Februari 2024.

Berdasarkan hasil yang diperoleh di tempat penelitian, bahwasannya produk ini dapat diterapkan dengan baik, maka dapat dilanjutkan dalam tahap selanjutnya, dari uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Agar nantinya dapat mengetahui kendala apa saja dalam pengimplementasian produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Lalu pada tahap evaluasi ini nantinya peneliti akan mengevaluasi hal-hal yang berkaitan dengan pengembangan pembelajaran PAI berbasis quizizz. Dan dari produk yang telah dikembangkan dan di uji cobakan selanjutnya akan dilakukan revisi sesuai dengan evaluasi kebutuhan siswa, selain itu guna mengetahui tingkat keberhasilan dan motivasi siswa dalam menguasai materi dalam bahan ajar berbasis quizizz yang dibuat.

1. Desain dalam Pengembangan Bahan Ajar PAI berbasis Quizizz

Bahan ajar PAI berbasis quizizz adalah media pembelajaran game yang di desain interaktif dengan tujuan menarik perhatian peserta didik dan untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran PAI. Media pengajar berfungsi sebagai berikut:

- a. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan pengajaran bagi guru.
- b. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pembelajaran tidak membosankan)
- c. Semua indra siswa dapat diaktifkan
- d. Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.³⁶

Peneliti mengembangkan produk ini dipengaruhi oleh adanya kesenjangan antara kondisi ideal dengan kondisi riil yang dialami oleh guru dan siswa, maka dibutuhkan sebuah inovasi media pembelajaran yang mampu menarik minat dan memotivasi siswa sehingga juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

³⁶ Puji Rahayuningsih, Wahyu Hidayah, dan Cindy Nurhaliza Primar, "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Education Journal 2*, no. 1 (2022): 8.

Di dalam aplikasi ini terdapat banyak sekali fitur yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. termasuk kuis dan paper mode. Kuis yang kadang diterapkan pada saat proses pembelajaran tidak menarik minat dan motivasi dari siswa, oleh karena itu adanya penerapan quizizz ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa.

Seperti yang sudah dijelaskan diatas bahwasannya banyak fitur yang tersedia dirancang dapat memudahkan guru dalam membuat soal maupun mencari soal yang berkaitan dengan pembelajaran, seperti materi yang berkaitan dengan metode dakwah islam oleh walisongo di tanah jawa. Selain itu juga dapat menarik minat ataupun motivasi siswa karena tampil dalam quizizz ini yang menarik dan berbeda dari pembelajaran biasanya.

Peneliti mengimplementasikan produk ajar ini dipengaruhi oleh adanya kesenjangan antara motivasi peserta didik dan keadaan riil dalam pembelajaran.

2. Efektifitas dalam implementasi Bahan Ajar PAI berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Quizizz dapat menjadi sebuah aplikasi yang dapat memudahkan guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran kepada siswa dengan cepat. Selain memudahkan guru, Quizizz juga dapat menjadi daya tarik siswa untuk melakukan evaluasi karena selain menyenangkan dapat juga meningkatkan motivasi siswa. Dengan demikian implementasi game edukasi Quizizz terhadap proses evaluasi siswa dapat meningkatkan evaluasi pembelajaran siswa kearah yang lebih baik lagi dan juga akan berpengaruh pula kepada kepribadian siswa itu sendiri sesuai dengan syari'at Agama Islam. Hal ini

sesuai dengan pendapat Nurhidayah Br Naipospos, Quizizz memberikan dampak positif berupa kemudahan penggunaan aplikasi Quizizz maupun perkembangan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan adanya metode baru ini, dapat mengurangi tingkat kebosanan siswa. Tentunya metode baru ini sangat diperlukan oleh guru agar menciptakan suasana pembelajaran yang sangat menyenangkan dan mengasyikan bagi siswanya. Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media untuk proses evaluasi memberikan dampak yang positif yaitu dapat membuat kelas menjadi hidup dan siswa tidak merasa jenuh sehingga membuat motivasi belajar dan hasil belajar mereka menjadi lebih meningkat. Implementasi Quizizz pada proses evaluasi pembelajaran mampu menjadikan Quizizz sebagai aplikasi yang cukup efektif dan efisien dalam memberikan dampak yang positif pada evaluasi pembelajaran siswa.³⁷

Efektifitas pengembangan bahan ajar PAI berbasis quizizz dalam meningkatkan motivasi yaitu dapat dilihat pada subjek uji coba kecil dan subjek uji coba besar, dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* di dalam fitur quizizz.

