

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* DALAM
MELAKSANAKAN EVALUASI HASIL BELAJAR PADA
MATERI *THAHARAH* DI UPTD SD NEGERI 47
PAREPARE**



Tesis Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan Agama Islam (M.Pd.) pada
Pascasarjana IAIN Parepare

TESIS

Oleh:

DESY PRATIWI

NIM: 2020203886108023

PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE
TAHUN 2023

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Desy Pratiwi
NIM : 2020203886108023
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Melaksanakan Evaluasi Hasil Belajar pada Materi *Thaharah* di UPTD SD Negeri 47 Parepare

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dengan penuh kesadaran, tesis ini adalah benar hasil karya penyusun sendiri. Tesis ini, sepanjang sepengetahuan saya, tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Jika ternyata di dalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka gelar akademik yang saya peroleh batal demi hukum.

Parepare, 13 Desember 2023

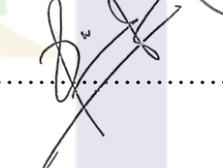
Mahasiswi,



Desy Pratiwi
NIM: 2020203886108023

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Penguji penulisan Tesis Saudari Desy Pratiwi, NIM: 2020203886108023, mahasiswa Pascasarjana IAIN Parepare, Program Studi Pendidikan Agama Islam, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi Tesis yang bersangkutan dengan judul: Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Melaksanakan Evaluasi Hasil Belajar pada Materi *Thaharah* di UPTD SD Negeri 47 Parepare, memandang bahwa Tesis tersebut memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk memperoleh gelar Magister dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam.

- Ketua : Dr. Firman, M.Pd. (.....)
- Sekretaris : Dr. Muh. Dahlan, M.A. (.....)
- Penguji I : Dr. Usman, M.Ag. (.....)
- Penguji II : Dr. Hj. Marhani, Lc., M.Ag. (.....)

Parepare, 25 Januari 2024

Diketahui Oleh,

Direktur Pascasarjana
IAIN Parepare




Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19720703 199803 2 001

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ
سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ.

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah swt, berkat limpahan Rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tesis ini sebagaimana aturan dan kaidah penulisan yang telah di tentukan. Tak lupa penulis kirimkan salawat serta salam kepada Rasulullah SAW, yang membawa tikar kebenaran kemudian menggulung tikar kebatilan, sebagai suri tauladan bagi umat manusia dalam menjalani kehidupan yang lebih baik dan meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT serta menjadi referensi spiritualitas dalam mengembang misi khalifah di muka bumi ini.

Penulis ucapkan banyak terima kasih yang tak terhingga dan setulus-tulusnya kepada Ayahanda tercinta Mattahiya dan Ibu tercinta Hasminah, beliau merupakan kedua orangtua penulis yang telah memberi semangat, nasihat-nasihat, serta berkah dan do'a tulusnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akademik dengan baik. Selanjutnya, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hannani, M.Ag., selaku Rektor IAIN Parepare, H. Saepudin, S.Ag., M.Pd., Dr. Firman, M.Pd., dan Dr. Muhammad Kamal Zubair, M.Ag., masing-masing sebagai Wakil Rektor dalam lingkup IAIN Parepare, yang telah memberi kesempatan menempuh studi Program Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare.
2. Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd., dan Dr. Agus Muchsin, M.Ag., masing-masing sebagai Direktur Pascasarjana IAIN Parepare dan Wakil Direktur

Pascasarjana IAIN Parepare yang telah memberikan layanan akademik kepada Peneliti dalam proses dan penyelesaian Program Studi.

3. Dr. Usman, M.Ag., selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana IAIN Parepare yang telah memberikan fasilitas kepada penulis untuk melanjutkan studi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Parepare.
4. Dr. Firman, M.Pd. dan Dr. Muh. Dahlan, M.A., selaku dosen pembimbing I dan II yang telah mengarahkan dan memberikan bimbingan yang sangat berharga bagi peneliti.
5. Dr. Usman M.Ag., dan Dr. Ahdar, M.Pd.I., selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran yang sangat bermanfaat bagi peneliti.
6. Kepala perpustakaan IAIN Parepare beserta seluruh staf dan karyawan yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama menjalani studi di IAIN Parepare terutama dalam penulisan tesis ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Pascasarjana IAIN Parepare yang telah memberikan ilmu dan tuntunan kepada peneliti.
8. Segenap staf Pascasarjana IAIN Parepare yang telah banyak membantu dalam berbagai urusan administrasi selama perkuliahan hingga penyelesaian tesis ini.
9. Sudirman Manda, S.Pd., M.Pd., selaku kepala sekolah yang telah memberikan izin melakukan penelitian dan memberikan dukungan kepada peneliti selama penelitian.
10. Akbar Mursyid, S.Pd.I., M.Pd., selaku guru PAI UPTD SD Negeri 47 Parepare yang telah meluangkan waktu dan kesempatan dalam membantu memberikan masukan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.
11. Kepada seluruh teman-teman seangkatan tahun 2020 program studi Magister Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan semangat dan dukungannya,

memberikan masukan, saran dan kritik yang membangun sehingga tesis ini dapat diselesaikan.

Penulis tidak lupa pula menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara moril maupun secara material sehingga penulisan tesis ini dapat diselesaikan. Semoga Allah swt. berkenan menilai segala kebajikan dan kebaikan sebagai amal jariah dan memberikan rahmat dan pahala-Nya. Akhirnya penulis menyampakan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan tesis ini

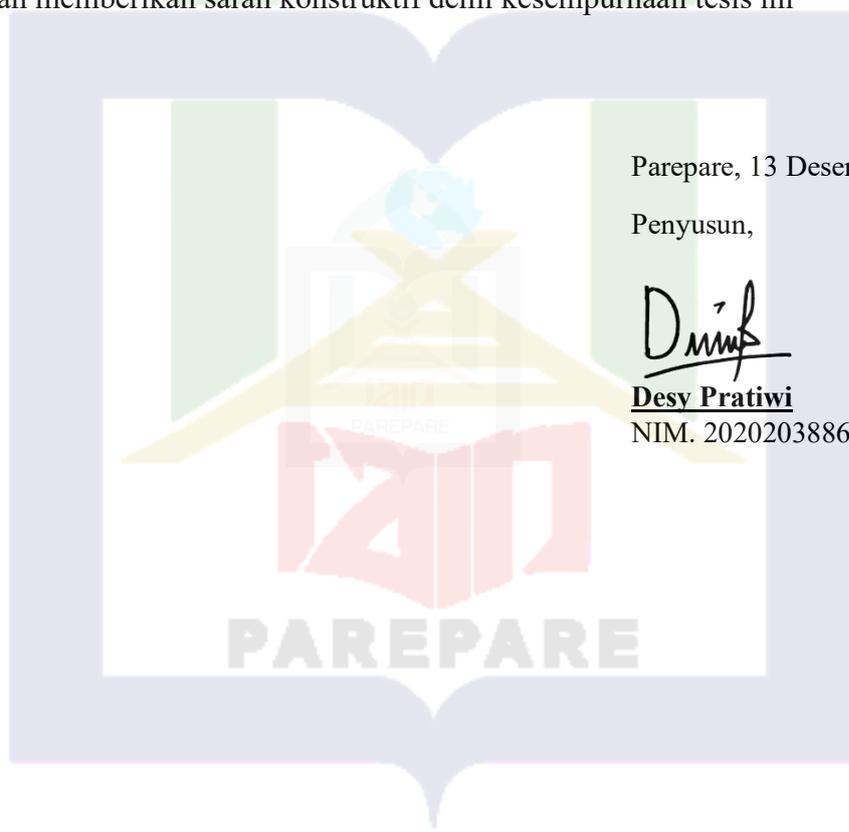
Parepare, 13 Desember 2023

Penyusun,



Desy Pratiwi

NIM. 2020203886108023



DAFTAR ISI

| | |
|--|-------|
| SAMPUL..... | i |
| PERNYATAAN KEASLIAN TESIS | ii |
| PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI..... | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR TABEL..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| PEDOMAN TRANSLITERASI | xi |
| ABSTRAK | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 10 |
| C. Rumusan Masalah | 11 |
| D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian | 11 |
| E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian | 12 |
| F. Garis Besar Isi Tesis..... | 13 |
| BAB II LANDASAN TEORETIS | |
| A. Penelitian yang Relevan | 15 |
| B. Analisis Teoretis Variabel | 18 |
| C. Kerangka Pikir Penelitian..... | 63 |
| D. Bagan Kerangka Pikir | 63 |
| E. Hipotesis..... | 64 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|---|----|
| A. Jenis dan Desain Eksperimen | 66 |
| B. Waktu dan Lokasi Penelitian | 67 |
| C. Populasi, Sampel, dan Sampling | 68 |
| D. Metode Pengumpulan Data | 70 |
| E. Definisi Operasional Variabel | 72 |
| F. Instrumen Penelitian..... | 73 |
| G. Teknik Analisis Data | 79 |
| H. Prosedur Eksperimen..... | 84 |

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|-------------------------------------|-----|
| A. Deskripsi Hasil Penelitian | 86 |
| B. Pembahasan Hasil Penelitian..... | 108 |
| C. Pengujian Hipotesis..... | 114 |

BAB V. PENUTUP

| | |
|----------------------|-----|
| A. Simpulan | 117 |
| B. Implikasi | 118 |
| C. Rekomendasi | 118 |

| | |
|----------------------|-----|
| DAFTAR PUSTAKA | 120 |
|----------------------|-----|

LAMPIRAN-LAMPIRAN**RIWAYAT HIDUP**

DAFTAR TABEL

| No. Tabel | Judul Tabel | Halaman |
|------------|--|---------|
| Tabel 3.1 | Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest Design</i> | 67 |
| Tabel 3.2 | Populasi | 68 |
| Tabel 3.3 | Hasil Uji Validitas Instrumen Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> | 75 |
| Tabel 3.4 | Hasil Uji Validitas Instrumen Efektivitas Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> dalam Melaksanakan Evaluasi Hasil Belajar pada Materi <i>Thaharah</i> | 76 |
| Tabel 3.5 | Hasil Uji Reliabilitas Instrumen | 77 |
| Tabel 4.1 | Hasil Analisis Deskriptif Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> | 86 |
| Tabel 4.2 | Distribusi Frekuensi Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> | 87 |
| Tabel 4.3 | Kriteria Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> | 89 |
| Tabel 4.4 | Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik | 92 |
| Tabel 4.5 | Kategori Aktivitas Peserta Didik | 93 |
| Tabel 4.6 | Persentase Hasil Observasi Tiap Indikator Aktivitas Peserta Didik | 94 |
| Tabel 4.7 | Hasil Observasi Aktivitas Guru | 97 |
| Tabel 4.8 | Hasil Analisis Deskriptif Efektivitas Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> dalam Melaksanakan Evaluasi Hasil Belajar pada Materi <i>Thaharah</i> | 98 |
| Tabel 4.9 | Distribusi Frekuensi Efektivitas Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> dalam Melaksanakan Evaluasi Hasil Belajar pada Materi <i>Thaharah</i> | 100 |
| Tabel 4.10 | Kriteria Efektivitas Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> dalam Melaksanakan Evaluasi Hasil Belajar pada Materi <i>Thaharah</i> | 101 |
| Tabel 4.11 | Hasil Analisis Deskriptif <i>Pretest</i> Peserta Didik | 103 |
| Tabel 4.12 | Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> | 104 |
| Tabel 4.13 | Hasil Analisis Deskriptif Nilai <i>Posttest</i> Peserta Didik | 106 |
| Tabel 4.14 | Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> | 107 |
| Tabel 4.15 | <i>N-Gain Score</i> | 110 |
| Tabel 4.16 | Klasifikasi Indeks Gain | 110 |
| Tabel 4.17 | Kategori Tafsiran <i>N-Gain Score</i> dalam Persentasi | 111 |
| Tabel 4.18 | Hasil Uji Normalitas Data | 115 |
| Tabel 4.19 | Hasil Uji <i>Paired Samples Test</i> | 115 |

DAFTAR GAMBAR

| Nomor | Judul Gambar | Halaman |
|-------------|--|---------|
| Gambar 2.1 | Tampilan Beranda <i>Quizizz</i> | 25 |
| Gambar 2.2 | Mendaftarkan Akun <i>Quizizz</i> | 26 |
| Gambar 2.3 | Pemilihan Jenis Akun <i>Quizizz</i> | 26 |
| Gambar 2.4 | Masukkan Identitas <i>Quizizz</i> | 26 |
| Gambar 2.5 | Tampilan Pemilihan Kuis | 27 |
| Gambar 2.6 | Pilihan Bentuk Soal | 27 |
| Gambar 2.7 | <i>Lay Out</i> Soal | 28 |
| Gambar 2.8 | <i>Quiz Setting</i> | 29 |
| Gambar 2.9 | Tampilan Kuis di <i>Librari</i> | 30 |
| Gambar 2.10 | <i>Lay Out Paper Mode</i> | 30 |
| Gambar 2.11 | Petunjuk Penggunaan <i>Barcode</i> | 30 |
| Gambar 2.12 | Masukkan Nama Peserta Didik | 31 |
| Gambar 2.13 | <i>Quizizz Paper Mode</i> di <i>Smartphone</i> | 31 |
| Gambar 2.14 | <i>Scan Kartu Barcode</i> Peserta Didik | 32 |
| Gambar 2.15 | Bagan Kerangka Pikir | 64 |
| Gambar 4.1 | Histogram Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti | 88 |
| Gambar 4.2 | Histogram Efektivitas Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> dalam Melaksanakan Evaluasi Hasil Belajar | 100 |
| Gambar 4.3 | Histogram Nilai <i>Pretest</i> | 104 |
| Gambar 4.5 | Histogram Nilai <i>Posttest</i> | 107 |

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Nama |
|------------|--------|--------------------|-----------------------------|
| ا | alif | tidak dilambangkan | tidak dilambangkan |
| ب | ba | b | Be |
| ت | ta | t | Te |
| ث | s\ | s\ | es (dengan titik di atas) |
| ج | Jim | j | Je |
| ح | h}a | h} | ha (dengan titik di bawah) |
| خ | kha | kh | ka dan ha |
| د | dal | d | De |
| ذ | z\al | z\ | zet (dengan titik di atas) |
| ر | ra | r | er |
| ز | zai | z | zet |
| س | sin | s | es |
| ش | syin | sy | es dan ye |
| ص | s}ad | s} | es (dengan titik di bawah) |
| ض | d}ad | d} | de (dengan titik di bawah) |
| ط | t}a | t} | te (dengan titik di bawah) |
| ظ | z}a | z} | zet (dengan titik di bawah) |
| ع | 'ain | ' | apostrof terbalik |
| غ | gain | g | ge |
| ف | fa | f | ef |
| ق | qaf | q | qi |
| ك | kaf | k | ka |
| ل | lam | l | el |
| م | mim | m | em |
| ن | nun | n | en |
| و | wau | w | we |
| هـ | ha | h | ha |
| ء | hamzah | ' | apostrof |
| ي | ya | y | ye |

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dgn tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

| Tanda | Nama | Huruf Latin | Nama |
|-------|---------------|-------------|------|
| اَ | <i>fathah</i> | a | a |
| اِ | <i>kasrah</i> | i | i |
| اُ | <i>dammah</i> | u | u |

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

| Tanda | Nama | Huruf Latin | Nama |
|-------|-----------------------|-------------|---------|
| اِي | <i>fathah dan ya'</i> | ai | a dan i |
| اُو | <i>fathah dan wau</i> | au | a dan u |

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلَ : *hauला*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

| Harakat dan Huruf | Nama | Huruf dan Tanda | Nama |
|-----------------------|---------------------------------|-----------------|---------------------|
| اَ... اِ... اُ... | <i>fathah dan alif atau yā'</i> | ā | ā dan garis di atas |
| ي | <i>kasrah dan yā'</i> | ī | i dan garis di atas |
| و | <i>dammah dan wau</i> | ū | u dan garis di atas |

Contoh:

مَاتَ : *mata*

رَمَى : *rama*

قِيلَ : *qila*

يَمُوتُ : *yamutu*

4. Ta' marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu: ta' marbutah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan ta' marbutah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfal*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madinah al-fadilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbana*

نَجَّيْنَا : *najjaina*

الْحَقَّ : *al-haqq*

نُعَمُّ : *nu'ima*

عَدُوٌّ : 'aduwwun

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ـِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *i*.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Ali> (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabi> (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (alif lam ma'arifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiyah maupun huruf qamariyah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bila>du*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'muruna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari al-Qur'ān), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fi Zilal al-Qur'an

Al-Sunnah qabl al-tadwin

9. Lafz al-Jalalah (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai mudaf ilaih (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ *dinullah* بِاللَّهِ *billah*

Adapun *ta' marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fi rahmatillah*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (All Caps), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang,

tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa maMuhammadunillarasul
 Innaawwalabaitinwudi‘alinnasi lallazi bi Bakkatamubarakan
 SyahruRamadan al-laziunzila fih al-Qur’an
 Nasir al-Din al-Tusi
 Abu Nasr al-Farabi
 Al-Gazali
 Al-Munqiz min al-Dalal

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

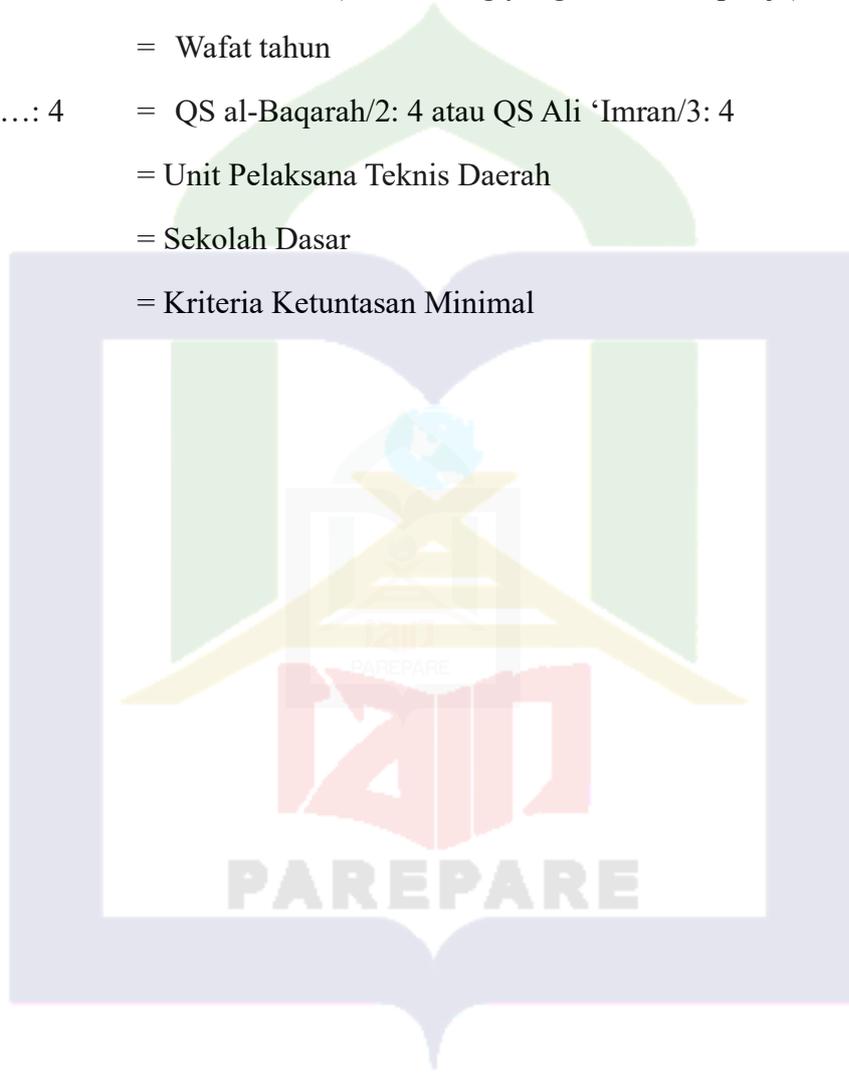
| |
|---|
| <p>Abu al-Walid Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abu al-Walid Muhammad Ibnu)</p> <p>Nasr Hamid Abu Zaid, ditulis menjadi: Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan: Zaid, Nasr Hamid Abu)</p> |
|---|

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt. = *subhanahu wa ta‘ala*
 saw. = *sallallahu ‘alaihi wa sallam*
 a.s. = *‘alaihi al-salam*

| | |
|---------------|---|
| H | = Hijrah |
| M | = Masehi |
| SM | = Sebelum Masehi |
| l. | = Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja) |
| w. | = Wafat tahun |
| QS .../...: 4 | = QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali 'Imran/3: 4 |
| UPTD | = Unit Pelaksana Teknis Daerah |
| SD | = Sekolah Dasar |
| KKM | = Kriteria Ketuntasan Minimal |



ABSTRAK

Nama : Desy Pratiwi
NIM : 2020203886108023
Judul Tesis : Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Melaksanakan Evaluasi Hasil Belajar pada Materi *Thaharah* di UPTD SD Negeri 47 Parepare

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar pada materi *thaharah* di UPTD SD Negeri 47 Parepare. Aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dilengkapi berbagai fitur yang memungkinkan guru membuat soal dengan lebih menarik dan bervariasi.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Model yang digunakan *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini dilakukan di UPTD SD Negeri 47 Parepare dengan mengambil sampel yaitu kelas IV sebanyak 22 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, angket, observasi, dan dokumentasi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan teknik statistik deskriptif dan inferensial dengan menggunakan bantuan *software SPSS* Versi 25.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare berada pada kategori sangat baik dengan perolehan nilai dari sebaran angket sebesar 84.6% dari nilai ideal (1320). (2) Pelaksanaan evaluasi hasil belajar PAI dan Budi Pekerti menggunakan aplikasi *Quizizz* telah terlaksana dengan sangat baik, hal ini ditinjau dari hasil observasi aktivitas peserta didik yang berada pada kategori sangat baik yaitu 89% dan aktivitas guru yang berada pada kategori sangat baik yaitu 97.5%. (3) Efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar materi *Thaharah* di kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare ditinjau dari segi respons peserta didik berada pada kategori sangat baik dengan perolehan nilai dari sebaran angket yaitu 84.3% dari nilai ideal (1320). Sementara itu, jika ditinjau dari hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan menunjukkan skor *pretest* dengan rata-rata 63.41, median 61 dan nilai modus 61 sedangkan hasil belajar peserta didik setelah perlakuan menunjukkan skor *posttest* dengan rata-rata sebesar 90.59, median 91, dan nilai modus 91. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan menggunakan aplikasi *Quizizz* pada materi *Thaharah* di kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare. Implikasi dari penelitian ini adalah adanya pembelajaran bermakna bagi peserta didik untuk menikmati pembelajaran berbasis digital terkhusus pada proses evaluasi hasil belajar dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*.

Kata Kunci: aplikasi *Quizizz*, evaluasi hasil belajar

ABSTRACT

Nama : Desy Pratiwi
NIM : 2020203886108023
Tittle : Effectiveness of Utilizing Quizizz Application for Assessing Learning Outcomes in the Thaharah Material at UPTD SD Negeri 47 Parepare

This research aims to examine the effectiveness of employing the Quizizz application to evaluate learning outcomes in the Thaharah material at UPTD SD Negeri 47 Parepare. Quizizz is an application that serves as an engaging learning tool, equipped with various features enabling teachers to create diverse and interesting questions.

The research adopts a quantitative approach, employing an experimental design known as the One Group Pretest-Posttest Design within the framework of Pre-Experimental Design. Conducted at UPTD SD Negeri 47 Parepare, the study involved a sample of 22 fourth-grade students. Data collection techniques included tests, questionnaires, observations, and documentation. Statistical analysis, using SPSS Version 25, encompassed descriptive and inferential techniques.

Findings reveal that: (1) The utilization of the Quizizz application for teaching PAI and Budi Pekerti in fourth-grade classrooms at UPTD SD Negeri 47 Parepare is highly rated, achieving 84.6% of the ideal score based on questionnaire responses (1320). (2) The execution of the evaluation of PAI and Budi Pekerti learning outcomes using Quizizz was well-implemented, evident from student activity observations (89%) and teacher activities (97.5%), both categorized as excellent. (3) The effectiveness of Quizizz in assessing Thaharah material in fourth-grade classrooms at UPTD SD Negeri 47 Parepare, as perceived through student responses, achieved a very positive rating with 84.3% of the ideal score based on questionnaire responses (1320). Additionally, when examining pre- and post-treatment student learning outcomes, the pretest average was 63.41, median 61, and mode 61, while the posttest average was 90.59, median 91, and mode 91. These results signify an improvement in learning outcomes after implementing Quizizz for Thaharah material in fourth-grade classrooms at UPTD SD Negeri 47 Parepare.

Keywords: Quizizz application, learning outcome evaluation

تجريد البحث

الإسم : ديسي فرتيوي
رقم التسجيل : ٢٠٢٠٢٠٣٨٨٦١٠٨٠٢٣
موضوع الرسالة : فاعلية استخدام تطبيق قويز في تقييم مخرجات التعلم على مادة الظاهرية في مدرسة الابتدائية الحكومية ٤٧ فري فاري

أجريت هذه الدراسة بهدف تحديد فاعلية استخدام تطبيق قويز في تقييم مخرجات التعلم على مادة الطهارة في مدرسة الابتدائية الحكومية ٤٧ فري فاري. تطبيق قويز هو تطبيق يمكن استخدامه كوسيلة تعليمية مجهزة بالعديد من الميزات التي تسمح للمعلمين بجعل الأسئلة أكثر تشويقاً وتنوعاً. يستخدم هذا البحث الأساليب الكمية مع أنواع البحوث التجريبية. النموذج المستخدم هو تصميم ما قبل التجربة في شكل تصميم مجموعة واحدة قبل الاختبار البعدي. تم إجراء هذا البحث في مدرسة الابتدائية الحكومية ٤٧ فري فاري من خلال أخذ عينة من ٢٢ طالباً ، وهم الصف الرابع. تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي الاختبارات والاستبيانات والملاحظات والتوثيق. ثم تم تحليل البيانات التي تم جمعها باستخدام تقنيات إحصائية وصفية واستنتاجية باستخدام برنامج الإصدار ٢٥.

أظهرت النتائج أن: (١) استخدام تطبيق قويز في تعلم تربية الدينية الاسلامية والأخلاق في الصف الرابع مدرسة الابتدائية الحكومية ٤٧ فري فاري كان في فئة جيدة جداً مع الحصول على درجات من توزيع الاستبيانات بنسبة ٨٤,٦٪ من الدرجة المثالية. (٢) تم تقييم نتائج تعلم تربية الدينية الاسلامية و أخلاق باستخدام تطبيق قويز بشكل جيد للغاية ، ويتضح ذلك من ملاحظة الأنشطة الطلابية في فئة جيد جداً، وهي ٨٩٪ وأنشطة المعلمين في فئة جيد جداً، وهي ٩٧,٥٪. (٣) فاعلية استخدام تطبيق قويز في تقييم مخرجات التعلم لمادة الظاهرية في الصف الرابع مدرسة الابتدائية الحكومية ٤٧ فري فاري من حيث إجابات الطلاب في فئة جيدة جداً مع الحصول على درجات من توزيع الاستبيانات، وهي ٨٤,٣٪ من الدرجة المثالية. أظهر العلاج درجة الاختبار القبلي بمتوسط ٦٣,٤١ ومتوسط ٦١ وقيمة وضع ٦١ بينما أظهرت نتائج التعلم للطلاب بعد العلاج درجة الاختبار البعدي بمتوسط ٩٠,٥٩ ومتوسط ٩١ وقيمة وضع ٩١. هذا يدل على أن هناك تحسناً في نتائج التعلم بعد تلقي العلاج باستخدام تطبيق قويز على مادة طهارة في الصف الرابع مدرسة الابتدائية الحكومية ٤٧ فري فاري.

الكلمات الرئيسية: تطبيق قويز، تقييم مخرجات التعلم.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Al-Qur'an sebagai sumber asasi ajaran Islam sebagai pemberi arah petunjuk perjalanan hidup manusia dari dunia hingga ke akhirat. Al-Qur'an tidak hanya menjadi petunjuk bagi ummat Islam, melainkan menjadi petunjuk yang universal dan sepanjang waktu. Diantara fungsi Al-Qur'an adalah sebagai petunjuk (hudan) yang mengajarkan manusia banyak hal dari persoalan keyakinan, akhlak, etika, moral dan prinsip-prinsip ibadah.

Ketika membaca ayat suci Al-Qur'an, terkadang menghasilkan pemahaman yang beragam menurut kemampuan masing-masing, dan dari pemahaman tersebut melahirkan perilaku yang beragam pula sebagai tafsir Al-Qur'an dalam praktisi kehidupan, baik pada dataran teologis, filosofis, psikologis maupun kultural. Maka dari itu sebagai ummat muslim kita diperintahkan untuk membaca dan mengamalkan agar memperoleh kebahagiaan dunia dan akhirat.

Pengamalan nilai-nilai Al-Qur'an dalam kehidupan banyak dijumpai baik dalam lingkup keluarga, dunia pendidikan maupun adat dan kebudayaan tertentu yang ada di lingkungan masyarakat, Sebab Al-Qur'an dalam tatanan kehidupan masyarakat bukanlah hal yang asing dan baru. Sebab Al-Qur'an tidak turun tanpa budaya. Nilai-nilai yang terdapat dalam Al-Qur'an tidak hanya bersifat global melainkan bersifat spesifik sampai dengan menyentuh pada hal yang bersifat lokalistik.

Pendidikan merupakan sarana utama yang perlu diusahakan dan dikelola sebaik mungkin sejalan dengan perkembangan masa maupun perkembangan hidup manusia. Pendidikan merupakan kebutuhan manusia untuk bisa

mengembangkan kemampuan yang terpendam dalam diri manusia itu sendiri. Oleh karena itu, pendidikan menjadi perhatian utama dalam rangka memajukan kehidupan generasi sejalan dengan tuntutan masyarakat. Hal ini berdasarkan dengan UU RI No. 20 Tahun 2003, bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.¹

Lembaga pendidikan khususnya dalam mengelola sebuah pembelajaran diperlukan strategi agar mampu mencapai tujuan yang diinginkan, strategi merupakan suatu hal mendasar yang harus dimiliki seorang tenaga pendidik. Seorang pendidik diharuskan mencari metode yang kiranya mampu memberikan dampak yang baik dan kemudian mengimplementasikannya didalam proses pembelajaran agar supaya proses transfer pengetahuan berjalan sesuai dengan apa yang diinginkan.

Pendidikan sebagai salah satu hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia, hal ini disebabkan hakikat manusia sebagai makhluk berpikir, yang pada dasarnya memiliki potensi yang dibawa sejak lahir, akan tetapi pada mulanya potensi ini masih bersifat pasif. Untuk itu, potensi pikiran ini perlu ditumbuhkembangkan sehingga mengalami pertumbuhan dan perkembangan secara wajar. Alat utama untuk menumbuhkembangkan potensi pikiran manusia adalah melalui proses pendidikan.² Proses pendidikan memberikan manusia pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang diperlukan untuk memahami dunia di sekitar mereka dan untuk memperbaiki kualitas hidup mereka.

¹Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia, *UU Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Cet. I: Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi, 2003), h. 3.

²Rulam Ahmadi, *Pengantar Pendidikan: Asas dan Filsafat Pendidikan* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), h. 19.

Pendidikan sebagai sebuah kebutuhan yang sudah tidak bisa dipungkiri dan telah menjadi hak untuk setiap individu yang memegang peranan penting untuk meningkatkan mutu dan kualitas sumber daya manusia. Sebagai sebuah investasi masa depan, pendidikan adalah hal yang penting dalam menentukan corak peradaban bangsa di masa yang akan datang.³ Olehnya itu, mutu pendidikan menjadi sebuah hal yang yang prioritas dalam ranah kependidikan sehingga harus diperhatikan berbagai upaya yang dapat meningkatkan berbagai aspek dalam sistem pendidikan terutama di mutu pendidikan tentunya dalam melahirkan generasi penerus bangsa yang hebat. Dengan berbagai kondisi dan potensi yang ada, upaya peningkatan kualitas dilakukan dengan mengembangkan berbagai media dan metode pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik karena ia merupakan manusia yang harus didik dengan baik agar nantinya bisa mencapai keberhasilan belajar.

Memasuki era revolusi industri 4.0 yang sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi, membawa tantangan dan sekaligus peluang dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi informasi bisa dijadikan sebagai peluang jika kemajuan tersebut dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran. Namun, bisa juga menjadi tantangan jika kemajuan tersebut tidak dibarengi dengan keahlian seorang guru dalam menggunakannya.

Perkembangan teknologi informasi yang dimanfaatkan dalam dunia pendidikan bahkan tidak sekedar sebagai sumber belajar melainkan juga digunakan untuk aktivitas evaluasi dalam pembelajaran baik evaluasi yang sifatnya sebagai latihan-latihan soal maupun yang sifatnya sebagai evaluasi resmi (ujian). Salah satu hasil dari perkembangan teknologi informasi adalah adanya

³As'aril Muhajir, *Ilmu Pendidikan Islam Perspektif Kontekstual* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2011), h. 17.

internet sebagai sarana yang memberikan kemudahan dalam mengakses berbagai macam informasi.

Internet merupakan produk dalam perkembangan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran mengkondisikan peserta didik untuk belajar secara mandiri, di mana ia dapat mengakses secara *online* berbagai perpustakaan, bahan ajar, artikel, jurnal, dan berbagai macam bentuk materi lainnya. Internet mempunyai efek yang cukup berarti terhadap proses dan hasil pembelajaran di kelas maupun di luar kelas, yaitu memungkinkan terjadinya kemandirian, akselerasi, pengayaan, efektivitas dan produktivitas pembelajaran. Melalui internet peserta didik akan terangsang untuk belajar berkelanjutan sesuai dengan potensi dan kecakapannya serta mengembangkan kreativitas dan kemandiriannya dalam belajar.⁴ Dengan berbagai kemudahan yang diperoleh peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran melalui internet dapat memberikan dampak positif akan pemahamannya terhadap materi dan peserta didik dapat menggunakan internet sebagai alat evaluasi untuk mengujicoba pemahamannya akan suatu materi tertentu.

Evaluasi merupakan bagian dari proses belajar mengajar yang secara keseluruhan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan mengajar. Pada sebagian guru masih ada asumsi yang kurang tepat. Asumsi yang tidak pada tempatnya misalnya, adalah hal biasa jika kegiatan evaluasi tidak mempunyai tujuan tertentu, kecuali bahwa evaluasi adalah kegiatan yang diharuskan oleh peraturan. Aturan yang mengikat tersebut termasuk Pasal 58 ayat (1) UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, yang menyatakan evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan oleh pendidik untuk memantau proses, kemajuan dan perbaikan hasil belajar

⁴Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Referensi, 2013), h. 157.

peserta didik secara berkesinambungan.⁵ Asumsi seperti ini tentu saja harus dihindari karena evaluasi dilakukan mempunyai tujuan untuk melihat sejauhmana progres belajar peserta didik.

Guru hendaknya senantiasa berupaya agar peserta didik mencapai keberhasilan belajar sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan. Keberhasilan proses belajar selalu dikaitkan dengan hasil belajar. Artinya, proses dapat dikatakan optimal apabila hasil yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini dapat dijawab dengan melakukan kegiatan evaluasi secara cermat, sehingga akan diketahui apakah proses belajar peserta didik sudah optimal atau belum serta dapat diidentifikasi faktor penyebab kegagalan dan pendukung keberhasilan.⁶ Berdasarkan hal tersebut maka evaluasi merupakan salah satu kegiatan yang wajib dilakukan oleh guru untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kelemahan suatu proses pembelajaran yang telah dilaksanakan sehingga diharapkan mutu dari proses pembelajaran tersebut bisa menjadi lebih baik dibanding sebelumnya.

Guru sebagai evaluator harus mampu memahami teknik evaluasi, baik tes maupun non tes yang meliputi jenis masing-masing teknik, karakteristik, prosedur pengembangan, serta cara menentukan baik atau tidaknya ditinjau dari berbagai segi validitas, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran soal.⁷ Seorang guru harus memahami berbagai jenis teknik evaluasi yang dapat digunakan dalam menilai hasil belajar peserta didik. Misalnya teknik evaluasi tes meliputi tes objektif dan tes subjektif. Sedangkan, teknik evaluasi non tes meliputi observasi,

⁵Sukardi, *Evaluasi Pendidikan: Prinsip dan Operasionalnya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 12.

⁶Hamzah B. Uno dan Satria Koni, *Assessment Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h. 8.

⁷E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), h. 62.

proyek, portofolio, dan wawancara. Hal ini menjadi sebuah prasyarat yang harus dikuasai oleh guru agar bisa melaksanakan evaluasi pembelajaran yang optimal. Dengan memahami teknik evaluasi dan karakteristiknya serta bagaimana menentukan baik atau buruknya sebuah teknik evaluasi, seorang guru dapat merancang evaluasi yang tepat dan efektif untuk mengukur kemajuan belajar peserta didik secara akurat.

Upaya mewujudkan alat evaluasi pembelajaran yang berkualitas tentunya tidak lepas dari pengaruh penerapan teknologi dan ilmu pengetahuan. Dengan diterapkannya ilmu pengetahuan dan teknologi di dalam dunia pendidikan diharapkan bisa membuat perubahan yang lebih baik dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Terdapat banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang telah disuguhkan saat ini, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis permainan yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran dan mengukur pemahaman peserta didik selama mendapatkan materi yang telah diajarkan. Salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah aplikasi *Quizizz*.

Quizizz merupakan salah satu alternatif teknologi pembelajaran yang dapat digunakan dalam melakukan evaluasi hasil belajar. Dengan bantuan aplikasi *Quizizz*, guru dapat membuat permainan kuis interaktif dalam pembelajaran. *Quizizz* dianggap mampu menggantikan penilaian cara lama yang hanya melibatkan kertas dan pulpen, yang dilihat sebagai suatu hal yang membosankan.⁸ *Quizizz* merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, bisa

⁸Retno Palupi, *Kelas Daring dengan Quizizz* (Tangerang Selatan: Indocamp, 2021), h. 5.

juga digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Quizizz merupakan aplikasi yang dapat dijadikan sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi peserta didik dalam evaluasi pembelajaran dengan fitur-fitur menarik. *Quizizz* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif multiplayer dengan yang dapat diakses melalui perangkat apapun seperti komputer, *smartphone*, atau tablet untuk menyelesaikan kuis tersebut. *Quizizz* awalnya digunakan untuk permainan serta hiburan bagi anak-anak yang menyukai tantangan. Namun, akhirnya ini peranan aplikasi android ini diubah fungsinya oleh beberapa guru sebagai media pembelajaran. Perubahan fungsi dari aplikasi ini sangat membantu para guru dalam melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang sudah dilakukan di kelas.

Quizizz adalah aplikasi kekinian yang penggunaannya sangat populer di kalangan para guru oleh karenanya peneliti akan menggunakan aplikasi ini pada peserta didik di UPTD SD Negeri 47 Parepare terkhusus pada materi *Thaharah* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Thaharah merupakan kunci pelaksanaan ibadah, tanpa *thaharah* ibadah yang kita lakukan akan sia-sia. Sebagaimana yang kita ketahui bahwa ibadah merupakan latihan rohani (spiritual) yang diperlukan oleh manusia, juga yang menjadi tujuan hidup manusia yaitu beribadah kepada Allah swt. Sebagaimana Allah swt. berfirman dalam QS Az Zariyat/51: 56.

