

<b>Accepted:</b> Januari 2025	<b>Revised:</b> Februari 2025	<b>Published:</b> Maret 2025
----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------

**PENGARUH MEDIA QUIZWHIZZER SEBAGAI MEDIA EVALUASI PADA MATA  
PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI MATERI ZAKAT KELAS IX DI SMPN 1  
SUMBERREJO BOJONEGORO**

**Novi Damayanti**

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, Indonesia

email: [yantiami95@gmail.com](mailto:yanti95@gmail.com)

**Khoirotus Silfiyah**

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, Indonesia

email: [khoirotussilfiyah@unugiri.ac.id](mailto:khoirotussilfiyah@unugiri.ac.id)

**Alaika Abdi Muhammad**

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, Indonesia

email: [alaika@unugiri.ac.id](mailto:alaika@unugiri.ac.id)

**Dara Nur Fadilla**

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, Indonesia

email: [fdara8184@gmail.com](mailto:fdara8184@gmail.com)

**Abstract**

*Evaluation is a process, not a result (product). The results obtained from evaluation activities are a picture of the quality of something, both concerning value or meaning. While the activities to get to the giving of value and meaning are interesting and innovative evaluations that are very popular with students in this Alpha generation era. One of them is evaluation using Quizwhizzer media. The approach in this study uses a quantitative approach with the type of Quasi Experiment research (pseudo experiment). The quasi-experiment method (pseudo experiment) is an experimental design that has a control group, but does not function fully to control external variables that affect each sample in the control class and the experimental class totaling 30 students. The data for this study were generated from the pretest and posttest using 20 multiple choice questions. Data collection was carried out by means of observation and documentation. Data analysis techniques include validity testing, hypothesis testing to determine the significant effect on the sample. The pretest from the control group had an average value of 50.50. The posttest of the control class had an average value of 60.50. While in the experimental class the average pretest score was 50.00 and the average posttest score was 87.50. So it can be concluded that there is a significant difference between class IXH (experimental class) which was given treatment and IXC (control class) which was not given treatment. And it can also be said that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted, meaning that there is a significant influence on the use of the quizwhizzer application as a media for evaluating PAI and Budi pekerti learning.*

**Keywords:** Evaluation, Quizwhizzer Media, learning impact

### Abstrak

Evaluasi adalah suatu proses bukan suatu hasil (produk). Hasil yang diperoleh dari kegiatan evaluasi adalah gambaran kualitas daripada sesuatu, baik yang menyangkut tentang nilai atau arti. Sedangkan kegiatan untuk sampai kepada pemberian nilai dan arti itu adalah evaluasi yang menarik dan inovatif sangat diminati para peserta didik di era gen Alpha ini. Salah satunya adalah evaluasi menggunakan media Quizwhizzer. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Experiment (eksperimen semu). Metode quasi experiment (eksperimen semu) yaitu desain eksperimen yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi masing-masing sample pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berjumlah 30 peserta didik. Data penelitian ini, di hasilkan dari pretest dan posttest yang menggunakan 20 soal pilihan ganda. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan juga dokumentasi. Teknik analisis data meliputi uji validitas, uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada sample. Pretest dari kelompok kontrol nilai rata-ratanya, 50,50. Posttest kelas kontrol nilai rata-rata di peroleh 60,50. Sedangkan pada kelas eksperimen nilai pretest rata-rata 50,00 dan nilai rata-rata posttest yaitu 87,50. Sehingga dapat ditarik kesimpulan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas IXH (kelas eksperimen) yang diberikan perlakuan/treatment dengan IXC (kelas kontrol) yang tidak diberikan perlakuan. Dan juga dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dengan berarti terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan aplikasi quizwhizzer sebagai media evaluasi pembelajaran PAI dan Budi pekerti.

**Keywords:** *Evaluasi, Media Quizwhizzer, pengaruh pembelajaran*

### Pendahuluan

Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui efesiensi dan efektifitas pembelajaran yang meliputi : tujuan, metode, konsep bahan ajar, media, sumber ajar, suasana belajar serta cara penilaian (Rahman dan Nasryah, 2019). Selain itu, bertujuan untuk menentukan kualitas daripada sesuatu, terutama yang berkenaan dengan nilai dan arti. Bagi seorang guru, evaluasi pembelajaran adalah media yang tidak terpisahkan dari kegiatan mengajar, karena melalui evaluasi seorang guru akan mendapatkan informasi tentang pencapaian hasil belajar (Kusuma, 2016).

