

EVALUASI APLIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

Siti Kholidatur Rodiyah¹, Sakia Amanda Deviana Putri², Roudlotul Jannah³

Email: kholidah@unsuri.com¹, sakiamaandadevianaputri@gmail.com²,
r.jannah0911@gmail.com³

Pendidikan Agama Islam, Universitas Sunan Giri Surabaya, Indonesia¹²³

Abstract

The point of this exploration is to find out how to create an innovative design using the quizizz application, implementation and obstacles found in implementing the use of the quizizz application. This research is quantitative research. Information gathering methods include perception, meetings, and recording. Research strategies use information gathering methods, information displays, and objectives. This test shows that the most common way of evaluating Islamic Cultural History learning training using the quizizz application is through three stages, namely creating pointers, planning an iterative inquiry network, and entering questions created in the quizizz application. The implementation of the evaluation within the framework of the quizizz application went through three stages, namely at the launch of the movement starting with conveying good news and prayers, in the middle action assessing learning using the quizizz application, then at the end closing with reflection. and petitions. There are four factors that hinder evaluation based on quiz applications, namely: raising doubts according to markers and networking which takes almost the whole day, there are still many instructors who cannot use quiz applications, students often neglect to bring cell phones, there is still no supporting organization, let alone a web network who frequently experience disruption.

Keywords: Innovation, Evaluation, Quizizz Application

Abstrak

Inti dari eksplorasi ini adalah untuk mencari tahu cara membuat desain inovasi menggunakan aplikasi quizizz, implementasi dan hambatan yang ditemukan dalam mengevaluasi penggunaan aplikasi quizizz. Penelitian ini merupakan penelitian library research. Metode pengumpulan informasi meliputi persepsi, pertemuan, dan pencatatan. Strategi penelitian menggunakan metode pengumpulan informasi, pertunjukan informasi, dan tujuan. Pengujian ini menunjukkan bahwa cara yang paling umum dalam pembinaan evaluasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan memanfaatkan aplikasi quizizz adalah melalui tiga tahap, yaitu membuat pointer, merencanakan jaringan inkuiri berulang, dan memasukkan pertanyaan yang dibuat pada aplikasi quizizz. Pelaksanaan evaluasi dalam rangka aplikasi quizizz melalui tiga tahap, yaitu pada peluncuran gerakan diawali dengan menanyakan kabar baik dan do'a, pada aksi tengah penilaian pembelajaran memanfaatkan aplikasi quizizz, kemudian pada akhir ditutup dengan refleksi. dan

petisi. Ada empat faktor yang menghambat evaluasi berbasis aplikasi kuis, yaitu: menimbulkan keraguan sesuai penanda dan jaringan yang memakan waktu hampir sepanjang hari, masih banyak instruktur yang tidak bisa menggunakan aplikasi quizizz, siswa sering lalai membawa ponsel, masih belum ada organisasi pendukung, terlebih lagi jaringan web yang sering mengalami gangguan.

Kata kunci: Inovasi, Evaluasi Pembelajaran, Aplikasi Quizizz

Pendahuluan

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang didukung penuh di Madrasah Ibtidaiyyah, menekankan kemampuan siswa untuk fokus pada sejarah Islam dengan meniru tokoh terkemuka. Banyak siswa yang kurang konsentrasi ketika mempelajari sejarah (termasuk sejarah kebudayaan Islam), salah satu penyebabnya adalah guru yang hanya tampil dengan teknik bincang-bincang standar, sehingga siswa cepat kelelahan (Dewi, 2018). Salah satu kekurangan dari strategi bicara adalah memusatkan perhatian pada pengajar sehingga siswa umumnya mendengarkan dengan tidak aktif, sehingga membuat siswa cepat lelah. Berikut ini merupakan contoh macam-macam kesulitan belajar yang sering dialami oleh siswa, seperti, menceritakan cerita kepada teman sekelas, menunda kelas, dan bermain ponsel. Oleh karena itu, penting untuk mengumpulkan informasi mengenai unsur-unsur yang menyebabkan keletihan siswa dalam merenung pada mata kuliah Latar Belakang Sejarah Kebudayaan Islam dan berupaya untuk mengatasi salah satu kendala pembelajaran yang dialami siswa, yaitu kelelahan khusus saat berkonsentrasi pada pelajaran. Karya ini diharapkan dapat melahirkan imajinasi dan pengembangan yang positif, menyampaikan, memajukan dengan sukses dan aneh.