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ٥٦

Terjemahnya:

Dan tidaklah aku (Allah) menciptakan jin dan manusia melainkan hanya untuk beribadah kepada-Ku.⁹

Quraish Shihab dalam Tafsir Al-Misbah menjelaskan bahwa dalam QS Az Zariyat/51: 56 dijelaskan bahwa *Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia untuk satu manfaat yang kembali kepada diri-Ku. Aku tidak menciptakan mereka melainkan agar tujuan atau kesudahan aktivitas mereka adalah beribadah kepada-Ku.*¹⁰

Melalui ayat di atas dapat dipahami bahwa tujuan pendidikan dalam al-Quran itu adalah membina manusia menjadi hamba Allah swt. dengan tugas atau peran utamanya adalah beribada hanya kepada Allah swt. Maka dengan adanya pendidikan diharapkan menjadi sebuah proses yang dapat membawa manusia untuk lebih meningkatkan kualitas ibadahnya kepada Allah swt.

Terkait dengan pelaksanaan ibadah, hal yang sangat mendasar yang paling utama harus diperhatikan dan patut diketahui dan dilaksanakan ialah kebersihan dan kesucian seseorang dalam melaksanakan ibadah, terutama dalam melaksanakan ibadah shalat. Anjuran tentang pentingnya pemeliharaan kebersihan dan kesucian banyak terdapat dalam ayat al-Qur'an dan hadis Nabi saw. yang diarahkan bagi kebahagiaan hidup. Usaha-usaha menjaga kebersihan dapat dilakukan dengan menjaga kebersihan pekarangan rumah, termasuk bak mandi, bak wudhu, tempat belajar, dan yang paling utama ialah menjaga kebersihan tempat ibadah. Yang tidak kalah pentingnya ialah menjaga kebersihan badan dan pakaian karena seseorang dapat dikatakan bersih apabila dapat menjaga kebersihan badan dan pakaian. Maka umat Islam harus selalu menjaga kebersihan karena kebersihan akan mewujudkan kesehatan jasmani dan rohani. Semua usaha

⁹Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya Edisi Penyempurnaan 2019* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019), h.766.

¹⁰M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Quran* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), Vol. 13, h. 355.

yang ditunjukkan kepada kebersihan akan mendapat imbalan dari Allah swt. Sebagaimana terungkap dalam QS Al Mudatsir/74: 4-5.

وَتِيَابَكَ فَطَهِّرْ ء وَالرُّجْزَ فَاهْجُرْ ٥

Terjemahnya:

“Dan pakaianmu bersihkanlah dan perbuatan dosa tinggalkanlah”¹¹

Ibnu Arabi dalam dalam tafsir al-Ahkam menerangkan bahwa “takbir” itu berarti menyucikan dan membersihkan Allah dari segala sifat yang tidak pantas bagi kebesaran-Nya. “menyucikan kain”, berarti membersihkan dari segala kotoran dan Najis dan memeliharanya supaya jangan sampai kena. Sebagian ulama mengatakan bahwa ayat ini bermaksud, sucikan batinmu dari segala dosa dan kesalahan.¹²

Membersihkan pakaian menurut sebagian para ahli tafsir ialah membersihkan rohani dari segala watak dan sifat-sifat tercela. Ringkasnya, ayat itu memerintahkan agar diri, pakaian, dan lingkungan dibersihkan dari segala najis, kotoran, dan sebagainya. Di samping itu, juga diperintahkan agar kesucian selalu dijaga. Demikian pula dengan menanamkan sikap hidup bersih terhadap peserta didik dan masyarakat pada umumnya.

Persoalan *thaharah* erat hubungannya dengan pelaksanaan ibadah. Shalat adalah salah satu ibadah yang paling sering dilaksanakan terutama shalat wajib lima waktu, puasa ramadhan. Juga ibadah-ibadah yang lain thawaf, memegang mushaf dan lain-lainnya. Maka dalam pelaksanaannya ibadah shalat tersebut tidak sah kecuali sebelumnya seluruh keadaan, pakaian, badan, tempat dan sebagainya dalam keadaan bersih dan suci, baik suci dari hadas besar, maupun hadas kecil,

¹¹Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya Edisi Penyempurnaan 2019* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019), h. 854.

¹²Syekh H. Abdul Halim Hasan, *Tafsir Al-Ahkam* (Cet I; Jakarta: Kencana, 2006), h. 215.

dan najis.¹³ Pentingnya materi *thaharah* ini membuat penulis tertarik melakukan penelitian sekaligus menggunakan aplikasi *Quizizz* dengan harapan, peserta didik mampu mengetahui urgensi dari materi *thaharah* ini dan juga mampu mengoperasikan aplikasi *Quizizz* dalam evaluasi hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di UPTD SD Negeri 47 Parepare menunjukkan bahwa guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih menggunakan alat evaluasi yang bersifat konvensional pada saat proses pembelajaran tatap muka yaitu tes tertulis menggunakan kertas dalam melakukan evaluasi pada domain kognitif padahal fasilitas internet di sekolah tersebut telah tersedia namun belum dimanfaatkan sepenuhnya terutama dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran.

Pelaksanaan evaluasi hasil belajar dengan menggunakan kertas tergolong konvensional karena masih sangat sederhana dan kurang praktis, hal ini disebabkan dalam pelaksanaannya membutuhkan persiapan yang lumayan lama dimulai dari menyiapkan lembaran tes kemudian menggandakannya sebanyak jumlah peserta didik. Selain itu dengan hanya menggunakan kertas memberikan peluang peserta didik untuk bisa meniru pekerjaan temannya sehingga nilai yang mereka peroleh bukan murni dari hasil pekerjaannya sendiri. Kemudian membutuhkan waktu yang cukup lama untuk melakukan perhitungan perolehan nilai peserta didik secara manual, terlebih lagi jika jumlah soalnya banyak.

Walaupun demikian, guru di sekolah tersebut pernah menggunakan evaluasi berbasis *online* melalui penugasan di *grup WhatsApp* dan *googleform*, namun hal ini masih dinilai kurang efektif karena jika hanya memberikan penugasan melalui *WhatsApp* dan *googleform* belum bisa memberikan batasan waktu pengerjaan dan memungkinkan peserta didik untuk mencari jawaban

¹³Aisyah Maawiyah, *Thaharah Sebagai Kunci Ibadah* (E-Jurnal IAIN Lhokseumawe, 2016), h. 2-3.

melalui *web browser* dengan membuka tab baru. Beranjak dari hal ini dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi yang digunakan masih monoton dan kurang praktis sehingga dipandang perlu untuk menggunakan alat evaluasi yang berbasis digital dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* di UPTD SD Negeri 47 Parepare utamanya dalam mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Pelaksanaan evaluasi hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare masih menggunakan metode konvensional dengan menggunakan kertas untuk tes tertulis sehingga kurang efektif dan efisien karena membutuhkan waktu lebih dalam persiapan, penggandaan soal, dan perhitungan nilai yang diperoleh peserta didik serta memberikan peluang peserta didik untuk meniru pekerjaan temannya.
2. Guru melaksanakan proses pembelajaran pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih menggunakan metode ceramah dan diskusi kecil saja dan kurang memanfaatkan media pembelajaran sehingga kemampuan menyelesaikan tes peserta didik belum tercapai secara optimal.
3. Penguasaan materi belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti peserta didik di UPTD SD Negeri 47 Parepare masih kurang maksimal khususnya pada materi *thaharah*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penggunaan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare?
2. Bagaimana pelaksanaan evaluasi hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas UPTD SD Negeri 47 Parepare menggunakan aplikasi *Quizizz*?
3. Apakah penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar pada materi *thaharah* di UPTD SD Negeri 47 Parepare?

D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian

1. Definisi Operasional

- a. Efektivitas: kemampuan ketepatangunaan dari suatu kegiatan atau program yang berfungsi untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam hal ini efektivitas yang akan dicapai yaitu dalam pelaksanaan evaluasi hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*.
- b. Aplikasi *Quizizz*: media pembelajaran *online* yang bisa digunakan sebagai alat evaluasi hasil belajar berbasis permainan kuis interaktif dalam pembelajaran di kelas atau pun di luar kelas.
- c. Pelaksanaan Evaluasi Hasil Belajar Materi *thaharah*: kegiatan sistematis dan terencana yang dilakukan untuk mengetahui pencapaian belajar dari peserta didik dalam aspek kognitif pada materi *thaharah* dengan menggunakan instrumen yang telah ditetapkan.

2. Ruang Lingkup Penelitian

Sebuah penelitian tentunya memiliki batasan dan juga ruang lingkup, hal ini bertujuan untuk membatasi pembahasan dalam tesis yang ditulis dan tidak terlalu luas. Maka ruang lingkup dalam penelitian ini adalah berfokus kepada efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melaksanakan

evaluasi hasil belajar pada materi *thaharah* di UPTD SD Negeri 47 Parepare.

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui penggunaan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti UPTD SD Negeri 47 Parepare.
- b. Untuk mengetahui pelaksanaan evaluasi hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare menggunakan aplikasi *Quizizz*.
- c. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar pada materi *thaharah* di UPTD SD Negeri 47 Parepare.

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

Penelitian dapat memberikan sumbangsih pemikiran serta dapat menambah khazanah pengetahuan, pemahaman, dan wawasan khususnya tentang efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melakukan evaluasi hasil belajar pada materi *thaharah* di kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare.

b. Kegunaan Praktis

- 1) Bagi peserta didik, memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada peserta didik dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* pada proses pembelajaran.
- 2) Bagi pendidik, aplikasi *Quizizz* yang digunakan dalam proses evaluasi hasil belajar dapat memperkaya khazanah keilmuan dalam kegiatan pembelajaran.

- 3) Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih metode dan media pembelajaran baru untuk digunakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga menjadikan UPTD SD Negeri 47 Parepare sebagai lembaga pendidikan yang inovatif, kreatif dalam menggunakan media pembelajaran.
- 4) Bagi Peneliti, mendapatkan pengalaman yang sangat berharga dengan meneliti penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melakukan evaluasi hasil belajar pada materi *thaharah* di kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare.

F. Garis Besar Isi Tesis

Hasil Hasil penelitian (Tesis) akan dimuat dalam bentuk laporan yang terdiri dari lima bab, setiap bab terdiri dari beberapa sub bab. Adapun garis besa isinya adalah sebagai berikut.

Tesis ini dimulai dengan bab pendahuluan sebagaimana karya ilmiah pada umumnya. Pada bab ini diuraikan mengenai hal-hal yang melatarbelakangi diangkatnya judul ini. Setelah menjelaskan latar belakang masalah, maka penulis merumuskan beberapa permasalahan. Tujuan dan kegunaan penelitian juga dipaparkan dalam bab ini. Kemudian untuk menghindari pengertian yang sifatnya *ambivalensi*, maka penulis menjelaskan fokus penelitian dan deskripsi penelitian. Kemudian penulis menguraikan garis besar isi tesis sebagai penutup bab pendahuluan.

Bab kedua yakni landasan teoritis, pada bab ini berisi tentang tinjauan pustaka yang memaparkan hasil bacaan peneliti memaparkan hasil bacaan penulis terhadap buku-buku atau hasil penelitian terdahulu yang mempunyai relevansi dengan masalah yang diteliti, serta kemungkinan adanya signifikansi dan kontribusi akademik. Selanjutnya analisis teoretis variabel yang berisi tentang konsep efektivitas, penggunaan aplikasi *Quizizz*, dan pelaksanaan evaluasi hasil

belajar. Pada bab ini juga disajikan bagan kerangka pikir dan hipotesis yang diajukan dalam penelitian.

Bab ketiga yakni metode penelitian, pada bab ini diuraikan tentang jenis penelitian yang digunakan yang disinkronkan dengan pendekatan yang relevan dengan penelitian. Peneliti juga menguraikan tentang lokasi penelitian dan subjek penelitian, sumber data yang diperoleh dari lapangan, baik itu berupa data primer ataupun data sekunder. Begitu pula dengan instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data yang diuraikan pada bab ini, pada bagian akhir bab ini peneliti memaparkan metode pengolahan data serta analisis data yang digunakan.

Bab keempat yakni hasil penelitian dan pembahasan, peneliti memaparkan deskripsi hasil penelitian di UPTD SD Negeri 47 Parepare, tentang penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar pada materi *thaharah* di UPTD SD Negeri 47 Parepare, serta menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan pada bab sebelumnya.

Bab lima yakni penutup. Peneliti menguraikan konklusi-konklusi dari hasil penelitian ini yang disertai rekomendasi sebagai implikasi dari sebuah penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Balqista Yolanda Azizah dan kawan-kawan yang berjudul “Penggunaan Aplikasi *Quizizz Paper Mode* dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Quizizz* dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran dan penguatan materi setelah pembelajaran selesai, kemudian dampak penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* adalah siswa menjadi antusias dan termotivasi dalam kelangsungan proses pembelajaran, dapat menarik perhatian siswa dalam menyampaikan materi sehingga tidak bosan, membuat siswa bersemangat dalam belajar, dan membuat siswa lebih mudah memahami pembelajaran.¹⁴
2. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rafi Fajar Rizky dan kawan-kawan yang berjudul “Analisis Respon Siswa terhadap Penggunaan *Game Edukasi Quizizz* dalam Pembelajaran Matematika”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Quizizz* yang digunakan bermanfaat, mudah dipakai, mudah dipelajari, dan memberikan kepuasan bagi siswa.¹⁵

¹⁴Balqista Yolanda Azizah dkk, *Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang*, Saliha: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam, Vol. 6, No. 2, 2023, h. 282.

¹⁵Muhammad Rafi Fajar Rizky dkk, *Analisis Respon Siswa Terhadap Penggunaan Game Edukasi Quizizz dalam Pembelajaran Matematika*, Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Vol. 13, No. 2, 2022, h. 146

3. Penelitian yang dilakukan oleh M. Andra Adityawarman dan kawan-kawan yang berjudul “Penggunaan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan media *Quizizz* sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan hasil penelitian yaitu meningkatnya antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran meningkat karena *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran *online* yang berisikan *game* (kuis interaktif) dan meningkatnya kemampuan peserta didik dalam memahami soal.¹⁶

Ketiga penelitian yang relevan di atas mempunyai relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini yaitu menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran khususnya untuk evaluasi hasil belajar. Untuk penelitian yang dilakukan oleh Balqista Yolanda Azizah dan kawan-kawan yang hanya berfokus pada peningkatan motivasi belajar peserta didik, akan dikembangkan dalam penelitian ini dengan melihat respon peserta didik dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar dan peningkatan hasil belajar peserta didik.

Sementara itu, untuk penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rafi Fajar Rizky dan kawan-kawan, akan dilanjutkan dan dikembangkan dalam penelitian ini dengan mengembangkan indikator-indikator yang digunakan pada penelitian terdahulu tentang penggunaan aplikasi *Quizizz*. Kemudian untuk penelitian yang dilakukan oleh M. Andra Adityawarman dan kawan-kawan, juga akan dilanjutkan dengan model penelitian yang berbeda, yaitu penelitian eksperimen.

¹⁶M. Andra Adityawarman dkk, *Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran*, Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya, Vol. 7, No. 1, 2022, h. 24.

B. Analisis Teoretis Variabel

1. Konsep Efektivitas

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik.¹⁷ Efektivitas merupakan unsur pokok untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan di dalam setiap organisasi, kegiatan ataupun program. Disebut efektif apabila tercapai tujuan ataupun sasaran seperti yang telah ditentukan.¹⁸ Efektivitas juga dapat diartikan sebagai suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas, dan waktu) telah tercapai. Dimana semakin besar presentase target yang dicapai, makin tinggi efektivitasnya.¹⁹ Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa efektivitas sebagai kemampuan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dengan cara yang efisien dan memadai. Dalam hal ini, efektivitas dapat diukur dengan seberapa besar hasil yang dihasilkan oleh suatu kegiatan atau program dalam mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditetapkan.

Adapun ukuran efektivitas menurut David Krech, Ricard S. Cruthfied dan Egerton L. Ballachey adalah sebagai berikut.

- a. Jumlah hasil yang dapat dikeluarkan, artinya hasil tersebut berupa kuantitas atau bentuk fisik dari organisasi, program atau kegiatan. Hasil dimaksud dapat dilihat dari perbandingan (*ratio*) antara masukan (*input*) dengan keluaran (*output*).
- b. Tingkat kepuasan yang diperoleh, artinya ukuran dalam efektivitas ini dapat kuantitatif (berdasarkan pada jumlah atau banyaknya) dan dapat kualitatif (berdasarkan pada mutu).

¹⁷Moh. Pabundu Tika, *Budaya Organisasi dan Peningkatan Kinerja Perusahaan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 129.

¹⁸Iga Rosalina, *Efektivitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perkotaan pada Kelompok Pinjaman Bergulir di Desa Mantren Kec. Karangrejo Kabupaten Madetaan*, Jurnal Efektivitas Pemberdayaan Masyarakat, Vol. 1, No. 1, 2012, h. 3.

¹⁹Hidayat, *Teori Efektivitas dalam Kinerja Karyawan* (Yogyakarta: UGM Press, 1986), h. 142.

- c. Produk kreatif, artinya penciptaan hubungannya kondisi yang kondusif dengan dunia kerja, yang nantinya dapat menumbuhkan kreativitas dan kemampuan.
- d. Intensitas yang akan dicapai, artinya memiliki ketaatan yang tinggi dalam suatu tingkatan intens sesuatu, dimana adanya rasa saling memiliki dengan kadar yang tinggi.²⁰

Berdasarkan pendapat dari David Krencs di atas, bahwa ukuran dari efektivitas harus ada melalui suatu perbandingan antara masukan dan keluaran. Ukuran dari efektivitas harus adanya tingkat kepuasan dan adanya penciptaan hubungan kerja yang kondusif serta intensitas yang tinggi. Artinya, ukuran dari efektivitas harus memiliki keadaan rasa yang saling memiliki dengan tingkatan yang tinggi.

Menurut Djamarah, jika dikaitkan dengan pembelajaran, efektivitas pembelajaran adalah suatu standar keberhasilan, dalam artian bahwa semakin berhasil pembelajaran tersebut mencapai tujuan yang telah ditentukan, berarti semakin tinggi tingkat efektivitasnya.²¹ Sementara itu efektivitas pembelajaran menurut Rohmawati adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar peserta didik maupun antara peserta didik dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran.²²

Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung, respon peserta didik terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep peserta didik. Untuk mencapai suatu konsep pembelajaran yang efektif dan efisien perlu adanya hubungan timbal balik antara peserta didik dan guru untuk mencapai suatu tujuan secara bersama, selain itu juga harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, sarana dan prasarana serta media

²⁰Sudarwan Dani, *Motivasi Kepemimpinan dan Efektivitas Kelompok* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 119-120.

²¹Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 56.

²²Afifatu Rohmawati, *Efektivitas Pembelajaran* dalam *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Volume 9, No. 1, 2015, h. 17.

pembelajaran yang dibutuhkan untuk membantu tercapainya seluruh aspek perkembangan peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas, efektivitas pembelajaran dapat diartikan sebagai tolok ukur keberhasilan dari sebuah proses pembelajaran antara peserta didik dengan peserta didik, atau peserta didik dengan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan yang dicapai dari suatu metode dan media pembelajaran tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Pada penelitian ini, tingkat keberhasilan yang digunakan adalah hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya materi *Thaharah* melalui aplikasi *Quizizz*.

Menurut Supardi, efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari beberapa ciri sebagai berikut.

- a. Peserta didik menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan.
- b. Guru menyediakan materi sebagai fokus berfikir dan berinteraksi dalam pelajaran.
- c. Aktivitas-aktivitas peserta didik sepenuhnya didasarkan pada pengkajian.
- d. Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada peserta didik dalam menganalisis informasi.
- e. Orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berfikir.
- f. Guru menggunakan teknik pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya pembelajaran guru.²³

Menurut Hamzah B. Uno, indikator yang dapat digunakan untuk menentukan efektivitas dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Pengorganisasian materi yang baik.
- b. Komunikasi yang efektif.
- c. Penguasaan dan antusiasme terhadap materi pelajaran.
- d. Sikap positif terhadap peserta didik.
- e. Pemberian nilai yang adil.
- f. Keluwesan dalam pendekatan pembelajaran.

²³Supardi, *Sekolah Efektif* (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2013), h. 166.

g. Hasil belajar peserta didik yang baik.²⁴

Kegiatan pembelajaran yang dinilai efektif bukan hanya dilihat dari hasil yang diperoleh, melainkan lebih dari hal itu proses dalam pembelajaran adalah cerminan dari kegiatan pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, guru memegang peranan yang sangat penting untuk membantu peserta didik dalam hal mencapai ketiga hal di atas agar pembelajaran dapat dikatakan berjalan dengan efektif. Salah satu hal yang dapat dilakukan guru dalam usahanya untuk menciptakan pembelajaran yang efektif adalah menggunakan media pembelajaran, sehingga dengan adanya penggunaan media pembelajaran dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran.

2. Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

a. Pengertian Aplikasi *Quizizz*

Quizizz merupakan sebuah aplikasi atau *web tool* yang bisa digunakan untuk membuat permainan kuis interaktif dalam pembelajaran di kelas atau pun di luar kelas. Aplikasi ini dirilis pada tahun 2015 dan dapat diakses melalui akun *google* atau *gmail* menggunakan gadget yang tersambung dengan internet.²⁵ Menurut Amornchewin *Quizizz* merupakan alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi peserta didik dalam pembelajaran dengan fitur-fitur menarik. *Quizizz* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif *Multiplayer* yang dapat diakses melalui perangkat seperti komputer, *Smartphone* atau tablet untuk menyelesaikan sebuah kuis.²⁶

²⁴Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 12.

²⁵Desi Ariyanti, *Be A Smart Teacher With Smartphone* (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), h. 66.

²⁶Ratchadaporn Amornchewin, *The Development of SQL Language Skil in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students Learning Engagemet*, Indonesian Journal of Informatics Education, Vol. 2, Issue 2, 2018, p. 88-90.

Quizizz merupakan salah satu aplikasi yang berorientasi pada pendidikan dengan bentuk *game* yang dapat digunakan guru sebagai media maupun alat evaluasi pembelajaran dan diakses peserta didik secara *online* yang dapat memberikan kesan menarik dengan berbagai fitur yang memadai.

Quizizz merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis *game*, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas digital dan membuatnya berada di kelas latihan interaktif yang menyenangkan. Pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal. *Quizizz* dapat dipergunakan sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik dan menyenangkan. Selain itu, *Quizizz* juga dapat dipergunakan untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, *meme*, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran.

Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing sehingga memotivasi mereka untuk terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Peserta didik dapat mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Pengajar dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Menggunakan ini aplikasi membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik. Dengan menggunakan aplikasi ini maka guru dapat melihat sejauh mana kemajuan belajar peserta didik. Aplikasi ini didukung oleh berbagai fitur yang menjadikan penilaian yang dilakukan dapat dilakukan dengan mudah dan memperoleh hasil yang cepat sehingga aplikasi ini mendukung pembelajaran 4.0 yang lebih menekankan pada penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran.

Aplikasi *Quizizz* merupakan salah satu metode pembelajaran kuis interaktif yang cocok dipakai untuk kegiatan evaluasi karena memudahkan guru dalam proses membuat, mengoreksi dan menjadikan kegiatan evaluasi menjadi kegiatan yang menyenangkan karena banyaknya fitur pendukung seperti *meme*, musik, video, gambar dan mengacak soal. Karena soal yang diacak inilah bisa melatih konsentrasi berpacu dengan waktu dan peserta didik akan termotivasi dalam mengerjakan karena papan skor nilai akan ditampilkan, menjadikan suasana evaluasi yang menyenangkan dan memotivasi untuk berada di level atas.

b. Karakteristik Aplikasi *Quizizz*

Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, *meme*, tema dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. Hal inilah yang membedakannya dari aplikasi pendidikan lainnya. *Quizizz* juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga meningkatkan hasil belajar. Peserta didik mengambil kuis pada waktu yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Game *Quizizz* dapat membantu peserta didik meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar.

Quizizz merupakan salah satu *Game Based Learning* (GBL) dalam pendidikan. *Quizizz* dapat digunakan oleh guru dalam memberikan *pretest* pada awal pembelajaran dan *posttest* pada akhir pembelajaran agar menjadi kegiatan yang menghibur dan membuat peserta didik berpartisipasi aktif. Untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan aplikasi *Quizizz* bisa menjadi upaya tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi C. K yang dikutip oleh Unik Hanifah dan lainnya, bahwa pembelajaran berbasis *game*

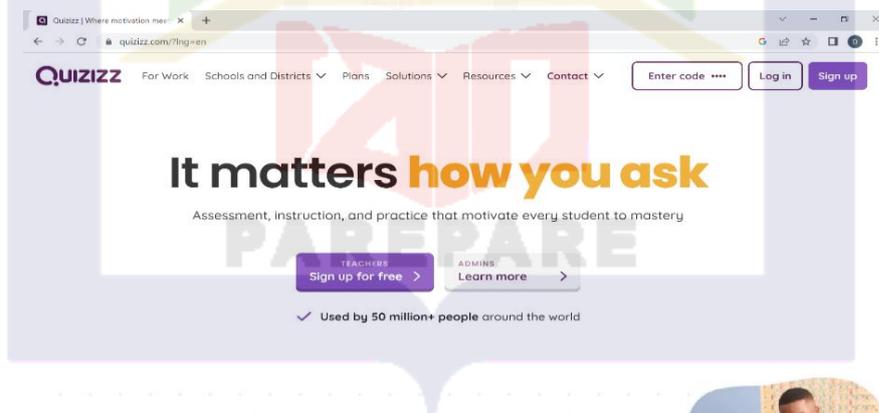
memiliki potensi yang besar dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang ketrampilan visual dan verbal.²⁷ Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Quizizz* merupakan media yang didesain menarik untuk disajikan kepada peserta didik supaya mampu bersikap interaktif dalam proses pembelajaran, media *Quizizz* ini bentuk soal-soal yang didesain dalam bentuk *game* sehingga terlihat asik dan menarik.

c. Langkah-langkah Penggunaan *Quizizz*

Penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran perlu dipahami agar dapat digunakan dengan baik. Pada pembahasan kali ini akan dijabarkan dua langkah dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* yaitu langkah-langkah mendaftarkan akun dan langkah-langkah membuat soal di *Quizizz*.

1) Langkah-langkah Mendaftarkan Akun *Quizizz*

a) Login ke situs <https://Quizizz.com/>

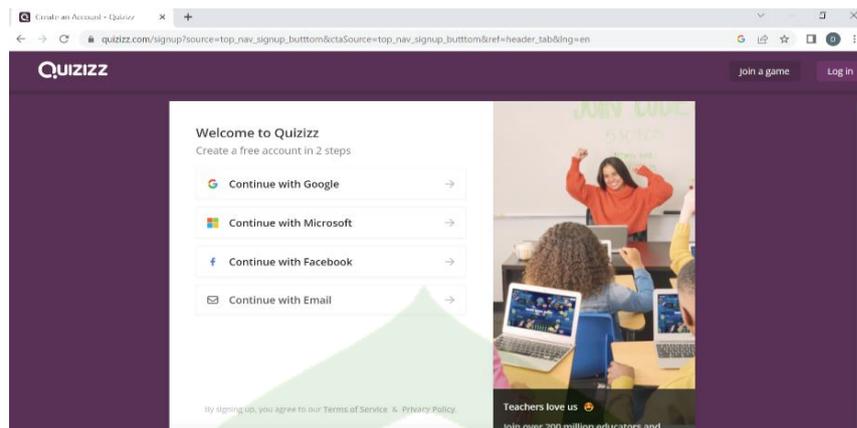


Gambar 2.1 Tampilan Beranda *Quizizz*

b) Kemudian klik *icon sign up* yang berada pada pojok kanan atas.

c) Klik tombol *sign up with google*, selanjutnya kita akan diminta untuk memilih akun *google* yang akan kita gunakan.

²⁷Unik Hanifah Salsabila, dkk, *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi pada Siswa SMA*, Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi, Vol. 4, No. 2, 2020, h. 165.



Gambar 2.2 Mendaftarkan Akun

- d) Setelah berhasil mendaftar, klik selanjutnya dan pilih posisi sebagai apa kita dalam menggunakan *Quizizz*. Jika kita sebagai guru dan akan membuat soal, maka kita memilih *teacher*.



Gambar 2.3 Pemilihan Jenis Akun

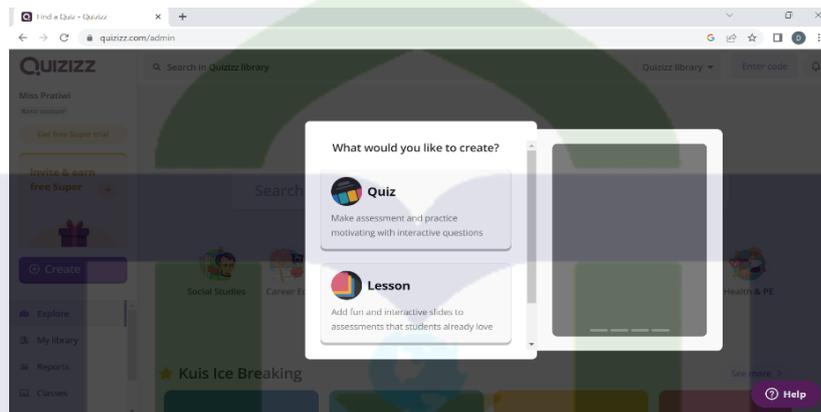
- e) Selanjutnya, kita perlu memasukkan identitas pada kolom *let's complete your account* seperti pada gambar di bawah ini.

Gambar 4. Masukkan Identitas

f) Jika sudah diisi dengan lengkap, selanjutnya klik *complete sign up* dan proses pendaftaran akun di *Quizizz* telah selesai.

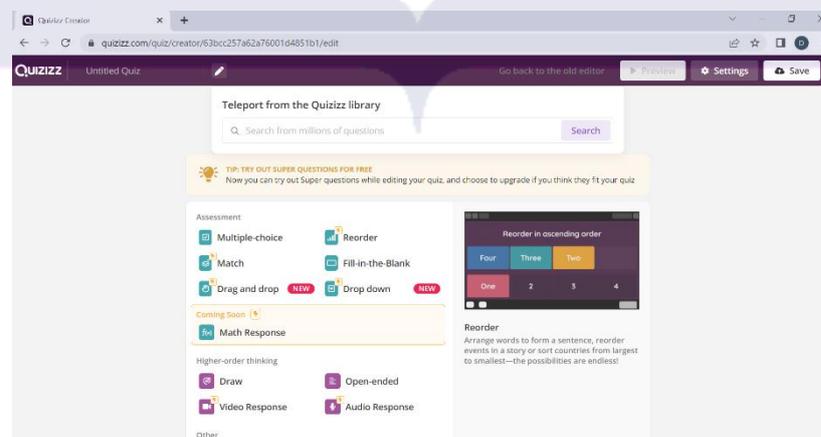
2) Langkah-langkah Membuat soal di *Quizizz*

a) Klik *Create*, kemudian pilih *Quiz*. Terdapat dua menu pada halaman tersebut yaitu menu *Quiz* dan *Lesson*.



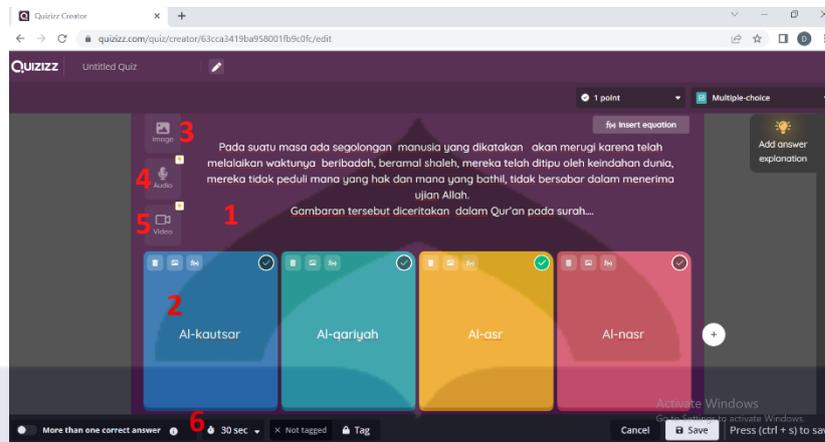
Gambar 2.5 Tampilan Pemilihan Kuis

b) Kemudian pilih jenis soal yang akan kita buat. Pada aplikasi *Quizizz* terdapat beberapa jenis soal yang akan bisa dibuat seperti pilihan ganda, isian singkat, soal menjodohkan, kotak centang, survey atau esai. Hal ini disesuaikan dengan kebutuhan pembuat soal pada aplikasi *Quizizz*. Pada contoh kali ini kita akan membuat soal jenis pilihan ganda, maka kita klik pilihan *multiple-choice*.



Gambar 2.6 Pilihan Bentuk Soal

- c) Setelah tampilan *lay out* soal pilihan ganda muncul, silahkan isi sesuai keterangan di bawah.

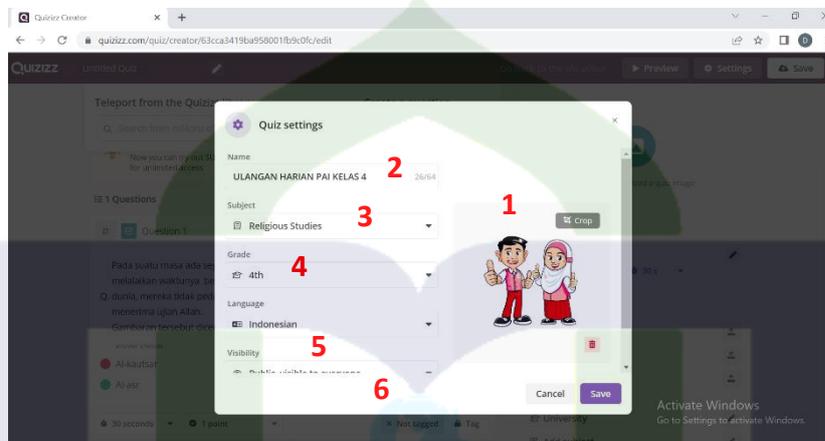


Gambar 2.7 *Lay out* Soal

Keterangan:

- (1) Kotak untuk menuliskan soal.
 - (2) Kotak untuk menuliskan opsi jawaban. Kita dapat menambah kotak opsi jawaban sesuai dengan kebutuhan dengan mengklik tanda tambah disamping kotak terakhir. Kemudian klik tanda centang di bagian atas kotak yang merupakan opsi jawaban benar.
 - (3) Icon images untuk memasukkan gambar pada soal.
 - (4) Icon audio untuk memasukkan audio pada soal.
 - (5) Icon video untuk memasukkan video pada soal.
 - (6) Icon timer untuk mengatur waktu menjawab, pilihan durasi waktunya mulai dari 5s, 10s, 15s, 20s, dst.
- d) Setelah selesai menulis dan memasukkan berbagai atribut kuis, selanjutnya klik *save* untuk menyimpan soal.
- e) Selanjutnya kita bisa melanjutkan membuat kembali soal sesuai dengan jumlah soal yang akan digunakan.

- f) Setelah semua soal selesai dimasukkan, selanjutnya kita melengkapi identitas kuis sebelum dibagikan kepada peserta didik dengan cara klik *quiz setting* yang berada di samping kanan dan silahkan isi sesuai keterangan di bawah.



Gambar 2.8 Quiz Setting

Keterangan:

- (1) Untuk memasukkan cover atau gambar sampul kuis dengan klik *insert a picture*.
 - (2) Untuk menulis nama kuis.
 - (3) Untuk memilih jenis pelajaran yang berkaitan dengan kuis yang dibuat.
 - (4) Untuk memilih kelas yang sesuai dengan materi.
 - (5) Untuk memilih Bahasa.
 - (6) Untuk memilih siapa saja yang bisa melihat kuis.
- g) Setelah identitas kuis dilengkapi, selanjutnya klik *save*.

d. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Quizizz*

Quizizz sebagai sebuah aplikasi yang dapat digunakan dalam melakukan evaluasi hasil belajar tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan *Quizizz* diantaranya adalah dapat memberikan data dan statistik tentang kinerja peserta

didik. Guru bisa melacak berapa banyak peserta didik yang menjawab pertanyaan yang dibuat berapa banyak peserta didik yang menjawab benar dengan waktu yang telah ditentukan dan berapa banyak peserta didik yang menjawab salah, semua itu bisa diketahui dengan cepat dan mudah dibandingkan dengan evaluasi yang dilakukan secara konvensional. Dan data kerja peserta didik tersebut bisa didownload dalam bentuk *spreadsheetexcel*.

Dengan menggunakan *Quizizz* sebagai alat evaluasi bisa mengurangi kecemasan saat melakukan ujian dibandingkan evaluasi yang dilakukan dengan cara konvensional yaitu dengan membagikan kertas secara langsung kepada peserta didik. Karena adanya tampilan dan fitur-fitur yang menarik inilah membuat kegiatan evaluasi menjadi kegiatan yang santai, menarik tetapi peserta didik tetap termotivasi untuk lebih giat belajar karena harus berpacu dengan waktu.²⁸

Menurut Retno Palupi, kelebihan-kelebihan penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran bersifat interaktif dan menarik dengan adanya avatar, *leaderboard*, tema, musik dan sebagainya.
- 2) Kuis dapat dibuat dengan mudah tanpa memerlukan waktu yang lama.
- 3) Memberikan laporan untuk guru tentang penguasaan peserta didik dengan terperinci.
- 4) Bisa dimainkan menggunakan komputer, tablet, atau *smartphone*.
- 5) Peserta tidak perlu mendaftar akun untuk menjawab kuis.
- 6) Kuis interaktif bisa dibuat oleh guru sendiri ataupun mengambil dari kuis yang sudah ada.²⁹

Sedangkan kelemahan penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran menurut Unik Hanifah dkk adalah sebagai berikut.

- 1) Jaringan atau internet yang sewaktu-waktu bermasalah.
- 2) Ketika mengerjakan, peserta didik dapat membuka tab baru.

²⁸Fang Zhao, *Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in The Accounting Classroom*, International Journal of Higher Education, Vol. 1, No. 8, 2019, p. 37.

²⁹Retno Palupi, *Kelas Daring dengan Quizizz*, h. 7.

- 3) Dalam permasalahan waktu, peserta didik yang awalnya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat disebabkan manajemen waktu yang kurang tepat.
- 4) Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila peserta didik terlambat bergabung.³⁰

e. Indikator Penggunaan *Quizizz*

Aplikasi *Quizizz* sebagai sebuah media yang dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran hingga evaluasi hasil belajar memberikan sebuah kemudahan dan nuansa baru bagi guru maupun peserta didik. Dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* diperlukan kemahiran guru dalam menggunakannya sehingga bisa membantu peserta didik dalam menggunakannya. Adapun indikator-indikator penggunaan aplikasi *Quizizz* yang dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut.³¹

- 1) Kesiapan
- 2) Kemanfaatan
- 3) Kemudahan penggunaan
- 4) Kepraktisan
- 5) Kepuasan

3. Pelaksanaan Evaluasi Hasil Belajar

a. Pengertian Evaluasi Hasil Belajar

Secara Bahasa, kata evaluasi berasal dari Bahasa Inggris yaitu *evaluation* yang berarti penilaian atau penaksiran. Sedangkan menurut istilah, evaluasi merupakan kegiatan-kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan suatu obyek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan tolok ukur untuk memperoleh kesimpulan.³² Evaluasi sebagai suatu kegiatan sistematis

³⁰Unik Hanifah Salsabila, dkk, *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi pada Siswa SMA*, h. 170.

