

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia memiliki sistem pendidikan nasional yang berpedoman pada kebudayaan yang dimiliki bangsa, filsafat dasar negara yaitu Pancasila, serta Undang-Undang Dasar 1945 yang digunakan sebagai nilai hidup berbangsa¹

Dari kutipan di atas yang menjadikan dasar hukum menegaskan bahwa fungsi pendidikan nasional yakni memberikan peluang bagi peserta didik untuk memiliki dan mengembangkan kemampuannya sesuai bakat dan minat untuk menjadi manusia yang senantiasa bertaqwa pada Tuhan yang Maha Esa, memiliki ahlak mulia, ilmu yang bermanfaat yang dapat berinteraksi dengan kecakapan, kreatif dan dapat menjadi warga negara yang senantiasa memiliki tanggung jawab.

Era revolusi industri 4.0 menjadi tantangan tenaga pendidik. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mendorong tenaga pendidik untuk aktif, kreatif dalam mengembangkan potensi peserta didik, sehingga para peserta didik menjadi kompeten dan mampu berkompetisi sesuai zamannya. Mengintegrasikan teknologi

¹ Roesminingsih, Lamijan, Teori dan Praktek Pendidikan (Surabaya: LPPIP, 2014) h.9

informasi dalam dunia pendidikan akan meningkatkan kualitas pembelajaran. Kurangnya pemanfaatan alat / media pembelajaran secara maksimal oleh tenaga pendidik merupakan permasalahan yang dapat menimbulkan dampak diantaranya terhadap tingkat kemenarikan, efektifitas dan keperaktisan evaluasi belajar peserta didik, di perkuat oleh pendapat dibawah ini.

Hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.²

Meningkatkan kemenarikan, efektifitas dan keperaktisan belajar khususnya pada proses evaluasi pembelajaran salah satu tugas seorang pendidik dengan berbagai alat/media pembelajaran yang sudah berkembang saat ini salah satunya menggunakan alat evaluasi Quizizz Paper Mode.

Berdasarkan Penelitian Jatmiko Sidi dan Mukminan menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Perolehan

² Dimiyati dan Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran (Jakarta: Rineka Cipta, cet. 3, 2006) h.3

rata-rata hasil belajar siswa aspek kognitif pada siklus I sebesar 63,28 dengan pencapaian ketuntasan belajar 43,75%; skor postest siklus II rata-rata 69,38 dengan pencapaian ketuntasan belajar 68,75%; skor postest siklus III rata-rata 71,25 dengan pencapaian ketuntasan belajar 78,13%. Peningkatan hasil belajar aspek kognitif tersebut, diikuti dengan peningkatan hasil belajar aspek afektif dan psikomotorik.³

Quizizz menjadi salah satu media penilaian pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang interaktif dan menyenangkan karena memiliki karakter aspek kognitif, afektif dan psikomotor dan musik yang menghibur dalam proses pengerjaan kuis sesuai pendapat jatmiko sisi. Quizizz adalah permainan berbasis sistem respon yang dimainkan dikelas secara real time, dalam Quizizz urutan pertanyaan dapat diacak untuk setiap siswa, dengan Quizizz juga dapat memberikan pekerjaan rumah untuk memberikan latihan kepada siswa. Penggunaan media aplikasi Quizizz disamping menyenangkan, menantang, dan interaktif akan berkontribusi pada peningkatan kompetensi peserta didik dan kreatifitas pendidik hal ini diperkuat dengan penelitian “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu.”