Kemajuan dunia data dan inovasi korespondensi (TIK) berdampak signifikan terhadap dunia persekolahan. Pembelajaran imajinatif berbasis ICT dapat bekerja pada hakikat pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan kemampuan yang diperoleh. Korespondensi dan pengembangan akademik akan dilakukan untuk meningkatkan inspirasi, minat dan hasil belajar mahasiswa. Namun masih banyak inisiatif yang belum dimanfaatkan oleh para pendidik, khususnya yang mengajarkan sejarah kebudayaan Islam. Sehingga pembelajaran kurang ampuh dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik

dan bersifat sosial yang dapat memberikan bantuan, korespondensi dan menjalin hubungan antar siswa adalah permainan yang mempunyai sifat menghasilkan inspirasi dan pembelajaran, baik itu pikiran kreatif, tantangan dan minat.(Agung Setiawan, Sri Wigati, 2019).

Permainan adalah segala sesuatu yang membuat hubungan antara pemain yang mematuhi pedoman yang ada masih tetap terjaga untuk mencapai tujuan. Banyak sekali bahan pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh para pendidik, salah satunya adalah pembelajaran melalui permainan (Irwan, I., Luthfi, Z. F., 2019). Kebetulan, hal ini bisa dijadikan salah satu cara untuk menggerakkan sesuatu dalam pengalaman yang sedang berkembang, termasuk memperkirakan kemampuan siswa. Quizizz sendiri merupakan permainan instruktif yang akurat dan mudah beradaptasi. Selain digunakan sebagai metode untuk menyampaikan sesuatu, Quizizz juga dapat digunakan sebagai metode survei pembelajaran. Kegiatan di dalam kelas ini dapat menjadi kegiatan yang tidak melelahkan bagi siswa. Dengan akses sederhana ke perangkat pembelajaran yang ada, pendidik dapat memanfaatkan dan melakukan tes melalui aplikasi Quizizz, untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka.

Dengan mempertimbangkan berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai pemanfaatan instrumen Quizizz untuk lebih mengembangkan pelaksanaan siswa dan lebih mengembangkan hasil pembelajaran, maka disadari bahwa hasil eksplorasi tersebut sangat bagus dan berhasil untuk diterapkan. Dengan adanya aplikasi ini dipercaya akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sehingga semakin termotivasi dalam belajar serta memperluas hasil dan kepuasan belajarnya.

Metode

Penulisan penelitian ini menggunakan sebuah metode kepustakaan atau library research dan dengan sebuah pendekatan kualitatif deskriptif. Kepustakaan merupakan rangkaian kegiatan yang berhubungan langsung dengan sebuah metode berupa pengumpulan data pustaka, mencatat, dan membaca serta mengelola bahan dari sebuah penelitian. Penelitian ini menggunakan artikel yang berfokus terhadap

artikel original empirical research atau sebuah artikel penelitian yang mencakup hasil pengamatan langsung dari analisis maupun kajian yang berisikan abstrak, pendahuluan, metode, hasil, dan pembahasan. Analisis yang dilaksanakan yakni dengan menggunakan cara membandingkan suatu penelitian dengan penelitian lainnya. Dari perbandingan tersebut ditarik simpulan bagaimana bentuk evaluasi aplikasi quizizz dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam.

Hasil dan Pembahasan

Seperti yang dikemukakan oleh Chitenden, inti dari eksplorasi instruktif Sejarah Kebudayaan Islam adalah “Keep Track”, yaitu menyelidiki, menemukan dan menyimpulkan. Arti kata tersebut adalah mengikuti, mengikuti dan melaksanakan pengalaman pendidikan sesuai rencana pembelajaran mengingat substansi yang telah ditentukan. Penilaian mencakup survei kelebihan siswa dalam pengalaman yang berkembang dan kekurangan mereka selama pengalaman pendidikan. meneliti, mencari, dan mengenali kelemahan atau kekurangan siswa selama masa pertumbuhan, sehingga pendidik dapat dengan mudah menemukan pilihan dan solusi lain. Kesimpulannya, mengasumsikan bahwa siswa memiliki bidang kekuatan yang besar untuk dipelajari (Ina Magdalena, Hadana Nur Fauzi, 2020a).