³¹Muhammad Rafi Fajar Rizky, dkk, *Analisis Respon Siswa terhadap Penggunaan Game Edukasi Quizizz dalam Pembelajaran Matematika*, Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan, Vol. 13, No. 20, 2022, h. 148.

³²Dirman dan Cicih Duarsih, *Penilaian dan Evaluasi* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), h. 8.

yang telah direncanakan sebelumnya dalam rangka mengetahui menilai keadaan suatu obyek. Sebelum kegiatan evaluasi dilaksanakan, maka harus disusun tolok ukur yang kemudian nanti akan dibandingkan dengan hasil yang diperoleh melalui kegiatan evaluasi. Hasil perbandingan ini nantinya menjadi sebuah kesimpulan mengenai keadaan obyek yang dievaluasi.

Evaluasi adalah proses pemberian makna atau ketetapan kualitas hasil pengukuran dengan cara membandingkan angka hasil pengukuran tersebut dengan kriteria tertentu.³³ Evaluasi bertujuan untuk menentukan atau membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran telah tercapai.

Evaluasi adalah suatu kegiatan atau proses yang sistematis, berkelanjutan, dan menyeluruh dalam rangka pengendalian, penjaminan dan penetapan kualitas (nilai dan arti) berbagai komponen pembelajaran berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu. Evaluasi bertujuan untuk menentukan atau membuat keputusan sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran telah dicapai.³⁴ Proses adanya evaluasi ialah untuk mengetahui dampak dan efektivitas penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran. Untuk memperoleh gambaran lengkap perlu dilakukan evaluasi baik terhadap proses maupun hasilnya. Aspek yang ingin diketahui dalam proses antara lain dampak media dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan dari hasilnya, yang ingin dinilai ketercapaian kompetensi atau tujuan yang telah ditetapkan untuk peserta didik.

Pada penilaian lebih ditekankan pada hasil belajar peserta didik. Penilaian dapat memberikan umpan balik secara berkesinambungan tentang peserta didik untuk perbaikan belajar dan pembelajaran. Sedangkan evaluasi dinyatakan sebagai

³³Hamzah B. Uno dan Satria Koni, *Assessment Pembelajaran*, h. 3.

³⁴Ida Farida, *Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Nasional* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 2.

pemberian nilai terhadap hasil belajar berdasarkan data yang diperoleh melalui asesmen, sehingga selanjutnya dapat digunakan untuk pengambilan keputusan.³⁵

b. Tujuan dan Fungsi Evaluasi Hasil Belajar

Tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui keefektifan dan efisiensi sistem pembelajaran, baik yang menyangkut tentang tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan maupun sistem penilaian itu sendiri. Menurut Kellough dan Kellough, tujuan evaluasi adalah untuk membantu belajar peserta didik, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta didik, menilai efektivitas strategi pembelajaran, menilai dan meningkatkan efektivitas program kurikulum, menilai dan meningkatkan efektivitas pembelajaran, menyediakan data yang membantu dalam membuat keputusan, komunikasi dan melibatkan orangtua peserta didik.³⁶

Menurut Indra Jaya, terdapat tujuh tujuan evaluasi hasil belajar yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diberikan.
- 2) Untuk mengetahui kecakapan, motivasi, bakat, minat dan sikap peserta didik terhadap program pembelajaran.
- 3) Untuk mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar peserta didik dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.
- 4) Untuk mendiagnosis keunggulan dan kelemahan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keunggulan peserta didik dapat dijadikan dasar bagi guru untuk memberikan pembinaan dan pengembangan lebih lanjut, sedangkan kelemahannya dapat dijadikan acuan untuk memberikan bantuan atau bimbingan.
- 5) Untuk seleksi, yaitu memilih dan menentukan peserta didik yang sesuai dengan jenis pendidikan tertentu.
- 6) Untuk menentukan kenaikan kelas.

³⁵Ida Farida, *Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Nasional*, h. 3.

³⁶Indra Jaya, Rusydi Ananda, dan Candra Wijaya, *Evaluasi Pembelajaran Perspektif Transdisipliner* (Medan: Pusdikra Mitra Jaya, 2022), h. 18.

7) Untuk menempatkan peserta didik sesuai dengan potensi yang dimilikinya.³⁷

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa evaluasi merupakan sebuah kegiatan yang biasanya dilakukan di akhir proses pembelajaran dengan tujuan sebagai berikut untuk mengetahui seberapa baik tingkat penguasaan seseorang terhadap kompetensi yang telah ditetapkan, untuk mengetahui apa saja kesulitan yang dialami seseorang dalam kegiatannya sehingga dapat dilakukan diagnosis dan kemungkinan memberikan *remedial teaching*, untuk mengetahui tingkat efisiensi dan efektivitas suatu metode, media, dan sumber daya lainnya dalam melaksanakan suatu kegiatan, serta sebagai umpan balik dan informasi penting bagi pelaksana evaluasi untuk memperbaiki kekurangan yang ada dimana hal tersebut dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengambil keputusan di masa mendatang. Untuk itu, evaluasi hasil belajar merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran.

Adapun fungsi evaluasi hasil belajar menurut Zainal Arifin adalah sebagai berikut.

- 1) Fungsi formatif, yaitu untuk memberikan umpan balik (*feedback*) kepada guru sebagai dasar untuk memperbaiki proses pembelajaran dan mengadakan program remedial bagi peserta didik.
- 2) Fungsi sumatif, yaitu menentukan nilai (angka) kemajuan/hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran tertentu, sebagai bahan untuk memberikan laporan kepada berbagai pihak, penentuan kenaikan kelas, dan penentuan lulus tidaknya peserta didik.
- 3) Fungsi diagnostik, yaitu untuk memahami latar belakang (psikologis, fisik, dan lingkungan) peserta didik yang mengalami kesulitan belajar, yang hasilnya dapat digunakan sebagai dasar dalam memecahkan kesulitan-kesulitan tersebut.
- 4) Fungsi penempatan, yaitu menempatkan peserta didik dalam situasi pembelajaran yang tepat (misalnya dalam menentukan program spesialisasi) sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.³⁸

³⁷Indra Jaya, Rusydi Ananda, dan Candra Wijaya, *Evaluasi Pembelajaran Perspektif Transdisipliner* h. 19-20.

³⁸Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 20.

c. Prinsip Evaluasi Hasil Belajar

Pada prinsipnya evaluasi hasil belajar sangat penting dilaksanakan dalam setiap pembelajaran, hal ini karena dengan melaksanakan evaluasi kita dapat melihat atau menilai bagaimana tingkat keberhasilan yang dicapai dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dan nantinya hal itu juga menjadi indikator untuk meningkatkan pelaksanaan pembelajaran ke arah yang lebih baik lagi. Untuk memperoleh hasil evaluasi yang lebih baik, terdapat beberapa prinsip umum evaluasi yang harus diperhatikan.

- 1) Sahih. Evaluasi didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur.
- 2) Sistematis. Evaluasi dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku.
- 3) Beracuan/berkriteria. Evaluasi didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan oleh instrumen penilaian yang disusun dengan merujuk pada kompetensi (SKL, SK dan KD).
- 4) Objektif. Evaluasi didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas tanpa dipengaruhi oleh subjektivitas evaluator.
- 5) Adil. Evaluasi tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena berkebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, adat istiadat, status sosial ekonomi dan gender.
- 6) Terpadu. Evaluasi merupakan salah satu komponen yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.
- 7) Terbuka. Prosedur evaluasi, kriteria penilaian dan dasar pengambilan Keputusan dapat diketahui oleh pihak yang berkepentingan.
- 8) Kontinuitas. Evaluasi tidak boleh dilakukan secara incidental, karena pembelajaran itu sendiri adalah suatu proses yang kontinu. Hasil evaluasi yang diperoleh pada suatu waktu harus senantiasa dihubungkan dengan hasil-hasil pada waktu sebelumnya, sehingga dapat diperoleh gambaran yang jelas dan berarti tentang perkembangan peserta didik.
- 9) Komprehensif. Dalam melakukan evaluasi terhadap suatu objek, keseluruhan objek harus diambil sebagai bahan evaluasi.
- 10) Kooperatif. Dalam kegiatan evaluasi, seorang evaluator hendaknya bekerjasama dengan semua pihak, seperti orangtua peserta didik, sesama guru, kepala sekolah, termasuk dengan peserta didik itu sendiri.
- 11) Praktis. Praktis mengandung arti mudah digunakan, baik bagi guru yang menyusun alat evaluasi maupun orang lain yang akan menggunakan alat tersebut. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan bahasa dan petunjuk mengerjakan soal.

- 12) Akuntabilitas. Evaluasi dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.³⁹

Sementara itu, Oemar Hamalik menjelaskan bahwa penilaian yang akan dilaksanakan harus memenuhi beberapa kriteria yaitu memiliki validitas, memiliki realibilitas, objektivitas, efisiensi, dan kegunaan atau kepraktisan.⁴⁰ Validitas berkenaan dengan ketepatan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dinilai. Reliabilitas berhubungan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Efisiensi, suatu alat evaluasi sedapat mungkin dipergunakan tanpa membuang waktu dan uang yang banyak. Hal ini berarti bahwa evaluasi yang tidak memakan waktu, usaha dan uang sedikit dianggap alat evaluasi yang baik. Suatu alat evaluasi diharapkan dapat digunakan dengan sedikit biaya dan usaha, dalam waktu yang singkat dan hasil yang memuaskan. Kemudian evaluasi yang dilakukan harus berguna. Untuk memperoleh keterangan peserta didik, sehingga guru dapat memberikan bimbingan sebaik-baiknya bagi para peserta didik.

d. Langkah-langkah Evaluasi Hasil Belajar

Permendikbud No. 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan pasal 13 ayat 1 dijelaskan bahwa prosedur penilaian proses belajar dan hasil belajar oleh pendidik dilakukan dengan urutan sebagai berikut.

- 1) Menetapkan tujuan penilaian dengan mengacu pada RPP yang telah disusun.
- 2) Menyusun kisi-kisi penilaian.
- 3) Membuat instrumen penilaian berikut pedoman penilaian.
- 4) Melakukan analisis kualitas instrumen.
- 5) Melakukan penilaian.
- 6) Mengolah, menganalisis, dan menginterpretasikan hasil penilaian.
- 7) Melaporkan hasil penilaian.

³⁹Indra Jaya, Rusydi Ananda, dan Candra Wijaya, *Evaluasi Pembelajaran Prespektif Transdisipliner*, h. 27-29.

⁴⁰Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), h. 157.

8) Memanfaatkan laporan hasil penilaian.⁴¹

Sementara itu, menurut Anas Sudijono, terdapat enam langkah pokok kegiatan evaluasi hasil belajar yaitu sebagai berikut.

1) Menyusun rencana evaluasi hasil belajar

Sebelum evaluasi hasil belajar dilaksanakan, harus disusun terlebih dahulu perencanaan secara baik dan matang. Perencanaan evaluasi hasil belajar umumnya mencakup enam jenis kegiatan, yaitu: a) Merumuskan tujuan dilaksanakannya evaluasi, b) Menetapkan aspek-aspek yang dievaluasi, c) Memilih dan menentukan teknik yang akan dipergunakan dalam pelaksanaan evaluasi, d) Menyusun alat pengukur yang akan digunakan dalam pengukuran hasil belajar, e) Menentukan tolok ukur, norma atau kriteria yang akan dijadikan pegangan atau patokan dalam memberikan interpretasi terhadap data hasil evaluasi, dan f) Menentukan frekuensi dari kegiatan evaluasi.

2) Menghimpun Data

Dalam evaluasi hasil belajar menghimpun data berarti melaksanakan pengukuran misalnya dengan melaksanakan tes hasil belajar ataupun melakukan pengamatan, wawancara atau angket.

3) Melakukan Verifikasi Data

Data yang ada disaring terlebih dahulu sebelum melakukan evaluasi. Proses penyaringan ini dikenal dengan istilah penelitian data atau verifikasi data. Verifikasi ini dimaksudkan untuk memisahkan data yang baik (data yang akan dapat memperjelas gambaran yang akan diperoleh mengenai individu atau sekelompok individu yang sedang dievaluasi) dari data yang kurang baik (data yang akan mengaburkan gambaran yang diperoleh apabila data itu ikut diolah).

⁴¹Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan, h. 9-10.

4) Mengolah dan Menganalisis Data

Mengolah dan menganalisis data dimaksudkan untuk memberikan makna terhadap data yang telah berhasil dihimpun dalam kegiatan evaluasi.

5) Memberikan Interpretasi dan Menarik Kesimpulan

Penafsiran atau interpretasi terhadap data hasil evaluasi pada hakikatnya merupakan verbalisasi makna yang terkandung dalam data yang telah mengalami pengolahan dan penganalisan. Atas dasar interpretasi terhadap data hasil evaluasi tersebut pada akhirnya dapat dikemukakan kesimpulan-kesimpulan tertentu. Kesimpulan tersebut mengacu pada tujuan dilakukannya evaluasi itu sendiri.

6) Tindak Lanjut Hasil Evaluasi

Berdasarkan dari hasil analisis dan kemudian disimpulkan maka akan diketahui makna yang terkandung di dalamnya, pada akhirnya evaluator akan dapat mengambil keputusan atau merumuskan kebijakan-kebijakan yang dipandang perlu sebagai tindak lanjut dari kegiatan evaluasi tersebut.⁴²

e. Indikator Efektivitas Keterlaksanaan Pelaksanaan Evaluasi Hasil Belajar

Efektivitas pelaksanaan evaluasi hasil belajar merupakan suatu kegiatan penilaian akhir yang dijalankan sesuai target dengan usaha-usaha yang dilakukan secara terencana serta melengkapi segala kebutuhan dalam pelaksanaannya. Adapun indikator-indikator efektivitas pelaksanaan evaluasi hasil belajar yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut.⁴³

- 1) Penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi hasil belajar.
- 2) Perbandingan evaluasi berbasis *Quizizz* dengan konvensional.

⁴²Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), h. 59-62.

⁴³Zulyadi Nawid, dkk, *Pengaruh Penggunaan Google Form terhadap Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi di Sekolah Dasar*, *Pinisi Journal of Education*, Vol. 2, No. 5, 2022, h. 80.

- 3) Peningkatan pengetahuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
- 4) Hasil evaluasi dan setelah penggunaan.
- 5) Keselarasan materi dan soal evaluasi.

a. Hasil Belajar

1) Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik melalui kegiatan belajar. Dalam pengertian lain, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.⁴⁴ Penjabaran di atas memberikan suatu pengertian bahwa hasil belajar adalah adanya perubahan yang terjadi dalam diri individu yang belajar, baik perubahan pengetahuan dan tingkah laku, yang ditunjukkan melalui nilai tes.

Untuk mengetahui hakikat hasil belajar, ada beberapa pandangan para ahli mengenai hasil belajar. Sujana dalam Iskandar mengemukakan bahwa:

“hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan, maupun tes perbuatan.”⁴⁵

Oemar Hamalik mengemukakan bahwa hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan menjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tau menjadi tau, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.⁴⁶ Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono bahwa :

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi peserta didik dan dari sisi guru, hasil belajar merupakan tingkat

⁴⁴ Sardiman A,M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), h. 19.

⁴⁵ Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Gaung Persada, 2011), h. 128.

⁴⁶ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Rosdakarya, 2005), h. 22.

perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.⁴⁷

Berdasarkan definisi hasil belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan penilaian-penilaian tertentu yang menunjukkan sejauh mana kriteria-kriteria penilaian telah tercapai. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tes.

Telah diuraikan bahwa belajar ditandai dengan adanya perubahan dalam diri seseorang akibat dari pengalaman dan latihan. Jadi hasil belajar atau bentuk perubahan tingkah laku dalam pendidikan agama diharapkan mengarah pada tiga aspek yaitu: *pertama*, aspek kognitif, aspek ini meliputi perubahan-perubahan dari segi penguasaan pengetahuan dan perkembangan keterampilan/kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan pengetahuan tersebut, *kedua*, aspek afektif, pada aspek ini ditandai dengan perubahan-perubahan dari segi sikap mental, perasaan dan kesadaran. Dan *ketiga*, aspek psikomotorik, yaitu ditandai dengan adanya perubahan dalam bentuk tindakan motorik.

Tujuan dari pembelajaran yang dilakukan oleh guru baik di rumah, sekolah atau dimanapun adalah agar dapat memperoleh hasil belajar yang dianggap baik, yaitu telah memenuhi standar hasil belajar yang telah ditetapkan, atau lebihnya sehingga dapat digolongkan menjadi hasil belajar yang baik. Dalam memperoleh hasil belajar yang baik diperlukan perencanaan atau strategi pembelajaran yang tepat serta metode yang sesuai, salah satu strategi yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah strategi pembelajaran *Word Square*.

⁴⁷ <http://ppg-pgsd.blogspot.com/2012/04/pengertian-hasil-belajar.html> diakses tanggal 16 April 2023

Dalam proses pembelajaran, guru sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik, hal ini sangat dipengaruhi oleh kualitas pengajaran dan faktor intern dari peserta didik itu sendiri. Dalam setiap mengikuti proses pembelajaran di sekolah sudah pasti setiap peserta didik mengharapkan mendapatkan hasil belajar yang baik, sebab hasil belajar yang baik dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuannya, sehingga untuk mencapai hasil belajar yang baik, maka harus melalui proses belajar yang baik pula.

1. Tinjauan Pendidikan Islam

1) Pendidikan Islam

Sebelum membahas pendidikan Islam, sebelumnya kita harus menjabarkan pengertian dari Pendidikan itu sendiri. Ada beberapa definisi mengenai pendidikan itu sendiri, baik itu pendidikan secara terminologi, pendidikan secara etimologi, pendidikan dalam arti luas dan pendidikan dalam arti sempit. Pendidikan berasal dari kata *pedagogi* yang berarti pendidikan, dan kata *pedagogia* yang berarti ilmu pendidikan, yang berasal dari bahasa Yunani. *Pedagogia* terdiri atas dua kata, yaitu *paedos* dan *agoge* yang berarti saya membimbing, memimpin anak.⁴⁸ Dari pengertian tersebut, pendidikan dapat diartikan sebagai kegiatan seseorang dalam membimbing dan memimpin anak menuju pertumbuhan dan perkembangan secara optimal agar dapat berdiri sendiri dan bertanggung jawab. Pendidikan dalam bahasa Arab biasa disebut *Tarbiyah* yang berasal dari kata kerja *rabba*. Kata *rabba* beserta cabangnya banyak dijumpai dalam Al-Qur'an, misalnya: Dalam QS. Al-Isra'/17: 24

⁴⁸Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *Ilmu Pendidikan Islam* (Cet. I; Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 23.

وَأَحْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّنُوبِ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ أَرْحَمُهُمَا كَمَا رَبَّبَّانِي صَغِيرًا

Terjemahnya:

Dan rendahkanlah dirimu terhadap mereka berdua dengan penuh kesayangan dan ucapkanlah: "Wahai Tuhanku, kasihilah mereka keduanya, sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku waktu kecil".⁴⁹

Manusia diharapkan selalu memuji kepada *Rabb* yang mendidik alam semesta, karenanya manusia juga harus terdidik agar memiliki kemampuan untuk memahami alam yang telah dididik oleh Allah serta mampu mendekatkan diri kepada Allah sang pendidik sejati.

Sedangkan secara *etimologi*, kata pendidikan berasal dari kata didik dan mendidik. Secara etimologi, mendidik berarti memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, dan pimpinan), secara etimologi adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang melalui cara perbuatan mendidik.⁵⁰

Pendidikan yaitu usaha sadar untuk mempengaruhi peserta didik agar mampu mengembangkan dan mengaktualisasikan potensi-potensi yang dimiliki agar mampu menjalani hidup dengan sebaik-baiknya.⁵¹ Ada pula yang menjelaskan bahwa pendidikan ialah segala usaha orang dewasa dalam pergaulan dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya ke arah kedewasaan.⁵²

Adapun Pendidikan dalam arti luas, banyak filsuf dan pemikir mempertahankan pendidikan dalam maknanya yang luas dan menolak reduksi

⁴⁹Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan Untuk Wanita* (Jakarta Selatan: Wali Oasis Terrace Resident, 2010), h. 284.

⁵⁰Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *Ilmu Pendidikan Islam* (Cet. I; Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 23.

⁵¹Bandi Utama, *Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasman* (Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Vol. 8, No. 1, 2014), h. 1.

⁵²M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoretis Dan Praktis* (Cet. XVIII; Bandung: PT Remaja Praktis, 2007), h. 11.

pendidikan dalam arti sempit, seperti pelembagaan pendidikan melalui sekolah dan kelompok belajar yang terlalu menekankan pada metode dan pengadministrasian yang kaku. Ada beberapa konsep-konsep yang dilahirkan misalnya:

1) *Long-life Education*

Pendidikan seumur hidup bermakna bahwa pendidikan adalah bagian dari kehidupan itu sendiri. Pendidikan adalah hidup, pengalaman belajar dapat berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hayat. Pendidikan merupakan proses tanpa akhir yang diupayakan oleh siapapun, terutama sebagai tanggung jawab Negara.

2) Pendidikan Alam

Suatu pandangan bahwa alam kehidupan dengan ruang dan lingkungannya yang berisi berbagai macam benda-benda dan melahirkan pengalaman-pengalaman merupakan tempat pendidikan bagi manusia. Pengalaman akan ruang dan waktu adalah pendidikan yang baik bagi semua orang. Bentuk kegiatan adalah apapun yang terentang mulai dari bentuk-bentuk yang misterius atau tidak disengaja hingga kegiatan-kegiatan yang terprogram.⁵³

Jadi pendidikan dalam arti luas adalah pendidikan yang berlangsung selamanya, tidak mengenal waktu dan tempat. Pendidikan secara luas bisa kita dapatkan baik itu di lingkungan masyarakat maupun sampai di alam sekitar. Sedangkan pendidikan dalam arti sempit. Dilihat dari maknanya yang sempit pendidikan identik dengan sekolah, berkaitan dengan hal ini, Pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga tempat mendidik (mengajar). Jadi, cara pandang sempit ini membatasi proses-proses pendidikan berdasarkan waktu atau masa pendidikan, lingkungan pendidikan, maupun bentuk

⁵³Nurani Soyomukti, *Teori-Teori Pendidikan* (Cet. II; Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2016), h. 22-23.

kegiatan. Pendidikan berlangsung dalam waktu yang terbatas, yaitu masa anak dan remaja.

Cara pandang sempit terhadap pendidikan ini, menurut Nurani Soyomukti membawa dampak-dampak buruk sebagai berikut:

- a) Karena hampir semua orang menganggap pendidikan dipahami melalui lembaga sekolah, maka cara berpikir formalistik merasuk dalam pemikiran orang. Pada akhirnya orang tua hanya melihat pendidikan anaknya hanya dapat di andalkan dari sekolah. Hal buruknya adalah orang tua tidak mau mendidik anaknya karena merasa bahwa pendidikan hanya ada di sekolah.
- b) Sekolah dijadikan satu-satunya lembaga yang sah bagi masyarakat sebagai jalan meningkatkan mobilitas sosial vertikalnya, seakan sudah baku bahwa jika ingin mendapatkan pekerjaan harus masuk dan lulus sekolah dulu.
- c) Hal yang dominan selanjutnya adalah maraknya komersialisasi sekolah atau jual-beli pendidikan.
- d) Luar sekolah atau alam dunia yang seharusnya bisa dimanfaatkan untuk proses pendidikan, malah dianggap sebagai tempat non-pendidikan.⁵⁴

Pendidikan alam yang mereduksi proses pendidikan menjadi pengajaran ini jelas merupakan manifestasi dari proses ideologisasi kelas. Pendidikan dalam arti yang sempit ini menganggap bahwa pendidikan hanya ada dalam sekolah saja, padahal banyak ilmu yang bisa kita dapatkan diluar, baik itu di lingkungan masyarakat maupun di alam sekitar.

2) Pengertian Pendidikan Islam

Dilihat dari sudut etimologis, istilah pendidikan Islam sendiri terdiri dari dua kata, yakni “pendidikan” dan “Islam”. Dalam konteks keislaman, definisi pendidikan sering disebut dengan berbagai istilah, yakni *al-tarbiyah*, *al-ta’lim*, *al-ta’dib*, dan *al-riyadhah*.⁵⁵ Dalam referensi yang lain Ilmu pendidikan Islam diartikan sebagai studi tentang proses kependidikan yang didasarkan Al-Qur’an

⁵⁴Nurani Soyomukti, *Teori-Teori Pendidikan* (Cet. II; Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2016), h. 30-32.

⁵⁵Heri Gunawan, *Pendidikan Islam* (Cet. I; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 1.

dan Sunnah Nabi Muhammad SAW. Atau bisa disebut ilmu pendidikan Islam adalah ilmu pendidikan yang berdasarkan Islam.⁵⁶

3) Sumber Pendidikan Islam

Sumber pendidikan Islam yang dimaksud adalah semua acuan atau rujukan yang darinya memancar ilmu pengetahuan dan nilai-nilai yang akan ditransinternalisasikan dalam pendidikan Islam. Sumber yang dimaksud diantaranya;

1) Al-Qur'an

Al-Qur'an dijadikan sebagai sumber pendidikan Islam yang pertama dan utama karena ia memiliki nilai absolut yang diturunkan dari Tuhan. Allah menciptakan manusia dan Dia pula yang mendidik manusia, yang mana isi pendidikan itu telah termaktub dalam wahyu-Nya. Tidak satupun persoalan, termasuk persoalan pendidikan yang luput dari jangkauan Al-Qur'an.⁵⁷ Allah SWT. Berfirman dalam QS. Al-An'am/6: 38

وَمَا مِنْ دَابَّةٍ فِي الْأَرْضِ وَلَا طَائِرٍ يَطِيرُ بِجَنَاحَيْهِ إِلَّا أُمَمٌ أَمْثَلُكُمْ مَا فَرَّطْنَا فِي الْكِتَابِ مِنْ شَيْءٍ ثُمَّ إِلَىٰ رَبِّهِمْ يُحْشَرُونَ

Terjemahnya:

Dan Tiadalah binatang-binatang yang ada di bumi dan burung-burung yang terbang dengan kedua sayapnya, melainkan umat (juga) seperti kamu. Tiadalah Kami alpakan sesuatupun dalam Al-Kitab, kemudian kepada Tuhanlah mereka dihimpunkan.⁵⁸

Sebahagian mufassirin menafsirkan Al-Kitab itu dengan Lauhul mahfudz dengan arti bahwa nasib semua makhluk itu sudah dituliskan (ditetapkan) dalam Lauhul mahfudz. dan ada pula yang menafsirkannya dengan Al-Quran dengan

⁵⁶Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam Dengan Pendekatan Multidisipliner* (Cet. II; Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), h. 13.

⁵⁷Bukhari Umar, *Ilmu Pendidikan Islam* (Cet. III; Jakarta: Amzah, 2017), h. 33.

⁵⁸Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan Untuk Wanita* (Jakarta Selatan: Wali Oasis Terrace Recident, 2010), h. 132.

arti: dalam Al-Quran itu telah ada pokok-pokok agama, norma-norma, hukum-hukum, hikmah-hikmah dan pimpinan untuk kebahagiaan manusia di dunia dan akhirat, dan kebahagiaan makhluk pada umumnya.

Ayat diatas memberikan isyarat bahwa pendidikan islam cukup digali dari sumber autentik Islam, yaitu Al-Qur'an. Al-Qur'an memuat nilai noratif yang menjadi acuan pendidikan islam, yaitu:

- a) *I'tiqadiyyah*, yang berkaitan dengan pendidikan keimanan, seperti percaya kepada Allah, Malaikat, Rasul, kitab, hari akhir dan takdir, yang bertujuan untuk menata kepercayaan individu.
- b) *Khuluqiyyah*, yang berkaitan dengan pendidikan etika.
- c) *Amaliyyah*, yang berkaitan dengan pendidikan tingkah laku.⁵⁹

2) As-sunnah

As-sunnah menurut pengertian bahasa berarti tradisi yang biasa dilakukan, atau yang dilalui yang dinukilkan kepada Nabi Muhammad Saw, berupa perkataan, perbuatan, taqrirnya, ataupun selain itu.

3) Kata-kata Sahabat

Sahabat adalah orang yang pernah berjumpa dengan Nabi Muhammad Saw, dalam keadaan yang beriman dan mati dalam keadaan beriman juga.

4) Kemaslahatan Umat/Sosial

Kemaslahatan Umat/Sosial adalah menetapkan undang-undang, peraturan dan hukum tentang pendidikan dalam hal-hal yang sama sekali tidak disebutkan di dalam nash, dengan pertimbangan kemaslahatan dan menolak kemudharatan.

5) Tradisi atau kebiasaan masyarakat ('*Urf*)

Yang dimaksud dengan '*urf*' adalah kebiasaan masyarakat, baik berupa perkataan maupun perbuatan, yang jiwa merasa tenang ketika melakukannya karena sejalan dengan akal dan diterima oleh tabiat yang sejahtera.

6) Hasil pemikiran para ahli dalam Islam (*Ijtihad*)

⁵⁹Bukhari Umar, *Ilmu Pendidikan Islam* (Cet. III; Jakarta: Amzah, 2017), h. 37.

Hasil ijtihad berupa rumusan operasional tentang pendidikan Islam yang dilakukan dengan menggunakan metode deduktif atau induktif dalam melihat masalah-masalah kependidikan.⁶⁰ Jadi sumber pendidikan Islam tidak hanya bertumpu pada Al-Qur'an dan hadits, melainkan ada beberapa sumber salah satunya tradisi atau kebiasaan dari masyarakat.

4) Fungsi Pendidikan Islam

Ada tiga fungsi pendidikan Islam dalam kehidupan manusia muslim, yaitu pendidikan sebagai pengembangan potensi, pendidikan sebagai pewarisan budaya, dan interaksi antara potensi dan budaya.

1) Pendidikan sebagai pengembangan potensi

Fungsi pendidikan Islam ini merupakan realisasi dari pengertian *tarbiyah al-insya'* (menumbuhkan atau mengaktualisasikan potensi).⁶¹ Asumsi tugas ini adalah bahwa manusia mempunyai sejumlah potensi atau kemampuan, sedangkan pendidikan merupakan proses untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi tersebut.

2) Pendidikan sebagai pewarisan budaya

Tugas pendidikan Islam ini sebagai realisasi dari pengertian *tarbiyah at-tabligh* (menyampaikan atau transformasi kebudayaan). Tugas pendidikan selanjutnya adalah mewariskan nilai-nilai budaya islami. Hal ini perlu karena kebudayaan Islam akan mati apabila nilai-nilai dan normanya tidak berfungsi dan belum sempat diwariskan kepada generasi berikutnya.

Dalam pendidikan Islam, sumber nilai budaya dapat dibedakan menjadi dua bagian, yaitu sebagai berikut:

- a) Nilai *ilahiyyah*; nilai yang dititahkan Allah SWT melalui para rasulnya yang diabadikan pada wahyu. Inti nilai ini adalah iman dan takwa
- b) Nilai *insaniyyah*: nilai yang tumbuh atas kesepakatan manusia serta hidup dan berkembang dari peradaban manusia. Nilai ini bersifat

⁶⁰Bukhari Umar, *Ilmu Pendidikan Islam* (Cet. III; Jakarta: Amzah, 2017), h. 40-45.

⁶¹Bukhari Umar, *Ilmu Pendidikan Islam* (Cet. III; Jakarta: Amzah, 2017), h. 69.

dinamis nilai-nilai insani yang kemudian melembaga menjadi tradisi yang diwariskan secara turun temurun dan mengikat anggota masyarakat yang mendukungnya.⁶²

3) Interaksi antara potensi dan budaya

Aplikasi peradaban dan kebudayaan harus relevan dengan kebutuhan dan perkembangann potensi dasar manusia. Tanpa memperhatikan kebutuhan dan perkembangan peradaban dan kebudayaan hanya akan menambah beban hidup yang mengakibatkan kehidupan yang anomali (*inkhiraf*) yang menyalahi desain awal Allah ciptakan.

Muhammad Abduh dalam *Tafsir Al-Manar* menyatakan bahwa hidayah Allah terdapat empat bagian yaitu sebagai berikut:

- a) Hidayah yang dapat ditangkap oleh insting tumbuhan, hewan dan manusia. hidayah ini disebut dengan *al-hidayah al-wijdani* atau *al-ghariziyah*.
- b) Hidayah yang dapat ditangkap oleh indra hewn dan manusia. Hidayah ini disebut dengan *jal-hidayah al-hawas*.
- c) Hidayah yang dapat diterima oleh akal manusia. Hidayah ini disebut dengan *al-hidayah al-'aqli*.
- d) Hidayah yang hanya ditangkap oleh rasa keimanan, yaitu hidayah agama. Hidayah ini disebut dengan *al-hidayah addin*.⁶³

5) Ruang Lingkup Pendidikan Islam

Proses tarbiyah (pendidikan) mempunyai tujuan untuk melahirkan suatu generasi baru dengan segala cirinya yang unggul dan beradab. Penciptaan generasi ini dilakukan dengan penuh keikhlasan dan ketulusan yang sepenuhnya dan seutuhnya kepada Allah SWT. Lingkup materi pendidikan Islam dikemukakan oleh Heri Jauhari Muchtar, bahwa pendidikan Islam melingkupi:

1) Pendidikan Keimanan (*Tarbiyatul Imaniyah*).

Allah Swt. berfirman: “Dan ingatlah ketika Luqman berkata kepada anaknya diwaktu ia memberikan pelajaran kepadanya:”hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan Allah adalah benar-benar kedzaliman yang nyata.”

⁶²Bukhari Umar, *Ilmu Pendidikan Islam* (Cet. III; Jakarta: Amzah, 2017), h. 80.

⁶³Bukhari Umar, *Ilmu Pendidikan Islam* (Cet. III; Jakarta: Amzah, 2017), h. 82.

2) Pendidikan Moral/Akhlak (*Tarbiyatul Khuluqiyah*)

Hadits dari Ibnu Abbas Rasulullah saw. bersabda:“... Akrabilah anak-anakmu dan didiklah akhlak mereka”. Kemudian pada kesempatan lain Rasulullah saw. bersabda:”Suruhlah anakanak kamu melakukan shalat ketika mereka telah berumur tujuh tahun dan pukullah mereka kalau meninggalkan ketika mereka berumur sepuluh tahun, dan pisahkan tempat tidur mereka.” (HR. Abu Daud)

3) Pendidikan jasmani (*Tarbiyatul Jasmaniyah*)

Dengan memenuhi kebutuhan makanan yang seimbang, memberi waktu tidur dan aktivitas yang cukup agar pertumbuhan fisiknya baik dan mampu melakukan aktivitas seperti yang disunahkan Rasulullah :“ Ajarilah anak-anakmu memanah, berenang dan menunggang kuda.” (HR. Thabrani).

4) Pendidikan Rasio (*Tarbiyatul Aqliyah*)

Menurut kamus Psikologi istilah intelektual berasal dari kata intelek yaitu proses kognitif/berpikir, atau kemampuan menilai dan mempertimbangkan. Pendidikan intelektual ini disesuaikan dengan kemampuan berpikir anak.

5) Pendidikan Kejiwaan/Hati nurani (*Tarbiyatulnafsiah*)

“Dan janganlah kamu bersifat lemah dan jangan pula berduka cita, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi derajatnya, jika kamu benar-benar orang yang beriman.” Untuk itu pendidikan diharapkan mampu memberikan kebutuhan emosi, dengan cara memberikan kasih sayang, pengertian, berperilaku santun dan bijak, menumbuhkan rasa percaya diri dan memberikan semangat tidak melemahkan

6) Pendidikan sosial/kemasyarakatan (*Tarbiyatul ijtimaiyah*)

Pendidikan sosial/kemasyarakatan merupakan aplikasi hablumminannas, sebagai manusia sosial yang dapat menghargai hak dan kewajiban setiap individu

dan masyarakat lainnya. Proses pendidikan yang ideal seharusnya mencerminkan kehidupan dan kondisi-kondisi sosial suatu masyarakat; karena program pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kondisi sosial, institusi sosial, hubungan sosial, yang semuanya akan memberikan arah bagi kemajuan dunia pendidikan.

7) Pendidikan seksual (*Tarbiyatul Syahwaniyah*)

Pendidikan Tarbiyah syahwaniyah merupakan pendidikan penting dalam Islam kita dapat menggunakan pendekatan preventif, dengan menanamkan nilai-nilai agama yang akan menjadi ilmu pengetahuan bagi para remaja khususnya dan manusia umumnya dalam memaknaikesucian.⁶⁴

6) Tujuan Pendidikan Islam

Tujuan pendidikan Islam bertumpuh pada empat aspek, yaitu:

- 1) Tercapainya pendidikan tauhid dengan cara mempelajari ayat Allah Swt dalam wahyu-Nya dan ayat-ayat fisik (*afaq*) dan psikis (*anfus*);
- 2) Mengetahui ilmu Allah Swt melalui pemahaman terhadap keberadaan makhluk-Nya;
- 3) Mengatahui kekuatan (*qudrah*) Allah Swt melalui pemahaman jenis-jenis, kuantitas, dan kreatifitas makhluk-Nya;
- 4) Mengetahui apa yang diperbuat Allah Swt (sunnah Allah Swt) tentang realitas dan jenis-jenis perilakunya.⁶⁵

Tujuan pendidikan Islam bertujuan untuk mengajarkan kepada manusia pendidikan tauhid, mengetahui ilmu Allah SWT, mengetahui kekuatan dan apa yang diperbuat Allah SWT.

4. Materi *Thaharah*

a. Pengertian *Thaharah*

⁶⁴Rahmat Hidayat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2016), h. 13-19.

⁶⁵Bukhari Umar, *Ilmu Pendidikan Islam* (Cet. III; Jakarta: Amzah, 2017), h. 59.

Secara etimologi *ath-Thaharah* berarti bersih dan jauh dari kotoran-kotoran, baik yang kasat mata maupun yang tidak kasat mata seperti aib dan dosa. Sedangkan secara terminologi syara', *ath-Thaharah* adalah bersih atau suci dari najis baik najis faktual semisal tinja maupun najis secara *hukmi*, yaitu hadats.⁶⁶ *Thaharah* lahiriah dan batiniyah adalah sesuatu yang amat dipentingkan dalam ajaran Islam sebagaimana dalam firman Allah swt. QS Al Baqarah/2: 222.

وَيْسُ لَوْلَاكَ عَنِ الْمَحِيضِ قُلُّ هُوَ أَذَى فَأَعْتَزَلُوا النِّسَاءَ فِي الْمَحِيضِ وَلَا تَقْرُبُوهُنَّ حَتَّى يَطْهَرْنَ فَإِذَا تَطَهَّرْنَ فَأْتُوهُنَّ مِنْ حَيْثُ أَمَرَكُمُ اللَّهُ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ التَّوَّابِينَ وَيُحِبُّ الْمُتَطَهِّرِينَ

٢٢٢

Terjemahnya:

Mereka bertanya kepadamu (Nabi Muhammad) tentang haid. Katakanlah, "Itu adalah suatu kotoran."⁶⁷ Maka, jauhilah para istri (dari melakukan hubungan intim) pada waktu haid dan jangan kamu dekati mereka (untuk melakukan hubungan intim) hingga mereka suci (habis masa haid). Apabila mereka benar-benar suci (setelah mandi wajib), campurilah mereka sesuai dengan (ketentuan) yang diperintahkan Allah kepadamu. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertobat dan menyukai orang-orang yang menyucikan diri.⁶⁸

Dijelaskan dalam tafsir Ibnu Katsir bahwa Istri-istri kalian adalah (seperti) tanah tempat kalian bercocok tanam, maka datangilah tanah tempat bercocok tanam kalian itu bagaimana saja kalian kehendaki. Dan kerjakanlah (amal yang baik) untuk diri kalian, dan bertakwalah kepada Allah dan ketahuilah bahwa kalian kelak akan menemui-Nya. Dan berilah kabar gembira orang-orang yang beriman. Imam Ahmad mengatakan, telah menceritakan kepada kami Abdur Rahman ibnu Mahdi, telah menceritakan kepada kami Hammad ibnu Salamah,

⁶⁶Abdul Aziz Muhammad Azzam dan Abdul Wahhab Sayyed Hawwas, *Fiqh Ibadah (Thaharah, Shalat, Zakat, Puasa dan Haji)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 3.