³ Agustina, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika, Vol. VIII. No. 2, (2020) h.85.*

Berdasarkan penelitian Yulia Isratul Aini Quizizz dengan konten berasal dari kreatifitas pendidik dalam upaya mereview pelajaran upaya evaluasi pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam menyerap pelajaran disajikan dalam bentuk latihan atau evaluasi yang menyenangkan dan dapat dilakukan diluar dan di dalam kelas selama sarana dan prasarana pendukung pembelajaran dapat mengakomodirnya. Penelitian Yulia Isratul Aini menunjukkan bahwa Quizizz dapat menghasilkan alat evaluasi pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga perlu dimanfaatkan sebagai Alat/ media pembelajaran. Quizizz menjadi alat penilaian berbasis game yang penggunaannya sangat mudah karena siswa cukup mengakses <http://quizizz.com/join> dan hanya perlu memasukan kode permainan serta nama mereka, setelah itu mereka dapat langsung mengerjakan soal-soal yang ada pada Quizizz.

Salah satu dasar utama pendidikan adalah untuk mengajar kebudayaan melewati generasi. Definisi Pendidikan Menurut Para Ahli diantaranya adalah Pengertian pendidikan menurut Menurut M.J. Langeveld ; Pendidikan adalah merupakan upaya manusia dewasa membimbing manusia yang belum dewasa kepada kedewasaan.⁴

Pendidikan ialah usaha menolong anak untuk melaksanakan

⁴ M. Miftah, *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*, (Jurnal KWANGSAN Vol. 1 - Nomor 2, Desember 2013) h.97

tugas-tugas hidupnya, agar bisa mandiri, akil-baliq, dan bertanggung jawab secara susila. Beberapa pendapat yang dikutip dari sumber ilmu kependidikan bahwa pendidikan merupakan usaha mencapai penentuan-diri-susila dan tanggung jawab.

1. Menurut Driyarkara ; Pendidikan adalah sebagai upaya memanusiaikan manusia muda atau pengangkatan manusia muda ke taraf insani.
2. Menurut Stella van Petten Henderson ; Pendidikan merupakan kombinasi dari pertumbuhan dan perkembangan insani dengan warisan sosial. Atau pembentukan hati nurani. Pendidikan adalah proses pembentukan diri dan penentuan-diri secara etis, sesuai dengan hati nurani. 2 Bunga Rampai Ilmu Pendidikan Islam
3. Menurut John Dewey ; Education is all one with growing; it has no end beyond it self. (Pendidikan adalah segala sesuatu bersamaan dengan pertumbuhan;
4. pendidikan sendiri tidak punya tujuan akhir di balik dirinya).
5. Menurut H. Horne ; Dalam pengertian luas, pendidikan merupakan perangkat kelompok sosial melanjutkan keberadaannya memperbaharui diri sendiri, dan mempertahankan ideal-idealnya.
6. Carter V. Good ; Pendidikan adalah proses perkembangan

kecakapan seseorang dalam bentuk sikap dan perilaku yang berlaku dalam masyarakatnya. Proses sosial dimana seseorang dipengaruhi oleh sesuatu lingkungan yang dipimpin (khususnya di sekolah) sehingga dapat mencapai kecakapan sosial dan mengembangkan kepribadiannya.

7. Menurut Theodore Brameld ; Istilah pendidikan mengandung fungsi yang luas dari pemelihara dan perbaikan kehidupan suatu masyarakat, terutama membawa warga masyarakat yang baru mengenal tanggung jawab bersama di dalam masyarakat. Jadi pendidikan adalah suatu proses yang lebih luas daripada proses yang berlangsung di dalam sekolah saja. Pendidikan adalah suatu aktivitas sosial yang memungkinkan masyarakat tetap ada dan berkembang. Di dalam masyarakat yang kompleks, fungsi pendidikan ini mengalami spesialisasi dan melembaga dengan pendidikan formal yang senantiasa tetap berhubungan dengan proses pendidikan informal di luar sekolah).⁵

Dari tujuh pendapat tersebut pengertian Pendidikan dipadukan dengan ilmu pendidikan Islam memiliki pengertian dasar menurut bahasa, Kata “pendidikan” yang umum digunakan sekarang, dalam bahasa arabnya adalah “tarbiyah”, dengan kata kerja “rabba”. Kata