Berdasarkan pengertian di atas, alasan diadakannya pengujian adalah untuk mengetahui dan memahami apa saja kelebihan dan kekurangan siswa yang perlu diatasi diperbaiki dengan data yang dikumpulkan sebagai bukti kemajuan siswa selama proses pembelajaran. Inspirasi pendorong penilaian pembelajaran itu sendiri adalah dengan memisahkan atau menggambarkan, melihat, mencari gambar dan alasan siswa berkonsentrasi pada gambar tersebut. Penilaian yang baik hendaknya didasarkan pada suatu tatanan yang telah ditetapkan, sehingga segala sesuatu yang dinilai sesuai dengan tujuan dan asumsinya.

Penyebab Kejenuhan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Ciri-ciri kejenuhan belajar adalah kurangnya kemajuan informasi dan kemampuan selama pengalaman berkembang, kerangka keilmuan tidak dapat berfungsi dengan baik dalam menangani data atau pengalaman, hilangnya inspirasi dan dukungan. Pasti semua orang pernah merasakan kelelahan dalam menjalani pengalaman belajar, karena latihan belajar mencakup banyak hal, seperti membaca, memusatkan perhatian, berpikir, mengerahkan segala potensi, membangun informasi dan rasa percaya diri.

Menurut Hakim, kejenuhan merupakan salah satu jenis kesulitan belajar yang sulit untuk ditanggung. Perendaman menimbulkan suatu keadaan psikologis berupa perasaan letih dan letih, sehingga menimbulkan sensasi kelambanan, tidak adanya kegembiraan atau tidak adanya tenaga dalam menyelesaikan latihan belajar, sehingga siklus tersebut tidak membawa hasil (Thursan Hakim, 2010). Berkembangnya rasa lelah akan mempengaruhi fiksasi, karena rasa lelah merupakan penghambat perasaan dan pikiran seseorang karena adanya ketegangan yang terus-menerus. Kesulitan berkonsentrasi akan mempengaruhi prestasi.

Cara Penggunaan Aplikasi Quizizz

Operasi Quizizz adalah alat berbasis web untuk membuat permainan kuis visual untuk digunakan dalam pembelajaran di rumah (dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran), kita dapat memperoleh hasil yang konstan dan dapat digunakan sebagai mata pelajaran pilihan. atau sebaliknya tugas sekolah untuk siswa dan kita dapat mengikuti ujian inkuiri dengan mempertimbangkan variabel-variabel yang terpisah. Teka-teki adalah aplikasi pembelajaran gratis dan menyenangkan yang memudahkan instruktur dalam memberikan tes kepada siswa. Aplikasi quizizz adalah tahap latihan dan soal tes yang terkomputerisasi yang dapat digunakan instruktur dengan siswanya. Aplikasi quizizz menggunakan kerangka gamifikasi untuk membuat siswa merasa seperti sedang bermain game. Gamifikasi dikatakan "memasuki" realitas siswa, membangun retensi. Aplikasi quizizz adalah perangkat online untuk membuat tes intuitif yang dapat digunakan sebagai bantuan review.

Menurut Samet, aplikasi quizizz merupakan pilihan terbaik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. dapat diakses di aplikasi portabel seperti Android dan toko aplikasi, dan dapat digunakan sebagai situs melalui program komputer. Aplikasi quizizz adalah aplikasi tes cerdas yang dipandang cocok untuk merangsang keunggulan siswa karena menggantikan tes lama yang hanya menggunakan kertas dan pena tetapi berupa pertanyaan yang dibuat oleh seseorang di Web. Quizizz.com untuk dibuat orang lain dengan memasukkan kode bergabung.

Pemanfaatan materi pembelajaran yang dapat diakses melalui ponsel siswa merupakan manfaat positif dari inovasi dan dapat meningkatkan keunggulan siswa dalam belajar. Selain itu, elemen-elemen yang tersedia di Quizizz juga dapat memudahkan pendidik dalam proses evaluasi dan tugas, yang dapat diunduh dalam format excel.

Quizizz merupakan bagian dari Game-Based Learning (GBL) Education . Guru dapat menggunakan Quizizz untuk mengerjakan kuis sebelum memulai sekolah dan ujian setelah selesai sekolah sehingga menjadi suatu kegiatan yang menghibur dan menarik partisipasi aktif beberapa siswa. Pembelajaran ini sangat direkomendasikan karena prosesnya menggunakan fasilitas pembelajaran Quizizz dengan smartphone.