⁶⁷Haid adalah darah yang keluar bersama jaringan yang dipersiapkan untuk pembuahan di rahim perempuan. Keluarnya secara periodik, sesuai dengan periode pelepasan sel telur ke rahim. Kondisi seperti itu yang dianggap kotor menjadikan perempuan tidak suci secara syar'i, termasuk tidak suci untuk digauli suaminya.

⁶⁸Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya Edisi Penyempurnaan 2019* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019), h.47.

dari Sabit, dari Anas, bahwa orang-orang Yahudi itu apabila ada seorang wanita dari mereka mengalami haid, maka mereka tidak mau makan bersamanya, tidak mau pula serumah dengan mereka. Ketika sahabat Nabi saw. menanyakan masalah ini kepadanya, maka Allah swt menurunkan firman-Nya: Mereka bertanya kepadamu tentang haid. Katakanlah, "Haid itu adalah suatu kotoran." Oleh sebab itu, hendaklah kalian menjauhkan diri dari wanita di waktu haid; dan janganlah kalian mendekati mereka, sebelum mereka suci.⁶⁹

Dalam istilah fiqih, *thaharah* meliputi dua bagian yakni *thaharah* lahiriah dan *thaharah* batiniah. *Thaharah* lahiriah (suci dari najis), meliputi kebersihan tubuh, pakaian dan tempat salat dari segala sesuatu yang najis. Sedangkan *Thaharah* hukmiyah (suci dari hadas) meliputi wudhu dan mandi wajib.⁷⁰ *Thaharah* lahiriah merujuk pada kesucian dari najis atau kotoran. Ini mencakup menjaga kebersihan tubuh, pakaian, dan tempat salat dari segala sesuatu yang dianggap najis menurut hukum Islam. Agar mencapai *thaharah* hukmiyah, seseorang harus membersihkan diri atau barang-barangnya dengan cara yang ditentukan dalam hukum Islam.

Thaharah batiniah, di sisi lain, merujuk pada kesucian dari hadas. Hadas merujuk pada kondisi-kondisi tertentu yang memerlukan pemurnian, seperti janabah, haid dan nifas. *Thaharah* hukmiyah dicapai melalui melakukan wudhu atau mandi wajib sesuai dengan kondisi yang memerlukan pemurnian. Kedua aspek ini, *thaharah* lahiriah dan *thaharah* batiniah, penting dalam ibadah Muslim. *Thaharah* lahiriah diperlukan untuk menjaga kebersihan fisik dan lingkungan sebelum melaksanakan ibadah, sementara *thaharah* batiniah diperlukan untuk

⁶⁹Tafsir Ibnu Katsir Online, *Q.S Al-Baqarah/2;222*, <https://tafsir.learn-quran.co/id/surat-2-al-baqarah/ayat-222> diakses pada tgl 20 februari jam 20.09.

⁷⁰Muhammad Bagir Al-Habsyi, *Fiqih Praktis: Menurut al-Qur'an, as-Sunnah, dan Pendapat Para Ulama* (Bandung: Mizan, 2002), h. 47.

menjaga kesucian spiritual dan memastikan kelayakan seseorang untuk melaksanakan ibadah tertentu.

Thaharah merupakan ciri terpenting dalam Islam yang berarti bersih dan sucinya seseorang secara lahir dan bathin. Dalam kamus bahasa arab, *thaharah* berasal dari kata طهره, secara bahasa (etimologi) berarti membersihkan dan mensucikan. Sedangkan menurut istilah (terminologi) bermakna menghilangkan hadas dan najis. *Thaharah* berarti bersih dan terbebas dari kotoran atau noda, baik yang bersifat *hissi* (terlihat), seperti najis (air seni atau lainnya), atau yang bersifat maknawi, seperti aib atau maksiat. Sedangkan secara istilah adalah menghilangkan hadas dan najis yang menghalangi pelaksanaan salat dengan menggunakan air atau yang lainnya.⁷¹

Dengan demikian, *Thaharah* adalah bersih dan suci dari segala hadas dan najis, atau dengan kata lain membersihkan dan mensucikan diri dari segala hadas dan najis yang dapat menghalangi pelaksanaan ibadah seperti salat atau ibadah lainnya.

b. Macam-macam *Thaharah*

Para ulama telah mengklasifikasikan *Thaharah* menjadi dua macam yaitu sebagai berikut.

- 1) *Thaharah* haqiqiyah, yaitu bersuci dari najis, yang meliputi badan, pakaian dan tempat.
- 2) *Thaharah* hukmiyyah, yaitu bersuci dari hadas. *Thaharah* jenis ini hanya berkenaan dengan badan, yang terbagi menjadi tiga bagian yaitu sebagai berikut.
 - a) *Thaharah* qubra yaitu mandi.
 - b) *Thaharah* shugrah yang berupa wudhu.
 - c) Pengganti keduanya dalam kondisi yang tidak memungkinkan untuk melakukan keduanya (mandi dan wudhu), yaitu tayammum.⁷²

⁷¹Yunus, Mahmud, *Kamus Bahasa Arab* (Jakarta: PT. Muhammad Yunus Wa Dzurriyyah, 2007), h. 241.

⁷²Syaikh Kamil Muhammad Uwaidah, *Fiqh Wanita* (Cet. XXVIII; Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2008), h. 6.

Secara umum, para ahli fiqih membagi *Thaharah* atau bersuci menjadi dua yaitu bersuci dari hadas dan najis.

- 1) Bersuci dari hadas, yaitu bersuci yang berkenaan dengan kondisi dimana seseorang dalam keadaan tidak suci atau keadaan badan tidak suci. Mengalami sesuatu baik itu hadas kecil (buang air kecil, buang air besar, menyentuh kubul dan dubur) cara bersucinya dengan wudhu atau tayammum. Adapun hadas besar (haid, nifas, berhubungan suami isteri, meninggal dunia, dan lain-lain). Cara bersucinya dengan mandi wajib.
- 2) Bersuci dari najis, yaitu bersuci berkenaan dengan benda kotor yang menyebabkan seseorang tidak suci, seperti bangkai, darah, nanah dan lain-lain. Cara bersucinya dengan dicuci atau dibersihkan sesuai dengan tingkatan najisnya.⁷³ Najis menurut tingkatannya, dibedakan menjadi tiga. Diantaranya adalah:
 - a) Najis mukhaffafah (najis ringan), misalnya kencing anak laki-laki yang belum memakan makanan lain selain ASI. Mencuci benda yang kena najis ini sudah memadai dengan memercikkan air pada benda itu, meskipun tidak mengalir. Adapun air kencing anak perempuan yang belum memakan makanan lain selain ASI, kaifiyat mencucinya hendaklah dibasuh samapi air mengalir di atas benda yang kena najis itu, dan hilang zat najis dan sifat-sifatnya.
 - b) Najis mutawasitah (sedang), najis ini dibagi menjadi dua; pertama najis ainiyah yaitu najis yang kita yakini adanya, tetapi tidak nyata zat, bau, rasa dan warnanya. Seperti kencing yang sudah kering, sehingga sifat-sifatnya telah hilang. Cara mencuci najis ini cukup dengan mengalirkan air di atas benda yang kena itu. Kedua najis hukmiyah, yaitu yang masih ada zat, warna, rasa, dan baunya. Cara mencuci najis ini hendaklah dengan menghilangkan zat, rasa, warna, dan baunya.
 - c) Najis mugallazah (berat), yaitu najis anjing dan babi. Benda yang terkena najis ini hendaklah dibasuh tujuh kali, satu kali di antaranya hendaklah dibasuh dengan air yang dicampur dengan tanah.⁷⁴

c. Macam-macam air dan pembagiannya

1) Air suci dan menyucikan

Air yang suci dan menyucikan adalah air yang belum berubah warnanya, baunya, dan rasanya. Contohnya yaitu air hujan, air laut, air sumur, air danau, dan

⁷³Jamhari dan Tasimin, *Ayo Memahami Fiqih untuk MTs Kelas VII Jilid 1 Berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2016), h. 4.

⁷⁴Sulaiman Rasyid, *Fiqh Islam*, h. 21-22.

segainya. Semua air tersebut sifatnya suci dan menyucikan. Dikatakan suci karena boleh diminum dan dikatakan menyucikan karena boleh digunakan untuk berwudhu, mandi wajib atau menyucikan Kembali sesuatu yang telah tersentuh najis.⁷⁵ Hal ini sebagaimana dalam firman Allah swt. QS Al Anfal/8 :11.

إِذْ يُغَشِّيكُمُ النُّعَاسَ أَمَنَةً مِّنْهُ وَيُنزِلُ عَلَيْكُمْ مِّنَ السَّمَاءِ مَاءً لِّيُطَهِّرَكُم بِهِ وَيُذْهِبَ عَنْكُمْ رَجْزَ الشَّيْطَانِ وَلِيَرْبِطَ عَلَى قُلُوبِكُمْ وَيُثَبِّتَ بِهِ الْأَقْدَامَ ۝ ۱۱

Terjemahnya:

(Ingatlah) ketika Allah membuat kamu mengantuk sebagai penentraman dari-Nya dan menurunkan air (hujan) dari langit kepadamu untuk menyucikan kamu dengan (hujan) itu, menghilangkan gangguan-gangguan setan dari dirimu, dan menguatkan hatimu serta memperteguh telapak kakimu.⁷⁶

Quraish Shihab dalam Tafsir Al-Misbah menjelaskan bahwa ayat ini menguraikan nikmat lain yang dianugerahkan Allah Swt sebelum berkecamuknya perang dan sungguh amat serasi bahwa setelah ayat yang lalu menyatakan bahwa berita tentang turunnya malaikat antara lain bertujuan menanamkan ketenteraman, maka disini ketenteraman hati itu ditandai antara lain dengan nikmat yang diperintahkan untuk diingat yakni : Ketika kantuk meliputi kesadaran penuh kamu sehingga beberapa saat kamu terlena dan tidak menghiraukan sesuatu, dan dengan demikian kamu dapat beristirahat dari perjalanan panjang. Itu dilakukan Allah swt sebagai untuk penentraman dari-Nya dan, yakni disamping itu yang juga merupakan nikmat-Nya adalah Dia menurunkan kepada kamu hujan dari langit sehingga kamu dapat memenuhi kebutuhan minum kamu di padang pasir, dan untuk menyucikan kamu dengannya yakni dengan menggunakannya untuk

⁷⁵Muhammad Bagir Al-Habsyi, *Fiqh Praktis: Menurut al-Qur'an, as-Sunnah, dan Pendapat Para Ulama*, h. 48.

⁷⁶Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya Edisi Penyempurnaan 2019* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019), h. 245.

berwudhu atau mandi wajib dan sunnah, dan juga hujan itu menghilangkan dari kotoran yang dilakukan setan yakni hadas besar atau gangguan setan yang menanamkan keraguan, pesimisme, dan sebagainya dan untuk menguatkan hati kamu menghadapi musuh dan dengan turunnya hujan itu pula pasir menjadi lebih mantap dan dengan demikian memperteguh dengannya telapak kaki kamu sehingga kamu dapat berjalan lebih cepat lagi, karena kaki kamu menjadi mantap di tanah dan tidak terbenam di pasir.

Adapun perubahan air yang tidak menghilangkan keadaan atau sifatnya suci-menyucikan walaupun perubahan itu terjadi pada salah satu dari semua sifatnya baik dari warna, rasa, maupun baunya adalah sebagai berikut.

- a) Berubah karena tempatnya, seperti air yang tergenang atau mengalir di batu belerang.
 - b) Berubah karena lama tersimpan seperti air kolam.
 - c) Berubah karena sesuatu yang terjadi padanya, seperti berubah disebabkan ikan atau kiambang.
 - d) Berubah karena tanah yang suci, begitu juga segala perubahan yang sukar memeliharanya, misalnya berubah karena daun-daunan yang jatuh dari pohon-pohon yang berdekatan dengan sumur atau tempat-tempat air itu.⁷⁷
- 2) Air suci tetapi tidak menyucikan

Air suci tetapi tidak menyucikan yaitu air bersih yang telah bercampur dengan suatu zat yang suci, sedemikian rupa sehingga warnanya atau baunya sudah tidak dapat lagi disebut air mutlak.⁷⁸ Zatnya suci, tetapi tidak sah digunakan untuk menyucikan sesuatu. Yang termasuk dalam bagian ini terdapat tiga macam yaitu : a) air yang telah berubah salah satu sifatnya karena bercampur dengan suatu benda yang suci, selain dari perubahan yang tersebut di atas, seperti air kopi, air teh, air gula, dan sebagainya, b) air sedikit, kurang dari dua kulah, sudah terpakai untuk menghilangkan hadas atau menghilangkan hukum najis, sedangkan

⁷⁷Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1994), h. 14-15.

⁷⁸Muhammad Bagir Al-Habsyi, *Fiqh Praktis: Menurut al-Qur'an, as-Sunnah, dan Pendapat Para Ulama*, h. 48.

air itu tidak berubah sifatnya dan tidak pula bertambah timbangannya, c) air pohon-pohonan atau air buah-buahan, seperti air yang keluar dari tekunan pohon kayu (air nira), air kelapa, dan sebagainya.⁷⁹

3) Air yang bernajis

Menurut kesepakatan ulama jika air banyak yang terkena najis mengalami perubahan, baik berubah rasa, warnah maupun baunya maka air tersebut tidak boleh digunakan untuk bersuci. Sebaliknya, apabila air tersebut tidak mengalami perubahan (rasa, warnah dan bau), air ini tetap suci dan mensucikan. Hal ini berlandaskan hadits dari Abu Sa'id Al-Khudri ra. Dia berkata:

قيل يا رسول الله صلى الله أنتوضأ من بئر بضاعة؟ فقال رسول الله إن الماء طهور لا ينجسه شيء.

Artinya:

“Pernah ditanyakan kepada Rasulullah: wahai Rasulullah, apakah kita akan berwudhu dengan air sumur bidha'ah (salah satu sumur yang ada di kota Madinah yang biasa digunakan untuk membuang kain bekas pembalut wanita, daging anjing serta kotoran-kotoran lain)? Beliau menjawab: air itu suci dan mensucikan, tidak dinajiskan oleh suatu apapun.” (HR. At-Tirmiziy: 66).⁸⁰

4) Air yang makruh

Al-Baljuri dalam Kitab Darul Kutub Al-Ilmiyah menguraikan syarat dimakruhkannya air musyammas, yaitu sebagai berikut.

- a) Berada di daerah bercuaca panas seperti Mekah, Madinah, dan sebagainya. Sehingga, tidak makruh jika digunakan dalam daerah yang bercuaca sedang seperti negara Mesir, Syiria, dan lain-lain.
- b) Sinar dan panas matahari merubah kondisi air. Ini ditandai dengan konsentrasi air yang berubah karena munculnya zat yang berasal dari karat logam.
- c) Air berada pada wadah yang terbuat dari logam selain emas perak, seperti besi atau tembaga.
- d) Digunakan saat suhu air sedang panas.
- e) Dipanaskan saat cuaca terik sekali.

⁷⁹Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam*, h. 15.

⁸⁰Muhammad Ahmad Abdul Azis Salim, *Shahih Al-Bukhari*, (Juz I; Beirut: Dar al-Kutub al Ilmiyah, 2004), h. 183.

- f) Masih ada air selain musyammass yang dapat dipergunakan.
- g) Waktu sholat masih longgar, sehingga masih ada waktu untuk mencari air yang lain.⁸¹

C. Kerangka Pikir Penelitian

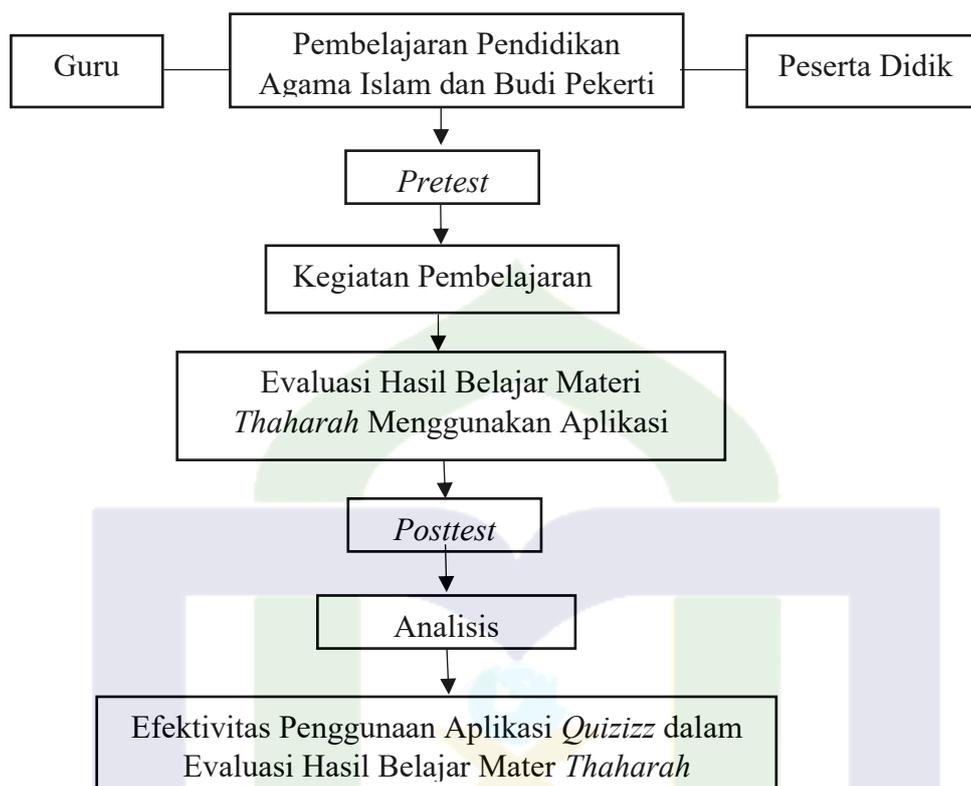
Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan, dimana tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga yakni: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Ahmad Susanto Hasil belajar secara garis besar dibagi menjadi 3 jenis, yaitu: “(a) pengetahuan dan pengertian (kognitif), (b) keterampilan dan kebiasaan (skill) dan (c) sikap dan cita-cita (afektif)”. a. Aspek Kognitif “Dalam ranah kognitif terdapat enam tingkatan hasil belajar dikemukakan oleh Bloom kemudian sekelompok psikolog memperbaharui pengetahuan dalam dimensi proses kognitif yaitu “mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan(C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), membuat (C6)”.

D. Bagan Kerangka Pikir

Kerangka berpikir adalah penjelasan sementara terhadap gejala yang menjadi objek permasalahan. Kerangka berpikir disusun berdasarkan tinjauan pustaka dan hasil penelitian yang relevan.⁸² Kerangka pikir disusun berdasarkan alur berpikir peneliti merujuk pada teori yang mendukung penelitian yang dilakukan. Kerangka pikir dituangkan dalam bentuk skema. Kerangka pikir dituangkan dalam bentuk skema. Dalam penelitian ini, penulis memfokuskan diri pada hal Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Melakukan Evaluasi Hasil Belajar pada Materi *Thaharah* di UPTD SD Negeri 47 Parepare. Berikut merupakan model kerangka berpikir yang penulis gunakan.

⁸¹Kumpanan, *Hukum Menggunakan Air Musyammass* (E-Jurnal Kumpanan Diakses 20 Februari 2023 Jam 21:00).

⁸²Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 34.



Gambar 2.9 Bagan Kerangka Pikir

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara yang akan dijadikan acuan dalam mencari jawaban yang benar dan konkrit, sehingga diperoleh kebenaran melalui pembuktian di lapangan. Hal tersebut sepadan dengan pendapat Suharsimi Arikunto hipotesis didefinisikan sebagai alternatif dugaan jawaban yang dibuat oleh peneliti bagi problematika yang diajukan dalam penelitiannya.⁸³

Hipotesis sebagai dugaan sementara yang kemudian akan dicari kebenarannya dengan mengumpulkan data melalui penelitian, sehingga diperoleh fakta yang ada dan terjadi di lapangan. Hipotesis dalam penelitian ini bukan hipotesis perbedaan atau hubungan melainkan hipotesis tindakan. Rumusan hipotesis tindakan memuat tindakan yang diusulkan untuk menghasilkan perbaikan yang diinginkan.

⁸³Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan Teori-Aplikasi* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007), h.162.

Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- H_a : Penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif dalam melakukan evaluasi hasil belajar pada materi *thaharah* di UPTD SD Negeri 47 Parepare.
- H_0 : Penggunaan aplikasi *Quizizz* tidak efektif dalam melakukan evaluasi hasil belajar pada materi *thaharah* di UPTD SD Negeri 47 Parepare.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Eksperimen

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan sebuah penelitian yang dilakukan untuk mencari akibat dari sesuatu yang dilakukan secara sengaja oleh peneliti. Penelitian eksperimen berasal dari Bahasa Latin *ex-periri* yang berarti menguji coba. Penelitian eksperimen adalah suatu tindakan dan pengamatan yang dilakukan untuk mengecek hipotesis atau mengenali hubungan sebab akibat antara gejala.⁸⁴ Melalui penelitian eksperimen ini menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab akibat serta berapa besar pengaruhnya dengan cara memberikan tindakan, perlakuan, atau *treatment* tertentu pada kelompok eksperimen dan menyediakan kelompok kontrol sebagai pembanding.

Adapun desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah bentuk *Pre-Experimental Design* tipe *One Group Pretest-Posttest*. Pada desain *One Group Pretest-Posttest Design*, terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* sesudah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.⁸⁵

Penelitian *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design* mengandung paradigma bahwa terdapat suatu kelompok diberi perlakuan (*pretest*) terlebih dahulu untuk diketahui kemampuan awal dari kelompok tersebut, kemudian setelah *treatment* selesai diberi perlakuan (*posttest*)

⁸⁴Salma, *Penelitian Eksperimen: Pengertian, Karakteristik, dan langkah-langkahnya* (Jakarta: Deepublish Beraksi 2021), h.12.

⁸⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2014), h. 110-111.

kembali untuk diketahui hasilnya. Dengan demikian, hasil perlakuan akan lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Dalam desain eksperimen ini dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dinamakan kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok pembanding atau kelompok kontrol.

Alur dari penelitian ini adalah kelas yang digunakan kelas penelitian (kelas eksperimen) diberi *pre-test* (O_1) kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan (X) yaitu menggunakan aplikasi *Quizizz* pada saat melakukan evaluasi hasil belajar, setelahnya diberikan *post-test* (O_2). Berikut ini merupakan tabel desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*.

Tabel 3.1. Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

| Kelompok | <i>Pre-Test</i> | Perlakuan | <i>Post-Test</i> |
|------------|-----------------|-----------|------------------|
| Eksperimen | O_1 | X | O_2 |

Sumber Data: Hardani, 2020: 350

Keterangan:

O_1 : Tes awal (*pre-test*) sebelum dilakukan perlakuan

X : Mendapat perlakuan penggunaan Aplikasi *Quizizz*

O_2 : Tes akhir (*post-test*) setelah diberi perlakuan

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan dengan berbagai tahapan, mulai dari pengurusan surat penelitian, pelaksanaan penelitian di lokasi penelitian hingga selesainya tahap analisis data dalam penelitian. Penelitian ini dimulai pada Juli 2023 sampai dengan September 2023. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024 selama satu bulan di sekolah.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 47 Parepare dan yang menjadi objek penelitiannya adalah peserta didik kelas IV.

C. Populasi, Sampel dan Sampling

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁸⁶ Sedangkan menurut Sanjaya populasi adalah keseluruhan yang menjadi target dalam menggeneralisasikan hasil penelitian. Populasi merupakan jumlah keseluruhan subjek atau target dalam sebuah penelitian.

Populasi yang dimaksudkan dalam penelitian ini merupakan keseluruhan subjek penelitian yang akan diteliti. Populasi bisa dikatakan jumlah seluruh target dalam sebuah penelitian. Populasi yang dijadikan dalam penelitian ini adalah semua peserta didik UPTD SD Negeri 47 Parepare Tahun Pelajaran 2023/2024 sejumlah 221 peserta didik dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 3.2 Populasi

| No | Kelas | Jumlah Peserta Didik |
|----|-------|----------------------|
| 1. | I.a | 27 Orang |
| 2. | I.b | 24 Orang |
| 3. | II.a | 27 Orang |
| 4. | II.b | 20 Orang |
| 4. | III | 32 Orang |
| 5. | IV | 22 Orang |
| 6. | V | 35 Orang |

⁸⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h. 80.

| | | |
|----|------|----------|
| 7. | VI.a | 22 Orang |
| 8. | VI.b | 12 Orang |

Sumber Data: Data Sekolah UPTD SD Negeri 47 Parepare

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian bagian dari populasi dalam artian hanya sebagian data dari populasi yang dapat kita jadikan sebagai sampel.⁸⁷ Apabila populasi sangat besar lalu peneliti tidak memungkinkan untuk mengambil secara keseluruhan karena disebabkan oleh tenaga, waktu, dana dan sebagainya maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut.⁸⁸ Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dipilih dan mewakili populasi tersebut.⁸⁹ Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV sebanyak 22 orang.

3. Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel dalam penelitian. Teknik sampling terbagi menjadi dua yaitu *probability sampling* dan *non probability sampling*. *Probability sampling* adalah suatu teknik sampling yang memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Sedangkan *non probability sampling* adalah teknik yang tidak memberikan peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.⁹⁰ Pengambilan sampel pada penelitian ini di dasarkan pada teknik pengambilan sampel secara

⁸⁷S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), h. 121.

⁸⁸Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian* (Bandung: CV. Alfabeta, 2002), h. 58.

⁸⁹A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*, h. 150.

⁹⁰Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), h. 65-66.

non probability sampling yaitu dengan menggunakan *purposive sampling* hal ini berdasarkan pada kebutuhan peneliti, dimana pada proses pemilihan sampelnya peneliti menentukan siapa yang berhak dijadikan sebagai sampel uji coba. Penentuan kelas IV sebagai sampel uji coba karena materi yang akan diujikan pada evaluasi hasil belajar yaitu materi *thaharah* termasuk dalam pokok bahasan materi kelas IV.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mengungkapkan atau menjangkau informasi kuantitatif dari responden sesuai lingkup penelitian.⁹¹ Metode pengumpulan data dapat pula diartikan sebagai metode yang digunakan oleh seorang peneliti dalam mengumpulkan data yang ada di lapangan. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes, angket, observasi dan dokumentasi.

1. Tes

Menurut Djamarah, tes merupakan salah satu cara untuk menaksir besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung yaitu melalui respons seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan.⁹² Tes merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁹³ Tes digunakan sebagai alat ukur yang objektif untuk mengukur dan membandingkan psikis dan tingkah laku seseorang. Dalam penelitian ini, tes

⁹¹Wiratna Sujarweni, *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis dan Mudah Dipahami* (Yogyakarta: Pustaka Baru Pers, 2014), h. 74.

⁹²S. Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Cet. V; Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), h. 57.

⁹³Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 185.

digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik tentang materi *thaharah* dalam ranah kognitif.

2. Angket

Angket disebut pula sebagai kuisioner. Metode angket merupakan serangkaian atau daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis, kemudian diberikan kepada responden untuk dijawab dan hasil jawabannya dikembalikan kepada peneliti.⁹⁴ Angket merupakan teknik pengumpulan data yang berisi daftar pernyataan atau pernyataan yang telah disusun kemudian dibagikan kepada responden untuk dijawab.

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberi sejumlah pertanyaan atau pernyataan dalam bentuk tertulis dan dijawab secara tertulis pula oleh responden. Dalam penelitian ini penulis menggunakan angket tertutup secara langsung, maksudnya angket tersebut diberikan secara langsung kepada responden untuk memilih alternatif jawaban yang telah disediakan. Data yang dikumpulkan melalui angket dalam penelitian ini adalah data tentang efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar peserta didik pada materi *thaharah* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare.

3. Observasi

Observasi atau pengamatan langsung adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapat gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut.⁹⁵ Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang dampak tindakan dalam proses pembelajaran.

⁹⁴Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h.123.

⁹⁵Sofyan Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17* (Cet. IV Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2017), h. 42.

Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan secara langsung selama proses pembelajaran hingga proses evaluasi hasil belajar. Tujuan penggunaan metode observasi dalam penelitian ini adalah mengamati aktivitas peserta didik dan aktivitas guru selama proses pembelajaran dan pelaksanaan evaluasi hasil belajar peserta didik pada materi *thaharah*.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan.⁹⁶ Berdasarkan hal tersebut, maka dalam hal ini peneliti akan mengumpulkan dokumen-dokumen yang terkait dengan permasalahan pada objek yang akan diteliti.

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data dari sekolah seperti data efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz*, data hasil belajar, profil sekolah, jumlah peserta didik, sarana dan prasarana, keadaan guru, dan visi misi sekolah, dll.

E. Definisi Operasional Variabel

1. Efektivitas: kemampuan ketepatan dari suatu kegiatan atau program yang berfungsi untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam hal ini efektivitas yang akan dicapai yaitu dalam pelaksanaan evaluasi hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*.

⁹⁶Basrovi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), h. 158.

2. Aplikasi *Quizizz*: media pembelajaran *online* yang bisa digunakan sebagai alat evaluasi hasil belajar berbasis permainan kuis interaktif dalam pembelajaran di kelas atau pun di luar kelas.
3. Pelaksanaan Evaluasi Hasil Belajar Materi *Thaharah*: kegiatan sistematis dan terencana yang dilakukan untuk mengetahui pencapaian belajar dari peserta didik dalam aspek kognitif pada materi *thaharah* dengan menggunakan instrumen yang telah ditetapkan.

F. Instrumen Penelitian

*Information about the instrument to be used in data collection is an essential component of a survey method plan.*⁹⁷ Informasi tentang instrumen yang akan digunakan dalam pengumpulan data merupakan komponen penting dari rencana metode *survey*. Instrumen adalah alat bantu yang dipilih atau digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan pengumpulan data menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.⁹⁸ Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang telah memenuhi persyaratan akademis sehingga dapat digunakan untuk mengukur suatu objek atau variabel penelitian. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Tes

Pada penelitian ini data yang akan dikumpulkan berupa data tentang hasil belajar sehingga instrumen yang digunakan berupa instrumen tes. Tes prestasi hasil belajar merupakan tes yang disusun secara terencana untuk mengungkap

⁹⁷Jhon W. Creswell, *Research Design Qualitative & Quantitative Approaches* (London: International Education and Professional Publisher, 1994), h.120.

⁹⁸Sutrisno Hadi, *Metodologi Research* (Cet. XVI; Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada, 1984), h.70.

informasi subjek atau bahan-bahan yang telah diajarkan.⁹⁹ Instrumen tes yang akan diberikan kepada peserta didik berupa tes objektif yang berbentuk pilihan ganda sebanyak 15 nomor tentang materi *Thaharah*.

2. Angket

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan hanya menggunakan satu kelas saja sebagai kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen tersebut diberikan angket yang berisi pernyataan terhadap perlakuan yang diberikan. Angket merupakan instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk teknik pengumpulan data angket. Angket yang diberikan berbentuk daftar *check-list* yang berisikan pernyataan-pernyataan yang berhubungan dengan indikator-indikator variabel penelitian dan alternatif jawaban yang telah disediakan. Terdapat 15 pernyataan untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dan 15 pernyataan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar pada materi *Thaharah*. Pernyataan-pernyataan yang diberikan terdiri atas pernyataan positif dan pernyataan negatif, di mana setiap pernyataan diikuti empat alternatif jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Adapun pedoman pemberian skor untuk setiap pernyataan positif adalah 4, 3, 2, 1, sedangkan untuk pernyataan negatif dengan skor 1, 2, 3, 4.

a. Uji Validitas Instrumen Angket

Validitas berkaitan dengan apakah alat ukur yang dipakai secara tepat mengukur konsep yang ingin diukur. Oleh karena itu, alat ukur yang digunakan dalam sebuah penelitian harus mempunyai validitas yang tinggi.¹⁰⁰ Uji validitas

⁹⁹Saifuddin Azwar, *Tes Prestasi: Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*, (Bandung: Pustaka Pelajar, 2007), h. 9.

¹⁰⁰Eriyanto, *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*, Edisi I (Cet. I; Jakarta: Kencana, 2011), h. 259

data digunakan untuk menguji apakah instrumen yang digunakan valid atau tidak. Uji validitas yang digunakan menggunakan uji validitas konstruk. Hasil instrumen disebut valid jika data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan program bantuan SPSS Versi 25 (*Analyze* → *Correlate* → *Bivariate* → *Correlations Coefficient* klik *Pearson*). Dengan kriteria pengujian apabila harga koefisien korelasi (r_{xy}) yang diperoleh dari hasil perhitungan lebih besar dari harga r_{tabel} ($r_{hitung} > r_{tabel}$) maka instrumen dinyatakan valid.

Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen. Suatu instrumen valid atau shahih mempunyai validitas yang tinggi item-item pertanyaan korelasi signifikan dengan skor total menunjukkan item-item tersebut dianggap valid, jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka instrumen atau item-item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).

1) Uji Validitas Instrumen Angket Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

Instrumen angket penggunaan aplikasi *Quizizz* terdiri dari 15 item pernyataan yang di dalamnya terdapat 10 pernyataan positif dan 5 pernyataan negatif. Adapun hasil uji validitas instrumen angket penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Instrumen Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

| No. Item | Nilai R_{hitung} | Nilai R_{tabel} | Keterangan |
|----------|--------------------|-------------------|------------|
| 1 | 0.451 | 0.4044 | Valid |
| 2 | 0.787 | 0.4044 | Valid |
| 3 | 0.563 | 0.4044 | Valid |
| 4 | 0.690 | 0.4044 | Valid |
| 5 | 0.663 | 0.4044 | Valid |
| 6 | 0.583 | 0.4044 | Valid |
| 7 | 0.668 | 0.4044 | Valid |

Lanjutan Tabel 3.3

| No. Item | Nilai R_{hitung} | Nilai R_{tabel} | Keterangan |
|----------|--------------------|-------------------|------------|
| 8 | 0.624 | 0.4044 | Valid |
| 9 | 0.565 | 0.4044 | Valid |
| 10 | 0.622 | 0.4044 | Valid |
| 11 | 0.478 | 0.4044 | Valid |
| 12 | 0.603 | 0.4044 | Valid |
| 13 | 0.628 | 0.4044 | Valid |
| 14 | 0.561 | 0.4044 | Valid |
| 15 | 0.612 | 0.4044 | Valid |

Sumber Data: Hasil Angket Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa instrumen untuk penggunaan aplikasi yang terdiri dari 15 item pernyataan dinyatakan valid semua, karena $r_{hitung} \geq r_{tabel}$.

2) Uji Validitas Instrumen Angket Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Melaksanakan Evaluasi Hasil Belajar pada Materi *Thaharah*

Instrumen angket efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar pada materi *Thaharah* terdiri dari 15 item pernyataan yang di dalamnya terdapat 10 pernyataan positif dan 5 pernyataan negatif. Adapun hasil uji validitas instrumen angket efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar pada materi *Thaharah* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Melaksanakan Evaluasi Hasil Belajar pada Materi *Thaharah*

| No. Item | Nilai R_{hitung} | Nilai R_{tabel} | Keterangan |
|----------|--------------------|-------------------|------------|
| 1 | 0.485 | 0.4044 | Valid |
| 2 | 0.593 | 0.4044 | Valid |
| 3 | 0.492 | 0.4044 | Valid |
| 4 | 0.532 | 0.4044 | Valid |
| 5 | 0.450 | 0.4044 | Valid |
| 6 | 0.790 | 0.4044 | Valid |

Lanjutan Tabel 3.4

| No. Item | Nilai R_{hitung} | Nilai R_{tabel} | Keterangan |
|----------|--------------------|-------------------|------------|
| 7 | 0.489 | 0.4044 | Valid |
| 8 | 0.584 | 0.4044 | Valid |
| 9 | 0.583 | 0.4044 | Valid |
| 10 | 0.659 | 0.4044 | Valid |
| 11 | 0.435 | 0.4044 | Valid |
| 12 | 0.463 | 0.4044 | Valid |
| 13 | 0.454 | 0.4044 | Valid |
| 14 | 0.470 | 0.4044 | Valid |
| 15 | 0.458 | 0.4044 | Valid |

Sumber Data: Hasil Angket Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Melaksanakan Evaluasi Hasil Belajar Materi *Thaharah*

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa instrumen untuk penggunaan aplikasi yang terdiri dari 15 item pernyataan dinyatakan valid semua, karena $r_{hitung} \geq r_{tabel}$.

b. Uji Reliabilitas Instrumen Angket

Pengujian reliabilitas instrumen dalam penelitian ini adalah reliabilitas internal, karena diperoleh dengan cara menganalisis data dari satu kali pengumpulan data. Kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen. Suatu instrumen dikatakan reliabel jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan atau pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Adapun uji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel dengan menggunakan teknik ini, bila koefisien reliabilitas (r_{11}) > 0.6 .¹⁰¹ Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS Versi 25 (*Analyze* → *Scale* → *Reliability Analyze* → *Model* klik *Alpha*).

¹⁰¹Sofyan Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*, h.175.

Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

| Instrumen | Cronbach's Alpha | Jumlah Item |
|--|------------------|-------------|
| Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> | 0.877 | 15 |
| Efektivitas penggunaan aplikasi <i>Quizizz</i> dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar pada materi <i>Thaharah</i> | 0.816 | 15 |

Sumber Data: Hasil Angket

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa untuk item penggunaan aplikasi *Quizizz* memiliki koefisien *Alpha Cronbach* sebesar 0.877, maka instrumen tersebut reliabel karena $r_{11} = 0.877 > 0.6$. Sama halnya dengan item efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar pada materi *thaharah* memiliki koefisien *Alpha Cronbach* sebesar 0.816, maka instrumen tersebut reliabel karena $r_{11} = 0.816 > 0.6$

3. Lembar Observasi

Instrumen yang digunakan untuk teknik pengumpulan data observasi adalah lembar observasi yang berbentuk daftar *chek list*. *Chek list* atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang diamati pada saat di lapangan. Dengan pedoman tersebut observer memberi tanda cek (\checkmark) untuk menentukan “ada atau tidak adanya” sesuatu berdasarkan hasil pengamatannya.¹⁰² Daftar cek ini nantinya akan memuat aspek yang akan diamati berkaitan dengan aktivitas peserta didik dan aktivitas guru pada saat proses pelaksanaan evaluasi hasil belajar materi *thaharah* menggunakan aplikasi *Quizizz*.