Pada pasal 58 ayat (1) UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang sisdikmas, yang menyatakan evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan oleh pendidik untuk memantau proses, kemajuan dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan (Kusuma, 2016). Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan bisa mempengaruhi kualitas hidup. Karena tidak semua siswa mempunyai pendapat, pemikiran, dan daya tangkap yang sama terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, guru yang merupakan komunikator dalam proses pembelajaran di dalam kelas harus bisa menguasai kelas. Seorang guru harus bisa menciptakan suatu kondisi atau proses yang mampu mengarahkan siswanya untuk melakukan aktivitas belajar.

Media pembelajaran merupakan aspek penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, oleh karena itu pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan. Media pembelajaran harus menarik perhatian siswa agar tetcapainya pembelajaran dan siswa mempunyai pengalaman baru. Namun, saat ini implementasi teknologi ke dalam media pembelajaran masih sangat minim karena terbatasnya kemampuan guru dalam menggunakan teknologi. Maka dari itu, peneliti mengangkat judul dengan tema Pengaruh Media Quizwhizzer Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Bab Zakat di SMPN I Sumberrejo Bojonegoro.

Dalam penerapan pembelajaran di era digital media seperti *QuizWhizzer* mampu memberikan pengaruh yang besar guna menunjang interaksi yang terjadi antar siswa dan guru dalam suatu pembelajaran di kelas (Alfianistiawati dkk, 2022). Melalui platform ini, siswa dapat mengikuti kuis secara online dengan sistem penilaian otomatis, yang tidak hanya mempermudah guru dalam mengukur pemahaman siswa secara cepat dan akurat, tetapi juga memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh dan efisiensi *QuizWhizzer* sebagai media evaluasi, serta bagaimana penggunaannya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui metode evaluasi yang lebih dinamis, menarik, dan adaptif terhadap berbagai gaya belajar siswa

## **Pembahasan**

### **Evaluasi**

Istilah evaluasi pembelajaran sering disama artikan dengan ujian. Meskipun saling berkaitan, akan tetapi tidak mencakup keseluruhan makna yang sebenarnya. Ujian ulangan harian yang dilakukan guru di kelas atau bahkan ujian akhir sekolah sekalipun, belum dapat menggambarkan esensi evaluasi pembelajaran. Sebab, evaluasi pembelajaran pada dasarnya bukan hanya menilai hasil belajar, tetapi juga proses-proses yang dilalui pendidik dan peserta didik dalam keseluruhan proses pembelajaran (Asrul dkk, 2014). Tujuan evaluasi adalah untuk menentukan kualitas daripada sesuatu, terutama yang berkenaan dengan nilai dan arti. Dalam proses evaluasi harus ada pemberian pertimbangan (*judgement*) (Asrul dkk, 2014). Melalui pertimbangan inilah ditentukan nilai dan arti (*worthandmerit*) dari sesuatu yang sedang dievaluasi.

Evaluasi pembelajaran diharapkan dapat mengukur aspek yang seharusnya diukur dan bersifat holistik. Apabila peserta didik dirasa telah mencapai tujuan pembelajaran, maka pendidik dapat meneruskan pada tujuan pembelajaran berikutnya. Namun, apabila tujuan pembelajaran belum tercapai, pendidik perlu melakukan penguatan terlebih dahulu. Selanjutnya, pendidik perlu mengadakan asesmen sumatif untuk memastikan ketercapaian dari keseluruhan tujuan pembelajaran. Dalam prosesnya, pendidik dapat melakukan refleksi, baik dilakukan secara pribadi maupun dengan bantuan kolega pendidik, kepala satuan pendidikan, atau pengawas sekolah. Oleh karena itu, proses pembelajaran dan evaluasi merupakan satu kesatuan yang bermuara untuk membantu keberhasilan peserta didik di dalam kelas.

### **Media Pembelajaran**

Media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Tafano, 2018). Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, Sehingga siswa tedorong untuk belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik benang merah bahwa dalam pembelajaran konvensional, alat atau media pembelajaran dapat berupa orang, makhluk hidup, benda-benda, dan segala sesuatu yang dapat digunakan pengajar sebagai perantara untuk menyajikan bahan pelajaran. Selain dari itu, memanfaatkan media yang bersumber dari sarana telekomunikasi juga dapat digunakan sebagai alat pembelajaran tambahan yang dapat membantu penyelenggaraan

pembelajaran agar dapat berjalan efektif dan efisien. Sehingga akan membuat siswa termotivasi dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

