

PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI FORMATIF PEMBELAJARAN PAI BERBASIS QUIZIZ UNTUK MENDUKUNG MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MI AL-ISHLAH PALEMBANG

¹Albab Mananna, ²Asiana, ³Dina Bahriani Putri, ⁴Donna Takrim, ⁵Sri Juwita, ⁶Dian Erlina, ⁷Muhammad Isnaini

¹⁻⁷Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
albabmananna14@gmail.com, asianaasiana1211@gmail.com,
dinabahri35@gmail.com, donnatakrim@radenfatah.ac.id,
srijuwita@radenfatah.ac.id, dianerlina_uin@radenfatah.ac.id,
muhammadsnaini_uin@radenfatah.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to develop a Quizizz-based formative assessment instrument for Islamic Religious Education (PAI) to support students' learning motivation in Grade VI at MI Al-Ishlah Palembang on the Aqidah Akhlak topic of belief in qada and qadar. The study employed a Research and Development (R&D) approach adapted from the Borg and Gall model, consisting of research and information gathering, planning, product development, validation, and limited field testing stages. Data were collected through observation, documentation, validation questionnaires, and student trials. Product validation involved media experts, evaluation experts, and subject matter experts to assess the feasibility of the developed instrument. The findings revealed that the Quizizz-based assessment instrument achieved a very high level of validity, with validation scores of 85% from media experts, 85% from evaluation experts, and 96% from subject matter experts, indicating that the product was highly valid and feasible for use. The trial involving 12 students showed that most students were categorized as having moderate (50%) and high (33%) learning motivation, indicating that the use of Quizizz supported student motivation through a more interactive and engaging evaluation process. Therefore, the Quizizz-based formative assessment instrument can serve as an innovative and effective alternative for evaluating Islamic Religious Education learning in accordance with students' characteristics in the digital era.

Keywords: formative assessment; Quizizz, learning motivation; Islamic Religious Education; instrument development

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan instrumen evaluasi formatif pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis Quizizz guna mendukung

motivasi belajar siswa kelas VI MI Al-Ishlah Palembang pada materi Aqidah Akhlak tentang beriman kepada qada dan qadar. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model Borg and Gall yang meliputi tahap penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk, validasi, dan uji coba terbatas. Data penelitian diperoleh melalui observasi, dokumentasi, angket validasi, dan uji coba kepada peserta didik. Validasi produk dilakukan oleh ahli media, ahli evaluasi, dan ahli materi untuk menilai kelayakan instrumen yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen evaluasi berbasis Quizizz memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi dengan persentase validasi ahli media sebesar 85%, ahli evaluasi sebesar 85%, dan ahli materi sebesar 96% sehingga dinyatakan sangat valid dan layak digunakan. Hasil uji coba terhadap 12 siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori motivasi sedang (50%) dan tinggi (33%), yang mengindikasikan bahwa penggunaan Quizizz mampu mendukung motivasi belajar siswa melalui evaluasi yang lebih interaktif dan menarik. Dengan demikian, instrumen evaluasi formatif berbasis Quizizz dapat menjadi alternatif evaluasi pembelajaran PAI yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Kata Kunci: evaluasi formatif; Quizizz, motivasi belajar; Pendidikan Agama Islam; pengembangan instrumen

A. Pendahuluan

Pendidikan, terutama di sekolah, memainkan peran penting dalam pembentukan religiusitas individu. Pendidikan agama yang diterima di sekolah memiliki dampak yang signifikan terhadap aktualisasi ritual keagamaan individu dalam ranah kehidupan harian merefleksikan internalisasi nilai-nilai spiritual. Dalam kedudukannya sebagai institusi formal, sekolah berperan sebagai wahana strategis untuk merealisasikan proses edukasi yang sejalan dengan konstruksi rasionalitas teologis, prinsip-prinsip akidah, serta

ketentuan normatif syariat. Hal ini bertujuan untuk mengarahkan penghambaan diri kepada Allah, menginternalisasikan konsep ketuhanan yang terutama, serta mengembangkan berbagai bakat dan potensi manusia sesuai dengan fitrahnya. Dengan demikian, pendidikan di sekolah diharapkan dapat mencegah individu dari berbagai penyimpangan (**Syarnubi, 2019**). Pendidikan karakter memiliki peran penting dalam membentuk individu yang kokoh prinsip, berakhlak mulia, toleran, cinta tanah air, serta menjunjung semangat gotong royong,

selain itu, pendidikan ini juga berfokus pada pengembangan pengetahuan yang selaras dengan nilai-nilai agama dan kebangsaan (Ariyanto et al., 2021).