³⁷ Khovifah Ekawati, "Implementasi Game Edukasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI di Kelas 5 SDN Ngringn Moyudan Sleman" (Universitas Islam Indonesia, 2022).

Indikator hasil motivasi dan belajar siswa seperti pada tabel dibawah ini:

a. Hasil uji coba kelompok kecil

Tabel 5. 12 Hasil Uji Kelompok Kecil

No	Nama	Hasil Nilai	
		Pre-Test	Post-Test
1	Zahra Eka Nathania	76	90
2	Vellix Nouval Sebastian	70	80
3	Sima Dina SabilaMaisaroh	85	95
4	Sherin Jihan Ardhelia	66	85
5	Satria Wibawa Putra Pratama	76	100
6	Rahma Enggar Prihantini	90	97
7	Nabila Carys Aulia Keylana	65	88
Jumlah		528	635
Rata-Rata		75, 4	90, 71

Berdasarkan data diatas, dari 7 siswa kelas X DPIB 2 yang telah melaksanakan *pre test* dan *post test* diperoleh rata-rata 75, 428 untuk *pre test* dan 90,714 pada *post test*. Sehingga produk pengembangan ini dapat dikatakan efektif dan menarik digunakan dalam pembelajaran.

b. Hasil uji coba kelompok besar

X DPIB 2

Tabel 5. 13 Hasil Uji Coba Kelompok Besar X DPIB 2

No	Nama Siswa	Hasil Nilai	
		Pre-Test	Post-Test
1	Aditya Eka Wijaya	70	95
2	Aina Khoirunnisai Fadila	65	93
3	Akbar Putra Priyanto	70	99
4	Anisha Manunggal Putri	76	80
5	Arya Sakti Pangestu	66	85
6	Ashka Maulana Vicky Firdaus	76	85
7	Dipta Stella Saira	76	80
8	Erlang Dwi Kurniawan	55	79
9	Fajar Shaputra	71	88
10	Galank Radexzandova	62	99

11	Haifa Marwa Siti Hafizah	65	89
12	Hawa Divansyah Pratiwi	78	98
13	Herdinal Putra Halumma Akhsan	60	80
14	Mey Alica Nur Aziza	69	99
15	Mochammad Saifuddin	78	100
16	Mochammad Zakaria	80	100
17	Mohammad Irfan Marzuki	71	80
18	Mohammad Kefin Yulianto	85	87
19	Mokhamat Rizky Ibnu Mustaqim	81	92
20	Muh. Alfian Nur Habibi	85	90
21	Muhammad Rian Prasetyo Laksono	77	100
22	Nabila Carys Aulia Keylana	81	89
23	Neyla Rahmania Wardani	72	78
24	Niken Nurcahyani Janatul Mawa	88	90
25	Rahma Enggar Prihantini	64	89
26	Rahmat Septian Ramadhan	92	99
27	Satria Wibawa Putra Pratama	80	100
28	Sherin Jihan Ardhelia	78	92
29	Sima Dina Sabila Maisaroh	67	88
30	Vellix Nouval Sebastian	85	100
31	Zahra Eka Nathania	70	93
Jumlah		2.293	2816
Rata-rata		73,967	90,838

X KI 1

Tabel 5. 14 Hasil Uji Coba Kelompok Besar X KI 1

No	Nama Siswa	Hasil Nilai	
		Pre Test	Post Test
1	Aditya Sabrina Muhtar	67	89
2	Agnes Putri Amelia	70	95
3	Ariek Risdian Maulana Hizbulloh	70	100
4	Ariffah Wahyu Ida Ningrum	79	100
5	Avrilia Elok Putri Primadani	80	92
6	Ayu Fita Ramadhani	71	93
7	Bilqiis Callista Mardiantani	60	93
8	Dayinta Dwi Nirmala	63	87
9	Deden Julige Istikomah	72	100
10	Desi Tika Sari	80	95
11	Devi Nur Rahmawati	76	97
12	Devina Maharani	78	97
13	Dimas Tirta Pratama	76	85
14	Drayusny Chelsea Ramadhani	69	88
15	Elfy Zahrina Ramadhani	69	97
16	Faizatul Cut Ardiani	75	98