### **Quiz Whizzer**

Aplikasi QuizWhizzer adalah salah satu media pembelajaran berbasis game edukasi online yang cukup efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran karena sifatnya yang interaktif dan menarik, penggunaan aplikasi ini dapat memberikan iklim belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan serta dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa (Fitrianni dan Rizal, 2024). Dalam penerapan pembelajaran di era digital media seperti QuizWhizzer mampu memberikan pengaruh yang besar guna menunjang interaksi yang terjadi antar siswa dan guru dalam suatu pembelajaran di kelas. Peran dari guru sebagai penyampai informasi dalam bentuk materi dan kuis akan lebih mudah ditangkap dan dipahami oleh peserta didik apabila dalam penyampaian materinya menggunakan sebuah media yang juga mudah dipahami dan diterima oleh siswa seperti penggunaan quizwhizzer, quizzizz, padlet dan kahoot. Penggunaan media quizwhizzer dan semacamnya dalam suatu pembelajaran juga dapat mendukung siswa dalam membiasakan diri dalam penggunaan IPTEK yang berkembang di dunia pendidikan (Alfianistiawati, 2022).

Penerapan Quizwhizzer sebagai game interaktif dalam pembelajaran memiliki manfaat tersendiri di dalam kelas. Dengan menggunakan game ini, siswa menjadi lebih antusias, konvensional, dan merasa lebih nyaman dalam melakukan kesalahan karena mereka merasa sedang berkompetisi saat bermain. Penggunaan Quizwhizzer dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Untuk membuat permainan Quizwhizzer, pengguna harus mengunjungi <https://Quizwhizzer.com>. Mendaftar menggunakan akun Google untuk lebih memudahkan, selanjutnya dapat membuat pertanyaan dengan fitur yang tersedia. Keuntungan menggunakan Quizwhizzer dalam proses pembelajaran adalah guru dapat dengan mudah membuat soal-soal inovatif berbasis teknologi informasi. Poin dan peringkat ditampilkan secara otomatis untuk jawaban yang benar atas pertanyaan dan tes, menyederhanakan proses evaluasi.

Jika siswa menjawab permainan dengan salah, jawaban yang benar beserta pembahasannya, memungkinkan siswa untuk mengoreksi jawaban siswa sendiri. Selain itu, dengan memilih mode permainan secara acak, hal tersebut dapat membantu mengurangi kecurangan dan melatih siswa untuk menjadi jujur (Sari, 2023).

### **Ketentuan Zakat**

Zakat berfungsi menjaga kepemilikan pribadi agar tidak keluar dari timbangan keadilan, dan menjaga jarak kesenjangan sosial yang menjadi biang utama terjadinya gejolak yang berakibat runtuhnya ukhuwah, tertikamnya kehormatan dan robeknya integritas bangsa. Pada dasarnya secara garis besar zakat telah diwajibkan sebelum Rasulullah berhijrah ke Madinah, tetapi belum terperinci benda-benda apa yang dikenakan zakat dan belum ada kadar nisabnya maupun kadar zakatnya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia zakat adalah sejumlah harta tertentu yang wajib dikeluarkan oleh orang yang beragama Islam dan diberikan kepada golongan yang berhak menerimanya. menurut ketentuan yang telah ditetapkan oleh syara'. Sejumlah harta dimaksud juga sudah diatur di dalam svara', khususnya di dalam banyak hadits Nabi Muhammad Saw. Sedangkan yang dimaksud dengan orang yang beragama Islam tidak semua terkena wajib zakat -kecuali zakat fitrah- melainkan mereka yang memiliki kemampuan atau tergolong ke aghniya (Hamka, 2013).

**Metode Penelitian**

**Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Experiment* (Eksperimen Semu). Metode *Quasi Experiment* (Eksperimen semu) yaitu desain eksperimen yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi (Sugiono,2010).

Dalam penelitian ini,peneliti menggunakan 2 kelas. Kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen menerima perlakuan berupa evaluasi menggunakan *Quizwhezzzer*, sementara kelas kontrol menerima evaluasi meggunakan konvensional melalui *google form*.

O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

O<sub>1</sub>: Pemberian pre-test, untuk mengukur prestasi belajar kognitif sebelum diberikan evaluasi menggunakan *Quizwhizzer*

X<sub>1</sub>: Pemberian perlakuan yaitu penggunaan aplikasi *quizwhizzer* sebagai media evaluasi

O<sub>2</sub>: Pemberian post-test, untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah diberikan evaluasi menggunakan *Quizwhizzer*

O<sub>3</sub>: Pemberian Pree test, untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelm diberikan evaluasi menggunakan *Google Form*

X<sub>2</sub>: Pemberian perlakuan yaitu penggunaan Google Form sebagai media evaluasi

O<sub>4</sub>: Pemberian post-test, untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah diberikan evaluasi menggunakan *Google Form*.

**Populasi dan Sampel**

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 9 SMPN 1 Sumberrejo. Berdasarkan data dari tahun ajaran 2024/2025 kelas 9 SMPN 1 Sumberrejo , jumlah keseluruhan adalah sebanyak 224 siswa yang merupakan jumlah populasi dalam penelitian ini.