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang mengedepankan pendekatan humanistik (berpusat pada manusia). Ia tidak hanya sebatas mentransfer pengetahuan dari satu individu ke individu lain atau sekadar mengajarkan keterampilan praktis. Lebih dari itu, pendidikan membekali manusia dengan kemampuan untuk menguasai masa depannya dan mengenali potensi dirinya melalui kekuatan berpikir, merenung, dan berkreasi. Dalam konteks tersebut, pendidikan agama Islam berperan sebagai komponen esensial yang menjalankan fungsi strategis esensial dalam konstruksi karakter individu yang mempunyai integritas keyakinan dan kepatuhan terhadap Allah SWT, dan berkapasitas untuk menginternalisasi, mengapresiasi, dan merealisasikan prinsip-prinsip normatif ajaran Islam dalam tatanan kehidupan sosial, kenegaraan, dan kebangsaan (Nuraini et al., 2022).

Dalam perspektif masyarakat, edukasi berfungsi sebagai sistem

sosialisasi yang bertujuan untuk membudayakan ilmu, keterampilan, dan mutu dalam kehidupan. Di sisi lain, bagi individu, pendidikan merupakan proses pertumbuhan yang berfokus pada pengembangan kemampuan secara maksimal. Dalam hal ini, pendidikan tidak hanya menghasilkan bentuk-bentuk baru, tetapi juga memberikan manfaat yang nyata untuk masa depan (Alviansyah et al., 2022). Perkembangan zaman turut menunjukkan bahwa dalam pendidikan Islam, masih ditemukan remaja yang kesulitan membaca Al-Qur'an, yang tentu memprihatinkan bahwa seusia mereka yang tengah menginjak remaja (Alimron et al., 2022). Oleh karena itu masyarakat mengharapkan peran pendidikan agama dapat membentuk moral dan spiritual dalam kehidupan dengan melakukan pembiasaan kearah yang lebih baik melalui optimalisasi pendidikan karakter (Febriyani et al., 2024).

Allah SWT telah menyampaikan sabda Ilahi yang termaktub di Surah Al-'Alaq ayat 1 sampai 5, yang merepresentasikan fragmen ayat-ayat inauguratif dari wahyu perdana yang disampaikan Nabi Muhammad Saw, sebagai hamba Allah SWT, penutup

dalam silsilah kenabian diutus ke dunia. Berikut adalah kutipan ayat tersebut :

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya : “Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmu adalah Yang Maha Mulia. Yang mengajarkan manusia melalui pena. Dia mengajarkan manusia hal-hal yang sebelumnya tidak diketahuinya”. (QS. Al-Alaq: 1-5).

Surah ini Mengandung titah Ilahi yang menginstruksikan umat manusia untuk mengintensifkan aktivitas literasi dan mengakuisisi pengetahuan melalui proses intelektual. Hal ini menegaskan pentingnya peran guru dalam dunia Pendidikan. Pendidikan yang ideal pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah tidak hanya berfokus pada pencapaian kognitif, tetapi juga harus mampu mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik peserta didik. Pembelajaran yang efektif seharusnya bersifat aktif, interaktif, dan mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa. Dalam konteks ini, guru dituntut untuk tidak hanya menyampaikan

materi, tetapi juga mengelola pembelajaran serta evaluasi secara inovatif agar siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran, sekaligus menjadi bagian penting dari sistem pembelajaran untuk mengukur hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan belajar dalam periode tertentu. Penilaian dapat diartikan sebagai proses sistematis dalam menilai pencapaian siswa berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Evaluasi hasil belajar juga berperan dalam meningkatkan motivasi siswa serta membantu guru mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan atau kegagalan dalam pembelajaran. Selain itu, berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 53 Tahun 2015, evaluasi pembelajaran merupakan proses pengumpulan informasi tentang capaian belajar siswa yang mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan, yang dilakukan secara terstruktur dan berkelanjutan untuk memantau serta meningkatkan

kualitas hasil belajar (Fauzi et al., 2023).