⁵ Hamdani Ihsan dan Fuad Ihsan, Filsafat pendidikan Islam, CV Pustaka Setia, Bandung, 1998, hlm.11

“pengajaran” dalam bahasa arabnya adalah “ta’lim” dengan kata kerjanya “alama”. Pendidikan dan pengajaran dalam bahasa arabnya “tarbiyah wa ta’lim” sedangkan “Pendidikan Islam” dalam bahasa arabnya adalah “tarbiyah Islamiyah”. Kata kerja rabba (mendidik) sudah di gunakan pada zaman nabi Muhammad SAW. Ilmu adalah kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan mempunyai metode- 5 Bunga Rampai Ilmu Pendidikan Islam metode tertentu yang bersifat ilmiah. Sedangkan pendidikan berarti membina, mendidik, jadi tidak hanya sekedar transfer ilmu. Pendidikan Islam bersumber pada Allah dan Rasul-Nya, yaitu Al-Qur’an dan Al-Hadits, yaitu bertujuan membentuk pribadi muslim yang sempurna. Jadi secara umum, Ilmu Pendidikan Islam adalah ilmu yang mempelajari tentang cara-cara dan usaha untuk menuju berhasilnya pembentukan kepribadian muslim yang sempurna.

Para Ahli didik Islam, banyak yang berbeda pendapat tentang pengertian Pendidikan Islam itu sendiri. Sebagian, ada yang menitik beratkan pada segi pembentukan akhlaq anak, sebagian lagi menuntut pendidikan teori dan praktik, dan sebagian lainnya menghendaki terwujudnya kepribadian muslim, dan lain-lain. Berikut ini pendapat-pendapat para ahli didik mengenai Pendidikan Islam :

- a. Menurut Drs. Ahmad D. Marimba. Pendidikan Islam adalah

Bimbingan Jasmani, rohani, berdasarkan hukum-hukum agama Islam menuju pada terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran Islam.⁶

- b. Menurut Drs. Burlian Somad. Pendidikan Islam adalah pendidikan yang bertujuan membentuk individu menjadi makhluk yang bercorak diri, berderajat tinggi menurut ukuran Allah, dan isi pendidikannya untuk mewujudkan itu adalah ajaran Allah Menurut beliau, pendidikan dapat dikatakan pendidikan Islam, jika memiliki dua ciri khas : Tujuannya untuk membentuk individu menjadi bercorak diri tertinggi menurut ukuran Al-Qur'an. Isi pendidikannya adalah ajaran Allah, yang tercantum lengkap dalam Al-Qur'an, yang pelaksanaannya di dalam praktik sehari-hari, sebagaimana dicontohkan oleh Nabi Muhammad SAW.
- c. Menurut Prof. Dr. Hasan Langgulung. Pendidikan Islam adalah pendidikan yang memiliki 4 (empat) macam fungsi : pertama, menyiapkan generasi muda untuk memegang peranan-peranan tertentu dalam masyarakat di masa datang. Kedua, memindahkan Ilmu pengetahuan yang bersangkutan tersebut,

⁶ Bukhari Umar, Ilmu Pendidikan Islam. Jakarta: AMZAH, 2010. hlm. 21

dari generasi tua, ke generasi Muda. Ketiga, memindahkan nilai-nilai yang bertujuan untuk memelihara keutuhan dan kesatuan masyarakat. Keempat, Mendidik anak agar dapat beramal di dunia ini, agar dapat memetik hasilnya di akhirat.⁷

Lebih lanjut Ahmad Tafsir menjelaskan Pendidikan Islam adalah proses transformasi dan internalisasi ilmu pengetahuan dan nilai-nilai pada diri anak didik melalui penumbuhan dan kesempurnaan hidup dalam segala aspeknya. Pengertian tersebut mempunyai lima prinsip pokok, yaitu : Pertama proses transformasi dan internalisasi Ilmu pengetahuan dan nilai-nilai, kedua Pada diri peserta didik, ketiga melalui tumbuh kembang potensi fitrahnya, keempat mencapai keseimbangan dalam segala aspek pada hidup yang lebih baik.