Teknik sampling merupakan hal yang penting dalam sebuah penelitian. Keterwakilan populasi oleh sampel sangat dipengaruhi oleh teknik pemilihan sampel yang digunakan. Teknik pemilihan sampel yang digunakan harus sesuai dengan kondisi populasi yang sebenarnya Kesalahan dalam pemilihan teknik sampling akan dapat memberikan hasil yang kurang akurat. Apabila hal ini terjadi maka hasil penelitian akan diragukan kebenarannya. Setelah melihat dari populasi tersebut, untuk penelitian ini menggunakan sampling purposive.

Sampling purposive adalah teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan peneliti atau evaluator tentang sampel mana yang paling bermanfaat dan representative. Terkadang sampel yang akan diambil ditentukan berdasarkan pengetahuan tentang suatu populasi, anggota- anggotanya dan tujuan dari penelitian. Jenis sampel ini sangat baik jika dimanfaatkan untuk studi penjajagan (studi awal untuk penelitian atau evaluasi), dari jumlah populasi tersebut, sampel yang di gunakan oleh peneliti sebanyak 2 kelas, masing-masing kelas terdapat 30 siswa.

**Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam mengumpulkan data yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan adalah:

### 1. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Observasi juga menjadi teknik yang penting dalam penelitian kuantitatif, di mana peneliti secara aktif mengamati dan mencatat perilaku, interaksi, dan konteks yang terjadi dalam situasi yang diteliti (Ardiansyah dkk, 2023).

Observasi dilakukan untuk memastikan bahwa penelitian ini dapat dilakukan di sekolah tersebut dan mengamati proses pembelajarannya. Dimana metode observasi adalah metode penelitian yang berlaku dengan cara mengamati objek kajian dalam konteksnya, dalam metode observasi ini peneliti bisa melakukan pengamatan dengan cara terlihat langsung bisa pula dengan cara tidak langsung.

### 2. Tes

Tes adalah cara yang dapat dipergunakan atau prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau perintah-perintah yang harus dikerjakan. Tes juga di sebut dengan kuesioner. Kuesioner adalah serangkaian instrumen pertanyaan yang disusun berdasarkan alat ukur variabel penelitian, pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner sangat efisien, responden hanya memilih jawaban yang sudah disediakan oleh peneliti (Dosen Universitas Medan, 2022).

Pada penelitian ini penulis menggunakan dua jenis tes sebagai teknik untuk mengukur penguasaan peserta didik yaitu:

#### a. Pre-test

Pre-test sering dikenal dengan tes awal, jenis tes ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah materi atau bahan pelajaran yang akan diajarkan telah dapat dikuasai oleh para peserta didik. Dalam penelitian ini *pre-test* berfungsi untuk memperoleh data tentang bagaimana minat belajar kelas IX pada mata pelajaran PAI dan budi pekertibab zakat sebelum di terapkan aplikasi *quizwhizzer*

#### b. Post-test

*Post-test* sering dikenal dengan tes akhir, akhir dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah semua materi pelajaran yang tergolong penting sudah dapat dikuasai dengan sebaik-baiknya oleh para peserta didik. Jadi *post-test* dalam penelitian ini berfungsi untuk mengetahui bagaimana minat belajarkelas IX pada mata pelajaran PAI dan budi pekertibab zakat setelah penerapan aplikasi *quizwhizzer*.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara untuk memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden atau tempat dimana responden bertempat atau melakukan pembelajaran tersebut. Pada penelitian ini dokumentasi di gunakan untuk memperoleh data yang di perlukan seperti data guru, data peserta didik, data sekolah, serta foto kegiatan pembelajaran di kelas pada saat pelaksanaan penelitian (Nasution, 2011).

## Teknik Analisis Data

### 1. Teknik analisis deskriptif

Analisis data adalah suatu langkah yang paling menentukan dalam penelitian karena analisis data berfungsi untuk menyimpan hasil penelitian. Dalam menganalisis data yang

terkumpul dari penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif, analisis statistik deskriptif berguna untuk memaparkan dan menggambarkan data penelitian, mencakup jumlah data, nilai maksimal, nilai minimal, nilai rata-rata, dan lain sebagainya, Dimana data yang digunakan dalam analisis statistik dekritif di penelitian ini adalah data pre-test dan post- test kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

## 2. Teknik Uji Normalitas

Teknik analisis data selanjutnya menggunakan uji statistik paired sample t test dan independent sample t test dengan bantuan software SPSS versi 21 sebelum melakukan uji paired sample t test dan independent sample t test terlebih dahulu dilakukan uji normalitas sebagai prasyarat analisis data dengan bantuan software SPSS 21.