Menurut pendapat Zainal Arifin, pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistemik, yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik (guru) dengan peserta didik, sumber belajar dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar peserta didik, baik di kelas maupun di luar kelas, dihadiri guru secara fisik atau tidak, untuk menguasai kompetensi yang telah ditentukan (Munandar & Alfathan, 2023). Evaluasi pembelajaran adalah proses sistematis yang meliputi pengumpulan, analisis, dan penafsiran informasi untuk menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Evaluasi ini berfungsi untuk mengukur perkembangan belajar siswa, memperbaiki sistem pendidikan, serta meningkatkan akuntabilitas hasil pembelajaran. Salah satu bentuk kegiatan dalam evaluasi pembelajaran adalah pengujian prototipe media pembelajaran (Mardhiyah, 2022).

Evaluasi tujuan utamanya untuk mengetahui efektivitas pembelajaran

melalui pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Proses ini dilakukan secara sistematis melalui tahap pengumpulan, analisis, dan interpretasi data untuk menilai sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran. Hasil evaluasi kemudian digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan dalam upaya perbaikan dan pengembangan pembelajaran. Dalam

pelaksanaannya, desain evaluasi mencakup penggunaan tes, pengukuran, dan penilaian sebagai alat untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar. Menurut Guba dan Lincoln, evaluasi merupakan proses pemberian nilai terhadap makna dan kualitas suatu kegiatan dalam konteks pembelajaran (Pranata & Syamsijulianto, 2024).

Pada era pendidikan moderen, penilaian dan evaluasi pembelajaran menjadi komponen penting dalam meningkatkan efektivitas Pendidikan. Evaluasi yang dilakukan oleh guru maupun siswa berfungsi untuk mengukur hasil belajar serta mengidentifikasi kekurangan dan potensi yang perlu dikembangkan Fauzi et al., (2023) Psikologi pendidikan memainkan peran penting dalam memahami faktor-faktor yang

memengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dalam lingkungan belajar digital. Studi sebelumnya telah menunjukkan bahwa motivasi adalah faktor kunci yang mempengaruhi tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Motivasi dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti tujuan belajar, kebutuhan psikologis, dan harapan penghargaan. Selain itu, keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran juga menjadi faktor penting yang berkontribusi pada pencapaian akademik dan pengalaman belajar yang positif. Keterlibatan siswa dapat dipengaruhi oleh interaksi sosial, pengalaman belajar yang menarik, dan pemilihan strategi pembelajaran yang tepat (Defriansyah, 2023).

Motivasi belajar sebagai faktor internal memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan kecerdasan intelektual siswa. Motivasi belajar merupakan dorongan dari dalam diri yang mengarahkan dan mempertahankan aktivitas belajar guna mencapai tujuan akademik. siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih aktif, mendalami materi, berani menghadapi tantangan, serta tekun dalam mengatasi kesulitan, sehingga berdampak positif

pada perkembangan intelektualnya. Selain itu menunjukkan bahwa penggunaan sistem pembelajaran berbasis AI mampu meningkatkan motivasi dan evaluasi belajar mahasiswa secara signifikan, yang menegaskan potensi AI dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif (Misilu, 2025).