17	Finna Ainul Husna	75	100
18	Hidayah Cendikiawati	61	99
19	Julian Bayu Candra Wijaya	81	100
20	Juwita Amelia Setiya Ramadani	76	83
21	Karina Anindya Putri Ridwan	75	90
22	Lefira Nilam Sari	62	90
23	Maura Kiki Emilia	75	92
24	Moreno Stiyawan	76	91
25	Muhammad Rifai Annizar	67	85
26	Niken Ayu Fedista	76	87
27	Novia Nur Aini	80	98
28	Olyn Khirani Fathimah	68	80
29	Pramudikta Febrian Arfanti	78	80
30	Rahma Nisa Mufaroh	74	99
31	Rahmad Dicky Prastyo	64	98
32	Ridho Nur Rohman	65	89
33	Risky Sabrina Ramadhan	72	100
34	Selvi Aliningtias	70	86
35	Silvia Jenia Natasya	70	85
Jumlah		2520	3238
Rata-rata tiap aspek		72	92, 514

Berdasarkan data diatas diketahui bahwasanya kelas X DPIB 1 yang terdiri atas 31 peserta didik mengalami peningkatan dari 73,967 menjadi 90,838. Sedangkan pada kelas KI yang terdiri dari 35 peserta didik juga mengalami peningkatan dari 72 menjadi 92, 514.

3. Peningkatan motivasi belajar siswa di SMKN 1 Kota Kediri berbasis quizizz

Implementasi Quizizz pada proses evaluasi pembelajaran mampu menjadikan Quizizz sebagai aplikasi yang cukup efektif dan efisien dalam memberikan dampak yang positif pada evaluasi pembelajaran siswa.

Berikut ini hasil dari peningkatan motivasi siswa di dalam kelas saat setelah siswa menggunakan Quizizz:

Tabel 5. 15 hasil motivasi belajar X DPIB 2

No	Nama Siswa	Hasil Nilai
1	Aditya Eka Wijaya	36
2	Aina Khoirunnisai Fadila	36
3	Akbar Putra Priyanto	41
4	Anisha Manunggal Putri	40
5	Arya Sakti Pangestu	40
6	Ashka Maulana Vicky Firdaus	45
7	Dipta Stella Saira	42
8	Erlang Dwi Kurniawan	35
9	Fajar Shaputra	38
10	Galank Radexzandova	40
11	Haifa Marwa Siti Hafizah	38
12	Hawa Divansyah Pratiwi	39
13	Herdinal Putra Halumma Akhsan	38
14	Mey Alica Nur Aziza	35
15	Mochammad Saifuddin	38
16	Mochammad Zakaria	40
17	Mohammad Irfan Marzuki	40
18	Mohammad Kefin Yulianto	40
19	Mokhamat Rizky Ibnu Mustaqim	38
20	Muh. Alfian Nur Habibi	38
21	Muhammad Rian Prasetyo Laksono	36
22	Nabila Carys Aulia Keylana	40
23	Neyla Rahmania Wardani	40
24	Niken Nurcahyani Janatul Mawa	39
25	Rahma Enggar Prihantini	41
26	Rahmat Septian Ramadhan	38
27	Satria Wibawa Putra Pratama	37
28	Sherin Jihan Ardhelia	38
29	Sima Dina Sabila Maisaroh	37
30	Vellix Nouval Sebastian	36
31	Zahra Eka Nathania	37
Jumlah		1196
Rata-rata		1395

Dari angket yang diisi oleh peserta didik berdasarkan pada rumus, dapat dihitung presentase tingkat kevalidan produk evaluasi pembelajaran sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma} \times 100\%$$

Keterangan:

Keterangan: P = besar persentase

Σx = jumlah total skor yang diperoleh dari validator (nilai nyata)

Σ = jumlah skor maksimal yang diharapkan

100 = bilangan konstanta

Jika dihitung berdasarkan rumus maka dapat dilihat hasil persentasenya sebagai berikut:

$$P = \frac{1196}{1395} \times 100\% = 85\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan secara keseluruhan mencapai 85%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat tinggi.