Pengujian uji normalitas dilakukan terhadap dua data yaitu pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini, uji normalitas didapat dengan menggunakan uji *Kolmogrov-Smimov*. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, dengan ketentuan bahwa data berdistribusi normal bila memenuhi kriteria nilai sig > 0,05.

Dengan criteria sebagai berikut :

$H_0$ =Data Berdistribusi Normal

$H_1$ =Data Tidak Berdistribusi Normal

Dengan keputusan: Kriteria yang digunakan  $H_0$  diterima jika data kelompok eksperimen dan kontrol mupun pretes dan posttest menunjukkan bahwa nilai sig kolmogrov-smimov maupun shapiro-wilk > 0,05, jadi kesimpulan dari distribusi ini yaitu menyatakan normal. Jika data kelompok eksperimen dan kontrol mupun pretes dan posttest menunjukkan bahwa nilai sig kolmogrovsmimov maupun shapiro-wilk < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

## 3. Teknik Uji Homogenitas

Sebelum dilakukan uji independen sample t tes pada kedua kelompok penelitian, maka ada syarat yang akan dilakukan yaitu mencari nilai homogenitas. Dalam peneitian ini, nilai homogenitas didapat dengan menggunakan uji homogeneity of variance, pada sampel ini dinyatakan homogen apabila nilai sig Based on Mean > 0,05. Apabila data tidak bersifat homogen (syarat tidak terpenuhi) maka uji selanjutnya dapat dilakukan dengan uji mann-whitney.

Dengan kriteria Uji homogenitas:

$H_0$ =Data Bersifat Homogen

$H_1$ =Data Tidak Bersifat Homogen

Dengan Keputusan : $H_0$  diterima jika nilai sig.Basedon Mean<0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data kelas Post-test Eksperimen dan Post-test Kontrol adalah sama atau homogen, dengan demikian, maka salah satu syarat (tidak mutlak) dari uji independent sample t test sudah terpenuhi. Sedangkan jika nilai sig. Based on Mean > 0,05  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

## 4. Teknik Uji Independent Samplet-tes

Analisis selanjutnya adalah uji hipotesis, hipotesis diuji menggunakan independent sample t-test atau disebut juga dengan uji dua sample yang tidak berpasangan pengujian ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat rata-rata (*mean*) dari dua sample yang tidak berpasangan.

Uji ini dilakukan terhadap data post-test kelas eksperimen (Evaluasi menggunakan Quizwhizzer) dengan data post-test kelas kontrol (Evaluasi menggunakan Google form). Uji independent sample t-test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan yaitu data post-test kelas eksperimen dengan data post-test kelas kontrol dengan ketentuan bahwa terdapat perbedaan rata-rata jika nilai sig. (2 tailed) < 0,05

Dengan criteria uji independent samplet-test:

$H_0$  = Terdapat perbedaan rata-rata hasil post-test kelas eksperimen dengan hasil post-test kelas kontrol

$H_1$  = Tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil post-test kelas eksperimen dengan hasil post-test kelas kontrol

Dengan Keputusan:  $H_0$  diterima jika nilai sig. < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa Terdapat perbedaan rata-rata hasil post-test kelas eksperimen dengan hasil post-test kelas kontrol. Sedangkan jika nilai sig. > 0,05  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

## **Pembahasan**

### **Pengaruh Penggunaan Quizwhizer Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Sumberrejo**

Pada penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2024, sekolah yang dituju oleh peneliti adalah SMPN 1 Sumberrejo. Dengan mengambil mata pelajaran PAI dan Budi pekerti kelas IX. Setelah beberapa kali peneliti observasi ke sekolah, dan bertemu dengan guru pamongnya, bapak Munir, S.Pd, peneliti langsung melakukan penelitian di kelas IXH dan IX C. sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Penelitian ini dilakukan selama 4 kali pertemuan. pembelajaran di lakukan selama 2 kali 3 menit. Di kelas kontrol, yaitu kelas IX C. Guru dan siswa berdoa Bersama sebelum memulai pembelajaran, menata tempat duduk, menanyakan keadaan siswa dan mengabsensi siswa. Guru membagikan soal pretes untuk mengetahui pengetahuan siswa sebelum dilakukan evaluasi dengan model google form. Guru dan siswa melakukan tanya jawab berhubungan dengan materi yang akan disampaikan, guru menjelaskan bab zakat fitrah dan zakat mal.