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan praktik pembelajaran. Hasil observasi di MI Al-Ishlah Palembang menunjukkan bahwa meskipun fasilitas sudah memadai, motivasi dan partisipasi siswa masih rendah; siswa cenderung pasif, kurang fokus, dan kurang antusias dalam belajar. Selain itu, motivasi belajar siswa masih bersifat instrumental, yaitu hanya muncul saat ada tugas atau ujian, yang menandakan rendahnya motivasi intrinsik. Sistem evaluasi yang masih konvensional juga belum mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam evaluasi pembelajaran yang tidak hanya mengukur hasil, tetapi juga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, salah satunya melalui pendekatan berbasis Quizizz

Penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi sangat memungkinkan untuk dilakukan. Di era digitalisasi sekarang ini masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional dengan menggunakan kertas. Penggunaan kertas sebagai media evaluasi dianggap tidak praktis dan efisien. Melakukan evaluasi hasil belajar siswa dengan menggunakan kertas membutuhkan banyak waktu, tenaga, dan biaya. Proses evaluasi dengan menggunakan metode konvensional dimulai dengan guru menyiapkan soal, kemudian guru mendistribusikannya kepada siswa untuk dijawab. Setelah itu, guru harus mengoreksi jawaban siswa dan memberikan nilai. Proses evaluasi yang semacam itu membutuhkan waktu lama dan biaya yang signifikan. Hal tersebut dikarenakan guru harus mencetak dan menggandakan beberapa soal untuk dibagikan kepada setiap masing-masing siswa. Selain itu, evaluasi dengan metode konvensional menggunakan kertas tidak menjamin siswa untuk tidak menyontek jawaban dari temannya, sehingga hasil evaluasi yang didapatkan kurang akurat (Khulud & Maret, 2023).

Quizizz bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan konsep permainan. Penggunaan elemen game terbukti lebih mudah dipahami dan membantu proses belajar, seperti dalam pembelajaran Al-Qur'an yang menjadi lebih menarik dan efektif. Selain itu, quizizz juga dapat meningkatkan prestasi belajar serta mendorong persaingan yang sehat antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui permainan digital, siswa menjadi lebih termotivasi untuk meningkatkan nilai, mencoba hal baru, dan mengembangkan potensi diri secara lebih optimal (Ali et al., 2021).

Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi seperti aplikasi Quizizz dapat dipilih sebagai alat atau media untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Menerapkan Quizizz sebagai media evaluasi mampu meningkatkan efektivitas penilaian hasil belajar siswa. Pendapat ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Raja yang menekankan bahwa Quizizz adalah salah satu aplikasi yang efektif untuk menilai kinerja siswa. Penggunaan Quizizz dalam evaluasi sangat membantu para guru, karena

menghemat waktu, tenaga, dan biaya (Khulud & Maret, 2023).

Menurut peneliti, pengembangan instrumen evaluasi berbasis quizizz sangat relevan diterapkan di MI Al-Ishlah Palembang. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran disebabkan oleh kurangnya antusiasme saat mengikuti pembelajaran, rendahnya fokus, serta kecenderungan belajar hanya saat ada tugas atau ujian. Selain itu, sistem evaluasi yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan instrumen evaluasi berbasis quizizz yang memanfaatkan elemen seperti poin, level, dan tantangan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar serta hasil belajar siswa di MI Al-Ishlah Palembang, khususnya pada mata pelajaran PAI.

Permasalahan yang telah dijelaskan menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan kajian lebih mendalam dalam bentuk penelitian ilmiah dengan judul “Pengembangan

Instrumen Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizizz untuk Mendukung Motivasi Siswa di MI Al-Ishlah Palembang”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan menghasilkan rancangan instrumen evaluasi formatif pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis Quizizz untuk mendukung motivasi belajar siswa di MI Al-Ishlah Palembang. Penelitian difokuskan pada pengembangan instrumen evaluasi untuk mata pelajaran PAI Aqidah Akhlak kelas VI dengan materi beriman kepada qada dan qadar.

Model pengembangan yang digunakan mengadaptasi model Borg and Gall pada level 1, yaitu penelitian yang menghasilkan rancangan produk tanpa dilanjutkan pada tahap produksi massal dan pengujian lapangan secara luas. Tahapan penelitian meliputi: (1) identifikasi potensi dan masalah melalui observasi awal terhadap pelaksanaan evaluasi pembelajaran di sekolah; (2) pengumpulan informasi dan analisis kebutuhan yang mencakup kajian

materi, karakteristik peserta didik, perangkat pendukung, dan spesifikasi media; (3) perancangan produk berupa instrumen evaluasi formatif berbasis Quizizz dengan memanfaatkan fitur kuis interaktif seperti poin, leaderboard, umpan balik langsung, dan tampilan visual yang menarik; (4) validasi desain oleh ahli materi dan ahli media; serta (5) perbaikan desain berdasarkan masukan validator.