Pengembangan materi pembelajaran Quizizz harus dilakukan dengan guru akan memperbaiki isinya agar dapat digunakan dalam pembelajaran. Pada pembahasan berikut akan dijelaskan apa itu Quizizz, bagaimana cara kerjanya sebagai pembelajar untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menghadapi perubahan era Industri 4.0.

Kita harus mengenal Quizizz lebih jauh. Apa itu Quizizz? Quizizz didefinisikan sebagai aplikasi web untuk membuat pertanyaan percakapan dalam pembelajaran di kelas, misalnya untuk evaluasi perkembangan (Bahar, 2019). Aplikasi ini bersifat online, artinya dapat digunakan dengan asumsi koneksi internet memadai. Quizizz tidak sulit untuk dibuat dan dimainkan sebagai perangkat pembelajaran.

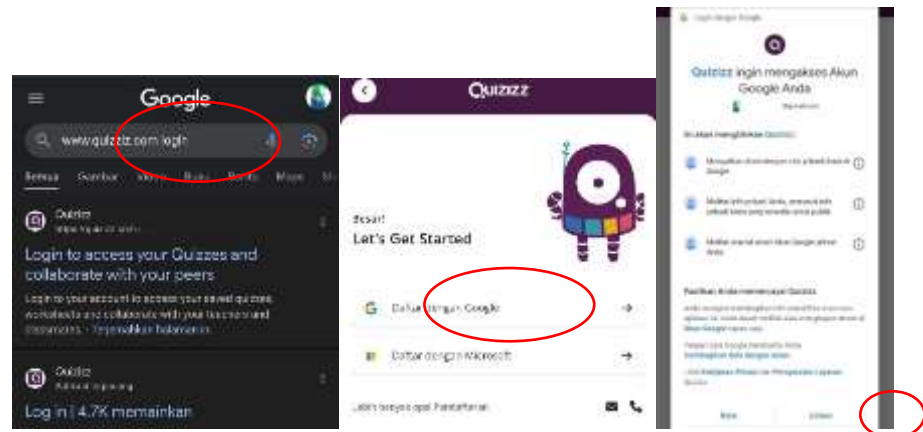
Pembelajaran di aplikasi Quizizz mudah untuk diselesaikan, diantaranya adalah merencanakan materi terlebih dahulu sebagai pertanyaan, kemudian tanggapinya dalam aplikasi Quizizz berbasis web. Kalau sudah siap dengan substansinya, masuk ke aplikasinya di situs www.Quizizz.com.

Cara paling efektif untuk membuat dan memanfaatkan aplikasi Quizizz diawali dengan membuka situsnya di lokasi sebelumnya. Bagi individu yang baru atau belum memiliki catatan, Anda dapat membuat akun Quizizz dengan mendaftar di situs dan menyelesaikan siklus pendaftaran. Dengan asumsi Anda sebelumnya telah mendaftar, kami dapat menggunakan catatan itu untuk membuka aplikasi quizizz dan masuk ke situs dengan memasukkan email dan kata rahasia Anda.

Ketika kita membuka web dan benar-benar mendaftar sebagai akun aplikasi Quizizz, kita akan dipaparkan pada sebuah perpustakaan yang berisi berbagai macam pertanyaan yang baru saja diperkenalkan oleh para pembuat pertanyaan. Selain itu, soal-soal yang ada di aplikasi Quizizz juga bisa kita pilih, bergantung pada kebutuhan pendidik yang menggunakan aplikasi Quizizz. Ada berbagai macam tes, mulai dari tes soal pilihan ganda, puzzle, raian, dan masih banyak lagi.

Bagaimanapun, untuk meningkatkan efisiensi setiap pemegang rekor, Quizizz memungkinkan untuk membuat pertanyaan Anda sendiri, yang diselesaikan dengan membuat pertanyaan Anda sendiri, dengan mengklik tulisan membuat pertanyaan saya. Sebelum membuat pertanyaan, sebaiknya kita sebagai instruktur memiliki akun Quizizz terlebih dahulu berikut petunjuk:

Buka webnya, ketik www.quizizz.com. Lalu pilih daftar dengan google, kemudian muncul ketentuan untuk mengakses akun lalu klik izinkan.



Klik “Daftar” apabila belum mempunyai akun.

Selanjutnya pendaftaran akun dengan melengkapi persyaratan pendaftaran akun.