Guru menjelaskan contoh-contoh perbedaan dari zakat mal dan zakat fitrah, kemudian memberi kesempatan pada siswa untuk menganalisa bab zakat mal dan zakat fitrah. Setelah itu kemudian guru memberikan soal latihan kepada siswa dengan menggunakan Gogle form. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru dan siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah di pelajari. Setelah itu, siswa diberi soal posttest setelah diberlakukannya evaluasi menggunakan Google form.

Hasil belajar PAI dan Budi pekerti peserta didik sebelum menggunakan google sebagai media evaluasi masih kurang. Hasil yang di peroleh oleh peserta didik ternyata masih banyak peserta didik yang hasil belajarnya kurang, berdasarkan hasil analisis yang di peroleh data nilai pretest mengenai hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan google form sebagai media evaluasi nilai rata-ratanya, 50,50, nilai maksimumnya 65, nilai minimumnya 35 dan nilai standar deviasi 7,696. Dari penjelasan diatas dapat di simpulkan bahwa kemampuan awal dalam pembelajaran PAI dan Budi pekerti peserta didik sebelum penerapan aplikasi google form sebagai media evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar PAI dan Budi pekerti masih kurang.

Selanjutnya nilai post test menggunakan google form dan data yang diperoleh adalah untuk nilai rata-rata di peroleh 60,50, nilai maksimum diperoleh 75, nilai minimum diperoleh 45 dan

adapun untuk nilai standar deviasi di peroleh nilai 7,468. Setelah itu, peneliti melakukan penerapan yang sama terhadap kelas eksperimen. Di kelas IXH.

Sebelum peneliti menggunakan evaluasi menggunakan *quizwhizzer*, peneliti membagikan soal posttest terlebih dahulu kepada 30 siswa. Setelah peserta didik mengerjakan sampai selesai. Peneliti mengajak peserta didik untuk membuka aplikasi *quizwhizzer* di lab komputer, yang memang sudah terfasilitasi oleh sekolah SMPN 1 Sumberrejo.

Setelah peserta didik mengerjakan game *quizwhizzer*, peneliti membagikan soal posttest terhadap peserta didik. Hasil belajar PAI dan Budi pekerti peserta didik sebelum menggunakan *quizwhizzer* sebagai media evaluasi masih kurang. Hasil yang di peroleh oleh peserta didik ternyata masih banyak peserta didik yang hasil belajarnya kurang, berdasarkan hasil analisis yang di peroleh data nilai pretest mengenai hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan *quizwhizzer* sebagai media evaluasi nilai rata-ratanya, 51,00 nilai maksimumnya 85, nilai minimumnya 30 dan nilai standar deviasi 12,622. Dari penjelasan diatas dapat di simpulkan bahwa kemampuan awal dalam pembelajaran PAI dan Budi pekerti peserta didik sebelum penerapan aplikasi google form sebagai media evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar PAI dan Budi pekerti masih kurang.

Selanjutnya nilai post test menggunakan google form dan data yang diperoleh adalah untuk nilai rata-rata di peroleh 87,50, nilai maksimum di peroleh 100, nilai minimum di peroleh 75 dan adapun untuk nilai standar deviasi di peroleh nilai 8,068.

Berdasarkan data analisis uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi dari data pretes dan post test yaitu 0,000 yang artinya nilai signifikansi kurang dari 0,05 ( $0,00 < 0,05$ ), artinya ada pengaruh dari hasil evaluasi setelah menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* sebagai media untuk evaluasi. Dari penjelasan diatas dapat di simpulkan bahwa terdapat pengaruh setelah penerapan aplikasi *Quizwhizzer* sebagai media evaluasi pada mata pelajaran PAI dan Budi pekerti di SMPN 1 Sumberrejo.

Terdapat faktor pendukung dan penghambat media *quizwhizzer* sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran PAI dan Budi pekerti materi Zakat kelas IX di SMPN 1 Sumberrejo. Faktor pendukung penggunaan *QuizWhizzer* dapat mencakup berbagai aspek yang mendukung keefektifan dan daya tariknya. Berikut adalah faktor-faktor pendukung tersebut:

1. Interaktif dan Menarik untuk Siswa

*QuizWhizzer* menggunakan elemen permainan yang membuat evaluasi materi lebih menarik bagi siswa. Fitur-fitur seperti animasi, papan skor, dan avatar memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan metode evaluasi menggunakan google form.

2. Meningkatkan Motivasi Belajar

*QuizWhizzer* dapat meningkatkan motivasi siswa karena mereka bisa merasa tertantang untuk mencapai skor yang lebih baik. Motivasi ini penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa, terutama pada materi-materi PAI seperti zakat yang mungkin dianggap berat atau kurang menarik bagi sebagian siswa.

3. Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri

*QuizWhizzer* memungkinkan siswa untuk mengerjakan kuis secara mandiri, baik di kelas maupun di luar kelas. Siswa dapat mempelajari materi dan mengerjakan latihan soal sesuai dengan kecepatannya sendiri, sehingga membantu mereka memahami konsep zakat lebih mendalam.

#### 4. Kemudahan dalam Penilaian

*QuizWhizzer* menyediakan hasil secara otomatis setelah kuis selesai, sehingga guru dapat dengan mudah melihat skor dan tingkat pemahaman siswa terhadap materi zakat. Ini memudahkan guru dalam melakukan penilaian dan menyusun strategi pengajaran lanjutan sesuai dengan hasil evaluasi tersebut.

#### 5. Penyampaian Materi yang Variatif

Media seperti *QuizWhizzer* mendukung variasi penyampaian materi dalam bentuk kuis atau pertanyaan yang bervariasi, sehingga siswa tidak merasa bosan. Misalnya, guru dapat memasukkan soal-soal zakat dalam bentuk pilihan ganda, isian singkat, atau bahkan teka-teki yang berkaitan dengan materi PAI.

#### 6. Mendorong Kompetisi Sehat antar Siswa

Dengan adanya papan skor dan hasil kuis yang langsung terlihat, siswa bisa merasakan persaingan sehat untuk mendapatkan hasil terbaik. Hal ini memacu mereka untuk lebih memahami materi yang diujikan, termasuk aspek-aspek penting dalam zakat seperti jenis zakat, penerima zakat, dan tata cara pembayarannya.

#### 7. Aksesibilitas yang Mudah

*QuizWhizzer* dapat diakses secara online melalui perangkat yang terhubung ke internet, sehingga siswa bisa mengaksesnya dari rumah atau tempat lain di luar kelas. Ini sangat membantu dalam pengajaran berbasis teknologi dan mengakomodasi pembelajaran jarak jauh jika diperlukan.

#### 8. Mendukung Pengembangan Keterampilan Digital

Dengan menggunakan *QuizWhizzer*, siswa tidak hanya belajar materi PAI tetapi juga mengasah keterampilan digital mereka. Ini penting karena keterampilan digital akan bermanfaat di masa depan, mengingat pentingnya literasi digital dalam dunia modern.

#### 9. Feedback Langsung

*QuizWhizzer* memberikan umpan balik langsung atas jawaban siswa, yang membantu mereka mengetahui kesalahan mereka secara instan. Ini memungkinkan siswa untuk langsung memperbaiki pemahaman mereka mengenai materi zakat.

Terdapat beberapa faktor penghambat dalam penggunaan *QuizWhizzer* sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti, khususnya pada materi zakat untuk kelas IX di SMPN 1 Sumberrejo. Faktor-faktor ini dapat memengaruhi efektivitas dan kelancaran penggunaan *QuizWhizzer* dalam proses evaluasi. Berikut adalah beberapa faktor penghambat tersebut:

##### 1. Keterbatasan Akses Internet

*QuizWhizzer* adalah platform online yang memerlukan koneksi internet yang stabil. Di daerah dengan keterbatasan akses internet, siswa mungkin mengalami kesulitan untuk mengikuti evaluasi dengan lancar. Jika jaringan lambat atau sering terputus, siswa bisa kehilangan fokus dan sulit menyelesaikan kuis tepat waktu.

##### 2. Kurangnya Literasi Digital Siswa

Beberapa siswa mungkin masih kurang familiar dengan penggunaan teknologi dan platform digital. Ini dapat menghambat mereka dalam memahami cara mengakses dan mengerjakan kuis di *QuizWhizzer*, terutama jika belum terbiasa menggunakan media online dalam pembelajaran.

3. Terbatasnya Waktu Pelajaran

Penggunaan *QuizWhizzer* sebagai alat evaluasi membutuhkan waktu tambahan untuk menjelaskan cara menggunakannya, memberi instruksi, dan menyelesaikan kuis. Jika waktu pelajaran terbatas, guru mungkin kesulitan menyelesaikan materi dan evaluasi secara bersamaan.

4. Hambatan Teknis dan Gangguan Sistem

Platform digital terkadang mengalami gangguan teknis, seperti crash atau loading yang lambat, yang bisa menghambat proses evaluasi. Masalah teknis ini bisa mengganggu jalannya kuis dan menyebabkan frustrasi bagi siswa dan guru.

5. Kurangnya Pendampingan dalam Menggunakan Aplikasi

Jika siswa mengalami kesulitan teknis atau bingung saat menggunakan *Quizwhizzer*, mereka membutuhkan pendampingan. Namun, keterbatasan jumlah guru atau asisten yang bisa membantu selama proses evaluasi bisa menjadi hambatan, terutama di kelas yang besar.