Bahan yang digunakan dalam penelitian meliputi perangkat pembelajaran PAI, materi Aqidah Akhlak kelas VI tentang iman kepada qada dan qadar, perangkat digital pendukung, serta platform Quizizz sebagai media pengembangan instrumen evaluasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli materi, dan lembar validasi ahli media.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket validasi. Observasi digunakan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran dan sistem evaluasi yang diterapkan di sekolah. Wawancara dilakukan dengan guru untuk memperoleh informasi kebutuhan pembelajaran,

sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data pendukung penelitian. Angket validasi digunakan untuk memperoleh penilaian kelayakan produk dari validator.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa skor hasil validasi dianalisis menggunakan persentase tingkat kelayakan untuk menentukan kategori validitas produk, sedangkan data kualitatif berupa saran dan komentar validator dianalisis secara deskriptif sebagai dasar perbaikan desain instrumen evaluasi yang dikembangkan.

C. Hasil dan Pembahasan

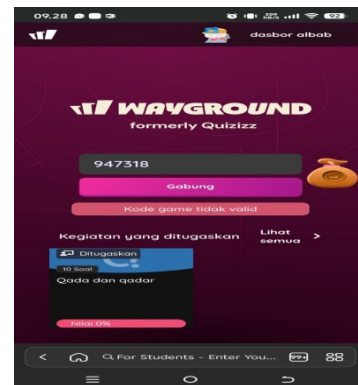
1. Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk berupa instrumen evaluasi formatif pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis Quizizz yang dirancang untuk mendukung motivasi belajar siswa kelas VI MI Al-Ishlah Palembang pada materi Aqidah Akhlak tentang beriman kepada qada dan qadar. Pengembangan dilakukan menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model Borg and Gall sesuai kebutuhan penelitian.

Hasil Pengembangan Instrumen Evaluasi Formatif Berbasis Quizizz

Tahap awal penelitian dilakukan melalui identifikasi potensi dan masalah di MI Al-Ishlah Palembang. Hasil observasi menunjukkan bahwa meskipun sekolah telah memiliki fasilitas yang mendukung pemanfaatan teknologi, proses evaluasi pembelajaran masih didominasi metode konvensional menggunakan soal tertulis. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses evaluasi. Siswa cenderung pasif, kurang fokus, dan motivasi belajar masih bersifat eksternal, yaitu muncul ketika terdapat tugas atau ujian.

Berdasarkan kondisi tersebut dilakukan analisis kebutuhan sebagai dasar pengembangan produk. Hasil analisis menunjukkan perlunya instrumen evaluasi yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik Madrasah Ibtidaiyah.

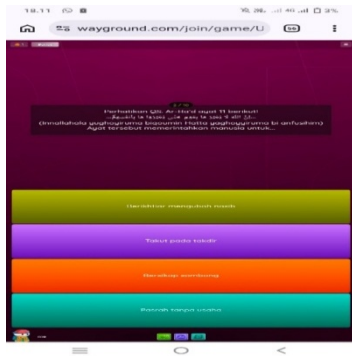


Gambar 1

Halaman awal instrumen evaluasi berbasis Quizizz yang digunakan peserta didik untuk memasukkan kode dan memulai evaluasi pembelajaran.

Produk yang dikembangkan berupa instrumen evaluasi formatif berbasis Quizizz yang memanfaatkan pendekatan gamifikasi dalam proses penilaian. Instrumen disusun berdasarkan capaian pembelajaran mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VI materi qada dan qadar. Pengembangan produk dilakukan melalui penyusunan alur evaluasi (flowchart), storyboard, penyusunan materi, pembuatan soal, serta integrasi elemen visual dan interaktif. Media yang dikembangkan memuat beberapa fitur utama yaitu: (1) sistem poin sebagai bentuk penghargaan terhadap capaian siswa; (2) leaderboard untuk meningkatkan semangat kompetitif; (3) batas waktu pengerjaan soal; (4) umpan balik langsung terhadap jawaban siswa;

serta (5) penyajian skor secara otomatis setelah evaluasi selesai. Pada implementasinya, peserta didik mengakses Quizizz menggunakan kode kuis yang diberikan guru, kemudian mengerjakan soal secara mandiri melalui perangkat digital. Setelah seluruh soal selesai dikerjakan, sistem secara otomatis menampilkan skor hasil belajar siswa.