Pada uraian tersebut diambil kesimpulan bahwa ilmu pendidikan Islam ilmu tentang membahas permasalahan pokok pendidikan dalam Islam serta proses mendidik generasi untuk hidup kearah yang lebih baik .

Untuk mewujudkan proses pendidikan yang berkembang, maju dan sesuai perkembangan zaman, perlu dilakukan perbaikan proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang bermutu. Berhasil atau

⁷ Bukhari Umar, Ilmu Pendidikan Islam. Jakarta: AMZAH, 2010. hlm. 25

tidaknya suatu proses pendidikan dapat dilihat dari hasil evaluasi pembelajarannya. Agar diperoleh hasil evaluasi pembelajaran yang valid dan praktis yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Menciptakan alat evaluasi pembelajaran yang berkualitas tentu tidak lepas dari penerapan teknologi dengan di terapkannya teknologi akan mengalami sebuah perubahan.⁸

Teknologi informasi istilah lainnya untuk teknologi apapun yang membantu manusia dalam aktivitas baik membuat, mengubah, menyimpan, mengkomunikasikan atau menyebarkan informasi yang menyatukan kecepatan tinggi untuk data suara dan video berupa komputer pribadi berupa *handphone* dan alat modern lainnya.

Mc. Keowen mengatakan bahwa teknologi informasi (TI) memiliki acuan pada teknologi yang memiliki kegunaan untuk menukar dan menyimpan informasi dalam bermacam-macam bentuk. Dengan kata lain teknologi memiliki cakupan dari segala macam bentuk kegunaan untuk mengolah suatu informasi.⁹

Kutipan diatas sudah terlihat jelas bahwa trend jumlah pengguna internet di Indonesia terus meningkat dalam lima tahun terakhir. Jika dibandingkan dengan tahun 2018, saat ini jumlah

⁸ Sri Anitah, Media Pembelajaran. (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010) h.4

⁹ Bukhari Umar, Ilmu Pendidikan Islam. Jakarta: AMZAH, 2010. hlm. 2

pengguna internet nasional sudah melonjak sebesar 54,25%. Sementara itu tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 73,7% dari total penduduk pada awal 2022. Tercatat, total penduduk Indonesia berjumlah 277,7 juta orang pada Januari 2022.

Seperti pendapat yang disampaikan oleh Sanaky (2009: 2) bahwa, Proses pembelajaran disekolah disesuaikan dengan perkembangan teknologi, perkembangan pesat dalam bidang teknologi dan informasi khususnya internet, mempercepat aliran ilmu pengetahuan dengan pemanfaatan banyak perangkat.¹⁰

Oleh sebab itu agar pendidikan di negara Indonesia tidak mengalami ketertinggalan dari perkembangan IPTEK, maka diperlukan adanya pembaruan, salah satunya yang berhubungan dengan faktor-faktor penunjang pembelajaran dan evaluasi pembelajaran di lingkungan sekolah. Salah satu penyebab yang mempengaruhi efektifitas pembelajaran serta evaluasi pembelajaran di sekolah adalah penerapan Alat penunjang pembelajaran dan alat evaluasi melalui aplikasi *Quizz* yang efektif.¹¹

¹⁰ Sanaky, H. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safaria Insania Perss

¹¹ M. Basyiruddin Usman Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta Selatan: Ciputat Pers, 2002),hlm. 7

Proses evaluasi pembelajaran dikatakan baik apabila guru dapat mendesain alat evaluasi pembelajaran efektif, tepat serta menyenangkan dan dapat digunakan dalam evaluasi pembelajaran di kelas bersama peserta didik. Menurut Winaya Sanjaya guru berperan sebagai ujung tombak dalam proses mencerdaskan anak bangsa salah satunya dalam bidang evaluasi pembelajaran pada satuan pendidikan tertentu. Jika diinginkan mencerdaskan anak bangsa yang memiliki sumber daya manusia yang unggul¹².