Tabel 5. 16 Hasil Motivasi Belajar X KI

No	Nama Siswa	Hasil Nilai
1	Aditya Sabrina Muhtar	38
2	Agnes Putri Amelia	37
3	Ariek Risdian Maulana Hizbulloh	40
4	Ariffah Wahyu Ida Ningrum	39
5	Avrilia Elok Putri Primadani	41
6	Ayu Fita Ramadhani	40
7	Bilqiis Callista Mardiantani	40
8	Dayinta Dwi Nirmala	39
9	Deden Julige Istikomah	38
10	Desi Tika Sari	37
11	Devi Nur Rahmawati	36
12	Devina Maharani	39
13	Dimas Tirta Pratama	37

14	Drayusny Chelsea Ramadani	38
15	Elfy Zahrina Ramadhani	40
16	Faizatul Cut Ardiani	35
17	Finna Ainul Husna	37
18	Hidayah Cendikiawati	39
19	Julian Bayu Candra Wijaya	40
20	Juwita Amelia Setiya Ramadani	39
21	Karina Anindya Putri Ridwan	38
22	Lefira Nilam Sari	39
23	Maura Kiki Emilia	37
24	Moreno Stiyawan	40
25	Muhammad Rifai Annizar	40
26	Niken Ayu Fedista	36
27	Novia Nur Aini	37
28	Olyn Khirani Fathimah	37
29	Pramudikta Febrian Arfanti	36
30	Rahma Nisa Mufaroh	36
31	Rahmad Dicky Prastyo	37
32	Ridho Nur Rohman	37
33	Risky Sabrina Ramadhan	37
34	Selvi Aliningtias	38
35	Silvia Jenia Natasya	35
Jumlah		1366
Rata-rata tiap aspek		1575

Dari angket yang diisi oleh peserta didik berdasarkan pada rumus, dapat dihitung presentase tingkat kevalidan produk evaluasi pembelajaran sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\Sigma} \times 100\%$$

Keterangan:

Keterangan: P = besar persentase

$\sum x$ = jumlah total skor yang diperoleh dari validator (nilai nyata)

Σ = jumlah skor maksimal yang diharapkan

100 = bilangan konstanta

Jika dihitung berdasarkan rumus maka dapat dilihat hasil persentasenya sebagai berikut:

$$P = \frac{1366}{1575} \times 100\% = 86\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan secara keseluruhan mencapai 86%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat tinggi.

4. Revisi Produk

Berdasarkan data yang didapat oleh peneliti ketika melakukan penilaian melalui angket validasi uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil tidak terdapat revisi pada alat evaluasi pembelajaran. Akan tetapi ada masukan dari beberapa responden yang mengatakan bahwa alat evaluasi pembelajaran menggunakan quizizz ini sangat menyenangkan dan seru menjadikan mereka untuk lebih semangat belajar. Hal ini dapat diketahui dengan prosentase hasil penilaian validasi dari uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil yang mendapatkan kriteria penilaian sangat valid dan tidak perlu direvisi.

Peningkatan motivasi belajar pada peserta didik kelas X di SMKN 1 Kota Kediri, mengalami peningkatan dari 73,967 menjadi 90,838. Sedangkan pada kelas XI yang terdiri dari 35 peserta didik juga mengalami peningkatan dari 72 menjadi 92,514.

5. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Pengembangan evaluasi pembelajaran ini didasarkan pada proses evaluasi dan metode pembelajaran di SMKN 1 Kota Kediri yang masih menggunakan cara konvensional, kurang memanfaatkan teknologi. Seiring perkembangan zaman dan juga tuntutan pengembangan inovasi belajar, maka

akan berbeda jika evaluasi pembelajaran menggunakan evaluasi pembelajaran berbasis IT baik menggunakan android, komputer, ataupun laptop. Evaluasi pembelajaran yang digunakan secara mudah dioperasikan siswa secara langsung dan akan membangkitkan motivasi belajar siswa untuk lebih memahami mata pelajaran PAI.

Produk quizizz sebagai bahan implementasi evaluasi pembelajaran ini telah dilakukan penyempurnaan secara bertahap melalui penilaian, kritik, saran dan komentar dari para ahli, validator dalam validasi pengembangan pembelajaran berbasis quizizz ini.

Pengaplikasian quizizz telah diuji cobakan. Penyusunan evaluasi pembelajaran menggunakan quizizz mata pelajaran PAI di kelas X diantaranya: petunjuk penggunaan, tampilan awal, home (tampilan awal quizizz), halaman membuat quiz, halaman membuat pertanyaan, hasil.