4. Dokumentasi

Instrumen untuk dokumentasi berupa dokumen-dokumen yang berhubungan dengan profil sekolah, data peserta didik, data guru Pendidikan Agama Islam UPTD SD Negeri 47 Parepare, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

¹⁰²Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan* (Cet. III; Jakarta, PT Fajar Interpatama Mandiri, 2015), h. 247

(RPP), dokumen tentang kegiatan tambahan guru Pendidikan Agama Islam, serta foto-foto yang diambil selama penelitian ini berlangsung yang berhubungan dengan penelitian ini. Instrumen atau alat yang digunakan dalam pengumpulan data ini berupa catatan-catatan kecil dan juga android pribadi peneliti untuk mengambil gambar data-data penting yang berhubungan dengan penelitian ini.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian merupakan salah satu langkah yang paling kritis dalam penelitian. Peneliti harus memastikan analisis yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan apakah menggunakan analisis statistik atau non-statistik. Pemilihan teknik ini disesuaikan dengan jenis data yang dikumpulkan.¹⁰³

Data yang telah dikumpulkan di lapangan perlu dilakukan analisis data karena tanpa melalui analisis data maka data penelitian tidak memiliki arti oleh karena itu dalam penelitian kuantitatif analisis data yang digunakan adalah menggunakan teknik analisis deskriptif dan teknik analisis inferensial.¹⁰⁴

1. Analisis Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan analisis atau metode yang digunakan dalam penelitian untuk meringkas dan menggambarkan hal-hal penting dalam penelitian, bentuk penyajian datanya berupa distribusi frekuensi, diagram batang, grafik garis dan sebagainya serta menyajikan data mengenai mean, median, modus, standar deviasi.¹⁰⁵ Statistik deskriptif berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

¹⁰³Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Cet. XXVII; Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 40.

¹⁰⁴Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur* (Cet. II; Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h.18.

¹⁰⁵Irwan Budi Santoso, *Statistika untuk Teknik Informatika* (Cet. I; Malang: UIN Malik Press, 2013), h.13.

a. Rentang Skor (R)

$$R = X_{tr} - X_{tl} \dots^{106}$$

Keterangan :

X_{tr} = data terbesar

X_{tl} = data terkecil

b. Rata-Rata (Mean)

$$x = \frac{\sum_{i=1}^k f_i X_i}{\sum_{i=1}^k f_i} \dots^{107}$$

Persentase nilai rata-rata :

$$p \frac{f}{n} \times 100 \% \dots^{108}$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

F = Frekuensi yang dicari persentasinya

N = Banyaknya sampel responden.¹⁰⁹

c. Standar Deviasi

Standar deviasi juga disebut sebagai simpangan baku yang berfungsi untuk menunjukkan ukuran variansi pada sampel dan mengetahui apakah sampel yang digunakan sudah mewakili populasi dalam penelitian.

Adapun rumusnya yaitu sebagai berikut:

$$S = \sqrt{\frac{\sum F_i \cdot (X_i - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

¹⁰⁶Arif Tiro, *Dasar-Dasar Statistika* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016), h.103.

¹⁰⁷Arif Tiro, *Dasar-Dasar Statistika*, h.103.

¹⁰⁸Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Cet. XIV: Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), h.43.

¹⁰⁹Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), h.130.

Keterangan:

S = Standar Deviasi

n = Banyaknya Data

f_i = Frekuensi ke-i

X_i = data ke-i

\bar{X} = Nilai rata-rata distribusi data.¹¹⁰

d. Variansi

Variansi merupakan bentuk akar pangkat 2 dari simpangan baku. Biasanya ukuran variansi ini diberi simbol s^2 yang menjadi ukuran simpangan adalah simpangan baku, namun demikian ukuran pangkat dua dari simpangan baku, sehingga bias juga dianggap sebagai ukuran penyebaran.¹¹¹ Adapun rumusnya sebagai berikut.

$$S^2 = \frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n}$$

Keterangan:

S^2 = Variansi

n = Banyaknya Data

X_i = Data ke-i

\bar{X} = Nilai rata-rata distribusi data.¹¹²

2. Analisis Inferensial

Statistik inferensial merupakan salah satu pengujian dalam penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk melakukan pengujian mengenai dugaan atau hipotesis dalam penelitian kemudian dijadikan sebagai kesimpulan dari hasil

¹¹⁰Andi Supangat, *Statistika: Dalam Kajian Deskriptif, Inferensi, dan Nonparametrik* (Cet. I; Jakarta: Prenandamedia Group, 2007), h.101.

¹¹¹Nursalam, *Statistik untuk Penelitian* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), h.72.

¹¹²Andi Supangat, *Statistika: Dalam Kajiadn Deskriptif, Inferensi, dan Nonparametrik*, h. 102.

analisis yang dilakukan. Penelitian ini melakukan pengujian dengan satu sampel tentang efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar, maka adapun tahapan analisisnya adalah sebagai berikut.

a. Uji Normalitas Data

Tujuan dilakukan uji normalitas terhadap serangkaian data adalah untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Bila data berdistribusi normal, maka dapat digunakan uji statistik berjenis parametrik. Sedangkan bila data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji statistic non-parametrik. Ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk menguji normalitas data.¹¹³ Untuk pengujian tersebut digunakan rumus Chi-kuadrat yang dirumuskan sebagai berikut.¹¹⁴

$$X^2_{hitung} = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

| | |
|-------|------------------------------|
| X^2 | = Nilai Chi-Kuadrat Hitung |
| O_i | = Frekuensi Hasil Pengamatan |
| E_i | = Frekuensi Harapan |
| K | = Banyaknya Kelas |

Kriteria pengujian normal apabila X^2_{hitung} lebih kecil dari X^2_{tabel} dimana X^2_{tabel} diperoleh dari daftar X^2 dengan $dk = (k-3)$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

b. Uji Homogenitas Data

¹¹³Sofyan Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*, h.153.

¹¹⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek* (Cet. XII, Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h.270.

Pengujian homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah objek (tiga sampel atau lebih) yang diteliti memiliki varian yang sama. Dalam penelitian ini menggunakan rumus uji Herley dalam uji homogenitas. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$F(\max) = \frac{\text{Variansi terbesar}}{\text{Variansi terkecil}}$$

Hasil L hitung $F(\max)$ dibandingkan dengan $F(\max)$ tabel, adapun kriteria pengujiannya sebagai berikut.

H_0 diterima jika $F(\max)_{\text{hitung}} \leq F(\max)_{\text{tabel}}$

H_0 ditolak jika $F(\max)_{\text{hitung}} > F(\max)_{\text{tabel}}$

Jika H_0 diterima maka variansi homogeny, sedangkan jika H_1 diterima maka variansi tidak homogen. Uji homogenitas variansi dengan rumus Harley bias digunakan jika jumlah sampel antar kelompok sama.¹¹⁵

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui dugaan sementara yang dirumuskan dalam hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t satu kelompok untuk desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

Xd = Deviasi masing-masing subjek ($d - Md$)

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

d = ditentukan dengan $N-1$

¹¹⁵Agus Irianto, *Statistik: Konsep Dasar dan Aplikasinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), h.276.

Berikut ini langkah-langkah dalam melakukan uji hipotesis.

- 1) Mencari harga Md dengan menggunakan rumus berikut ini.

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = Subjek pada sampel

- 2) Mencari harga $\sum x^2 d$ dengan menggunakan rumus berikut ini

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan:

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = Subjek pada sampel.¹¹⁶

- 3) Menentukan harga t hitung dengan menggunakan rumus uji- t satu kelompok.
- 4) Menentukan pengambilan Keputusan atau kriteria yang signifikan.

Jika $\alpha < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 diterima, artinya penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar peserta didik pada materi *Thaharah* kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare.

Jika $\alpha > 0,05$ dan $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, artinya penggunaan aplikasi *Quizizz* tidak efektif dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar peserta didik pada materi *Thaharah* kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare.

Nilai t_{tabel} ditentukan dengan dk (derajat kebebasan) dan nilai signifikansi. Harga dk diketahui melalui persamaan $dk = n - 1$, dimana n adalah jumlah data. Adapun taraf signifikansinya $\alpha = 0,05$.

¹¹⁶Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*, h. 350-351.

Paparan rumus dalam analisis diatas merupakan gambaran mengenai tahapan dan analisis pada penelitian ini namun sebenarnya untuk memudahkan peneliti dalam mengolah data, peneliti menggunakan aplikasi SPSS versi 25.

H. Prosedur Eksperimen

Pada penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*, terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan dalam melakukan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pelaporan.

1. Tahap persiapan

- a. Mengobservasi sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian.
- b. Studi literatur mengenai materi yang diajarkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
- c. Menetapkan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar serta pokok bahasan dan sub pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian.
- d. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran.
- e. Membuat kisi-kisi instrumen.
- f. Membuat instrumen penelitian berbentuk tes objektif.
- g. Membuat kunci jawaban.

2. Tahap Pelaksanaan

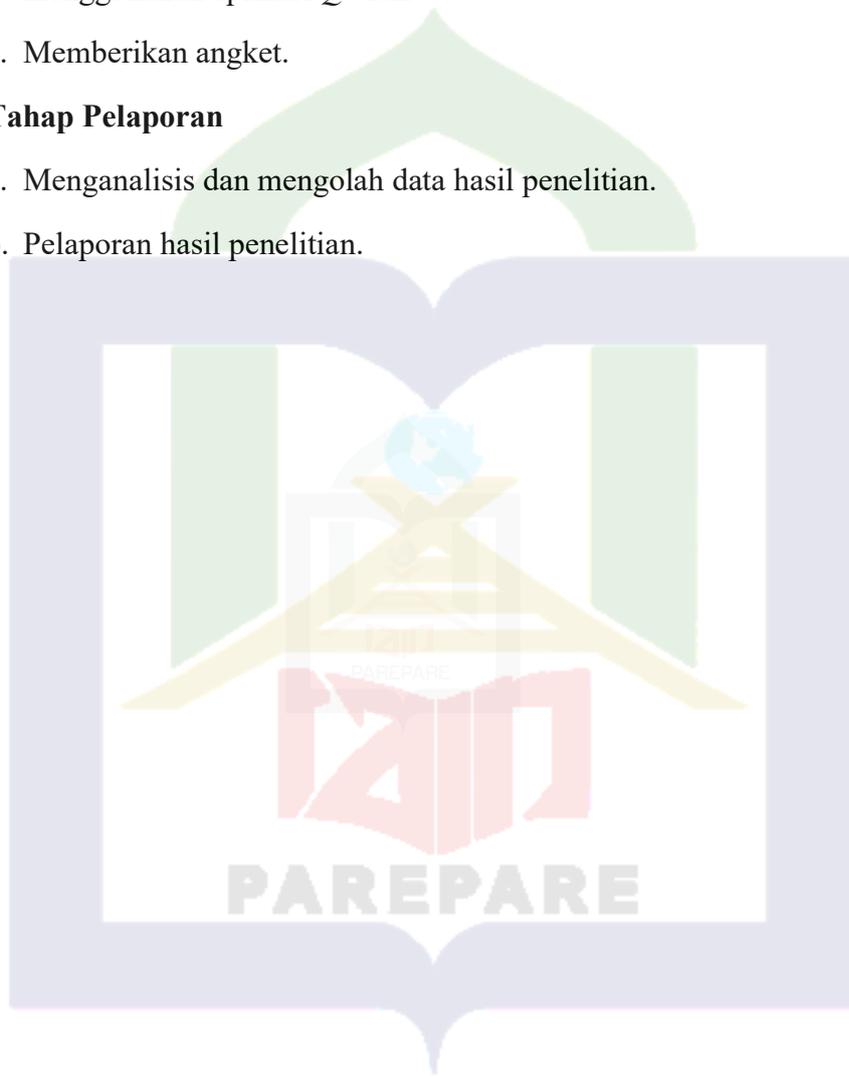
Pada tahap pelaksanaan penelitian ini, peneliti terjun langsung ke lapangan dalam hal ini ke sekolah yang menjadi tempat penelitian. Pada tahap pelaksanaan terdapat beberapa langkah yang dilakukan yaitu sebagai berikut.

- a. Mengambil sampel penelitian berupa kelas yang sudah ada. Pada penelitian ini sampel penelitian adalah peserta didik kelas IV.

- b. Melaksanakan proses pembelajaran pada materi *Thaharah* berdasarkan RPP yang telah dibuat. Di kelas IV akan dilakukan *treatment* dengan memberikan materi pembelajaran dan evaluasi hasil belajar menggunakan aplikasi *Quizizz*.
- c. Memberikan angket.

3. Tahap Pelaporan

- a. Menganalisis dan mengolah data hasil penelitian.
- b. Pelaporan hasil penelitian.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Penggunaan Aplikasi *Quizizz* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti UPTD SD Negeri 47 Parepare

Pada bagian ini data yang disajikan adalah deskripsi data mengenai gambaran tentang penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare. Oleh karena itu, data yang disajikan berdasarkan temuan penelitian yakni mendeskripsikan nilai rata-rata, median, modus, standar deviasi, varians, nilai maksimum, dan nilai minimum.

Tabel 4.1 Hasil Analisis Deskriptif Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

| Statistics | | |
|------------------------------------|---------|-----------------|
| Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> | | |
| N | Valid | 22 |
| | Missing | 0 |
| Mean | | 50.77 |
| Std. Error of Mean | | .969 |
| Median | | 50.50 |
| Mode | | 53 ^a |
| Std. Deviation | | 4.545 |
| Variance | | 20.660 |
| Range | | 14 |
| Minimum | | 43 |
| Maximum | | 57 |
| Sum | | 1117 |

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Sumber Data: Hasil Angket Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa data yang diperoleh tentang penggunaan aplikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi

Pekerti kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare berada pada skor antara 43 sampai 57 dengan nilai terendah sebesar 43 dan nilai tertinggi sebesar 57, nilai rata-rata sebesar 50.77 nilai median sebesar 50.50, nilai modus sebesar 53, nilai standar deviasi sebesar 4.545, dan nilai varians sebesar 20.660.

Berdasarkan hasil uji statistik deskriptif di atas dapat disimpulkan bahwa dari 15 pernyataan angket tentang penggunaan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare yang telah diberikan, skor tertinggi yang dapat diperoleh sebesar 57 dan skor terendah sebesar 43 dari skor maksimum 60 berdasarkan pedoman skor skala likert 4 dengan 15 pernyataan.

Setelah diperoleh harga mean, median, modus, standar deviasi dan varians, selanjutnya data tersebut disajikan dalam tabel distribusi frekuensi.

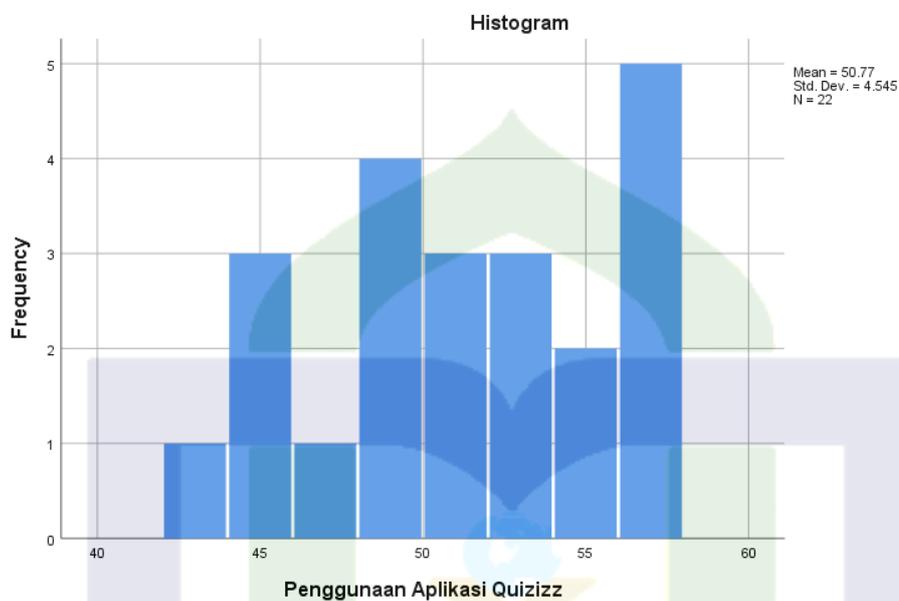
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

| No. | Interval | Frekuensi | Presentase |
|---------------|----------|-----------|-------------|
| 1 | 43 – 45 | 4 | 18.18% |
| 2 | 46 – 48 | 3 | 13.64% |
| 3 | 49 – 51 | 5 | 22.73% |
| 4 | 52 – 54 | 4 | 18.18% |
| 5 | 55 – 57 | 6 | 27.27% |
| 6 | 58 – 60 | 0 | 0.00% |
| Jumlah | | 22 | 100% |

Sumber Data: Hasil Angket Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

Setelah data disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, langkah berikutnya adalah penyajian data dalam bentuk histogram untuk memperjelas rangkuman data deskriptif frekuensi penggunaan aplikasi *Quizizz* pada

pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare.



Gambar 4.1 Histogram penggunaan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dan histogram di atas, terlihat bahwa responden yang memiliki skor interval 43 – 45 sebanyak 4 orang (18.18%), responden yang memiliki skor interval 46 – 48 sebanyak 3 orang (13.64%), responden yang memiliki skor interval 49 – 51 sebanyak 5 orang (22.73%), responden yang memiliki skor interval 52 – 54 sebanyak 4 orang, responden yang memiliki skor interval 55 – 57 sebanyak 6 orang (27.27%) dan tidak ada satupun responden yang berada pada skor interval 58 - 60. Oleh karena itu, dapat terlihat bahwa skor responden dengan frekuensi terbesar berada pada kelas interval 55 – 57 sebanyak 6 orang (27.27%) dan skor responden dengan frekuensi terkecil berada pada kelas interval 58 – 60 yang menunjukkan frekuensi nol.

Skor total variabel penggunaan aplikasi penggunaan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IV UPTD SD

Negeri 47 Parepare yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 1117. Sementara itu, skor ideal untuk penggunaan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare adalah $4 \times 15 \times 22 = 1320$ ($4 =$ skor tertinggi tiap item, $15 =$ jumlah butir instrumen, dan $22 =$ jumlah responden). Dengan demikian, nilai penggunaan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare yang ditampilkan adalah $1117 : 1320 = 0.846$ atau $84,6\%$ dari nilai ideal atau kriterium yang ditetapkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare berada pada kategori sangat baik. Penentuan kategori dari skor penggunaan menggunakan kriteria bentuk presentase sebagai berikut.

Tabel 4.3 Kriteria Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

| Persentase | Kriteria |
|------------|---------------|
| 0% - 20% | Sangat Kurang |
| 21% - 40% | Kurang |
| 41% - 60% | Sedang |
| 61% - 80% | Baik |
| 81% - 100% | Sangat Baik |

Sumber Data: Nurjannah, 2010: 7

Hasil yang diperoleh melalui angket yang menunjukkan penggunaan aplikasi *Quizizz* berada pada kategori sangat baik dengan nilai persentase $84,6\%$. Hal ini sejalan dengan dengan hasil observasi selama pelaksanaan penelitian ini, di mana peneliti juga ikut terlibat dalam mengamati proses evaluasi hasil belajar menggunakan aplikasi *Quizizz*. Terlihat bahwa peserta didik memberikan respon positif ketika diperkenalkan tentang aplikasi *Quizizz*, karena aplikasi ini masih merupakan hal baru bagi mereka dan aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur

yang dapat menarik perhatian peserta didik serta membuat proses evaluasi terasa lebih menyenangkan. Meskipun merupakan sesuatu yang baru namun dalam penggunaannya, peserta didik tidak menemukan kendala yang berarti. Hal ini tentu tidak terlepas dari adanya penjelasan tentang langkah-langkah penggunaan aplikasi *Quizizz* yang diberikan dan peserta didik memperhatikan penjelasan dengan cermat. Dengan adanya aplikasi *Quizizz* dapat memudahkan guru dalam memberikan soal kepada peserta didik. Selain itu, di era perkembangan teknologi saat ini, kebutuhan akan pemahaman teknologi perlu diperhatikan agar proses pembelajaran khususnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat terlaksana dengan baik dan mengikuti perkembangan zaman.

2. Pelaksanaan Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di UPTD SD Negeri 47 Parepare Menggunakan Aplikasi *Quizizz*

Kegiatan evaluasi menggunakan aplikasi *Quizizz* digunakan pada proses evaluasi hasil belajar materi *Thaharah* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada kelas eksperimen yaitu kelas IV. Adapun langkah-langkah pelaksanaan evaluasi hasil belajar menggunakan aplikasi *Quizizz* yang diterapkan oleh peneliti mulai dari tahap perencanaan evaluasi, tahap pelaksanaan hingga tahap tindak lanjut evaluasi adalah sebagai berikut.

- a. Peneliti merancang adanya proses evaluasi hasil belajar berbasis aplikasi *Quizizz*.
- b. Peneliti membuat soal pada aplikasi *Quizizz*.
- c. Peneliti mencetak kertas *barcode* dari aplikasi *Quizizz*.
- d. Peneliti menyiapkan laptop, proyektor dan *smartphone* yang akan digunakan pada saat evaluasi.
- e. Peneliti menata jarak posisi duduk peserta didik agar tidak terjadi kecurangan dalam mengerjakan soal evaluasi.

- f. Peneliti menginput nama peserta didik pada aplikasi *Quizizz*
- g. Peneliti membagikan kertas *barcode* kepada seluruh peserta didik.
- h. Peneliti menjelaskan petunjuk penggunaan kertas *barcode* dalam menjawab soal evaluasi melalui aplikasi *Quizizz*.
- i. Peneliti menjelaskan peraturan evaluasi.
- j. Peneliti menampilkan soal evaluasi melalui aplikasi *Quizizz*.
- k. Peserta didik menjawab soal evaluasi menggunakan kertas *barcode* yang telah dibagikan.
- l. Peneliti melakukan *scan* kertas *barcode* masing-masing peserta didik melalui *smartphone*.
- m. Peserta didik dan peneliti memastikan seluruh jawaban telah terinput melalui *proyektor*.
- n. Peneliti menampilkan rekap poin dari semua peserta didik melalui aplikasi *Quizizz*.
- o. Peserta didik mencermati nilai yang telah mereka peroleh dan letak kesalahannya menjawab di aplikasi *Quizizz*.
- p. Peneliti memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik yang telah mengerjakan soal evaluasi dengan baik.
- q. Peneliti menjelaskan tentang jawaban yang masih keliru kepada peserta didik.

Pada saat proses evaluasi hasil belajar materi *thaharah* menggunakan aplikasi *Quizizz* berlangsung, observer melakukan observasi terhadap aktivitas peserta didik dan aktivitas guru. Hasil observasi selanjutnya diolah dan diinterpretasikan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

Pada bagian ini data yang disajikan adalah deskripsi data berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas peserta didik pada saat proses

pelaksanaan evaluasi hasil belajar menggunakan aplikasi *Quizizz*. Terdapat delapan aspek yang diamati observer pada saat proses pelaksanaan evaluasi hasil belajar berlangsung dengan menggunakan skala satu sampai empat, sehingga nilai ideal yang dapat diperoleh berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik adalah $8 \times 4 = 32$ ($8 =$ jumlah aspek yang diamati, $4 =$ skor tertinggi tiap aspek). Adapun hasil observasi aktivitas peserta didik selama proses pelaksanaan evaluasi hasil belajar menggunakan aplikasi *Quizizz* adalah sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

| No | Nama | Skor Ideal | Skor Perolehan | Nilai | Kategori |
|----|------------------------------|------------|----------------|-------|-------------|
| 1 | Adiba Sakinah | 32 | 31 | 97 | Sangat Baik |
| 2 | Aji Mumstad Akbar Sugara | 32 | 27 | 84 | Sangat Baik |
| 3 | Akifa Nabila Anwar | 32 | 27 | 84 | Sangat Baik |
| 4 | Aqila Jenita Putri Budiyanto | 32 | 29 | 91 | Sangat Baik |
| 5 | Ibnu Abbas | 32 | 23 | 72 | Baik |
| 6 | Muhammad Al Fathir | 32 | 30 | 94 | Sangat Baik |
| 7 | Muhammad Dzakir Syahputra | 32 | 31 | 97 | Sangat Baik |
| 8 | Muhammad Fadlan | 32 | 32 | 100 | Sangat Baik |
| 9 | Muhammad Faqih An Nash | 32 | 31 | 97 | Sangat Baik |
| 10 | Muhammad Fharid Taufiq | 32 | 31 | 97 | Sangat Baik |
| 11 | Muhammad Habibie Hamka | 32 | 29 | 91 | Sangat Baik |
| 12 | Muhammad Rezky Irsan | 32 | 28 | 88 | Sangat Baik |
| 13 | Muhammad Riffat | 32 | 28 | 88 | Sangat Baik |
| 14 | Naya Nur Fatiha | 32 | 26 | 81 | Sangat Baik |
| 15 | Nur Aqila Nazhifa | 32 | 22 | 69 | Baik |
| 16 | Sinta Dewi | 32 | 25 | 78 | Baik |

Lanjutan Tabel 4.4

| No | Nama | Skor Ideal | Skor Perolehan | Nilai | Kategori |
|------------------|-------------------------|------------|----------------|-------|-------------|
| 17 | Siti Aqifa Syauqia | 32 | 27 | 84 | Sangat Baik |
| 18 | Siti Nuri Halizah | 32 | 30 | 94 | Sangat Baik |
| 19 | Syalwaqiah Syahrul Aksa | 32 | 32 | 100 | Sangat Baik |
| 20 | Taufiqurrahman | 32 | 30 | 94 | Sangat Baik |
| 21 | Wilka Sumaera | 32 | 31 | 97 | Sangat Baik |
| 22 | Yasmin Abira | 32 | 28 | 88 | Sangat Baik |
| Jumlah | | | 628 | 1963 | |
| Rata-rata | | | 29 | 89 | |

Sumber Data: Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik oleh Observer

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa skor tertinggi yang diperoleh peserta didik pada hasil observasi adalah 32 dan skor terendah yaitu 22. Dengan rincian terdapat dua orang peserta didik yang memperoleh skor idel yaitu 32, lima orang peserta didik yang memperoleh skor 31, tiga orang peserta didik yang memperoleh skor 30, dua orang peserta didik yang memperoleh skor 29, tiga orang peserta didik yang memperoleh skor 28, tiga orang peserta didik yang memperoleh skor 27, satu orang peserta didik yang memperoleh skor 26, satu orang peserta didik yang memperoleh skor 25, dan satu orang peserta didik yang memperoleh skor 22.

Selanjutnya, data hasil observasi aktivitas peserta didik diinterpretasikan menggunakan tabel kategorisasi aktivitas peserta didik di bawah ini.

Tabel 4.5 Kategori Aktivitas Peserta Didik

| Persentase | Kriteria |
|------------|---------------|
| 0% - 20% | Sangat Kurang |
| 21% - 40% | Kurang |

Lanjutan Tabel 4.5

| Persentase | Kriteria |
|------------|-------------|
| 41% - 60% | Sedang |
| 61% - 80% | Baik |
| 81% - 100% | Sangat Baik |

Sumber Data: Nurjannah, 2010: 7

Berdasarkan tabel hasil observasi aktivitas peserta didik menunjukkan rata-rata skor perolehan aktivitas belajar peserta didik adalah 29 dengan nilai 89, hal ini berarti bahwa aktivitas peserta didik pada saat proses pelaksanaan evaluasi hasil belajar menggunakan aplikasi *Quizizz* termasuk pada kategori sangat baik yaitu antara 81% - 100%. Aktivitas peserta didik selama proses pelaksanaan evaluasi hasil belajar menggunakan aplikasi *Quizizz* berada pada taraf presentasi 89%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik selama pelaksanaan evaluasi hasil belajar menggunakan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare sudah sangat baik. Hal ini sejalan dengan respon yang diberikan peserta didik pada angket penggunaan aplikasi *Quizizz* pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang juga termasuk kategori sangat baik. Adapun kategori tiap aspek yang diamati pada aktivitas peserta didik selama proses pelaksanaan evaluasi hasil belajar menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.6 Persentase Hasil Observasi Tiap Indikator Aktivitas Peserta Didik

| No | Aspek yang Diamati | Nilai Persentase | Kategori |
|----|--|------------------|-------------|
| 1 | Peserta didik memperhatikan penjelasan tentang petunjuk penggunaan aplikasi <i>Quizizz</i> . | 78 | Baik |
| 2 | Peserta didik bersemangat mengikuti kegiatan evaluasi menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> | 88 | Sangat Baik |

Lanjutan Tabel 4.6

| No | Aspek yang Diamati | Nilai Persentase | Kategori |
|----|--|------------------|-------------|
| 3 | Peserta didik bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami. | 56 | Sedang |
| 4 | Peserta didik menggunakan kertas <i>barcode</i> sesuai petunjuk. | 84 | Sangat Baik |
| 5 | Peserta didik mengerjakan soal evaluasi melalui aplikasi <i>Quizizz</i> secara mandiri. | 80 | Baik |
| 6 | Peserta didik menjawab soal melalui aplikasi <i>Quizizz</i> dengan tepat waktu. | 81 | Sangat Baik |
| 7 | Peserta didik mengerjakan soal evaluasi menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> tanpa kendala. | 77 | Baik |
| 8 | Peserta didik antusias melihat nilai yang diperoleh melalui aplikasi <i>Quizizz</i> . | 84 | Sangat Baik |

Sumber Data: Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik oleh Observer

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa untuk aspek peserta didik memperhatikan penjelasan tentang petunjuk penggunaan aplikasi *Quizizz* mendapat nilai rata-rata 78 yang termasuk dalam kategori baik. Pada kegiatan ini rata-rata peserta didik menunjukkan perhatian yang baik dan menjelaskan penjelasan dengan seksama, walaupun ada beberapa peserta didik yang terlihat sesekali bercerita dengan temannya pada saat penjelasan petunjuk penggunaan aplikasi *Quizizz*. Hal ini disebabkan mereka baru pertama kali diperkenalkan aplikasi tersebut, sehingga merasa antusias memberitahu temannya. Oleh karena itu, peserta didik pun terlihat bersemangat mengikuti kegiatan evaluasi menggunakan aplikasi *Quizizz*. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada aspek tersebut yaitu 88 yang termasuk kategori sangat baik. Setelah guru menjelaskan tentang petunjuk penggunaan aplikasi *Quizizz*, guru pun memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami. Namun, pada aspek ini nampaknya ada beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam bertanya. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada aspek tersebut yaitu 56 yang termasuk kategori sedang.

Kemudian guru memberikan kertas *barcode* yang akan digunakan pada saat menjawab soal dan peserta didik hampir keseluruhan telah menggunakan kertas *barcode* tersebut sesuai dengan petunjuk yang telah dijelaskan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada aspek tersebut yaitu 84 yang termasuk kategori sangat baik. Pada saat proses menjawab soal, peserta didik pun mengerjakannya secara mandiri dan sesuai dengan waktu yang ditetapkan. Untuk kedua aspek tersebut masing-masing memperoleh nilai rata-rata 80 dan 81. Pada aspek pengerjaan soal secara mandiri termasuk kategori baik dan aspek pengerjaan soal dengan tepat waktu termasuk kategori sangat baik. Kemudian peserta didik mengerjakan soal evaluasi menggunakan aplikasi *Quizizz* tanpa kendala, meskipun sesekali masih ada beberapa peserta didik yang pada awalnya sedikit ragu untuk menjawab. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada aspek tersebut yaitu 77 yang termasuk kategori baik.

Setelah peserta didik telah menyelesaikan semua soal evaluasi, maka guru pun menunjukkan hasil yang mereka peroleh secara rinci. Pada saat itu, peserta didik antusias melihat nilai yang diperoleh melalui aplikasi *Quizizz*. Mereka berlomba-lomba untuk melihat nilai yang diperoleh dan letak kesalahan mereka dalam menjawab. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada aspek tersebut yaitu 84 yang termasuk kategori sangat baik.

Selain melakukan observasi terhadap aktivitas peserta didik selama proses evaluasi hasil belajar menggunakan aplikasi *Quizizz*, observer juga melakukan observasi terhadap aktivitas guru, dalam hal ini peneliti yang bertindak sebagai guru ketika melakukan *treatment* pada kelas eksperimen. Hal ini dilakukan untuk lebih memperjelas bahwa pelaksanaan evaluasi hasil belajar menggunakan aplikasi *Quizizz* telah dilakukan sesuai dengan prosedur. Adapun hasil aktivitas

guru selama proses pelaksanaan evaluasi hasil belajar menggunakan aplikasi *Quizizz* adalah sebagai berikut.

Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Guru

| No | Aspek yang Diamati | Skor |
|-------------------|--|-------|
| 1 | Guru menyiapkan laptop, <i>smartphone</i> , dan proyektor | 4 |
| 2 | Guru menginput nama peserta didik di aplikasi <i>Quizizz</i> dan membagikan kertas <i>barcode</i> kepada peserta didik | 4 |
| 3 | Guru menjelaskan petunjuk penggunaan aplikasi <i>Quizizz</i> | 4 |
| 4 | Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami | 4 |
| 5 | Guru menampilkan soal evaluasi melalui aplikasi <i>Quizizz</i> | 4 |
| 6 | Guru melakukan <i>scan barcode</i> jawaban peserta didik melalui <i>smartphone</i> | 4 |
| 7 | Guru memastikan semua peserta didik sudah menjawab soal melalui layar monitor dan <i>smartphone</i> . | 4 |
| 8 | Guru menampilkan rekap poin dari semua peserta didik | 4 |
| 9 | Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang telah menyelesaikan kuis dengan baik | 3 |
| 10 | Guru memberikan penjelasan tentang jawaban yang masih kurang tepat kepada peserta didik | 4 |
| Jumlah | | 39 |
| Rata-rata | | 3.9 |
| Persentase | | 97.5% |

Sumber Data: Hasil Observasi Aktivitas Guru oleh Observer

Berdasarkan tabel hasil observasi aktivitas guru diketahui bahwa persentase aktivitas guru dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar materi *Thaharah* menggunakan aplikasi *Quizizz* adalah 97.5% yang termasuk pada kategori sangat baik.

3. Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Melaksanakan Evaluasi Hasil Belajar pada Materi *Thaharah* di UPTD SD Negeri 47 Parepare

Pada bagian ini data yang disajikan adalah deskripsi data berdasarkan hasil penelitian eksperimen dengan melakukan uji coba pada kelas eksperimen dengan pemberian perlakuan berupa pemberian soal dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terkhusus pada materi *Thaharah*. Data yang digunakan untuk mengukur

efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar pada materi *Thaharah* di UPTD SD Negeri 47 Parepare ditinjau dari dua aspek yaitu dari hasil angket respon peserta didik tentang efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar materi *Thaharah* dan dari segi nilai yang diperoleh peserta didik pada saat *pretest* dan *posttest*. Oleh karena itu, data yang disajikan berdasarkan hasil penelitian yaitu mendeskripsikan data kelas eksperimen yang berupa nilai rata-rata, median, modus, standar deviasi, dan varians. Selain itu, dicantumkan pula distribusi frekuensi dan grafik histogram.

a. Deskripsi Data Angket Respon Peserta Didik

Pada bagian ini data yang disajikan adalah deskripsi data mengenai gambaran tentang efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar pada materi *Thaharah* di kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare yang diperoleh melalui respon peserta didik terhadap angket yang diberikan. Oleh karena itu, data yang disajikan berdasarkan temuan penelitian yakni mendeskripsikan nilai rata-rata, median, modus, standar deviasi, varians, nilai maksimum, dan nilai minimum.

Tabel 4.8 Hasil Analisis Deskriptif Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Melaksanakan Evaluasi Hasil Belajar Pada Materi *Thaharah*

Statistics

Efektivitas Penggunaan *Quizizz* dalam Melaksanakan Evaluasi Hasil Belajar

| | | |
|----------------|---------|-----------------|
| N | Valid | 22 |
| | Missing | 0 |
| Mean | | 51.50 |
| Median | | 53.00 |
| Mode | | 54 ^a |
| Std. Deviation | | 4.728 |
| Variance | | 22.357 |
| Range | | 17 |
| Minimum | | 40 |

Lanjutan Tabel 4.8

Statistics

Efektivitas Penggunaan *Quizizz* dalam Melaksanakan Evaluasi Hasil Belajar

| | | |
|-----|---------|------|
| N | Valid | 22 |
| | Missing | 0 |
| Sum | | 1133 |

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Sumber Data: Hasil Angket Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Melaksanakan Evaluasi Hasil Belajar pada Materi *Thaharah*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa data yang diperoleh tentang efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar pada materi *thaharah* di kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare berada pada skor antara 40 sampai 57 dengan nilai terendah sebesar 40 dan nilai tertinggi sebesar 57, nilai rata-rata sebesar 51.50 nilai median sebesar 53.00, nilai modus sebesar 54, nilai standar deviasi sebesar 4.728, dan nilai varians sebesar 22.357.

Berdasarkan hasil uji statistik deskriptif di atas dapat disimpulkan bahwa dari 15 pernyataan angket tentang efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar pada materi *thaharah* di kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare yang telah diberikan, skor tertinggi yang dapat diperoleh sebesar 57 dan skor terendah sebesar 40 dari skor maksimum 60 berdasarkan pedoman skor skala likert 4 dengan 15 pernyataan.

Setelah diperoleh harga mean, median, modus, standar deviasi dan varians, selanjutnya data tersebut disajikan dalam tabel distribusi frekuensi.

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Melaksanakan Evaluasi Hasil Belajar Pada Materi *Thaharah*

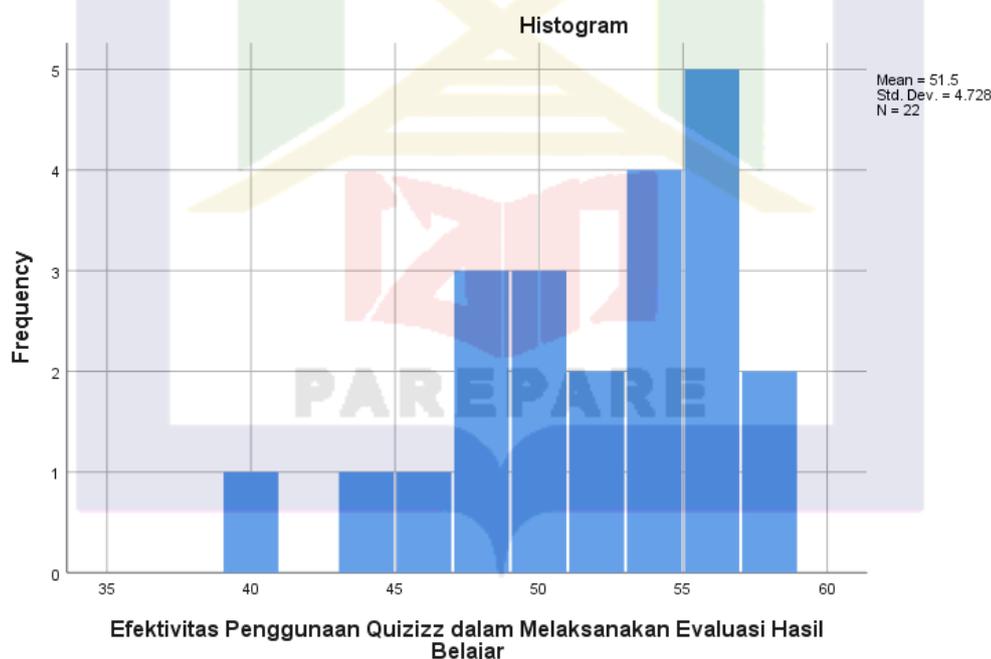
| No. | Interval | Frekuensi | Presentase |
|-----|----------|-----------|------------|
| 1 | 40 – 42 | 1 | 4.55% |
| 2 | 43 – 45 | 2 | 9.09% |
| 3 | 46 – 48 | 3 | 13.64% |
| 4 | 49 – 51 | 3 | 13.64% |

Lanjutan Tabel 4.9

| No. | Interval | Frekuensi | Presentase |
|---------------|----------|-----------|-------------|
| 5 | 52 – 54 | 6 | 27.27% |
| 6 | 55 – 57 | 7 | 31.82% |
| Jumlah | | 22 | 100% |

Sumber Data: Hasil Angket Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Melaksanakan Evaluasi Hasil Belajar pada Materi *Thaharah*

Setelah data disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, langkah berikutnya adalah penyajian data dalam bentuk histogram untuk memperjelas rangkuman data deskriptif frekuensi efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar pada materi *thaharah* di kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare.