Evaluasi pembelajaran merupakan sejumlah teknik yang tidak boleh dilewatkan dan wajib diterapkan oleh tenaga pengajar dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dalam pandangan Islam evaluasi juga sangat dianjurkan khususnya dalam dunia pendidikan. Evaluasi pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dalam suatu proses belajar mengajar yang baik. Kegiatan Evaluasi ini dilaksanakan secara terencana dan saling mendukung antara faktor penunjang pendidikan, agar dapat berfungsi sebagai alat untuk mengetahui sejauh mana efektif pelaksanaan belajar mengajar yang telah dilaksanakan guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah disusun oleh guru didalam rencana proses pembelajaran (RPP).

¹² Wina, Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm. 6.

Permasalahan utama pemanfaatan alat evaluasi teknologi kelayakan dan kegunaan secara efektif masih minim penggunaannya pada satuan pendidikan khususnya sekolah dasar yang ada di kota Serang, salah satunya pada SD Negeri 21 Serang kota Serang. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 6 Februari 2023 dengan objek penelitian di kelas VI dan pada SDN Sumber Agung pelaksanaan pada tanggal 10 Februari 2023 dengan objek penelitian di kelas V, diketahui bahwa alat evaluasi dari masing-masing guru khususnya guru mata pelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti, pada pelaksanaan penilaian formatif harian masih menggunakan teknik tradisional atau menggunakan buku tulis atau buku lembar kerja peserta didik dengan variasi soal pilihan ganda atau essay yang terlihat membosankan dan belum mencakup pemahaman tingkat tinggi (HOT). Selain itu dari masing-masing guru pada umumnya masih minim penggunaan alat evaluasi yang berbasis IT dan sarana prasarana yang ada pada proses evaluasi pembelajaran, sehingga peserta didik mudah untuk dititi kejenuhan atau bosan dan kurang termotivasi. Kemudian alat evaluasi yang sederhana, tradisional atau biasa kurang efektif sehingga perolehan nilai peserta didik dilaksanakan secara manual dan efek lainnya adalah peserta didik dalam proses pelaksanaan evaluasi kurang kondusif karena ada peluang

mencontek, dan hal tersebut menimbulkan kegaduhan hasil akhirnya guru sulit untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik dalam menguasai pokok bahasan yang disampaikan.

Menurut Lancashire (2000) integrasi multiAlat dalam website memberikan beberapa keuntungan, yakni materi pembelajaran dapat dilihat kapan pun dan di manapun; materi pembelajaran dapat diupdate setiap saat dengan mengorganisasi hyperlink, Peserta didik dapat mengakses sumber belajar lain yang relevan; serta dapat memuat dokumen yang tidak ditemui dalam buku teks, seperti spektra, grafik molekuler atau video.¹³

Menurut Faisal pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan peserta didik pula turut serta berinteraksi langsung dalam pengalaman belajar yang menyenangkan pada proses pembelajaran atau evaluasi pembelajaran¹⁴.

Uraian tersebut menunjukkan bahwasannya alat evaluasi dapat menggali potensi belajar serta motivasi belajar peserta didik. Motivasi peserta didik, mempermudah dalam menjelaskan rangkaian materi serta membiasakan sikap kemandirian peserta didik¹⁵. Contoh alat evaluasi *Quizizz paper mode*.

¹³ Lancashire, R.J. 2000. "The Use of The Internet for Teaching Chemistry". *Analytica Chimica Acta*,420

¹⁴ Faisal dan Stelly Maartha Lova, *Pembelajaran di Seola Dasar*, (Medan: CV Hrapan Cerdas, 2018), hlm 23.