Gambar 2

Tabel 1. Hasil Validasi Instrumen Evaluasi Berbasis Quizizz

Validator	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Validator I	Tampilan, navigasi, interaktivitas, gamifikasi	85%	Sangat Valid
Validator II	Kualitas soal, validitas, gamifikasi	85%	Sangat Valid
Validator III	Materi, penyajian, bahasa, gamifikasi	96%	Sangat Valid

Tampilan soal evaluasi materi beriman kepada qada dan qadar yang disajikan secara interaktif melalui platform Quizizz

Hasil Validasi Produk

Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan instrumen evaluasi yang dikembangkan. Validasi melibatkan tiga validator yang terdiri atas ahli media, ahli evaluasi, dan ahli materi.

Validator pertama melakukan penilaian terhadap aspek tampilan, navigasi, interaktivitas, dan unsur gamifikasi. Hasil validasi menunjukkan skor sebesar 78 dari skor maksimum 84 dengan persentase sebesar 85% dan berada pada kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan dan kemudahan penggunaan. Validator kedua melakukan penilaian pada aspek kualitas soal, validitas isi, dan penerapan unsur gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran. Hasil validasi memperoleh persentase sebesar 85% dan termasuk kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen evaluasi telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator materi.

Validator ketiga menilai aspek kesesuaian materi, penyajian materi, penggunaan bahasa, serta keterpaduan unsur gamifikasi. Hasil validasi memperoleh skor 46 dengan persentase sebesar 96% dan

Kategori	Frekuensi	Persentase
Rendah	2	17%
Sedang	6	50%
Tinggi	4	33%
Jumlah	12	100%

termasuk kategori sangat valid. Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen

evaluasi formatif berbasis Quizizz yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran.

Hasil Uji Coba Produk



Gambar 3

Tampilan hasil evaluasi yang menampilkan skor peserta didik secara otomatis setelah penyelesaian kuis

Setelah melalui tahap validasi, produk diuji coba kepada siswa kelas VI MI Al-Ishlah Palembang dengan jumlah responden sebanyak 12 siswa. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan instrumen evaluasi berbasis Quizizz dalam mendukung motivasi belajar.

Tabel 2. Distribusi Motivasi Belajar Siswa

Hasil distribusi frekuensi menunjukkan bahwa kategori motivasi rendah diperoleh sebanyak 2 siswa (17%), kategori sedang sebanyak 6 siswa (50%), dan kategori tinggi sebanyak 4 siswa (33%). Temuan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori sedang dan tinggi setelah menggunakan instrumen evaluasi berbasis Quizizz. Kondisi ini mengindikasikan bahwa penggunaan evaluasi berbasis gamifikasi mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

2. Pembahasan

Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Quizizz sebagai Inovasi Evaluasi Pembelajaran PAI

Pengembangan instrumen evaluasi formatif berbasis Quizizz pada penelitian ini dilakukan sebagai respons terhadap kondisi evaluasi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan belum sepenuhnya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil identifikasi masalah ditemukan bahwa evaluasi yang selama ini diterapkan

masih menempatkan siswa sebagai objek penilaian, bukan sebagai subjek yang terlibat aktif dalam proses belajar. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya antusiasme, partisipasi, serta keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sistem evaluasi yang dominan menggunakan soal tertulis dan koreksi manual menyebabkan proses evaluasi menjadi kurang menarik dan belum memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Instrumen yang dikembangkan melalui platform Quizizz menghadirkan pendekatan evaluasi yang lebih interaktif melalui integrasi elemen gamifikasi seperti poin, level, badge, challenge, leaderboard, dan umpan balik langsung. Pendekatan ini menunjukkan adanya perubahan orientasi evaluasi dari sekadar pengukuran hasil belajar menuju evaluasi yang juga berfungsi sebagai sarana meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, produk yang dikembangkan tidak hanya menjadi alat ukur capaian pembelajaran tetapi juga dirancang untuk membangun suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Implementasi Teori Pembelajaran dalam Desain Instrumen Evaluasi