6. Tidak Semua Materi PAI Cocok untuk Gamifikasi

Tidak semua materi dalam PAI, khususnya materi zakat yang mengandung banyak konsep dan penjelasan mendalam, cocok untuk dikemas dalam bentuk kuis gamifikasi. Beberapa materi mungkin memerlukan pendekatan yang lebih serius dan reflektif, yang sulit dicapai melalui platform kuis.

7. Kesulitan dalam Memastikan Kejujuran Siswa

Evaluasi online, termasuk dengan *QuizWhizzer*, memungkinkan siswa untuk mengakses informasi lain selama pengerjaan kuis. Ini bisa memengaruhi kejujuran dalam mengerjakan soal, terutama jika kuis dilakukan di luar pengawasan langsung guru

## Penutup

Berdasarkan hasil observasi dari peneliti, evaluasi di sekolah SMPN 1 Sumberrejo khususnya kelas IX Materi PAI dan Budi pekerti masih menggunakan google form. Setelah peneliti melakukan penelitian menggunakan media *Quizwhizzer*, kelas kontrol lebih rendah di bandingkan dengan kelas eksperimen. Terdapat pengaruh penggunaan *Quizwhizzer* sebagai media evaluasi yang tepat di bandingkan evaluasi yang menggunakan google form. Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa rata-rata pada kelas kontrol termasuk kategori rendah. Hasil tersebut dapat dilihat Pada pengujian Independent Sample T-Test diketahui nilai uji t sebesar 13,452 dengan sig. (2-tailed) = 0,000 yang dimana nilai sig  $0,000 < 0,05$ . Sehingga dapat ditarik kesimpulan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas IXH (kelas eksperimen) yang diberikan perlakuan/treatment dengan IXC (kelas kontrol) yang tidak diberikan perlakuan. Dan juga dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dengan berarti terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan aplikasi *quizwhizzer* sebagai media evaluasi pembelajaran PAI dan Budi pekerti. Penggunaan *QuizWhizzer* sebagai alat evaluasi dalam materi zakat di kelas IX PAI di SMPN 1 Sumberrejo memiliki banyak faktor pendukung, mulai dari peningkatan motivasi belajar, aksesibilitas mudah, hingga feedback langsung yang membantu siswa memahami materi. Kombinasi dari elemen gamifikasi, fleksibilitas, dan interaktivitas membuat *QuizWhizzer* menjadi media yang efektif dalam mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi zakat, sekaligus mendukung metode pembelajaran yang menarik dan modern. Faktor-faktor penghambat seperti keterbatasan akses internet, ketersediaan perangkat,

dan kurangnya literasi digital dapat menjadi tantangan dalam penggunaan QuizWhizzer sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Sumberrejo. Selain itu, adanya gangguan teknis, keterbatasan fitur, dan fokus siswa pada elemen gamifikasi juga bisa mengurangi efektivitas media ini dalam mengukur pemahaman mendalam mengenai materi zakat. Menyadari faktor-faktor penghambat ini, guru bisa mempertimbangkan penggunaan alternatif atau kombinasi metode evaluasi lain untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif.

### Daftar Pustaka

- Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Prakris, M. A., Fitri, F. K., & Apriyadi, D. W. (2022). Implementasi Quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 2(7)
- Ardiansyah, R., & Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2)
- Asrul, A., Ananda, R., & Rosinta, R. (2014). Evaluasi pembelajaran. Ciptapustaka Media.
- Fitriani, A. A., & Rizal, M. S. (2024). Implementasi aplikasi Quiz Whizzer dalam menafsir pandangan pengarang terhadap dalam novel di SMAN 1 Kepanjen. *Bestari: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1)
- Hamka, D. H. (2013). Panduan zakat praktis. Kementerian Agama Republik Indonesia, 53(9)
- Nasution, S. (2011). Metode research (Penelitian Ilmiah) (Cetakan ke-2). Bumi Aksara.
- Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2019). Evaluasi pembelajaran. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sari, F. (2023). Efektivitas penggunaan media game Quizwhizzer dalam pembelajaran matematika siswa kelas VIII di UPTD SMPN 7 Sinjai.
- Sugiyono. (2010). Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: Konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Kencana.
- Tafanao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*, 2(2).

Copyright © 2025 *Journal Salimiya*: Vol. 6, No.1, Maret 2025, e-ISSN; 2721-7078

Copyright rests with the authors

Copyright of *Jurnal Salimiya* is the property of *Jurnal Salimiya* and its content may not be copied or emailed to multiple sites or posted to a listserv without the copyright holder's express written permission. However, users may print, download, or email articles for individual use.

<https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>