¹⁵ Munir, *Multiimedia Konsep dan Aplikasi Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012) hlm,3

Quizizz paper mode merupakan suatu platform alat evaluasi semi *online* yang dapat dikembangkan sebagai *Quizizz paper mode* sebuah alat evaluasi, dimana didalamnya dapat memuat soal quis melalui prosesi *smartphone*, komputer dan kertas barcode¹⁶. *Quizizz paper mode* digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran, diantaranya sebagai alat evaluasi berupa *Pretest, Posttest*, formatif dan lainnya. *Quizizz paper mode* memiliki banyak keunggulan diantaranya yaitu peserta didik tidak perlu membawa *smartphone* cukup guru menyediakan fasilitas kertas barcode yang telah disiapkan oleh guru melalui program aplikasi *quizizz paper mode*, sangat mudah digunakan, membantu memudahkan evaluasi pembelajaran, menimbulkan motivasi belajar serta partisipasi peserta didik dalam suatu proses evaluasi pembelajaran efektif dan menyenangkan.

Sehubungan dengan masalah tersebut dalam kesempatan ini penulis bermaksud mengkaji dalam judul tesis “ **PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI BERBASIS QUIZIZZ PAPER MODE PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (STUDI DI SDN 21 SERANG DAN SDN SUMBERAGUNG KOTA SERANG)** ”

¹⁶ Leonny Sanga Lamsari Purba, *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Evaluasi pembelajaran Quizizz Pada mata kuliah Kimia Fisika*, JDP Volume 12, No 1,2019

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang akan diteliti, antara lain:

1. Belum adanya pengembangan alat evaluasi pembelajaran agar pembelajaran lebih Efektif dan inovatif.
2. Dimana efektif pembelajaran memerlukan alat evaluasi materi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berbentuk Quizizz Paper Mode.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dibatasi masalah yaitu:

Pengembangan alat evaluasi *quizizz* difokuskan pada pengembangan alat evaluasi *quizizz paper mode* pada soal materi Pendidikan Agama Islam kelas kelas VI SD Negeri 21 Serang dan V SD Negeri Sumberagung

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dan batasan masalah tersebut di atas maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan alat evaluasi *Quizizz Paper mode* pada mata pembelajaran PAI Kelas VI SD Negeri 21 Serang dan SD Negeri Sumber Agung Kota Serang?
2. Bagaimana tingkat ketertarikan, respon, dan efektivitas peserta didik serta Guru terhadap alat evaluasi *Quizizz Paper mode* dalam pembelajaran PAI Kelas VI SD Negeri 21 Serang dan kelas V SD Negeri Sumberagung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengidentifikasi hasil kelayakan alat evaluasi *Quizizz Paper mode* pada mata pembelajaran PAI Kelas VI SD Negeri 21 Serang dan kelas V SD Negeri Sumberagung Kota Serang.
2. Untuk mengidentifikasi tingkat ketertarikan, respon dan keefektifan peserta didik serta Guru terhadap alat evaluasi *game Quizizz Paper mode* pada pembelajaran PAI Kelas VI SDN 21 Serang kelas V SD Negeri Sumberagung Kota Serang.

F. Kegunaan Penelitian

Harapan setiap penelitian adalah dapat memberikan manfaat dari hasil penelitian diantaranya adalah:

1. Perspektif teoritis

- a. Perspektif ini bertujuan sumbangsih keilmuan bagi dalam meningkatnya pengembangan media atau alat evaluasi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, salah satunya adalah penggunaan Alat evaluasi *game Quizizz Paper mode*
- b. Hasil tersebut merupakan pengembangan alat evaluasi Quizizz Paper Mode pada mata pelajaran PAI. Menjadi landasan peningkatan penggunaan alat evaluasi berbasis teknologi Manfaatnya memeberikan referensi untuk memudahkan dalam proses pembelajaran yang menyenangkan