Gambar 4.2 Histogram efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dan histogram di atas, terlihat bahwa responden yang memiliki skor interval 40 – 42 sebanyak 1 orang (4.55%), responden yang memiliki skor interval 43 – 45 sebanyak 2 orang (9.09%),

responden yang memiliki skor interval 46 – 48 sebanyak 3 orang (13.64%), responden yang memiliki skor interval 49 – 51 sebanyak 3 orang (13.64%), responden yang memiliki skor interval 52 – 54 sebanyak 6 orang (27.27%) dan responden yang memiliki skor interval 55 – 57 sebanyak 7 orang (31.82%). Oleh karena itu, dapat terlihat bahwa skor responden dengan frekuensi terbesar berada pada kelas interval 55 – 57 sebanyak 7 orang (31.82%) dan skor responden dengan frekuensi terkecil berada pada kelas interval 40 – 42 yang menunjukkan frekuensi 1 orang (4.55%).

Skor total variabel efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar pada materi *Thaharah* di kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare yang diperoleh dari hasil penelitian adalah 1113. Sementara itu, skor ideal untuk efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar pada materi *Thaharah* di kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare adalah $4 \times 15 \times 22 = 1320$ (4 = skor tertinggi tiap item, 15 = jumlah butir instrumen, dan 22 = jumlah responden). Dengan demikian, nilai efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar pada materi *Thaharah* di kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare yang ditampilkan adalah $1113 : 1320 = 0.843$ atau 84,3% dari nilai ideal atau kriterium yang ditetapkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar pada materi *Thaharah* berada pada kategori sangat baik. Penentuan kategori dari skor penggunaan menggunakan kriteria bentuk presentase sebagai berikut.

Tabel 4.10 Kriteria Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dalam Melaksanakan Evaluasi Hasil Belajar Pada Materi *Thaharah*

| Persentase | Kriteria |
|------------|---------------|
| 0% - 20% | Sangat Kurang |
| 21% - 40% | Kurang |

Lanjutan Tabel 4.10

| Persentase | Kriteria |
|------------|-------------|
| 41% - 60% | Sedang |
| 61% - 80% | Baik |
| 81% - 100% | Sangat Baik |

Sumber Data: Nurjannah, 2010: 7

Hasil yang diperoleh melalui angket tentang efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar pada materi *Thaharah* berada pada kategori sangat baik dengan nilai persentase sebesar 84.3%. Hal ini sejalan dengan hasil observasi pada saat proses pelaksanaan evaluasi hasil belajar yang berjalan dengan lancar dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Selain itu, peserta didik lebih terlihat menunjukkan minat dan motivasi dalam memperoleh nilai yang tinggi. Hal ini disebabkan mereka melihat papan ranking yang ditunjukkan melalui aplikasi *Quizizz* selama proses evaluasi berlangsung, sehingga mereka berlomba-lomba ingin meraih posisi tertinggi.

Perolehan angka pada hasil akumulasi data dari pemberian angket yang telah diisi oleh peserta didik, kategori perolehan angka tersebut didapatkan dengan kriteria sangat baik. Kriteria tersebut diperoleh tidak terlepas dari antusiasme peserta didik dalam upaya mencoba menjawab soal melalui aplikasi *Quizizz* yang merupakan hal yang baru bagi peserta didik. Rasa antusias, keinginan mencoba hal baru, adanya aktivitas yang berbeda dari biasanya menjadi jawaban umum yang disampaikan peserta didik ketika peneliti meminta pemberian kesan setelah proses menjawab soal telah dilakukan. Beberapa peserta didik kemudian berharap agar proses evaluasi materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat pula dilakukan pada pelajaran lainnya dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*.

b. Deskripsi Data Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan sebaran soal yang dibagikan kepada peserta didik melalui aplikasi *Quizizz* dalam penelitian ini, menunjukkan adanya sikap antusias peserta didik dalam pelaksanaan evaluasi hasil belajar materi *Thaharah*. Sebelum diberikan treatment, peserta didik terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk menguji kemampuan awal peserta didik terkait materi *Thaharah*. Adapun hasil uji statistik deskriptif nilai *pretest* peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.11 Hasil Analisis Deskriptif *Pretest* Peserta Didik

| Statistics | | |
|----------------|---------|--------|
| Pretest | | |
| N | Valid | 22 |
| | Missing | 0 |
| Mean | | 63.41 |
| Median | | 61.00 |
| Mode | | 61 |
| Std. Deviation | | 8.416 |
| Variance | | 70.825 |
| Range | | 34 |
| Minimum | | 45 |
| Maximum | | 79 |
| Sum | | 1395 |

Sumber Data: Hasil *Pretest*

Data yang ditampilkan pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 79, sedangkan nilai terendah adalah 45. Nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik adalah 63.41, nilai median sebesar 61.00, nilai modus sebesar 61, nilai standar deviasi sebesar 8.416, dan nilai varians sebesar 70.825. Nilai rata-rata yang diperoleh ini merupakan nilai rata-rata kelas yang dapat dicapai oleh peserta didik. Dari data tersebut dapat terlihat bahwa hanya beberapa peserta didik yang memenuhi ambang batas nilai kriteria ketuntasan maksimal (KKM). Hal ini memberikan makna yang lebih luas

terhadap perlunya variasi metode dan media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

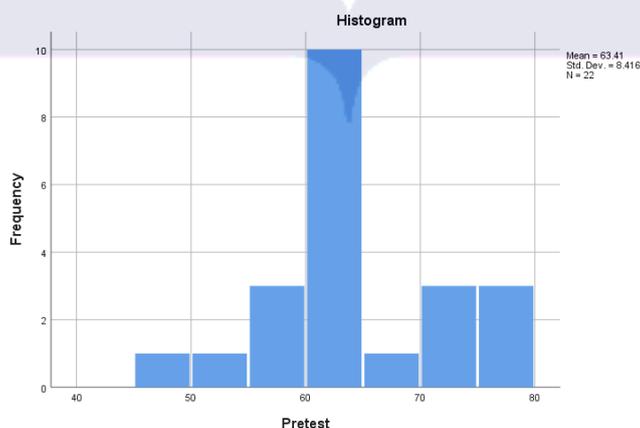
Setelah diperoleh harga mean, median, modus, standar deviasi dan varians, selanjutnya data tersebut disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi nilai *pretest* 22 peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare

Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest*

| No. | Interval | Frekuensi | Presentase |
|---------------|----------|-----------|-------------|
| | 45 – 50 | 1 | 4.55% |
| 2 | 51 – 56 | 3 | 13.64% |
| 3 | 57 – 62 | 9 | 40.91% |
| 4 | 63 – 68 | 3 | 13.64% |
| 5 | 69 – 74 | 3 | 13.64% |
| 6 | 75 – 80 | 3 | 13.64% |
| Jumlah | | 22 | 100% |

Sumber Data: Hasil *Pretest*

Setelah data disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, langkah berikutnya adalah penyajian data dalam bentuk histogram untuk memperjelas rangkuman data deskriptif frekuensi hasil *pretest* peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare.



Gambar 4.3 Histogram Nilai *Pretest*

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dan histogram di atas, terlihat bahwa dari 22 orang peserta didik terdapat 1 orang yang memperoleh nilai pada rentang 45 - 50 (4.55%), 3 orang peserta didik memperoleh nilai pada rentang 51 - 56 (13.64%), 29 orang peserta didik memperoleh nilai pada rentang 57 - 62 (40.91%), 3 orang peserta didik memperoleh nilai pada rentang 63 - 68 (13.64%), 3 orang peserta didik memperoleh nilai 69 - 74 (13.64%), dan 3 orang peserta didik memperoleh nilai pada rentang 74 - 80 (13.64%). Oleh karena itu, dapat terlihat bahwa nilai *pretest* yang diperoleh peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare dengan frekuensi terbesar berada pada kelas interval 57 – 62 sebanyak 9 orang (40.91%) dan skor responden dengan frekuensi terkecil berada pada kelas interval 45 – 50 sebanyak 1 orang (4.55%).

Hasil ini menunjukkan jika masih banyak peserta didik yang memiliki nilai dibawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Rendahnya hasil *pretest* peserta didik terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menjadi PR bagi semua pihak yang terlibat, sehingga hal ini menunjukkan betapa pentingnya upaya dan strategi inovatif pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang pada tahapannya berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Salah faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran, baik pada proses pembelajaran maupun pada tahap evaluasi hasil belajar. Penggunaan media konvensional pada saat proses pembelajaran dan evaluasi hasil belajar memberikan efek monoton pada proses pembelajaran. Oleh karena itu, salah satu strategi yang dapat diupayakan adalah dengan penggunaan media aplikasi *Quizizz* pada proses pembelajaran dan pada tahap evaluasi hasil belajar. Dengan adanya penggunaan aplikasi *Quizizz* membawa hal baru yang dapat menarik minat peserta didik dalam proses

pembelajaran dan tahap evaluasi hasil belajar sehingga diharapkan hasil belajar peserta didik lebih baik dari sebelumnya.

Perlakuan yang diberikan peneliti dengan penggunaan aplikasi *Quizizz* cukup menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan evaluasi hasil belajar. Setelah diberikan perlakuan, lalu peserta didik diberikan tes kembali yang merupakan *posttest* untuk melihat hasil belajar setelah penggunaan aplikasi *Quizizz*. Adapun hasil uji statistik deskriptif nilai *posttest* peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.13 Hasil Analisis Deskriptif Nilai *Posttest* Peserta Didik

| Statistics | | |
|----------------|---------|--------|
| Posttest | | |
| N | Valid | 22 |
| | Missing | 0 |
| Mean | | 90.59 |
| Median | | 91.00 |
| Mode | | 91 |
| Std. Deviation | | 7.129 |
| Variance | | 50.825 |
| Range | | 24 |
| Minimum | | 76 |
| Maximum | | 100 |
| Sum | | 1993 |

Sumber Data: Hasil *Posttest*

Data yang ditampilkan pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 100, sedangkan nilai terendah adalah 76. Nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik adalah 90.59, nilai median sebesar 91.00, nilai modus sebesar 91, nilai standar deviasi sebesar 7.129 dan nilai variansi sebesar 50.825. Nilai rata-rata yang diperoleh ini merupakan nilai rata-rata kelas yang dapat dicapai oleh peserta didik yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yaitu 75. Jika nilai rata-rata *posttest* dibandingkan dengan nilai

rata-rata *pretest* sebelum menggunakan aplikasi *Quizizz* terdapat peningkatan hasil belajar yang diperoleh.

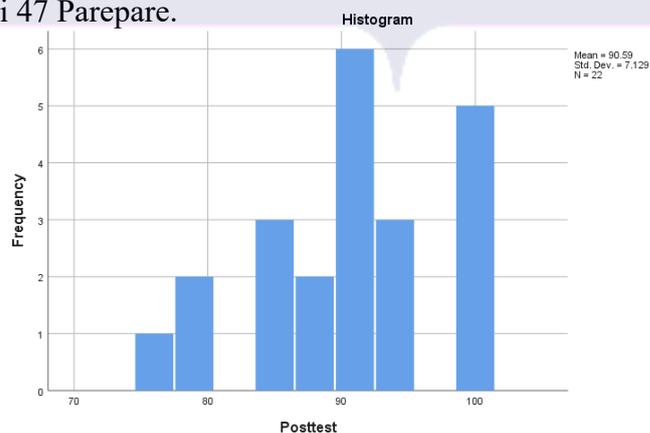
Setelah diperoleh harga mean, median, modus, standar deviasi dan varians, selanjutnya data tersebut disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi nilai *posttest* 22 peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare setelah menggunakan aplikasi *Quizizz* pada kegiatan evaluasi hasil belajar materi *Thaharah*.

Tabel 4.14 Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest*

| No. | Interval | Frekuensi | Presentase |
|---------------|----------|-----------|-------------|
| 1 | 76 – 80 | 3 | 13.64% |
| 2 | 81 – 85 | 3 | 13.64% |
| 3 | 86 – 90 | 2 | 9.09% |
| 4 | 91 – 95 | 9 | 40.91% |
| 5 | 96 - 100 | 5 | 22.73% |
| Jumlah | | 22 | 100% |

Sumber Data: Hasil *Posttest*

Setelah data disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, langkah berikutnya adalah penyajian data dalam bentuk histogram untuk memperjelas rangkuman data deskriptif frekuensi hasil *posttest* peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare.



Gambar 4.4 Histogram Nilai *Posttest*

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dan histogram di atas, terlihat bahwa dari 22 orang peserta didik terdapat 3 orang yang memperoleh nilai pada rentang 76 - 80 (13.64%), 3 orang peserta didik memperoleh nilai pada rentang 81 - 85 (13.64%), 2 orang peserta didik memperoleh nilai pada rentang 86 - 90 (9.09%), 9 orang peserta didik memperoleh nilai pada rentang 91 - 95 (31.82%), dan 5 orang peserta didik memperoleh nilai 96 - 100 (22.73%). Oleh karena itu, dapat terlihat bahwa nilai *posttest* yang diperoleh peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare dengan frekuensi terbesar berada pada kelas interval 91 - 95 sebanyak 9 orang (40.91%) dan skor responden dengan frekuensi terkecil berada pada kelas interval 86 - 90 sebanyak 2 orang (9.09%).

Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah lebih banyak terpenuhi dari sebelumnya. Keseluruhan peserta didik yaitu 22 orang telah memiliki nilai di atas nilai KKM yaitu 75. Bahkan terdapat lima peserta didik yang memperoleh nilai 100. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan jumlah peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM yang cukup signifikan mengingat pada kegiatan *pretest* belum ada peserta didik yang memperoleh nilai di atas nilai KKM, nilai tertinggi yang diperoleh pada saat *pretest* yaitu 70.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan di UPTD SD Negeri 47 Parepare mendeskripsikan tujuan penelitian yang dilakukan yaitu mengetahui gambaran penggunaan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare, mengetahui pelaksanaan evaluasi hasil belajar materi *thaharah* menggunakan aplikasi *Quizizz*, dan mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar materi *thaharah* kelas IV di UPTD SD Negeri 47 Parepare.

Penggunaan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti termasuk kategori sangat baik dengan peroleh nilai persentase hasil akumulasi skor angket adalah 84.6%. Secara umum peserta didik merasa cukup mudah dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* dan dalam mempelajari sistematika yang berlaku pada *Quizizz* meskipun penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam kegiatan evaluasi hasil belajar merupakan sesuatu hal yang baru bagi mereka. Selama ini, proses evaluasi hasil belajar hanya dilakukan dengan metode konvensional yakni tes tertulis menggunakan kertas. Hal ini sesuai dengan penelitian Muhammad Rafi Fajar Rizky dkk (2022) bahwa secara keseluruhan peserta didik merasa mudah mempelajari dan memakai *Quizizz*, hal ini dibuktikan dengan perolehan skor tingkat kemudahan mempelajari *Quizizz* berada pada kategori baik.

Pelaksanaan evaluasi hasil belajar pada materi *thaharah* di kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare menggunakan aplikasi *Quizizz* telah terlaksana dengan sangat baik. Hal ini berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik dan aktivitas guru selama proses pelaksanaan evaluasi hasil belajar berlangsung yang memperoleh nilai 89% dan 97.5%. Tahapan pelaksanaan evaluasi hasil belajar adalah dengan menentukan tujuan, desain evaluasi, pengembangan instrumen evaluasi, pengumpulan informasi/data, analisis dan interpretasi serta tindak lanjut. Menentukan tujuan evaluasi adalah untuk mengetahui capaian penguasaan kompetensi oleh setiap peserta didik, dalam hal ini adalah kompetensi kognitif peserta didik.

Hasil yang diperoleh melalui pelaksanaan evaluasi hasil belajar peserta didik pada materi *thaharah* menggunakan aplikasi *Quizizz* menunjukkan adanya perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Perbedaan nilai antara *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai akhir pada kelompok eksperimen yang diajar

menggunakan aplikasi *Quizizz* pada evaluasi hasil belajar materi *thaharah* peserta didik kelas IV di UPTD SD Negeri 47 Parepare lebih besar daripada nilai awal pada kelompok eksperimen. Dapat diartikan bahwa nilai awal antara kelompok eksperimen dan nilai akhir antara kelompok eksperimen ada peningkatan yang mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan berdampak pada hasil belajar peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare.

Peningkatan *N-gain score* hasil belajar setelah penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar materi *Thaharah* pada peserta didik kelas IV di UPTD SD Negeri 47 Parepare, berdasarkan hasil belajar *pretest* dengan *posttest* dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan (*posttest*).

Tabel 4.15 N-Gain Score

| | N | Descriptive Statistics | | | |
|--------------------|----|------------------------|---------|---------|----------------|
| | | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
| NGain Score | 22 | .47 | 1.00 | .7704 | .15609 |
| NGain Persen | 22 | 46.67 | 100.00 | 77.0355 | 15.60923 |
| Valid N (listwise) | 22 | | | | |

Sumber Data: SPSS Versi 25

Berdasarkan tabel di atas, *mean N-gain score* 0.7704, sehingga dalam kategori indeks gain, kriteria tinggi, sedangkan dalam persen 77.0355 dalam kategori tafsiran efektivitas *N-gain score*, maka termasuk dalam kategori efektif. Sehingga berdasarkan data dari *N-gain score* dapat disimpulkan jika penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar materi *thaharah* di UPTD SD Negeri 47 Parepare

Tabel 4.16. Klasifikasi Indeks Gain

| Indeks Gain | Kriteria |
|--------------------|--------------|
| $g \geq 0,7$ | Tinggi |
| $0,3 \leq g < 0,7$ | Sedang/cukup |
| $g < 0,3$ | Rendah |

Sumber Data: Melzer dalam Syahfitri, 2008: 33

Tabel 4.17 Kategori Tafsiran *N-gain score* dalam persentasi

| Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Score | |
|--|----------------|
| Presentasi (%) | Tafsiran |
| < 40 | Tidak Efektif |
| 40 – 55 | Kurang Efektif |
| 56 – 75 | Cukup Efektif |
| >76 | Efektif |

Sumber Data: Hake, R.R, 1999

Keefektifan penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar materi *thaharah* di kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare ditandai dengan beberapa hal, salah satunya adalah respon positif peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi hasil belajar. Indikator dalam penggunaan aplikasi diantaranya kesiapan, kemanfaatan, kemudahan penggunaan, kepraktisan dan kepuasan. Untuk indikator kesiapan telah dipenuhi dengan menyiapkan berbagai alat yang diperlukan seperti laptop, *smartphone*, *proyektor* dan lembaran kartu *barcode* untuk peserta didik serta tak lupa pula kesiapan peserta didik dalam menggunakan aplikasi *Quizizz*. Pada aspek kemanfaatan dan kemudahan penggunaan dilihat dari bagaimana guru dan peserta didik dapat menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk evaluasi hasil belajar.

Pada aspek kepraktisan dilihat dari tidak diperlukannya waktu yang lama dalam proses pengandaan soal, banyaknya kertas yang digunakan untuk soal beserta lembar jawaban, dan proses memeriksa jawaban peserta didik. Peserta didik dapat langsung melihat nilai yang mereka peroleh dan letak kesalahan mereka dalam menjawab soal tertentu. Oleh karena itu, hal ini memberikan sebuah kepuasan bagi peserta didik dalam mengikuti evaluasi hasil belajar dengan suasana yang menyenangkan. Selain itu, peserta didik menunjukkan antusias dalam mengikuti evaluasi hasil belajar dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*, peserta didik memiliki ketertarikan dalam penggunaan teknologi dibandingkan

dengan evaluasi menggunakan ujian kertas secara konvensional. Hal ini sejalan dengan penelitian Balqista Yolanda Azizah (2023) bahwa peserta didik lebih antusias dan bersemangat dalam belajar dalam menggunakan aplikasi *Quizizz*. Dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*, peserta didik lebih tertantang untuk menyelesaikan semua pertanyaan dengan harapan berada di papan peringkat teratas. Pada akhirnya, mereka lebih mengingat pelajaran yang telah diberikan dengan lebih baik setelah menjawab pertanyaan dengan aplikasi *Quizizz*.

Walupun pelaksanaan evaluasi hasil belajar materi *thaharah* menggunakan aplikasi *Quizizz* secara umum berjalan dengan baik. Namun ada beberapa faktor yang sedikit menghambat dalam proses penelitian ini yaitu kendala pada terganggunya proses evaluasi hasil belajar pada beberapa waktu karena adanya pemadaman listrik bergilir di wilayah sekolah yang mengakibatkan waktu dimulainya proses evaluasi harus diundur sedikit. Hal ini disebabkan pada proses evaluasi membutuhkan *proyektor* untuk menampilkan soal dan papan ranking hasil perolehan nilai peserta didik. Faktor yang kedua adalah terdapat satu orang peserta didik yang agak lambat memahami penggunaan kertas *barcode* dalam menjawab soal sehingga peneliti memberikan penjelasan secara khusus kepada peserta didik tersebut dan menunjuk satu orang peserta didik yang telah mengerti untuk memberikan contoh dan menjadi tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mengerti. Setelah melakukan hal itu, peserta didik tersebut pun akhirnya memahami dengan baik dan dapat mengikuti proses evaluasi dengan lancar.

Penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran harus didukung dengan tersedianya sarana dan prasana yang memadai agar proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat lebih efektif kedepannya. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang penting dalam proses belajar

mengajar yang dapat memuat pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik berupa alat maupun bahan ajar, selain itu, media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk memotivasi dan berkomunikasi dengan peserta didik agar lebih efektif. Penggunaan aplikasi *Quizizz* membawa hal baru bagi peserta didik sebagai media pembelajaran, yang sebelumnya berfokus pada buku mata pelajaran saja dan menggunakan tes tertulis secara konvensional dalam proses evaluasi hasil belajar. Selain itu, penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif dalam sangat efektif dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar pada materi *Thaharahh* pada peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare. Walaupun begitu, dengan nilai KKM yang lumayan tinggi diharapkan terdapat strategi, metode pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran yang jauh lebih efektif dan efisien sehingga hasil belajar lebih baik lagi kedepannya.

C. Pengujian Hipotesis

Uji sample t berkorelasi bertujuan untuk mengkaji apakah suatu perubahan terjadi akibat dari perlakuan dengan membandingkan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau *treatment*.

Tabel 4.18 Hasil Uji *Paired Samples Test*

| | | Paired Samples Test | | | | | | | |
|--------|-------------------|---------------------|----------------|-----------------|---|---------|---------|----|-----------------|
| | | Paired Differences | | | 95% Confidence Interval of the Difference | | t | df | Sig. (2-tailed) |
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | Pretest- Posttest | -27.182 | 4.159 | .887 | -29.026 | -25.338 | -30.654 | 21 | .000 |

Sumber Data: SPSS Versi 25

Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis yang telah dicantumkan pada bab sebelumnya yaitu:

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*.

2. Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan data di atas, diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar peserta didik menggunakan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terkhusus pada materi *Thaharah* di UPTD SD Negeri 47 Parepare berdasarkan pada data *pretest* dan *posttest*, dengan kata lain penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif dalam melakukan evaluasi hasil belajar pada materi *thaharah* di UPTD SD Negeri 47 Parepare, sehingga berdasarkan data di atas maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian pada hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare berada pada kategori sangat baik yaitu 84.6% dari nilai ideal. Hasil tersebut diperoleh dengan menganalisis hasil angket yang telah dibagikan kepada 22 responden. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media berupa aplikasi dalam proses pembelajaran dan evaluasi dapat memberikan dampak baik dalam proses pembelajaran sehingga lebih bervariasi dan menarik.
2. Pelaksanaan evaluasi hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan aplikasi *Quizizz* telah terlaksana sesuai langkah-langkah yang ditetapkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas peserta didik yang berada pada kategori sangat baik yaitu 89% dan aktivitas guru yang berada pada kategori sangat baik yaitu 97.5%.
3. Efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar materi *thaharah* di kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare dapat ditinjau dari dua aspek yaitu dari segi respons peserta didik melalui angket dan dari segi hasil belajar peserta didik. Respons peserta didik melalui angket tentang efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar materi *thaharah* berada pada kategori sangat baik yaitu 84.3%. Sementara itu, hasil belajar peserta didik menunjukkan adanya

peningkatan dari nilai *pretest* yang rata-rata 63.41 menjadi 90.59 pada nilai *posttest*. Peningkatan skor yang diperoleh juga dilihat dari *Mean N-gain score* yaitu 0.7704, dari nilai $g \geq 0.7$, sehingga dalam kategori indeks gain, termasuk dalam kriteria tinggi. Oleh karena itu, berdasarkan data dari *N-gain score* dapat disimpulkan jika penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar pada materi *thaharah* di kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan penelitian penggunaan aplikasi *Quizizz* yang telah teruji memiliki implikasi yang efektif dibandingkan dengan media konvensional yang selama ini digunakan guru dalam proses evaluasi hasil belajar. Adapun implikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi *Quizizz* efektif sebagai media evaluasi hasil belajar pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Oleh karena itu, aplikasi *Quizizz* dapat dijadikan sebagai inovasi untuk melaksanakan pembelajaran dan evaluasi hasil belajar berbasis digital.
2. Memanfaatkan teknologi digital dikalangan pelajar generasi alpha merupakan sebuah ide yang gemilang. Hal ini karena generasi alpha terlahir dengan dikelilingi oleh kemajuan teknologi digital. Dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* peserta didik diberi kesempatan untuk mengembangkan sikap kritis dan kreativitasnya sebagai usaha untuk mendalami materi pelajaran yang diberikan.

C. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka peneliti mengajukan rekomendasi yang dipandang berguna dan dapat dipertimbangkan agar dapat memberikan manfaat baik bagi pihak sekolah.

1. Meningkatkan strategi dan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan dengan lebih efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.
2. Penggunaan aplikasi dalam melakukan evaluasi hasil belajar dapat lebih ditingkatkan dan bervariasi lagi sehingga pelaksanaan evaluasi dapat berjalan dengan efektif dan efisien serta motivasi peserta didik dapat lebih meningkat.
3. Penelitian ini merupakan penelitian yang melakukan uji coba mengenai aplikasi pembelajaran dengan tujuan untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran terutama dalam proses pemberian soal. Peneliti memahami bahwa penelitian ini masih banyak kekurangannya sehingga diharapkan penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dan referensi untuk penelitian selanjutnya terutama dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'anul Al-Karim
- Abror, Khoirul. *Fiqh Ibadah*. Yogyakarta: Phoenix Publisher, 2019.
- Adityawarman, M. Andra dkk. *Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran*, dalam Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya, Vol. 7, No. 1, 2022.
- Ahmadi, Rulam. *Pengantar Pendidikan: Asas dan Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Amornchewin, Ratchadaporn. *The Development of SQL Language Skill in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students Learning Engagement*. Indonesian Journal Of Informatics Education, Vol. 2, Issue 2, 2018.
- AR, Syamsuddin dan Damaianti. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Cet. XII, Jakarta: Rineka Cipta, 2007.
- Ariyanti, Desi. *Be A Smart Teacher With Smartphone*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- Azzam, Abdul Aziz Muhammad dan Abdul Wahhab Sayyed Hawwas. *Fiqh Ibadah: Thaharah, Shalat, Zakat, Puasa dan Haji*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- B. Uno, Hamzah dan Satria Koni. *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Bungin, Burhan. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Dani, Sudarwan. *Motivasi Kepemimpinan dan Efektivitas Kelompok*. Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia, *UU Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Cet. I: Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi, 2003.
- Dirman dan Cici Duarsih. *Penilaian dan Evaluasi*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014.
- Djamarah. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Eriyanto. *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Edisi I. Cet. I; Jakarta: Kencana, 2011.
- Farida, Ida. *Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Nasional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- al-Habsyi, Muhammad Bagir. *Fiqh Praktis: Menurut al-Qur'an, as-Sunnah, dan Pendapat Para Ulama*. Bandung: Mizan, 2002.
- Hadi, Sutrisno. *Metodologi Research*. cet. XVI; Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada, 1984.

- Hafsah. *Pembelajaran Fiqh*. Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2016.
- Hamalik, Oemar. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2005.
- Hamang, M. Nasri. *Fikih Islam dan Metode Pembelajarannya (Thaharah, Ibadah, dan Keluarga Muslim)*. Parepare: Umpar Press, 2018.
- Hasan, Syekh H. Abdul Halim. *Tafsir Al-Ahkam*. Cet I; Jakarta: Kencana, 2006.
- Hidayat. *Teori Efektivitas dalam Kinerja Karyawan*. Yogyakarta: UGM Press, 1986.
- Irianto, Agus. *Statistik: Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2017.
- Jaya, Indra, Rusydi Ananda, dan Candra Wijaya. *Evaluasi Pembelajaran Prespektif Transdisipliner*. Medan: Pusdikra Mitra Jaya, 2022.
- Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya Edisi Penyempurnaan 2019*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019.
- Kumparan. *Hukum Menggunakan Air Musyammas* (E-Jurnal Kumparan Diakses 20 Februari 2023 Jam 21:00).
- Maawiyah, Aisyah. *Thaharah Sebagai Kunci Ibadah*. E-Jurnal Iain Lhokseumawe, 2016.
- Mahmud. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Mahmud, Yunus. *Kamus Bahasa Arab*. Jakarta: PT. Muhammad Yunus Wa Dzurriyyah, 2007.
- Margono, S. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004.
- Muhajir, As'aril. *Ilmu Pendidikan Islam Perspektif Kontekstual*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2011.
- Mulyasa, E. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi, 2013.
- Nursalam. *Statistik untuk Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017.
- Tika, Moh. Pabundu. *Budaya Organisasi dan Peningkatan Kinerja Perusahaan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Palupi, Retno. *Kelas Daring dengan Quizizz*. Tangerang Selatan: Indocamp, 2021.
- Putri, Novia Widiyanti dan Renny Dwijayanti. *Pengembangan Alat Evaluasi Bantuan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran Marketing Kelas X Jurusan BDP di SMK Negeri 10 Surabaya*, dalam Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN), Vol. 8, No. 3, 2020.
- Rasjid, Sulaiman. *Fiqh Islam*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1994.
- Rizky, Muhammad Rafi Fajar, dkk. *Analisis Respon Siswa terhadap Penggunaan Game Edukasi Quizizz dalam Pembelajaran Matematika*, Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan, Vol. 13, No. 20, 2022.

- Rohmawati, Afifatu. *Efektivitas Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Usia Dini, Volume 9, No. 1, 2015.
- Rosalina, Iga. *Efektivitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perkotaan pada Kelompok Pinjaman Bergulir di Desa Mantren Kec. Karangrejo Kabupaten Madetaan*, Jurnal Efektivitas Pemberdayaan Masyarakat, Vol. 1, No. 1, 2012.
- Salma. *Penelitian Eksperimen: Pengertian, Karakteristik, dan langkah-langkahnya*. Jakarta: Deepublish Beraksi 2021.
- Salim, Abu Malik Kamal bin As-Sayyid. *Fiqih Thaharah*. Jakarta: Darus Sunnah Press, 2008.
- Salim, Muhammad Ahmad Abdul Azis. *Shahih Al-Bukhari*. Juz I; Beirut: Dar al-Kutub al Ilmiah, 2004.
- Salsabila, Unik Hanifah, dkk, *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi pada Siswa SMA*, Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi, Volume 4, No. 2, 2020.Sanjaya. Wina. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Cet. II; Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Tindakan*. Cet. III; Jakarta, PT Fajar Interpatama Mandiri, 2015.
- Santoso, Budi Irwan. *Statistika untuk Teknik Informatika*. Cet. I; Malang: UIN Malik Press, 2013.
- Sarwat, Ahmad. *Fiqh Thaharah*. Jakarta: DU Center Press, 2010.
- Siregar, Sofyan. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Cet. IV Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2017.
- Siyoto, Sandu dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. *Penelitian dan Penilaian*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009.
- Sudjiono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Cet. XIV: Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta, 2014.
- Sugiyono. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta, 2002.
- Sujarweni, Wiratna. *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Pers, 2014.
- Sukardi. *Evaluasi Pendidikan: Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Supangat, Andi. *Statistika: Dalam Kajian Deskriptif, Inferensi, dan Nonparametrik*. Cet. I; Jakarta: Prenandamedia Group, 2007.
- Supardi. *Sekolah Efektif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2013.

- Suryabrata, Sumadi. *Metodologi Penelitian*. Cet. XXVII; Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Suwandi dan Basrovi. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008.
- Tafsir Ibnu Katsir Online, Q.S Al-Baqarah/2;222, <https://tafsir.learn-quran.co/id/surat-2-al-baqarah/ayat-222> diakses pada tgl 20 februari jam 20.09.
- Tiro, Arif. *Dasar-Dasar Statistika*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016.
- Uno, Hamzah B. dan Nurdin Mohamad. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Uwaidah, Syaikh Kamil Muhammad. *Fiqh Wanita*. Cet. XXVIII; Jakarta: Pustaka Al- Kautsar, 2008.
- W. Creswell, Jhon. *Research Design Qualitative & Quantitative Approaches* London: International Education and Professional Publisher, 1994.
- Widoyoko, S. Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Cet. V; Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.
- Yusuf, A. Muri. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Yusuf, Kadar M. *Tafsir Ayat Ahkam: Tafsir Tematik Ayat-ayat Hukum*. Jakarta: AMZAH, 2013.
- Zhao, Fang. *Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in The Accounting Classroom*, International Journal of Higher Education, Vol. 1, No. 8, 2019.
- Zuriah, Nurul. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan Teori-Aplikasi* Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007.

LAMPIRAN



LAMPIRAN 1

Surat Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian dari Kampus



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B-416/In.39/PP.00.9/PPS.05/07/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

3 Juli 2023

Yth. Bapak Walikota Parepare
Cq. Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan
Terpadu Satu Pintu

Di

Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Tesis mahasiswa Program Pascasarjana IAIN Parepare tersebut di bawah ini :

Nama : DESY PRATIWI
NIM : 2020203886108023
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Melaksanakan Evaluasi Hasil Belajar Pada Materi Thaharah di UPTD SD Negeri 47 Parepare.

Untuk keperluan Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Juli sampai September Tahun 2023.

Sehubungan dengan hal tersebut diharapkan kepada bapak/ibu kiranya yang bersangkutan dapat diberi izin dan dukungan seperlunya.

Assalamu Alaikum Wr. Wb.



Direktur,
Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd
NIP:19720703 199803 2 001

LAMPIRAN 2

Surat Izin Melaksanakan Penelitian dari Daerah

SRN IP000625


PEMERINTAH KOTA PAREPARE
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Bandar Madani No. 1 Telp (0421) 23594 Faximile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmpmsp@pareparekota.go.id

REKOMENDASI PENELITIAN
Nomor : 638/IP/DPM-PTSP/7/2023

Dasar : 1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
3. Peraturan Walikota Parepare No. 23 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

MENGIZINKAN

KEPADA
NAMA : **DESY PRATIWI**

UNIVERSITAS/ LEMBAGA : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**
Jurusan : **PENDIDDIKAN AGAMA ISLAM**
ALAMAT : **JL. TERMINAL INDUK, RT/RW 001/009, KOTA PAREPARE**
UNTUK : melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :

JUDUL PENELITIAN : **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZZ DALAM MELAKSANAKAN EVALUASI HASIL BELAJAR PADA MATERI THAHARAH DI UPTD SD NEGERI 47 PAREPARE**

LOKASI PENELITIAN : **UPTD SD NEGERI 47 PAREPARE**

LAMA PENELITIAN : **05 Juli 2023 s.d 05 September 2023**

a. Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung
b. Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Dikeluarkan di: **Parepare**
Pada Tanggal : **05 Juli 2023**

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KOTA PAREPARE**


Hj. ST. RAHMAH AMIR, ST, MM
Pangkat : **Pembina Tk. 1 (IV/b)**
NIP : **19741013 200604 2 019**

Biaya : Rp. 0.00

■ UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1

■ Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah
■ Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Elektronik** yang diterbitkan **BSrE**
■ Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan terdaftar di database DPMPMPTSP Kota Parepare (scan QRCode)

LAMPIRAN 3

Surat Keterangan Telah Meneliti dari Sekolah



PEMERINTAH DAERAH KOTA PAREPARE
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SD NEGERI 47 PAREPARE
Jalan Opu Daeng Risaju Nomor 12, 91131
E-mail : www.sdn47pare@yahoo.co.id



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 421.2/103/UPTDSDN47

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala UPTD SD Negeri 47 Parepare menerangkan bahwa:

Nama : DESY PRATIWI
Tempat, Tanggal Lahir : Parepare, 15 Desember 1996
Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Negeri Parepare
Alamat : Jl. Terminal Induk Lumpue

Yang bersangkutan telah mengadakan penelitian di UPTD SD Negeri 47 Parepare dalam rangka penyusunan Tesis dengan judul : **Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Melaksanakan Evaluasi Hasil Belajar pada Materi Thaharah di UPTD SD Negeri 47 Parepare**. Dari tanggal 05 Juli 2023 s/d 05 September 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 06 September 2023

Kepala UPTD SD Negeri 47 Parepare



DR. DIRMAN M. S.Pd., M.Pd.