Hasil pengembangan instrumen pada penelitian ini menunjukkan keterkaitan dengan beberapa teori pembelajaran yang menjadi dasar konseptual penelitian. Dalam perspektif teori behaviorisme, penggunaan fitur poin, badge, dan leaderboard berfungsi sebagai reinforcement positif yang diberikan kepada siswa setelah menyelesaikan evaluasi. Penguatan tersebut mendorong munculnya perilaku belajar yang lebih aktif dan kompetitif. Siswa yang memperoleh penghargaan atas pencapaian tertentu cenderung memiliki dorongan untuk mempertahankan hasil dan meningkatkan performa belajar pada kesempatan berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi tidak hanya menjadi alat penilaian tetapi juga menjadi stimulus yang memengaruhi perilaku belajar.

Jika ditinjau dari teori kognitivisme, instrumen yang dikembangkan mendukung proses berpikir siswa melalui penyajian soal yang menuntut pemahaman konsep, konsentrasi, dan pengambilan keputusan dalam waktu tertentu. Dengan adanya tantangan dan batas waktu, siswa terdorong untuk mengolah informasi secara lebih aktif. Selanjutnya, berdasarkan teori konstruktivisme, evaluasi

berbasis Quizizz memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar melalui interaksi langsung dengan instrumen evaluasi. Siswa tidak hanya menerima hasil penilaian tetapi juga memperoleh kesempatan untuk merefleksikan jawaban yang diberikan melalui feedback otomatis. Sementara itu, teori humanistik menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif harus memperhatikan kebutuhan psikologis siswa. Tampilan visual yang menarik, sistem penghargaan, dan suasana evaluasi yang lebih santai berpotensi meningkatkan kenyamanan dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, desain instrumen yang dikembangkan menunjukkan integrasi berbagai teori pembelajaran ke dalam praktik evaluasi digital.

Relevansi Penggunaan Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar menjadi salah satu fokus utama dalam penelitian ini karena berdasarkan observasi awal ditemukan bahwa motivasi siswa masih cenderung bersifat eksternal dan muncul ketika terdapat tugas atau ujian. Penggunaan Quizizz dipandang relevan karena menyediakan lingkungan evaluasi yang lebih menarik dibandingkan evaluasi

konvensional. Sistem skor otomatis dan tampilan visual yang interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Fitur leaderboard dapat memunculkan kompetisi yang sehat antarsiswa. Sementara itu, adanya challenge dan level membuat siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan evaluasi dengan hasil yang lebih baik. Selain itu, feedback langsung memungkinkan siswa mengetahui capaian belajar tanpa harus menunggu hasil koreksi guru. Kondisi ini berpotensi membangun rasa percaya diri dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Walaupun penelitian ini belum sampai pada tahap implementasi luas, desain produk yang dikembangkan menunjukkan potensi untuk mendukung peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan instrumen evaluasi formatif pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis Quizizz pada materi Aqidah Akhlak kelas VI tentang beriman kepada qada dan qadar di MI

Al-Ishlah Palembang. Pengembangan dilakukan melalui tahapan identifikasi kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk, validasi ahli, dan uji coba terbatas kepada peserta didik. Temuan penelitian menunjukkan bahwa instrumen evaluasi yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli evaluasi, dan ahli materi dengan kategori sangat valid. Selain itu, hasil uji coba menunjukkan bahwa penggunaan evaluasi berbasis Quizizz mampu mendukung motivasi belajar siswa yang ditunjukkan melalui dominasi kategori motivasi sedang dan tinggi selama pelaksanaan evaluasi pembelajaran.