2. Dari Sudut Pandang Praktis

a. Untuk Guru

Menggali inspirasi yang berkembang menjadi inovasi dalam proses perubahan pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu pembelajaran yang

menyenangkan diantaranya menggunakan alat evaluasi *Quizizz Paper mode* Hal ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam melakukan proses evaluasi materi dalam proses pembelajaran.

b. Untuk Peserta didik

Meningkatkan minat dan motivasi Peserta didik dalam belajar Alat *game quizizz Paper Mode* tidak hanya diberikan soal-soal latihan yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif juga menambah bahan test dan pretest sehingga ketertarikan dan rasa ingin tahu dalam melaksanakan pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bahan pengembangan sebuah Alat pembelajaran, bisa dijadikan sebuah bahan referensi dalam penelitian berikutnya dalam pengembangan Alat ajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

G. Penelitian Terdahulu

Dalam membuktikan keaslian penelitian ini, Maka dilakukan penelitian khusus terhadap penelitian-penelitian terdahulu, tujuannya adalah untuk mengetahui dimana persamaan dan perbedaannya, dan

salah satunya berguna sebagai acuan membantu proses pengembangan dalam penelitian ini. Di antara hasil pengembangan dan penelitian dahulu terdapat persamaan dan perbedaan, yaitu:

Pertama Arda, Sahrul Saehana dan Darsikin berjudul “Pengembangan Alat evaluasi Interaktif berbasis komputer untuk peserta didik SMP Kelas VIII”. Dalam karya ilmiah ini memiliki persamaan termasuk mengembangkan alat evaluasi interaktif, Inovatif Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Adapun perbedaan karya ilmiah terletak pada Alat yang dikembangkan dimana Alat yang digunakan adalah *Macromedia Flash*. Selanjutnya subjek penelitian, dalam penelitian ini yang menjadi subjek peneliti adalah peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP). Sedangkan peneliti Alat yang dikembangkan adalah *Quiziz Paper Mode*, yang akan peraktekan langsung pada peserta didik SD Negeri 21 Serang kota Serang dan pada pembelajaran PAI kelas VI.

Kedua Ahmad Agung Firmansyah “Pengembangan Alat Ajar Interaktif Berbasis Game Quiziz Pada Mata Pelajaran

Tematik Kelas VI MI Al-Islahiah Sidoowayah Pasauran. Perbedaannya yaitu peneliti menggunakan judul Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis *Quizizz Paper Mode* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Studi Di SDN 21 Serang dan SDN Sumberagung Kota Serang

Ketiga Ellistya Hayati Ulfa, "Pengembangan Alat evaluasi Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Kelas VI SD/MI". Pada penelitian tersebut memiliki persamaan, diantaranya: Mengembangkan alat evaluasi interaktif, kemudian metode yang di gunakan *Research and Development*, penelitian dilakukan pada peserta didik sekolah dasar pada pembelajaran tematik. Perbedaan terletak pada Alat khusus dikembangkan menggunakan *Adobe Flash Profesional CS6*.

Keempat "Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis *Handphone android* Sebagai Alat evaluasi Biologi menggali tingkat Motivasi peserta didik Kelas X di SMA". Oleh Okta Ria ningtias letak kesamaanya adalah dengan judul pengembangan tersebut adalah pengembangan alat evaluasi pembelajaran berupa *game*, letak bedanya adalah *software construct* dalam

pengembangan gimanya. dua Alat tersebut diujikan cobakan terhadap peserta didik SLTA materi Biologi, letak perberbeda pada subjek penelitian adalah peserta didik SD Negeri 21 Serang dan SD Negeri Sumber Agung kota Serang pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

H. Kebaruan Penelitian

Adapun kebaruan penelitian ilmiah diatas dikelompokan dalam table secara rinci diantaranya :