Pembina (P.4)

NIP 198201072005021001

LAMPIRAN 4

ANGKET PENELITIAN

I. IDENTITAS

Nama Responden :
Kelas :
Jenis Kelamin : Laki-laki/Perempuan

II. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lengkapi identitas anda terlebih dahulu.
2. Bacalah pernyataan angket ini dengan cermat dan teliti.
3. Isilah angket pernyataan di bawah ini dengan jujur, benar, sungguh-sungguh dan tepat sesuai dengan keadaan sebenarnya.
4. Berilah tanda ceklis (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia dikolom sesuai dengan keadaan sebenarnya.
5. Kejujuran anda dalam mengisi angket ini tidak akan mempengaruhi nilai anda dalam pembelajaran

III. PERNYATAAN PENELITIAN

A. Penggunaan Aplikasi Quizizz

| No | Pernyataan | Alternatif Jawaban | | | |
|----|---|--------------------|---|----|-----|
| | | SS | S | TS | STS |
| 1 | Saya mempersiapkan diri mengikuti arahan peneliti tentang cara penggunaan aplikasi Quizizz | | | | |
| 2 | Saya tidak memperhatikan penjelasan peneliti tentang manfaat aplikasi Quizizz | | | | |
| 3 | Saya menyimak penjelasan peneliti tentang langkah-langkah penggunaan aplikasi Quizizz | | | | |
| 4 | Saya bertanya tentang langkah-langkah penggunaan aplikasi Quizizz yang belum dipahami | | | | |
| 5 | Saya merasa kurang puas mengikuti evaluasi hasil belajar menggunakan aplikasi Quizizz | | | | |
| 6 | Saya kesulitan membaca soal melalui aplikasi Quizizz | | | | |
| 7 | Saya menggunakan kertas barcode untuk menjawab soal sesuai dengan petunjuk | | | | |
| 8 | Saya menjawab soal melalui aplikasi Quizizz dengan mudah | | | | |
| 9 | Proses evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz seperti bermain game memberikan motivasi untuk mendapat skor yang tinggi | | | | |
| 10 | Saya merasa bingung menjawab soal melalui aplikasi Quizizz | | | | |
| 11 | Penggunaan aplikasi Quizizz memudahkan saya mengetahui hasil tes saya dengan cepat | | | | |

| | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|
| 12 | Mengerjakan soal menggunakan aplikasi Quizizz membantu saya mengingat materi PAI yang telah disampaikan | | | | |
| 13 | Penggunaan aplikasi Quizizz membuat saya lebih kritis dan teliti dalam mengerjakan soal | | | | |
| 14 | Saya dapat melihat hasil jawaban saya di aplikasi Quizizz dengan teliti | | | | |
| 15 | Saya meminta agar penggunaan aplikasi Quizizz dapat digunakan pada sesi ulangan selanjutnya | | | | |

B. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Melaksanakan Evaluasi Hasil Belajar

| No | Pernyataan | Alternatif Jawaban | | | |
|----|---|--------------------|---|----|-----|
| | | SS | S | TS | STS |
| 1 | Saya senang menggunakan aplikasi Quizizz untuk evaluasi hasil belajar PAI | | | | |
| 2 | Saya lebih menyukai evaluasi hasil belajar PAI secara tes tertulis dibanding menggunakan aplikasi Quizizz | | | | |
| 3 | Soal yang ditampilkan melalui aplikasi Quizizz berisi gambar atau video sehingga lebih menarik | | | | |
| 4 | Soal yang ditampilkan melalui aplikasi Quizizz dapat terbaca dengan jelas | | | | |
| 5 | Mengerjakan soal menggunakan aplikasi Quizizz meningkatkan rasa ingin tahu saya terkait materi | | | | |
| 6 | Nilai yang saya peroleh lebih tinggi ketika menggunakan aplikasi Quizizz dibanding tes tertulis | | | | |
| 7 | Soal yang ditampilkan melalui aplikasi Quizizz sesuai dengan materi yang telah dipelajari | | | | |
| 8 | Saya lebih mudah menjawab soal melalui tes tertulis dibanding menggunakan aplikasi Quizizz | | | | |
| 9 | Saya meminta diberikan kesempatan menjawab soal kembali, karena nilai saya rendah | | | | |
| 10 | Saya tidak menyontek pada saat menjawab soal menggunakan aplikasi Quizizz | | | | |
| 11 | Saya kesulitan menyelesaikan soal melalui aplikasi Quizizz tepat waktu | | | | |
| 12 | Adanya fitur ranking berdasarkan skor melalui aplikasi Quizizz membuat saya lebih bersemangat | | | | |
| 13 | Saya ingin evaluasi hasil belajar selanjutnya menggunakan aplikasi Quizizz melalui <i>handphone</i> | | | | |
| 14 | Dengan mengetahui jawaban saya yang salah melalui aplikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar | | | | |
| 15 | Aplikasi Quizizz membuat saya takut mengikuti tes | | | | |

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU
PADA PELAKSANAAN EVALUASI HASIL BELAJAR
MENGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ**

Nama Sekolah : UPTD SD Negeri 47 Parepare
 Kelas/Semester : IV / Ganjil
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
 Hari, Tanggal :

Petunjuk Pengisian:

Amatilah aktivitas guru pada saat proses pembelajaran berlangsung, kemudian isilah lembar observasi ini dengan prosedur sebagai berikut.

1. Observer diperbolehkan duduk di tempat yang memungkinkan dapat mengamati aktivitas guru secara seksama selama proses pembelajaran.
2. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas guru selama proses evaluasi hasil belajar menggunakan aplikasi berlangsung.
3. Berilah tanda ceklis pada kolom nilai (1, 2, 3, 4) sesuai dengan kualifikasi berikut.
 - 1 = tidak dilakukan
 - 2 = dilakukan dengan cukup baik
 - 3 = dilakukan dengan baik
 - 4 = dilakukan dengan sangat baik

| No | Aspek yang Diamati | Skor | | | |
|----|---|------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Guru menyiapkan laptop, <i>smartphone</i> , dan proyektor | | | | |
| 2 | Guru membagikan kertas <i>barcode</i> kepada peserta didik | | | | |
| 3 | Guru menjelaskan petunjuk penggunaan aplikasi Quizizz | | | | |
| 4 | Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami | | | | |
| 5 | Guru menampilkan soal evaluasi melalui aplikasi Quizizz | | | | |
| 6 | Guru melakukan <i>scan barcode</i> jawaban peserta didik melalui <i>smartphone</i> | | | | |
| 7 | Guru memastikan semua peserta didik sudah menjawab soal melalui layar monitor dan <i>smartphone</i> . | | | | |
| 8 | Guru menampilkan rekap poin dari semua peserta didik | | | | |
| 9 | Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang telah menyelesaikan kuis dengan baik | | | | |
| 10 | Guru memberikan penjelasan tentang jawaban yang masih kurang tepat kepada peserta didik | | | | |

Parepare,
Observer

.....

LAMPIRAN 6

INSTRUMEN SOAL

- A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, dan d pada jawaban yang benar!**
- Secara istilah, Thaharah artinya
 - Bersuci dari hadas dan junub
 - Bersuci dari kotoran dan Najis
 - Bersuci dari hadas dan debu
 - Bersuci dari hadas dan Najis
 - Bersuci dapat dilakukan dengan menggunakan air, debu, maupun batu. Di bawah ini yang tidak termasuk jenis air yang dapat digunakan untuk bersuci adalah
 - Air susu
 - Air Sungai
 - Air hujan
 - Air salju
 - Perhatikan pernyataan berikut ini!
 - Membaca niat
 - Menepukkan kedua tangan di atas debu yang suci yang kedua
 - Mengusap tangan sampai siku
 - Menepukkan kedua tangan di atas debu yang suci yang pertama
 - Mengusap wajahUrutan tata cara tayamum yang benar ditunjukkan oleh nomor ...
 - 1, 2, 3, 4, 5
 - 1, 2, 5, 3, 4
 - 1, 4, 5, 3, 2
 - 1, 4, 5, 2, 3
 - Perhatikan pernyataan berikut ini!
 - Berkumur-kumur
 - Membersihkan lubang hidung
 - Membasuh muka
 - Membasuh kedua tangan sampai siku
 - Mengusap Sebagian kepala
 - Mengusap telinga
 - Membasuh kedua kaki sampai mata kakiYang termasuk rukun wudu ditunjukkan oleh nomor ...
 - 1, 2, 3, dan 4
 - 1, 3, 5 dan 7
 - 3, 4, 5, dan 7
 - 4, 5, 6, dan 7
 - Perhatikan contoh hadas berikut ibi!
 - Buang air besar
 - Mimpi basah bagi laki-laki
 - Buang angin
 - Haid bagi PerempuanContoh hadas besar ditunjukkan oleh nomor ...
 - 1 dan 2
 - 2 dan 3
 - 2 dan 4
 - 3 dan 4
 - Dian mengalami haid selama seminggu. Selama haid, ia tidak melaksanakan salat fardhu. Setelah haidnya berhenti, ia melaksanakan

- mandi wajib dengan memperhatikan beberapa ketentuan dalam mandi wajib. Berikut yang merupakan rukun mandi wajib adalah
- Niat, mengalirkan air ke seluruh tubuh, dan tertib
 - Niat dan mengalirkan air ke seluruh tubuh
 - Niat, berwudu, mengalirkan air ke seluruh tubuh, dan tertib
 - Niat, membaca basmalah, dan mengalirkan air ke seluruh tubuh
7. Fatimah sedang melakukan perjalanan wisata bersama teman sekolahnya. Pada saat memasuki waktu salat duhur, mereka singgah di sebuah mesjid untuk salat. Setelah berwudu, Fatimah masuk ke dalam mesjid dan duduk sambil menunggu adzan selesai dikumandangkan. Akan tetapi, Fatimah tidak sengaja tertidur sebentar. Berdasarkan cerita tersebut, hukum wudu dan hal yang harus dilakukan Fatimah adalah
- Sah dan tetap bisa melanjutkan salat
 - Tidak sah, cukup membasuh muka dan melanjutkan salat
 - Sah, cukup membasuh muka dan melanjutkan salat
 - Tidak sah dan harus berwudu kembali sebelum salat
8. Istinja merupakan salah satu cara menghilangkan Najis. Ada beberapa benda yang dapat digunakan untuk istinja, *kecuali* ...
- Air
 - Tisu
 - Batu
 - Plastik
9. Muntah, bangkai Binatang, darah, dan air kencing, termasuk contoh Najis ...
- Najis Mutawassitah
 - Najis Mukhaffafah
 - Najis Mugalazah
 - Najis Kecil
10. Seekor anjing liar masuk ke halaman rumah Pak Anto. Anjing itu mengais-ngais sampah untuk mencari makanan, namun tanpa sengaja air liurnya menetes mengenai sandal Pak Anto yang terletak di sebelah tempat sampah. Cara menyucikan Najis sesuai ilustrasi tersebut adalah ...
- Membasuh Najis tersebut dengan air sebanyak tujuh kali, satu kali diantaranya dicampur dengan batu
 - Menghilangkan Najis tersebut lalu memercikkan air pada benda yang terkena Najis
 - Menghilangkan Najis tersebut lalu membasuhnya dengan air sampai hilang warna, rasa, dan baunya
 - Membasuh Najis tersebut dengan air sebanyak tujuh kali, satu kali diantaranya dicampur dengan tanah yang suci
11. Setelah membasuh kedua wajah, gerakan wudu yang dilakukan selanjutnya adalah ...
- Membasuh kedua telapak tangan
 - Membasuh kepala
 - Membasuh kedua tangan sampai siku
 - Berkumur-kumur

12. Perhatikan tabel berikut ini!

| | <u>Sebab Hadats</u> | <u>Cara Menyucikan</u> |
|---|---------------------|------------------------|
| A | Buang air besar | Mandi wajib |
| B | Menstruasi | Berwudhu atau tayamum |
| C | Nifas | Mandi wajib |
| D | Keluar mani | Berwudhu atau tayamum |

Pasangan yang sesuai antara penyebab hadas dan cara menyucikannya dari tabel di atas ditunjukkan oleh huruf ...

- A
- B
- C
- D

13. Perhatikan pernyataan berikut ini!

- (1) Didi ingin melaksanakan salat namun sedang sakit cacar sehingga ia melakukan tayamum untuk bersuci.
- (2) Citra sedang bepergian untuk berwisata dengan memakai *make up* yang tebal. Citra khawatir *make up* nya luntur, sehingga ia melakukan tayamum sebelum salat.
- (3) Lili sedang di pesawat menuju Jakarta dan kesulitan menemukan air sehingga ia melakukan tayamum sebelum salat.
- (4) Roni ingin melaksanakan salat namun sedang sakit gigi sehingga ia melakukan tayamum untuk bersuci.

Berdasarkan pernyataan di atas, kegiatan tayamum dengan alasan yang tepat ditunjukkan oleh nomor

- 1 dan 2
- 1 dan 3
- 2 dan 3
- 3 dan 4

14. Dasar hukum pelaksanaan thaharah adalah ...

- Surah Al-Maidah ayat 6
- Surah Al-Maidah ayat 16
- Surah Al-Maidah ayat 26
- Surah Al-Maidah ayat 36

15. Arini sedang bermain bersama adiknya yang belum genap berumur 2 tahun yang hanya meminum ASI. Saat sedang asik bermain, adiknya kencing dan air kencingnya mengenai baju Arini. Hal yang harus dilakukan Arini untuk menghilangkan Najis tersebut adalah ...

- Cukup dipercikkan air ke baju yang terkena kencing
- Dicuci sampai bersih sehingga hilang baunya
- Baju tersebut direndam dan dicuci sampai bersih
- Tidak dicucipun bersih karena baru minum ASI saja

My Reports - Quizizz

quizzz.com/admin/reports/64f92a7aa17c666030d788ab/overview

Search in my reports

Reports Enter code

Participants Questions Overview Tags

| Participant | Score | Points Out of 33 | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 |
|--------------------------|-------|------------------|------|-----|-----|------|-----|
| NAYA NUR FATIHA | 9000 | 33 (100%) | 100% | 91% | 86% | 100% | 86% |
| WILKA SUMAERA | 9000 | 33 (100%) | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| MUHAMMAD DZAKIR SY... | 9000 | 33 (100%) | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| MUHAMMAD HABIBIE H... | 9000 | 33 (100%) | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| YASMIN ABIRA | 9000 | 33 (100%) | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| MUHAMMAD FAQIH AN ... | 8400 | 31 (94%) | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✗ |
| SYALWAQIAH SYAHRUL ... | 8400 | 31 (94%) | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✗ |
| MUHAMMAD RIFFAT | 8400 | 31 (94%) | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✗ |
| AQILA JENITA PUTRI BU... | 8400 | 30 (91%) | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✗ |

My Reports - Quizizz

quizzz.com/admin/reports/64f92a7aa17c666030d788ab/players/MUHAMMAD%20DZAKIR%20SYAHPUTRA

MUHAMMAD DZAKIR SYAHPUTRA

15 Correct

100% Accuracy

33/33 Points

9000 Score

Evaluate responses

Correct Multiple Choice 0s time | 1 point

1. Secara Istilah, Taharah artinya

Response: Bersuci dari Hadas dan Najis

Correct answer: Bersuci dari Hadas dan Najis

My Reports - Quizizz

quizzz.com/admin/reports/64f92a7aa17c666030d788ab/players

Search in my reports

Reports Enter code

Participants Questions Overview Tags

| Name | Accuracy | Points | Score |
|---------------------------|----------|--------|-------|
| NAYA NUR FATIHA | 100% | 33/33 | 9000 |
| WILKA SUMAERA | 100% | 33/33 | 9000 |
| MUHAMMAD DZAKIR SYAHPUTRA | 100% | 33/33 | 9000 |
| MUHAMMAD HABIBIE HANKA | 100% | 33/33 | 9000 |
| YASMIN ABIRA | 100% | 33/33 | 9000 |

QUIZZZ

Search in my library My library Enter code

Miss Pratiwi
Basic account
Upgrade your Plan

Invite & earn free Super

Create

Explore My Library Reports

Evaluasi Materi Thaharah | Quiz

QUIZ SUPER

Evaluasi Materi Thaharah

4th grade Religious Studies
74% accuracy 4 plays

Desy Pratiwi 5 months

Worksheet Save AI Enhance Edit

Super Resource

This quiz uses some Super content. Upgrade to a Super plan to assign this to your students. Upgrade your Plan

INSTRUCTOR-LED SESSION Start a live quiz

ASYNCHRONOUS LEARNING Assign homework

NO DEVICES NEEDED Paper mode

QUIZZZ

Participant's view

11/15 Multiple Choice

Perhatikan gambar berikut ini!
Gerakan wudu yang dilakukan setelah gerakan pada gambar tersebut adalah



Show answers

QUIZZZ

Search in my reports Reports Enter code

Miss Pratiwi
Basic account
Upgrade your Plan

Invite & earn free Super

Create

Explore My Library Reports

My Reports - Quizizz

Participants Questions Overview Tags

Question

3. Perhatikan gambar disamping!
Urutan tata cara tayamum yang benar ditunjukkan oleh nomor

Options

- A 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 1 answered
- B 1, 3, 4, 2, 5, 6, 7 2 answered
- C 1, 3, 4, 6, 5, 2, 7 19 answered
- D 1, 2, 4, 3, 6, 5, 7 0 answered

Correct 19 students

Incorrect 3 students

LAMPIRAN 7

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
PAI dan Budi Pekerti SD KELAS 4

| INFORMASI UMUM | |
|---|---|
| A. IDENTITAS MODUL | |
| Penyusun | : DESY PRATIWI |
| Instansi | : UPTD SD Negeri 47 Parepare |
| Tahun Penyusunan | : Tahun 2023 |
| Jenjang Sekolah | : SD |
| Mata Pelajaran | : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti |
| Fase B, Kelas / Semester | : IV (Empat) / I (Ganjil) |
| Materi Pokok | : Bersuci |
| Alokasi Waktu | : 4 x 35 Menit |
| B. KOMPETENSI AWAL | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diharapkan mampu menyebutkan pengertian bertaharah dengan benar, menyebutkan jenis-jenis bertaharah dengan tepat, menyebutkan macam-macam air yang dapat digunakan bersuci dengan tepat, menyebutkan contoh najis dan hadas dengan benar, menyebutkan cara bersuci dari najis dan hadas dengan benar, dan menyebutkan hikmah bersuci dengan tepat. | |
| C. PROFIL PELAJAR PANCASILA | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Beriman dan Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, Kreatif, Bergotong-Royong dan Berkebinekaan Global | |
| D. SARANA DAN PRASARANA | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1) Papan tulis, spidol, serta alat tulis lainnya 2) Proyektor LCD, pelantang (<i>speaker</i>) aktif, <i>laptop</i>, media pembelajaran interaktif, dan gambar/poster, <i>smartphone</i> | |
| E. TARGET PESERTA DIDIK | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik reguler/tipikal | |
| F. MODEL PEMBELAJARAN | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Model pembelajaran tatap muka. • Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab, dan <i>Think Pair Share</i> | |
| KOMPONEN INTI | |
| A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN | |
| <p>Alur Tujuan Pembelajaran :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diharapkan mampu menyebutkan pengertian bertaharah dengan benar, menyebutkan jenis-jenis bertaharah dengan tepat, menyebutkan macam-macam air yang dapat digunakan bersuci dengan tepat, menyebutkan contoh najis dan hadas dengan benar, menyebutkan cara bersuci dari najis dan hadas dengan benar, dan menyebutkan hikmah bersuci dengan tepat. | |
| B. PEMAHAMAN BERMAKNA | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyebutkan pengertian bertaharah dengan benar, menyebutkan jenis-jenis bertaharah dengan tepat, menyebutkan macam- | |

macam air yang dapat digunakan bersuci, menyebutkan contoh najis dan hadas dengan benar, menyebutkan cara bersuci dari najis dan hadas dengan benar, dan menyebutkan hikmah bersuci dengan tepat.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik dengan tujuan untuk menggugah rasa ingin tahu peserta didik. Pada tahap ini guru memperlihatkan Gambar tentang Ahmad yang sedang membersihkan kakinya dengan air yang mengalir, kemudian guru memotivasi peserta didik supaya bertanya dengan kalimat tanya *apa* dan *mengapa*.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

Apersepsi

1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan keadaan peserta didik.
2. Guru membuku pembelajaran dengan berdoa bersama dipimpin oleh salah satu peserta didik.
3. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
4. Peserta didik kembali diingatkan dengan materi yang pernah dipelajari pada materi sebelumnya dan dijelaskan hubungan dengan materi yang akan dipelajari pada submateri ini.
5. Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik terkait dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai pada submateri ini. Tidak lupa, guru kembali membangkitkan motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan bernyanyi atau bertepuk tangan bersama.

Kegiatan Inti

1. Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok yang heterogen dengan jumlah anggota per kelompok sebanyak empat atau lima anak.
2. Peserta didik diarahkan untuk mengamati gambar yang ditampilkan melalui *slide powerpoint*.
3. Guru memberikan permasalahan dan menanyakan solusinya kepada peserta didik, yaitu apa yang dilakukan apabila peserta didik terkena sebuah najis atau hadas ketika hendak melaksanakan salat.
4. Guru membagikan modul kepada peserta didik sebagai bahan pembelajaran.
5. Peserta didik diminta memikirkan tentang makna gambar dan Solusi dari permasalahan yang diberikan guru.
6. Guru membagi pesera didik secara berpasangan dengan teman sebangku untuk berdiskusi tentang jawaban mereka dan mencari solusi atas permasalahan yang diberikan oleh guru.
7. Setelah selesai berdiskusi dengan teman sebangku, peserta didik diarahkan bergabung dengan satu pasangan lain untuk berbagi pendapat tentang jawaban mereka.
8. Setiap kelompok menulis hasil diskusinya di buku masing-masing.
9. Peserta didik dalam satu kelompok diminta mempresentasikan hasil diskusinya.
10. Guru memberikan apresiasi terhadap keaktifan kelompok dengan memberikan jempol.
11. Guru memberikan kesempatan kelompok atau peserta didik lain untuk mengajukan pertanyaan, tanggapan, atau tambahan kepada temannya.
12. Guru memberikan penguatan apabila solusi yang disampaikan oleh peserta didik tersebut benar dan memberikan koreksi atau pemahaman yang benar apabila solusi yang disampaikan peserta didik kurang tepat.

Kegiatan Penutup

1. Menyimpulkan pembelajaran dengan meminta peserta didik untuk mengungkapkan pendapatnya terkait dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
2. Guru membagikan kartu *barcode* kepada setiap peserta didik.
3. Peserta didik mengerjakan soal Latihan yang telah disediakan oleh guru melalui aplikasi *Quizizz*.
4. Guru bersama peserta didik menutup kegiatan dengan doa dan salam.

Metode dan Aktivitas Pembelajaran Alternatif

Metode dan aktivitas pembelajaran alternatif dapat diterapkan dengan menyesuaikan kemampuan guru, sarana dan prasarana, serta kebutuhan dan karakteristik peserta didik dengan menerapkan aktivitas pembelajaran saintifik (membaca, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan).

Kesalahan Umum yang Sering Terjadi pada Saat Mempelajari Materi

Peserta didik usia kelas 4 SD kadang mengalami kesulitan dalam membedakan najis dan hadas. Oleh karena itu, guru harus memandu dan memberikan contoh yang nyata tentang najis dan hadas.

Panduan dalam Menghadapi Peserta Didik yang Kesulitan Belajar atau Kecepatan Belajarnya Tinggi

1. Untuk menangani peserta didik yang mengalami kesulitan belajar, guru dapat memberikan bimbingan secara individu atau menggunakan tutor sebaya untuk membimbing peserta didik tersebut sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.
2. Untuk menangani peserta didik yang memiliki kecepatan belajar tinggi, guru dapat memberikan pengayaan dari sumber belajar yang beragam. Selain itu, guru dapat memberdayakan mereka sebagai tutor sebaya.

E. REFLEKSI

Pada akhir pelajaran, guru dapat memandu aktivitas refleksi peserta didik agar dapat mengemukakan pendapatnya terkait dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hal itu dapat dilakukan dengan cara memancing respons dengan pertanyaan, membuat ajakan, memberikan ulasan singkat, atau menanamkan semacam persepsi dan sejenisnya terhadap peserta didik setelah materi pelajaran disampaikan oleh guru.

F. ASESMEN / PENILAIAN

1. Penilaian sikap spiritual dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian observasi dengan instrumen penilaian jurnal sebagai berikut.

| No. | Tanggal | Nama Peserta Didik | Catatan Perilaku | Butir Sikap | Tindak Lanjut |
|-----|---------|--------------------|------------------|-------------|---------------|
| 1 | | Adibah Sakinah | | | |
| 2 | | Aji Mumstad Akbar | | | |

2. Penilaian sikap sosial dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian observasi dengan instrumen penilaian jurnal sebagai berikut.

| No. | Tanggal | Nama Peserta Didik | Catatan Perilaku | Butir Sikap | Tindak Lanjut |
|-----|---------|--------------------|------------------|-------------|---------------|
| 1 | | Adibah Sakinah | | | |
| 2 | | Aji Mumstad Akbar | | | |

3. Penilaian pengetahuan dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian tes dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Peserta didik diarahkan untuk mengerjakan soal yang telah disiapkan melalui aplikasi *Quizizz* dengan menggunakan kartu *barcode*.

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL**Kegiatan Tindak Lanjut****1) Perbaikan**

Kesempatan perbaikan nilai diberikan kepada peserta didik yang belum memenuhi KKM dengan cara meminta mereka mengulang materi yang dirasa sulit terlebih dahulu, lalu mencoba memberikan penilaian kembali.

2) Pengayaan

Kegiatan pengayaan diberikan kepada peserta didik yang sudah memenuhi KKM. Kegiatan pengayaan dapat berupa pendalaman materi dengan melakukan aktivitas pengayaan dan literasi yang terdapat pada buku peserta didik.

Parepare, 2023

Mengetahui

Kepala UPTD SD Negeri 47 Parepare

Peneliti

**SUDIRMAN M. S.Pd., M.Pd.**

NIP. 198201072005021001

DESY PRATIWI

PAREPARE

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
PAI dan Budi Pekerti SD KELAS 4

| INFORMASI UMUM | |
|---|---|
| A. IDENTITAS MODUL | |
| Penyusun | : DESY PRATIWI |
| Instansi | : UPTD SD Negeri 47 Parepare |
| Tahun Penyusunan | : Tahun 2023 |
| Jenjang Sekolah | : SD |
| Mata Pelajaran | : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti |
| Fase B, Kelas / Semester | : IV (Empat) / I (Ganjil) |
| Materi Pokok | : Tata Cara Bersuci |
| Alokasi Waktu | : 4 x 35 Menit |
| B. KOMPETENSI AWAL | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diharapkan mampu memahami tata cara bersuci dari hadas kecil dan hadas besar dengan tepat, mempraktikkan tata cara bersuci dari hadas kecil dan hadas besar sesuai ketentuan syariat Islam dengan benar. | |
| C. PROFIL PELAJAR PANCASILA | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Beriman dan Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, Kreatif, Bergotong-Royong dan Berkebinekaan Global | |
| D. SARANA DAN PRASARANA | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1) Papan tulis, spidol, serta alat tulis lainnya 2) Proyektor LCD, pelantang (<i>speaker</i>) aktif, laptop, media pembelajaran interaktif, <i>smartphone</i> | |
| E. TARGET PESERTA DIDIK | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik reguler/tipikal | |
| F. MODEL PEMBELAJARAN | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Model pembelajaran tatap muka. • Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab, <i>market place activity</i>, demonstrasi. | |
| KOMPONEN INTI | |
| A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN | |
| <p>Alur Tujuan Pembelajaran :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diharapkan mampu memahami tata cara bersuci dari hadas kecil dan hadas besar dengan tepat, mempraktikkan tata cara bersuci dari hadas kecil dan hadas besar sesuai ketentuan syariat Islam dengan benar. | |
| B. PEMAHAMAN BERMAKNA | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami tata cara bersuci dari hadas kecil dan hadas besar dengan tepat, dan mempraktikkan tata cara bersuci dari hadas kecil dan hadas besar sesuai ketentuan syariat Islam dengan benar. | |
| C. PERTANYAAN PEMANTIK | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik dengan tujuan untuk menggugah rasa ingin | |

tahu peserta didik. Pada tahap ini peserta didik diberikan pertanyaan tentang apakah peserta didik sudah pernah berwudu, mengapa peserta didik berwudu, dan bagaimana cara peserta didik berwudu.

- Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik dengan tujuan untuk menggugah rasa ingin tahu peserta didik. Pada tahap ini peserta didik diberikan pertanyaan tentang apakah peserta didik sudah pernah tayamum dan mengapa peserta didik tayamum.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

Apersepsi

1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan keadaan peserta didik.
2. Guru membuku pembelajaran dengan berdoa bersama dipimpin oleh salah satu peserta didik.
3. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
4. Peserta didik kembali diingatkan dengan materi yang pernah dipelajari pada materi sebelumnya dan dijelaskan hubungan dengan materi yang akan dipelajari pada submateri ini.
5. Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik terkait dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai pada submateri ini. Tidak lupa, guru kembali membangkitkan motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan bernyanyi atau bertepuk tangan bersama.

Kegiatan Inti

1. Guru menginstruksikan peserta didik untuk membaca modul ajar yang telah dibagikan.
2. Guru menjelaskan garis besar tentang tata cara bersuci.
3. Peserta didik mengamati video pembelajaran yang ditampilkan tentang tata cara bersuci.
4. Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok yang heterogen dengan jumlah anggota per kelompok sebanyak empat atau lima anak.
5. Setiap kelompok diberikan tugas masing-masing tentang tata cara bersuci yaitu berwudu, tayamum, dan mandi wajib.
6. Peserta didik diarahkan untuk berdiskusi tentang tugas yang diberikan oleh guru.
7. Setiap kelompok menulis hasil diskusinya di buku masing-masing.
8. Setelah selesai berdiskusi dengan kelompoknya, setiap kelompok mempersiapkan dua orang yang menjaga *stand* di kelompoknya dan anggota kelompok yang lain bertugas untuk berbelanja materi pada kelompok lain.
9. Setiap perwakilan kelompok berkunjung ke kelompok lain untuk berbelanja materi dan menjaga *stand* pada kelompok yang dikunjungi menjelaskan hasil diskusinya kepada perwakilan kelompok yang berkunjung.
10. Guru berkeliling mengamati proses kegiatan belanja informasi setiap kelompok.
11. Guru memberikan apresiasi terhadap keaktifan kelompok dengan memberikan jempol.
12. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan hasil belanja informasi yang telah ia dapatkan dari kelompok lain.
13. Guru memberikan kesempatan kelompok atau peserta didik lain untuk mengajukan pertanyaan, tanggapan, atau tambahan kepada temannya.
14. Guru meminta perwakilan setiap kelompok untuk memperagakan tata cara bersuci.
15. Guru memberikan penguatan materi berdasarkan hasil presentasi peserta didik.

Kegiatan Penutup

1. Menyimpulkan pembelajaran dengan meminta peserta didik untuk mengungkapkan

pendapatnya terkait dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.

2. Guru membagikan kertas *barcode* kepada setiap peserta didik.
3. Peserta didik mengerjakan soal Latihan yang telah disediakan oleh guru melalui aplikasi *Quizizz*.
4. Guru bersama peserta didik menutup kegiatan dengan doa dan salam.

Metode dan Aktivitas Pembelajaran Alternatif

Metode dan aktivitas pembelajaran alternatif dapat diterapkan dengan menyesuaikan kemampuan guru, sarana dan prasarana, serta kebutuhan dan karakteristik peserta didik dengan menerapkan aktivitas pembelajaran saintifik (membaca, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan).

Kesalahan Umum yang Sering Terjadi pada Saat Mempelajari Materi

Peserta didik usia kelas 4 SD kadang tidak sempurna dalam membasuh muka atau tangan sehingga guru harus memperhatikan dan mengarahkan peserta didik dengan sabar supaya mereka dapat menyempurnakan wudunya.

Panduan dalam Menghadapi Peserta Didik yang Kesulitan Belajar atau Kecepatan Belajarnya Tinggi

1. Untuk menangani peserta didik yang mengalami kesulitan belajar, guru dapat memberikan bimbingan secara individu atau menggunakan tutor sebaya untuk membimbing peserta didik tersebut sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.
2. Untuk menangani peserta didik yang memiliki kecepatan belajar tinggi, guru dapat memberikan pengayaan dari sumber belajar yang beragam. Selain itu, guru dapat memberdayakan mereka sebagai tutor sebaya.

E. REFLEKSI

Pada akhir pelajaran, guru dapat memandu aktivitas refleksi peserta didik agar dapat mengemukakan pendapatnya terkait dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hal itu dapat dilakukan dengan cara memancing respons dengan pertanyaan, membuat ajakan, memberikan ulasan singkat, atau menanamkan semacam persepsi dan sejenisnya terhadap peserta didik setelah materi pelajaran disampaikan oleh guru.

F. ASESMEN / PENILAIAN

1. Penilaian sikap spiritual dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian observasi dengan instrumen penilaian jurnal sebagai berikut.

| No. | Tanggal | Nama Peserta Didik | Catatan Perilaku | Butir Sikap | Tindak Lanjut |
|-----|---------|--------------------|------------------|-------------|---------------|
| 1 | | Adibah Sakinah | | | |
| 2 | | Aji Mumstad Akbar | | | |

2. Penilaian sikap sosial dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian observasi dengan instrumen penilaian jurnal sebagai berikut.

| No. | Tanggal | Nama Peserta Didik | Catatan Perilaku | Butir Sikap | Tindak Lanjut |
|-----|---------|--------------------|------------------|-------------|---------------|
| 1 | | Adibah Sakinah | | | |
| 2 | | Aji Mumstad Akbar | | | |

3. Penilaian pengetahuan dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian tes dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Peserta didik diarahkan untuk mengerjakan soal yang telah disiapkan melalui aplikasi *Quizizz* dengan menggunakan kartu *barcode*.

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL**Kegiatan Tindak Lanjut****1) Perbaikan**

Kesempatan perbaikan nilai diberikan kepada peserta didik yang belum memenuhi KKM dengan cara meminta mereka mengulang materi yang dirasa sulit terlebih dahulu, lalu mencoba memberikan penilaian kembali.

2) Pengayaan

Kegiatan pengayaan diberikan kepada peserta didik yang sudah memenuhi KKM. Kegiatan pengayaan dapat berupa pendalaman materi dengan melakukan aktivitas pengayaan dan literasi yang terdapat pada buku peserta didik.

Parepare, 2023

Mengetahui

Kepala UPTD SD Negeri 47 Parepare

Peneliti

**SUDIRMAN M. S.Pd., M.Pd.**

NIP. 198201072005021001

DESY PRATIWI

PAREPARE

LAMPIRAN 8

REKAPITULASI HASIL ANGKET PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ*

| NAMA PESERTA DIDIK | ITEM PERNYATAAN | | | | | | | | | | | | | | | TOTAL |
|------------------------------|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|-------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | |
| ADIBA SAKINAH | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 56 |
| AJI MUMSTAD AKBAR SUGARA | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 48 |
| AKIFA NABILA ANWAR | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 49 |
| AQILA JENITA PUTRI BUDIYANTO | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 4 | 51 |
| IBNU ABBAS | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 44 |
| MUHAMMAD AL FATHIR | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 50 |
| MUHAMMAD DZAKIR SYAHPUTRA | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 57 |
| MUHAMMAD FADLAN | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 57 |
| MUHAMMAD FAQIH AN NASH | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 53 |
| MUHAMMAD FHARID TAUFIQ | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 56 |
| MUHAMMAD HABIBIE HAMKA | 3 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 54 |
| MUHAMMAD REZKY IRSAN | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 49 |
| MUHAMMAD RIFFAT | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 45 |
| NAYA NUR FATIHA | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 46 |
| NUR AQILA NAZHIFA | 3 | 3 | 4 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 43 |
| SINTA DEWI | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 44 |
| SITI AKIFAH SYAUKIAH | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 4 | 50 |
| SITI NURI HALIZAH | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 4 | 53 |
| SYALWAQIAH SYAHRUL AKSA | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 56 |
| TAUFIQURRAHMAN | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 53 |
| WILKA SUMAERA | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 55 |
| YASMIN ABIRA | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 48 |
| TOTAL | | | | | | | | | | | | | | | | 1117 |

**REKAPITULASI HASIL ANKET EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ*
DALAM MELAKSANAKAN EVALUASI HASIL BELAJAR**

| NAMA PESERTA DIDIK | ITEM PERNYATAAN | | | | | | | | | | | | | | | TOTAL |
|------------------------------|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|-------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | |
| ADIBA SAKINAH | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 56 |
| AJI MUMSTAD AKBAR SUGARA | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 54 |
| AKIFA NABILA ANWAR | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 50 |
| AQILA JENITA PUTRI BUDIYANTO | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 56 |
| IBNU ABBAS | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 52 |
| MUHAMMAD AL FATHIR | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 52 |
| MUHAMMAD DZAKIR SYAHPUTRA | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 56 |
| MUHAMMAD FADLAN | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 57 |
| MUHAMMAD FAQIH AN NASH | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 54 |
| MUHAMMAD FHARID TAUFIQ | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 56 |
| MUHAMMAD HABIBIE HAMKA | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 55 |
| MUHAMMAD REZKY IRSAN | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 45 |
| MUHAMMAD RIFFAT | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 47 |
| NAYA NUR FATIHA | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 49 |
| NUR AQILA NAZHIFA | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 40 |
| SINTA DEWI | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 48 |
| SITI AQIFAH SYAUQIAH | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 44 |
| SITI NURI HALIZAH | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 54 |
| SYALWAQIAH SYAHRUL AKSA | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 57 |
| TAUFIQURRAHMAN | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 48 |
| WILKA SUMAERA | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 54 |
| YASMIN ABIRA | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 49 |
| TOTAL | | | | | | | | | | | | | | | | 1113 |



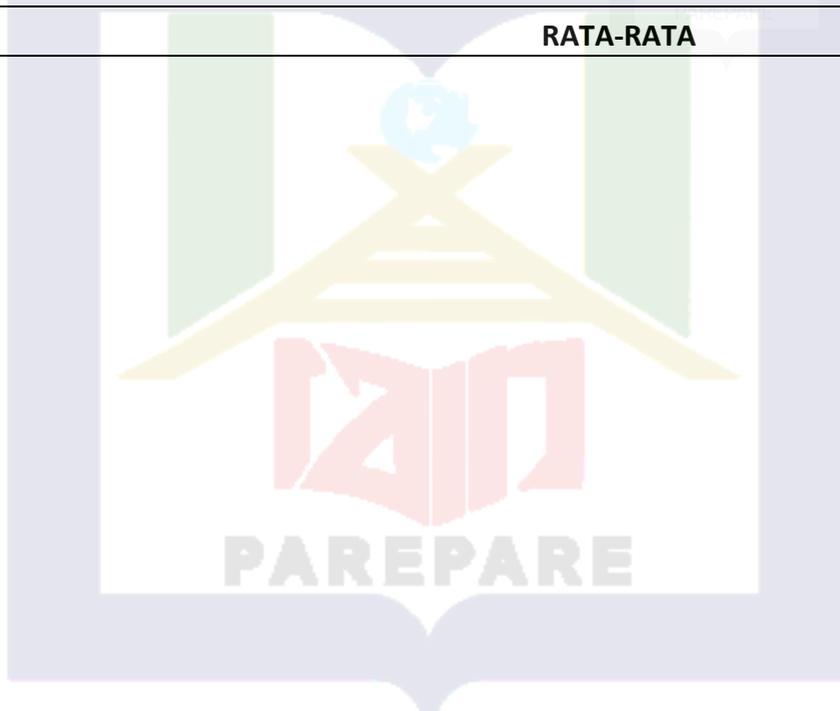
UNIVERSITY OF STATE OF PAREPARE

REKAPITULASI HASIL OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK

| NAMA PESERTA DIDIK | ASPEK YANG DIAMATI | | | | | | | | TOTAL | SKOR |
|------------------------------|--------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|-------------|
| | A | B | C | D | E | F | G | H | | |
| ADIBA SAKINAH | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 31 | 97 |
| AJI MUMSTAD AKBAR SUGARA | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 27 | 84 |
| AKIFA NABILA ANWAR | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 27 | 84 |
| AQILA JENITA PUTRI BUDIYANTO | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 29 | 91 |
| IBNU ABBAS | 3 | 4 | 1 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 23 | 72 |
| MUHAMMAD AL FATHIR | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 30 | 94 |
| MUHAMMAD DZAKIR SYAHPUTRA | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 31 | 97 |
| MUHAMMAD FADLAN | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 32 | 100 |
| MUHAMMAD FAQIH AN NASH | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 31 | 97 |
| MUHAMMAD FHARID TAUFIQ | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 31 | 97 |
| MUHAMMAD HABIBIE HAMKA | 3 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 29 | 91 |
| MUHAMMAD REZKY IRSAN | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 28 | 88 |
| MUHAMMAD RIFFAT | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 28 | 88 |
| NAYA NUR FATIHA | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 26 | 81 |
| NUR AQILA NAZHIFA | 3 | 4 | 1 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 22 | 69 |
| SINTA DEWI | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 25 | 78 |
| SITI AQIFAH SYAUQIAH | 3 | 4 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 27 | 84 |
| SITI NURI HALIZAH | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 30 | 94 |
| SYALWAQIAH SYAHRUL AKSA | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 32 | 100 |
| TAUFIQURRAHMAN | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 30 | 94 |
| WILKA SUMAERA | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 31 | 97 |
| YASMIN ABIRA | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 28 | 88 |
| TOTAL | 78 | 88 | 56 | 84 | 80 | 81 | 77 | 84 | 628 | 1963 |

REKAPITULASI HASIL OBSERVASI AKTIVITAS GURU

| No | ASPEK YANG DIAMATI | SKOR |
|------------------|---|------------|
| 1 | Guru menyiapkan laptop, <i>smartphone</i> , dan proyektor | 4 |
| 2 | Guru membagikan kertas <i>barcode</i> kepada peserta didik | 4 |
| 3 | Guru menjelaskan petunjuk penggunaan aplikasi Quizizz | 4 |
| 4 | Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami | 4 |
| 5 | Guru menampilkan soal evaluasi melalui aplikasi Quizizz | 4 |
| 6 | Guru melakukan <i>scan barcode</i> jawaban peserta didik melalui <i>smartphone</i> | 4 |
| 7 | Guru memastikan semua peserta didik sudah menjawab soal melalui layar monitor dan <i>smartphone</i> . | 4 |
| 8 | Guru menampilkan rekap poin dari semua peserta didik | 4 |
| 9 | Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang telah menyelesaikan kuis dengan baik | 3 |
| 10 | Guru memberikan penjelasan tentang jawaban yang masih kurang tepat kepada peserta didik | 4 |
| TOTAL | | 39 |
| RATA-RATA | | 3.9 |



LAMPIRAN 9

DOKUMENTASI PENELITIAN



DOKUMENTASI PENELITIAN



DOKUMENTASI PENELITIAN



DOKUMENTASI PENELITIAN



DOKUMENTASI PENELITIAN



DOKUMENTASI PENELITIAN



LAMPIRAN 10

Surat Keterangan Validasi Abstrak



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
UNIT PELAKSANA TEKNIS BAHASA



Jalan Amal Bakli No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100, website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-140/In.39/UPB.10/PP.00.9/12/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Hj. Nurhamdah, M.Pd.
NIP : 19731116 199803 2 007
Jabatan : Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Bahasa

Dengan ini menerangkan bahwa berkas sebagai berikut atas nama,

Nama : Desy Pratiwi
Nim : 2020203886108023
Berkas : Abstrak

Telah selesai diterjemahkan dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris dan Bahasa Arab pada tanggal 29 November 2023 oleh Unit Pelaksana Teknis Bahasa IAIN Parepare.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 29 Desember 2023
Kepala,



Hj. Nurhamdah, M.Pd.
NIP 19731116 199803 2 007

LAMPIRAN 11

Surat Keterangan Validasi Jurnal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP2M)
Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91131 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100 website: lp2m.iainpare.ac.id, email: lp2m@iainpare.ac.id

SURAT PERNYATAAN

No. B.012/ln.39/LP2M.07/01/2024

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Majdy Amiruddin, M.MA.
NIP : 19880701 201903 1 007
Jabatan : Kepala Pusat Penerbitan & Publikasi LP2M IAIN Parepare
Inststitusi : IAIN Parepare

Dengan ini menyatakan bahwa naskah dengan identitas di bawah ini :

Judul : Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Melaksanakan Evaluasi Hasil Belajar pada Materi Thaharah di UPTD SD Negeri 47 Parepare
Penulis : Desy Pratiwi
Afiliasi : IAIN Parepare
Email : desypratiwi156@gmail.com

Benar telah diterima pada Jurnal *Ijhess* Vol. 6, No. 3, Juli 2024 yang telah terakreditasi SINTA 5.