Secara konseptual, penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan evaluasi berbasis gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur hasil belajar, tetapi juga dapat menjadi strategi untuk meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, instrumen evaluasi berbasis Quizizz berpotensi menjadi alternatif evaluasi yang lebih interaktif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di era digital. Meskipun

demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena pengembangan dan implementasi produk dilakukan dalam skala terbatas dengan jumlah responden yang relatif sedikit dan hanya pada satu materi pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan pengujian efektivitas produk pada cakupan sekolah yang lebih luas, melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, serta mengembangkan instrumen evaluasi berbasis Quizizz pada materi PAI lainnya. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengkaji pengaruh penggunaan instrumen evaluasi digital terhadap hasil belajar, keterlibatan siswa, dan penguatan motivasi belajar dalam jangka panjang.

Ucapan Terima Kasih: Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan selama pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada dosen pengampu mata kuliah Desain Research and Development yang telah memberikan arahan dan masukan selama proses penyusunan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak MI Al-Ishlah Palembang yang telah

memberikan izin serta membantu pelaksanaan kegiatan penelitian dan pengumpulan data.

Konflik Kepentingan: Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan dalam pelaksanaan penelitian, penyusunan, maupun publikasi artikel ini. Penelitian ini dilakukan secara independen tanpa adanya pengaruh dari pihak mana pun yang dapat memengaruhi proses, hasil, maupun interpretasi penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Natrah, L., Azrina, A., & Sabiri, M. (2021). *Keberkesanan Pembelajaran Gamifikasi dalam Pencapaian Pelajar bagi Topik Nombor Kompleks*. 6(2), 108–122.
- Alimron, Irawan, D., & Fadil, A. (2022). Pengaruh Keaktifan Siswa Pada Program Tahsin Terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an. *Jurnal PAI Raden Fatah*, Vol. 4(3).
- Alviansyah, S., Fauzi, M., & Anggara, B. (2022). Pengaruh Kesadaran Diri Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal PAI Raden Fatah*, Vol. 4(3).
- Ariyanto, Mardeli Mardeli, & Rohmadi Rohmadi. (2021). Pengaruh Syarat Kecakapan Umum (SKU) Pramuka Terhadap Karakter Religius Anggota Pramuka UIN Raden Fatah Palembang Angkatan Tahun 2018 dan 2019. *Jurnal PAI Raden Fatah*, Vol. 3(4).
- Defriansyah, D. (2023). *Motivasi Dan Keterlibatan Dalam Lingkungan*

- Belajar Digital: Wawasan Dari Psikologi Pendidikan.* 2(3), 11851–11857.
- Fauzi, A., Inayati, N. L., & Surakarta, U. M. (2023). *Implementasi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Al Islam di Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah.* 4(2), 272–283.
- Febriyani, R., Nurlaila, N., & Halimatussakdiah. (2024). *Pembiasaan Dzikir Al Ma'surat dalam Membentuk Karakter Religius Siswa di SMP Islam Terpadu Al Afif Palembang.* *Jurnal PAI Raden Fatah*, Vol. 6(1).
- Khulud, H., & Maret, U. S. (2023). *O f a h.* 4, 804–816.
- Mardhiyah, A. (2022). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam.* 1(4), 481–488.
- Misilu, N. R. H. (2025). *Pengaruh penggunaan artificial intelligence (ai) dan motivasi belajar terhadap kecerdasan intelektual mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis universitas abdul azis lamadjido.* 1(1), 1–10.
- Munandar, A., & Alfathan, P. I. (2023). *Evaluasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan.* 3(6), 786–798.
- Nuraini, N., Alimron, A., & Syarifuddin, A. (2022). *Penerapan Metode Quantum Tahfiz Dalam Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Santriwati.* *Jurnal PAI Raden Fatah*, Vol. 4(4).
- Pranata, A., & Syamsijulianto, T. (2024). *Evaluasi Pembelajaran Kelas Rangkap terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.* 8(1), 17–25.
- Syarnubi, S. (2019). *Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Religiusitas Siswa Kelas Iv Di Sdn 2 Pengarayan.* *Tadrib*, 5(1), 87–103.
<https://doi.org/10.19109/tadrib.v5i1.3230>