No	Nama, Judul, Identitas Peneliti	Kemiripan	Letak Perbedaan	Keaslian
<i>Pertama</i>	Arda, Sahruul Saeehana & Darsiikin, <i>Pengembangan Alat evaluasi Interaktif Berbasis Komputer Peserta didik SLTP Kelas VIII, pada Jurnal Pendidikan Sains Pasca sarjana Universitas</i>	a. Sama-sama mengembangkan alat evaluasi interaktif b. Metode yang digunakan pada penelitian ini (R&D)	A. Menggunakan aplikasi <i>MacroAlat Flash</i> B. Diujikan pada peserta didik SLTP	Pengembangan <i>Quizizz</i> . <i>Dengan mode barcode</i> Diterapkan pada peserta didik kelas VIII SMPN

	s Tadulako, 2020			
<i>Kedua</i>	Ahmad Agung Firmansyah <i>Pengembangan Alat Ajar Interaktif berbasis game Quizizz pada mata pelajaran tematik kelas VI MIAI-Islah Sidowayah Pasauran 2022</i>	A. Sama-sama mengembangkan alat evaluasi interaktif B. Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i>	A. Menggunakan Quizizz paper mode B. Ditetapkan pada SDN 21 Serang C. Pembelajaran PAI	Mengembangkan Alat <i>Game Quizizz Paper mode</i> . Diterapkan pada peserta didik kelas V dan VI Pada pembelajaran PAI
<i>Ketiga</i>	Ellistiya Hayati Ulfa <i>Pengembangan Alat evaluasi Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran PAI Kelas VI</i>	A. Persamaannya adalah mengembangkan alat evaluasi B. Metode pada penelitian ini (<i>R&D</i>) C. Diiterapkan pada peserta didik SD/MI kelas V	Menggunakan aplikasi Adobee Flaash Profesional CS 6	Meembangkan Alat Evaluasi <i>Quizizz</i> Diterapkan pada peserta didik kelas VI MI DARUL FALAH pada pembelajaran

	SD/MI, UIN Lampung, 2020			
<i>Keempat</i>	Ockta Rianingtiias <i>Peengembangan games Edukasi Berbasis android sebagai alat evaluasi Biologi berrnuansa Motivasi, peserta didik kelas XI di SMA/MA, Tesis, RIL 2020</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persamaannya sama sama mengembangkan alat evaluasi interaktif 2. Metode penelitian yang di gunakan <i>Research and Development (R&D)</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan an software construct 2 2. Diterapkan paada peserta didik SMA 3. Pembelajaran Biologi 	Mengeembangkan Alatt <i>game Quizizz</i> Diiterapkan peserta didik kelas VII pada pembelajaran PAI, SMAN 1 SAMARINDA

I. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam pembuatan penelitian, maka peneliti akan mendeskripsikan pembahasan sistematis BAB I sampai dengan BAB V. Diantaranya:

BAB I: PENDAHULUAN

Meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, kebaruan penelitian, sistematika pembahasan .

BAB II : KAJIAN TEORI

Meliputi Landasan Teori, Teori Evaluasi Pembelajaran, Teknik Dalam Evaluasi Pembelajaran, Perinsip-Perinsip *Evaluation*, Menurut Prespektif Islam tentang Evaluasi Pembelajaran, Materi PAI Kelas V dan Kelas VI, Mari Mengenal Rosul-Rosul Allah SWT Kelas V, Maiteri Senangnya Berakhlak Terpuji Memahami , Maiknai Berbaiik Saingka (Kelas VI), Hipotesis Penelitian

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Meliputi Pendekatan dan Jenis Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Data dan Sumber Data, Model Pengembangan, Prosedur Pengembangan, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, Hipotesis Staitistik..
Pemeriksaan Keabsahan Data

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Meliputi Proses Pengembangan Produk, Penyajian
Data Uji Coba, Analisa Pengembangan Media. Revisi
Produk

BAB V : PENUTUP

Meliputi Kesimpulan dan Saran.