Demikian surat ini disampaikan, atas partisipasi dan kerja samanya diucapkan terima kasih

Amir Ketua LP2M
Kepala Pusat Penerbitan & Publikasi

Muhammad Majdy Amiruddin, M.MA.
NIP 19880701 201903 1 007



Alamat: Jl. Rusdi Toana No.1 Kota Palu – Sulawesi
Tengah, Indonesia
E-mail: pptij@jurnal.unismuhpalu.ac.id
Website: <https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/IJHESSE>

Letter of Acceptance

Date 10 January 2023
International Journal of Health, Economics, and Social Sciences (IJHESSE)

Dear Author(s)
Desy Pratiwi, Firman, Muh. Dahlan, Usman, Marhani

It's my pleasure to inform you that, after the peer review, your paper **THE EFFECTIVENESS OF USING THE QUIZZZ APPLICATION IN CONDUCTING LEARNING OUTCOMES EVALUATIONS ON THAHARAH MATERIAL AT UPTD SD NEGERI 47 PAREPARE** has been **ACCEPTED** with content unaltered to publish with **International Journal of Health, Economics, and Social Sciences (IJHESSE)** in **Volume 6 Issue 3 (Juli 2024)**.

Thank you for making the journal a vehicle for your research interests

With regards
Yours sincerely



IJHESSE
Dr. Ahmad Yani
Editor in Chief

The Effectiveness of Using the Quizizz Application in Conducting Learning Outcomes Evaluations on Thaharah Material at UPTD SD Negeri 47 Parepare

Desy Pratiwi^{1*}, Firman², Muh. Dahlan³, Usman⁴, Marhani⁵

¹ Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare | email: desypratiwi156@gmail.com

² Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare | email: firman@iainpare.ac.id

³ Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare | email: muhdahlan@iainpare.ac.id

⁴ Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare | email: usman@iainpare.ac.id

⁵ Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare | email: hjmarhani@iainpare.ac.id

Article Info

Article history:

Received xx xx, 20xx

Revised xx xx, 20xx

Accepted xx xx, 20xx

Keywords:

EFFECTIVENESS,
QUIZZ APP,
EVALUATION OF
LEARNING OUTCOMES,
THAHARAH MATERIAL

ABSTRACT

This research aims to determine the use of the Quizizz application in learning Islamic Religious Education and Character at UPTD SD Negeri 47 Parepare. Then, to find out the implementation of the evaluation of Islamic Religious Education and Character Education learning outcomes at UPTD SD Negeri 47 Parepare using the Quizizz application. And to find out the effectiveness of using the Quizizz application in carrying out evaluation of learning outcomes on thaharah material at UPTD SD Negeri 47 Parepare. This research is a type of experimental research. Experimental research is research carried out to find the consequences of something done intentionally by the researcher. The use of the Quizizz application in learning Islamic Religious Education and Character Class IV UPTD SD Negeri 47 Parepare is in the very good category, namely 84.6% of the ideal score. These results were obtained by analyzing the results of a questionnaire that was distributed to 22 respondents. This shows that learning using media in the form of applications in the learning and evaluation process can have a good impact on the learning process so that it is more varied and interesting. The implementation of the evaluation of Islamic Religious Education and Character Education learning outcomes using the Quizizz application has been carried out according to the specified steps. This can be seen from the results of observing student activities which are in the very good category, namely 89% and teacher activities which are in the very good category, namely 97.5%. The effectiveness of using the Quizizz application in evaluating the learning outcomes of thaharah material in class IV UPTD SD Negeri 47 Parepare can be viewed from two aspects, namely in terms of student responses via questionnaires and in terms of student learning outcomes. Student responses via a questionnaire regarding the effectiveness of using the Quizizz application in evaluating learning outcomes for thaharah material were in the very good category, namely 84.3%. Meanwhile, student learning results showed an increase from the average pretest score of 63.41 to 90.59 in the posttest score. The increase in score obtained can also be seen from the Mean N-gain score, namely 0.7704, from a g value ≥ 0.7 , so that in the gain index category, it is included in the high criteria. Therefore, based on data from the N-gain score, it can be concluded that the use of the Quizizz application is effective in carrying out evaluation of learning outcomes on thaharah material in class IV UPTD SD Negeri 47 Parepare.

Corresponding Author:

Desy Pratiwi
Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare
Email desypratiwi156@gmail.com

1. INTRODUCTION

Pendidikan merupakan sarana utama yang perlu diusahakan dan dikelola sebaik mungkin sejalan dengan perkembangan masa maupun perkembangan hidup manusia. Pendidikan merupakan kebutuhan manusia untuk bisa mengembangkan kemampuan yang terpendam dalam diri manusia itu sendiri. Oleh karena itu, pendidikan menjadi perhatian utama dalam rangka memajukan kehidupan generasi sejalan dengan tuntutan masyarakat.

Lembaga pendidikan khususnya dalam mengelola sebuah pembelajaran diperlukan strategi agar mampu mencapai tujuan yang diinginkan, strategi merupakan suatu hal mendasar yang harus dimiliki seorang tenaga pendidik. Seorang pendidik diharuskan mencari metode yang kiranya mampu memberikan dampak yang baik dan kemudian mengimplementasikannya didalam proses pembelajaran agar supaya proses transfer pengetahuan berjalan sesuai dengan apa yang diinginkan.

Pendidikan sebagai salah satu hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia, hal ini disebabkan hakikat manusia sebagai makhluk berpikir, yang pada dasarnya memiliki potensi yang dibawa sejak lahir, akan tetapi pada mulanya potensi ini masih bersifat pasif. Untuk itu, potensi pikiran ini perlu ditumbuhkembangkan sehingga mengalami pertumbuhan dan perkembangan secara wajar. Alat utama untuk menumbuhkembangkan potensi pikiran manusia adalah melalui proses pendidikan. Proses pendidikan memberikan manusia pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang diperlukan untuk memahami dunia di sekitar mereka dan untuk memperbaiki kualitas hidup mereka.

Memasuki era revolusi industri 4.0 yang sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi, membawa tantangan dan sekaligus peluang dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi informasi bisa dijadikan sebagai peluang jika kemajuan tersebut dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran. Namun, bisa juga menjadi tantangan jika kemajuan tersebut tidak dibarengi dengan keahlian seorang guru dalam menggunakannya.

Perkembangan teknologi informasi yang dimanfaatkan dalam dunia pendidikan bahkan tidak sekedar sebagai sumber belajar melainkan juga digunakan untuk aktivitas evaluasi dalam pembelajaran baik evaluasi yang sifatnya sebagai latihan-latihan soal maupun yang sifatnya sebagai evaluasi resmi (ujian). Salah satu hasil dari perkembangan teknologi informasi adalah adanya internet sebagai sarana yang memberikan kemudahan dalam mengakses berbagai macam informasi.

Internet merupakan produk dalam perkembangan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran mengkondisikan peserta didik untuk belajar secara mandiri, di mana ia dapat mengakses secara online berbagai perpustakaan, bahan ajar, artikel, jurnal, dan berbagai macam bentuk materi lainnya. Internet mempunyai efek yang cukup berarti terhadap proses dan hasil pembelajaran di kelas maupun di luar kelas, yaitu memungkinkan terjadinya kemandirian, akselerasi, pengayaan, efektivitas dan produktivitas pembelajaran. Melalui internet peserta didik akan terangsang untuk belajar berkelanjutan sesuai dengan potensi dan kecakapannya serta mengembangkan kreativitas dan kemandiriannya dalam belajar. Dengan berbagai kemudahan yang diperoleh peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran melalui internet dapat memberikan dampak positif akan pemahamannya terhadap materi dan peserta didik dapat menggunakan internet sebagai alat evaluasi untuk mengujicoba pemahamannya akan suatu materi tertentu.

Evaluasi merupakan bagian dari proses belajar mengajar yang secara keseluruhan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan mengajar. Pada sebagian guru masih ada asumsi yang kurang tepat. Asumsi yang tidak pada tempatnya misalnya, adalah hal biasa jika kegiatan evaluasi tidak mempunyai tujuan tertentu, kecuali bahwa evaluasi adalah kegiatan yang diharuskan oleh peraturan. Aturan yang mengikat tersebut termasuk Pasal 58 ayat (1) UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, yang menyatakan evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan oleh pendidik untuk memantau proses, kemajuan dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Asumsi seperti ini tentu saja harus dihindari karena evaluasi dilakukan mempunyai tujuan untuk melihat sejauhmana progres belajar peserta didik.

Guru hendaknya senantiasa berupaya agar peserta didik mencapai keberhasilan belajar sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan. Keberhasilan proses belajar selalu dikaitkan dengan hasil belajar. Artinya, proses dapat dikatakan optimal apabila hasil yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini dapat dijawab dengan melakukan kegiatan evaluasi secara cermat, sehingga akan diketahui apakah proses belajar peserta didik sudah optimal atau belum serta dapat diidentifikasi faktor penyebab kegagalan dan pendukung keberhasilan. Berdasarkan hal tersebut maka evaluasi merupakan salah satu kegiatan yang wajib dilakukan oleh guru untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kelemahan suatu proses pembelajaran yang telah dilaksanakan sehingga diharapkan mutu dari proses pembelajaran tersebut bisa menjadi lebih baik dibanding sebelumnya.

Upaya mewujudkan alat evaluasi pembelajaran yang berkualitas tentunya tidak lepas dari pengaruh

penerapan teknologi dan ilmu pengetahuan. Dengan diterapkannya ilmu pengetahuan dan teknologi di dalam dunia pendidikan diharapkan bisa membuat perubahan yang lebih baik dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Terdapat banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang telah disuguhkan saat ini, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis permainan yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran dan mengukur pemahaman peserta didik selama mendapatkan materi yang telah diajarkan. Salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah aplikasi Quizizz.

Quizizz merupakan salah satu alternatif teknologi pembelajaran yang dapat digunakan dalam melakukan evaluasi hasil belajar. Dengan bantuan aplikasi Quizizz, guru dapat membuat permainan kuis interaktif dalam pembelajaran. Quizizz dianggap mampu menggantikan penilaian cara lama yang hanya melibatkan kertas dan pulpen, yang dilihat sebagai suatu hal yang membosankan. Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, bisa juga digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Persoalan thaharah erat hubungannya dengan pelaksanaan ibadah. Shalat adalah salah satu ibadah yang paling sering dilaksanakan terutama shalat wajib lima waktu, puasa ramadhan. Juga ibadah-ibadah yang lain thawaf, memegang mushaf dan lain-lainnya. Maka dalam pelaksanaannya ibadah shalat tersebut tidak sah kecuali sebelumnya seluruh keadaan, pakaian, badan, tempat dan sebagainya dalam keadaan bersih dan suci, baik suci dari hadas besar, maupun hadas kecil, dan najis. Pentingnya materi thaharah ini membuat penulis tertarik melakukan penelitian sekaligus menggunakan aplikasi Quizizz dengan harapan, peserta didik mampu mengetahui urgensi dari materi thaharah ini dan juga mampu mengoperasikan aplikasi Quizizz dalam evaluasi hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di UPTD SD Negeri 47 Parepare menunjukkan bahwa guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih menggunakan alat evaluasi yang bersifat konvensional pada saat proses pembelajaran tatap muka yaitu tes tertulis menggunakan kertas dalam melakukan evaluasi pada domain kognitif padahal fasilitas internet di sekolah tersebut telah tersedia namun belum dimanfaatkan sepenuhnya terutama dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran.

Pelaksanaan evaluasi hasil belajar dengan menggunakan kertas tergolong konvensional karena masih sangat sederhana dan kurang praktis, hal ini disebabkan dalam pelaksanaannya membutuhkan persiapan yang lumayan lama dimulai dari menyiapkan lembaran tes kemudian menggandakannya sebanyak jumlah peserta didik. Selain itu dengan hanya menggunakan kertas memberikan peluang peserta didik untuk bisa meniru pekerjaan temannya sehingga nilai yang mereka peroleh bukan murni dari hasil pekerjaannya sendiri. Kemudian membutuhkan waktu yang cukup lama untuk melakukan perhitungan perolehan nilai peserta didik secara manual, terlebih lagi jika jumlah soalnya banyak.

2. METHODOLOGY

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan sebuah penelitian yang dilakukan untuk mencari akibat dari sesuatu yang dilakukan secara sengaja oleh peneliti. Adapun desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah bentuk Pre-Experimental Design tipe One Group Pretest-Posttest. Pada desain One Group Pretest-Posttest Design, terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest sesudah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 47 Parepare dan yang menjadi objek penelitiannya adalah peserta didik kelas IV. Penentuan kelas IV sebagai sampel uji coba karena materi yang akan diujikan pada evaluasi hasil belajar yaitu materi thaharah termasuk dalam pokok bahasan materi kelas IV.

Metode pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mengungkapkan atau menjangkau informasi kuantitatif dari responden sesuai lingkup penelitian melalui tes, angket, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian merupakan salah satu langkah yang paling kritis dalam penelitian. Peneliti harus memastikan analisis yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan apakah menggunakan analisis statistik atau non-statistik. Pemilihan teknik ini disesuaikan dengan jenis data yang dikumpulkan.

Data yang telah dikumpulkan di lapangan perlu dilakukan analisis data karena tanpa melalui analisis data maka data penelitian tidak memiliki arti oleh karena itu dalam penelitian kuantitatif analisis data yang digunakan adalah menggunakan teknik analisis deskriptif dan teknik analisis inferensial.

3. RESULTS AND DISCUSSION

Hasil penelitian yang dilakukan di UPTD SD Negeri 47 Parepare mendeskripsikan tujuan penelitian

yang dilakukan yaitu mengetahui gambaran penggunaan aplikasi Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare, mengetahui pelaksanaan evaluasi hasil belajar materi thaharah menggunakan aplikasi Quizizz, dan mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar materi thaharah kelas IV di UPTD SD Negeri 47 Parepare.

Penggunaan aplikasi Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti termasuk kategori sangat baik dengan perolehan nilai persentase hasil akumulasi skor angket adalah 84.6%. Secara umum peserta didik merasa mudah dalam menggunakan aplikasi Quizizz dan dalam mempelajari sistematika yang berlaku pada Quizizz meskipun penggunaan aplikasi Quizizz dalam kegiatan evaluasi hasil belajar merupakan sesuatu hal yang baru bagi mereka. Selama ini, proses evaluasi hasil belajar hanya dilakukan dengan metode konvensional yakni tes tertulis menggunakan kertas. Hal ini sesuai dengan penelitian Muhammad Rafi Fajar Rizky dkk (2022) bahwa secara keseluruhan peserta didik merasa mudah mempelajari dan memakai Quizizz, hal ini dibuktikan dengan perolehan skor tingkat kemudahan mempelajari Quizizz berada pada kategori baik.

Pelaksanaan evaluasi hasil belajar pada materi thaharah di kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare menggunakan aplikasi Quizizz telah terlaksana dengan sangat baik. Hal ini berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik dan aktivitas guru selama proses pelaksanaan evaluasi hasil belajar berlangsung yang memperoleh nilai 89% dan 97.5%. Tahapan pelaksanaan evaluasi hasil belajar adalah dengan menentukan tujuan, desain evaluasi, pengembangan instrumen evaluasi, pengumpulan informasi data, analisis dan interpretasi serta tindak lanjut. Menentukan tujuan evaluasi adalah untuk mengetahui capaian penguasaan kompetensi oleh setiap peserta didik, dalam hal ini adalah kompetensi kognitif peserta didik.

Hasil yang diperoleh melalui pelaksanaan evaluasi hasil belajar peserta didik pada materi thaharah menggunakan aplikasi Quizizz menunjukkan adanya perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Perbedaan nilai antara pretest dan posttest menunjukkan nilai akhir pada kelompok eksperimen yang diajar menggunakan aplikasi Quizizz pada evaluasi hasil belajar materi thaharah peserta didik kelas IV di UPTD SD Negeri 47 Parepare lebih besar daripada nilai awal pada kelompok eksperimen. Dapat diartikan bahwa nilai awal antara kelompok eksperimen dan nilai akhir antara kelompok eksperimen ada peningkatan yang mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan berdampak pada hasil belajar peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare.

Peningkatan N-gain score hasil belajar setelah penggunaan aplikasi Quizizz dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar materi thaharah pada peserta didik kelas IV di UPTD SD Negeri 47 Parepare, berdasarkan hasil belajar pretest dengan posttest dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan (posttest).

Tabel 1. N-Gain Score Descriptive Statistics

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
|--------------------|----|---------|---------|---------|----------------|
| NGain_Score | 22 | .47 | 1.00 | .7704 | .15609 |
| NGain_Persen | 22 | 46.67 | 100.00 | 77.0355 | 15.60923 |
| Valid N (listwise) | 22 | | | | |

Sumber Data: SPSS Versi 25

Berdasarkan tabel di atas, mean N-gain score 0.7704, sehingga dalam kategori indeks gain, kriteria tinggi, sedangkan dalam persen 77.0355 dalam kategori tafsiran efektivitas N-gain score, maka termasuk dalam kategori efektif. Sehingga berdasarkan data dari N-gain score dapat disimpulkan jika penggunaan aplikasi Quizizz efektif dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar materi thaharah di UPTD SD Negeri 47 Parepare.

Tabel 2. Klasifikasi Indeks Gain

| Indeks Gain | Kriteria |
|--------------------|--------------|
| $g \geq 0,7$ | Tinggi |
| $0,3 \leq g < 0,7$ | Sedang/cukup |
| $g < 0,3$ | Rendah |

Sumber Data: Melzer dalam Syahfitri, 2008

Tabel 3. Kategori Tafsiran N-gain score dalam persentase

| Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Score | |
|--|----------------|
| Presentasi (%) | Tafsiran |
| < 40 | Tidak Efektif |
| 40 – 55 | Kurang Efektif |
| 57 – 75 | Cukup Efektif |
| >76 | Efektif |

Sumber Data: Hake, R.R, 1999

Keefektifan penggunaan aplikasi Quizizz dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar materi taharah di kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare ditandai dengan beberapa hal, salah satunya adalah respon positif peserta didik terhadap penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar. Indikator dalam penggunaan aplikasi Quizizz diantaranya kesiapan, kemanfaatan, kemudahan penggunaan, kepraktisan dan kepuasan. Untuk indikator kesiapan telah dipenuhi dengan menyiapkan berbagai alat yang diperlukan seperti laptop, smartphone, proyektor dan lembaran kartu barcode untuk peserta didik serta tak lupa pula kesiapan peserta didik dalam menggunakan aplikasi Quizizz.

Pada aspek kemanfaatan dan kemudahan penggunaan dilihat dari bagaimana guru dan peserta didik dapat menggunakan aplikasi Quizizz untuk evaluasi hasil belajar. Kemudahan penggunaan aplikasi Quizizz ditandai dengan kemudahan peserta didik menggunakan kartu barcode ketika akan menjawab soal dan mereka tidak lagi memerlukan smartphone untuk bisa mengikuti evaluasi hasil belajar yang berbasis digital, yang selama ini menjadi factor utama yang harus dipenuhi ketika ingin menerapkan pembelajaran berbasis digital.

Salah satu manfaat yang diperoleh ketika menggunakan aplikasi Quizizz dalam evaluasi hasil belajar adalah meningkatkan keterlebitan peserta didik, dalam hal ini bahwa teknologi memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan menggabungkan elemen permainan, kompetisi dan umpan balik instan. Peserta didik cenderung lebih termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dan terlibat dalam pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz Paper Mode. Selain itu, Quizizz Paper Mode menerapkan elemen kompetisi dalam pembelajaran. Adanya perbandingan skor dan peringkat peserta didik dapat memicu motivasi ekstrinsik, di mana peserta didik berusaha untuk mencapai hasil yang lebih baik dari teman-teman sekelasnya. Kompetisi sehat ini dapat meningkatkan semangat belajar dan upaya peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian M. Adityawarman dkk (2022) bahwa meningkatnya antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran meningkat karena Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan game (kuis interaktif) dan meningkatnya kemampuan peserta didik dalam memahami soal.

Pada aspek kepraktisan dilihat dari tidak diperlukannya waktu yang lama dalam proses penggandaan soal, banyaknya kertas yang digunakan untuk soal beserta lembar jawaban, dan proses memeriksa jawaban peserta didik. Peserta didik dapat langsung melihat nilai yang mereka peroleh dan letak kesalahan mereka dalam menjawab soal tertentu. Oleh karena itu, hal ini memberikan sebuah kepuasan bagi peserta didik dalam mengikuti evaluasi hasil belajar dengan suasana yang menyenangkan. Selain itu, peserta didik menunjukkan antusias dalam mengikuti evaluasi hasil belajar dengan menggunakan aplikasi Quizizz, peserta didik memiliki ketertarikan dalam penggunaan teknologi dibandingkan dengan evaluasi menggunakan ujian kertas secara konvensional. Hal ini sejalan dengan penelitian Balqista Yolanda Azizah (2023) bahwa peserta didik lebih antusias dan bersemangat dalam belajar dalam menggunakan aplikasi Quizizz. Dengan menggunakan aplikasi Quizizz, peserta didik lebih tertantang untuk menyelesaikan semua pertanyaan dengan harapan berada di papan peringkat teratas. Pada akhirnya, mereka lebih mengingat pelajaran yang telah diberikan dengan lebih baik setelah menjawab pertanyaan dengan aplikasi Quizizz.

Pelaksanaan evaluasi hasil belajar menggunakan aplikasi Quizizz Paper Mode memberikan beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut: 1) Jika menggunakan fitur Quizizz Paper Mode, peserta didik tidak membutuhkan smartphone atau laptop dan tidak membutuhkan jaringan internet. 2) Guru dapat men-scan barcode jawaban peserta didik sehingga bisa langsung terlihat peserta didik yang telah menjawab dengan benar dan salah. 3) Lembar kartu barcode jawaban untuk peserta didik dapat digunakan berulang kali dengan materi evaluasi yang berbeda-beda. 4) Setiap peserta didik memiliki satu lembar kartu barcode. 5) Lembar kartu barcode antar peserta didik berbeda sehingga peserta didik tidak bisa untuk meniru jawaban peserta didik lain.

Walaupun pelaksanaan evaluasi hasil belajar materi taharah menggunakan aplikasi Quizizz secara umum berjalan dengan baik. Namun ada beberapa faktor yang sedikit menghambat dalam proses penelitian ini yaitu kendala pada terganggunya proses evaluasi hasil belajar pada beberapa waktu karena adanya pemadaman listrik bergilir di wilayah sekolah yang mengakibatkan waktu dimulainya proses evaluasi harus

diundur sedikit. Hal ini disebabkan pada proses evaluasi membutuhkan proyektor untuk menampilkan soal dan papan rangking hasil perolehan nilai peserta didik. Faktor yang kedua adalah terdapat satu orang peserta didik yang agak lambat memahami penggunaan kertas barcode dalam menjawab soal sehingga peneliti memberikan penjelasan secara khusus kepada peserta didik tersebut dan menunjuk satu orang peserta didik yang telah mengerti untuk memberikan contoh dan menjadi tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mengerti. Setelah melakukan hal itu, peserta didik tersebut pun akhirnya memahami dengan baik dan dapat mengikuti proses evaluasi dengan lancar.

Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran harus didukung dengan tersedianya sarana dan prasana yang memadai agar proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz dapat lebih efektif kedepannya. Dalam hal ini bahwa aplikasi Quizizz dapat dijadikan sebagai media pembelajaran utamanya dalam evaluasi hasil belajar yang menarik dan menyenangkan. Hal ini karena guru dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup sehingga dapat mencapai tujuan pembelajar. Penggunaan aplikasi Quizizz membawa hal baru bagi peserta didik sebagai media pembelajaran, yang sebelumnya berfokus pada buku mata pelajaran saja dan menggunakan tes tertulis secara konvensional dalam proses evaluasi hasil belajar. Selain itu, penggunaan aplikasi Quizizz sangat efektif dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar pada materi taharah pada peserta didik kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare yang ditandai dari respon positif peserta didik yang memuat indikator-indikator keefektifan penggunaan aplikasi Quizizz serta adanya peningkatan nilai yang diperoleh dari pretest ke posttest. Walaupun begitu, dengan nilai KKM yang lumayan tinggi diharapkan terdapat strategi, metode pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran yang jauh lebih efektif dan efisien sehingga hasil belajar lebih baik lagi kedepannya.

4. CONCLUSION

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare berada pada kategori sangat baik yaitu 84.6% dari nilai ideal. Hasil tersebut diperoleh dengan menganalisis hasil angket yang telah dibagikan kepada 22 responden. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media berupa aplikasi dalam proses pembelajaran dan evaluasi dapat memberikan dampak baik dalam proses pembelajaran sehingga lebih bervariasi dan menarik.

Pelaksanaan evaluasi hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan aplikasi Quizizz telah terlaksana sesuai langkah-langkah yang ditetapkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas peserta didik yang berada pada kategori sangat baik yaitu 89% dan aktivitas guru yang berada pada kategori sangat baik yaitu 97.5%.

Efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar materi taharah di kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare dapat ditinjau dari dua aspek yaitu dari segi respons peserta didik melalui angket dan dari segi hasil belajar peserta didik. Respons peserta didik melalui angket tentang efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar materi taharah berada pada kategori sangat baik yaitu 84.3%. Sementara itu, hasil belajar peserta didik menunjukkan adanya peningkatan dari nilai pretest yang rata-rata 63.41 menjadi 90.59 pada nilai posttest. Peningkatan skor yang diperoleh juga dilihat dari Mean N-gain score yaitu 0.7704, dari nilai $g \geq 0.7$, sehingga dalam kategori indeks gain, termasuk dalam kriteria tinggi. Oleh karena itu, berdasarkan data dari N-gain score dapat disimpulkan jika penggunaan aplikasi Quizizz efektif dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar pada materi taharah di kelas IV UPTD SD Negeri 47 Parepare.

5. RECOMMENDATION

Meningkatkan strategi dan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan dengan lebih efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam melakukan evaluasi hasil belajar dapat lebih ditingkatkan dan bervariasi lagi sehingga pelaksanaan evaluasi dapat berjalan dengan efektif dan efisien serta motivasi peserta didik dan hasil belajar peserta didik dapat lebih meningkat.

Penelitian ini merupakan penelitian yang melakukan uji coba mengenai aplikasi pembelajaran dengan tujuan untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran terutama dalam proses pemberian soal. Peneliti memahami bahwa penelitian ini masih banyak kekurangannya sehingga diharapkan penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dan referensi untuk penelitian selanjutnya terutama dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

6. REFERENCES

1. Adityawarman, M. Andra dkk. Penguunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran, dalam Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya, Vol. 7, No. 1, 2022.

2. Ahmadi, Rulam. Pengantar Pendidikan: Asas dan Filsafat Pendidikan. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
3. Ahsan, Muhammad, Marhani, dan Nasruddin. Penerapan Media Pembelajaran dalam Memperkenalkan Kosa Kata Bahasa Arab. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2019.
4. Amornchewin, Ratchadaporn. The Development of SQL Language Skill in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students Learning Engagement. Indonesian Journal Of Informatics Education, Vol. 2, Issue 2, 2018.
5. AR, Syamsuddin dan Damaianti. Metode Penelitian Pendidikan Bahasa. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
6. Arifin, Zainal. Evaluasi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013
7. Arikunto, Suharsimi. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Cet. XII, Jakarta: Rineka Cipta, 2007.
8. Ariyanti, Desi. Be A Smart Teacher With Smartphone. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
9. Asrul, Rusydi Ananda, dan Rosnita. 2015. Evaluasi Pembelajaran. Medan: Citapustaka Media.
10. Azzam, Abdul Aziz Muhammad dan Abdul Wahhab Sayyed Hawwas. Fiqh Ibadah: Thaharah, Shalat, Zakat, Puasa dan Haji. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
11. B. Uno, Hamzah dan Satria Koni. Assessment Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
12. Bungin, Burhan. Metode Penelitian Kuantitatif. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
13. Dani, Sudarwan. Motivasi Kepemimpinan dan Efektivitas Kelompok. Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
14. Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia, UU Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Cet. I: Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi, 2003.
15. Dirman dan Cici Duarsih. Penilaian dan Evaluasi. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014.
16. Djamarah. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
17. Eriyanto. Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya. Edisi I. Cet. I; Jakarta: Kencana, 2011.
18. Farida, Ida. Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Nasional. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
19. Firman, Hannani, dan Muhammad Haramain. Developing The Indonesian Student's Personality Through Recognizing Local Culture and Literature: A Brief Study of Bugis Pappaseng. Journal of Positive School Psychology, Vol. 6, No. 8, 2022.
20. al-Habsyi, Muhammad Bagir. Fiqih Praktis: Menurut al-Qur'an, as-Sunnah, dan Pendapat Para Ulama. Bandung: Mizan, 2002.
21. Hadi, Sutrisno. Metodologi Research. cet. XVI; Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada, 1984.
22. Hafsa. Pembelajaran Fiqh. Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2016.
23. Hamalik, Oemar. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara, 2005.
24. Hamang, M. Nasri. Fikih Islam dan Metode Pembelajarannya (Thaharah, Ibadah, dan Keluarga Muslim). Parepare: Umpar Press, 2018.
25. Hasan, Abdul Halim. Tafsir Al-Ahkam. Cet I; Jakarta: Kencana, 2006.
26. Hidayat. Teori Efektivitas dalam Kinerja Karyawan. Yogyakarta: UGM Press, 1986.
27. Jaya, Indra, Rusydi Ananda, dan Candra Wijaya. Evaluasi Pembelajaran Prespektif Transdisipliner. Medan: Pusdikra Mitra Jaya, 2022.
28. Kementerian Agama RI. Al-Qur'an dan Terjemahnya Edisi Penyempurnaan 2019 Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019.
29. Maawiyah, Aisyah. Thaharah Sebagai Kunci Ibadah. E-Jurnal Iain Lhokseumawe, 2016.
30. Mahmud. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
31. Mahmud, Yunus. Kamus Bahasa Arab. Jakarta: PT. Muhammad Yunus Wa Dzurriyyah, 2007.
32. Margono, S. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004.
33. Muhajir, As'aril. Ilmu Pendidikan Islam Perspektif Kontekstual. Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2011.
34. Mulyasa, E. Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.
35. Munadi, Yudhi. Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: Referensi, 2013.
36. Nursalam. Statistik untuk Penelitian. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017.
37. Tika, Moh. Pabundu. Budaya Organisasi dan Peningkatan Kinerja Perusahaan Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
38. Palupi, Retno. Kelas Daring dengan Quizizz. Tangerang Selatan: Indocamp, 2021.
39. Putri, Novia Widiyanti dan Renny Dwijayanti. Pengembangan Alat Evaluasi Bantuan Aplikasi Quizizz

- pada Mata Pelajaran Marketing Kelas X Jurusan BDP di SMK Negeri 10 Surabaya, dalam Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN), Vol. 8, No. 3, 2020.
40. Rasjid, Sulaiman. *Fiqh Islam*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1994.
 41. Rizky, Muhammad Rafi Fajar, dkk. Analisis Respon Siswa terhadap Penggunaan Game Edukasi Quizizz dalam Pembelajaran Matematika, *Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, Vol. 13, No. 20, 2022.
 42. Rohmawati, Afifatu. Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Volume 9, No. 1, 2015.
 43. Rosalina, Iga. Efektivitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perkotaan pada Kelompok Pinjaman Bergulir di Desa Mantren Kec. Karangrejo Kabupaten Madetaan, *Jurnal Efektivitas Pemberdayaan Masyarakat*, Vol. 1, No. 1, 2012.
 44. Salma. *Penelitian Eksperimen: Pengertian, Karakteristik, dan langkah-langkahnya*. Jakarta: Deepublish Beraksi 2021.
 45. Salim, Abu Malik Kamal bin As-Sayyid. *Fiqh Thaharah*. Jakarta: Darus Sunnah Press, 2008.
 46. Salsabila, Unik Hanifah, dkk, Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi pada Siswa SMA, *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, Volume 4, No. 2, 2020. Sanjaya. Wina. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Cet. II; Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.
 47. Sanjaya, Wina. *Penelitian Tindakan*. Cet. III; Jakarta, PT Fajar Interpatama Mandiri, 2015.
 48. Santoso, Budi Irwan. *Statistika untuk Teknik Informatika*. Cet. I; Malang: UIN Malik Press, 2013.
 49. Sarwat, Ahmad. *Fiqh Thaharah*. Jakarta: DU Center Press, 2010.
 50. Siregar, Sofyan. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Cet. IV Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2017.
 51. Siyoto, Sandu dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015).
 52. Sudjana, Nana dan Ibrahim. *Penelitian dan Penilaian*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009.
 53. Sudjiono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Cet. XIV: Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004.
 54. Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.
 55. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta, 2014.
 56. Sugiyono. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta, 2002.
 57. Sujarweni, Wiratna. *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Pers, 2014.
 58. Sukardi. *Evaluasi Pendidikan: Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
 59. Supangat, Andi. *Statistika: Dalam Kajian Deskriptif, Inferensi, dan Nonparametrik*. Cet. I; Jakarta: Prenadamedia Group, 2007.
 60. Supardi. *Sekolah Efektif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2013.
 61. Suryabrata, Sumadi. *Metodologi Penelitian*. Cet. XXVII; Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
 62. Suwandi dan Basrovi. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008.
 63. Tafsir Ibnu Katsir Online, Q.S Al-Baqarah/2;222, <https://tafsir.learn-quran.co/id/surat-2-al-baqarah/ayat-222> diakses pada tgl 20 februari jam 20.09.
 64. Thalib, M. Dahlan. *Konsep Pendidikan Al-Qabisi dan M. Rasyid Ridha: Koedukasi dan Kurikulum Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Parepare: INA Rxiv*, 2019.
 65. Tiro, Arif. *Dasar-Dasar Statistika*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016.
 66. Uno, Hamzah B. dan Nurdin Mohamad. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
 67. Usman, dkk. *Literasi Digital dan Mobile Learning*. Parepare: IAIN Parepare Niusantara Press, 2022.
 68. Uwaidah, Syaikh Kamil Muhammad. *Fiqh Wanita*. Cet. XXVIII; Jakarta: Pustaka Al- Kautsar, 2008.
 69. W. Creswell, Jhon. *Research Design Qualitative & Quantitative Approaches* London: International Education and Professional Publisher, 1994.
 70. Widoyoko, S. Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Cet. V; Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.
 71. Yusuf, A. Muri. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana, 2014.
 72. Yusuf, Kadar M. *Tafsir Ayat Ahkam: Tafsir Tematik Ayat-ayat Hukum*. Jakarta: AMZAH, 2013.
 73. Zhao, Fang. *Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in The Accounting Classroom*, *International Journal of Higher Education*, Vol. 1, No. 8, 2019.
 74. Zuriah, Nurul. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan Teori-Aplikasi* Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007.

BIODATA PENULIS



Nama : Desy Pratiwi
Tempat, Tanggal Lahir : Parepare, 15 Desember 1996
NIM : 2020203886108023
Nomor HP : 085298479525
Alamat E-Mail : desypratiwi156@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL

1. SD : SD Negeri 28 Parepare (2008)
2. SMP : SMP Negeri 5 Parepare (2011)
3. SMA : SMA Negeri 1 Parepare (2014)
4. S1 : IAIN Parepare (2018)
5. Pendidikan Profesi : UIN Alauddin Makassar (2022)

RIWAYAT PEKERJAAN

1. Guru di UPTD SD Negeri 4 Parepare (2019 – 2021)
2. Guru di UPTD SD Negeri 47 Parepare (2021 – sekarang)
3. TK TPA Assagaf (2021 – sekarang)

RIWAYAT ORGANISASI

1. PGRI Kota Parepare
2. AGPAI Kota Parepare
3. IGI Kota Parepare

KARYA PENELITIAN YANG DIPUBLIKASIKAN

1. Pengaruh Kompetensi Sosial Guru Pendidikan Agama Islam terhadap Perilaku Peserta Didik SMA Negeri 4 Parepare