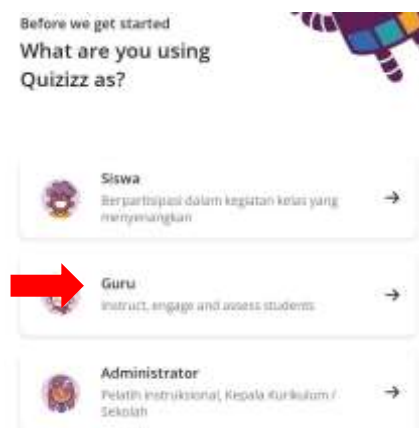
Klik tulisan “sambungkan” untuk masuk ke dalam aplikasi quizizz

Saat membuat akun, harus mengisi email dan password terlebih dahulu.

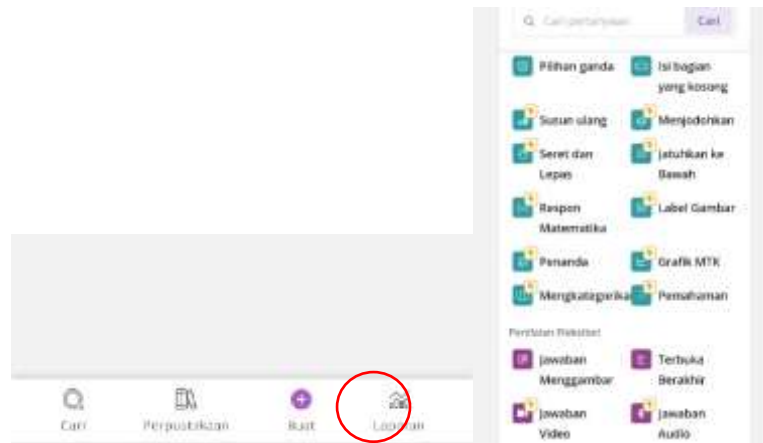
Oleh karena itu, berbagai materi pembelajaran dapat dimanfaatkan melalui aplikasi Quizizz dan digunakan dengan benar. Berikut cara kerja aplikasi Quizizz setelah sudah log In:

Kunjungi www.quizizz.com. Klik teks tautan

Kemudian, klik tulisan guru, sebagai pengajar. Masukkan informasi pribadi Anda, berupa nama pengguna, email, dan password Anda, berupa nama pengguna, email, dan kata sandi.



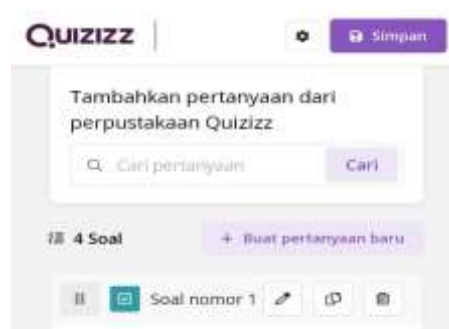
Setelah masuk beranda klik ikon “buat”, kemudian muncul bermacam-macam pilihan model soal.

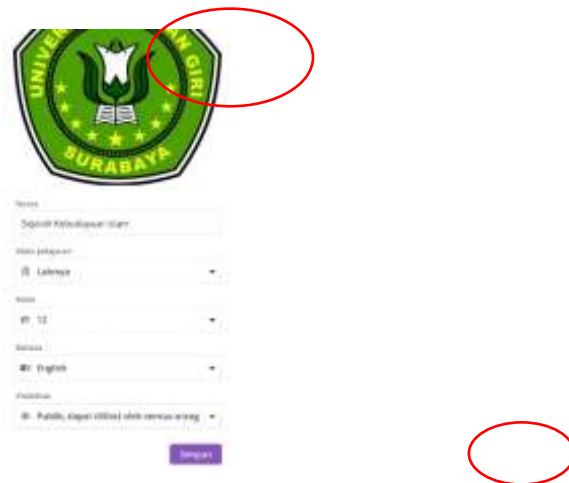


Di sini pencipta memilih banyak model pertanyaan pengambilan keputusan. Tulis pertanyaan di segmen yang diberikan, "Tulis pertanyaan di sini", dan masukkan keputusan jawaban di bagian "pilihan jawaban dari semua banyak pilihan yang paling benar jawabannya, dll". Perhatikan baik-baik bagian respons yang tepat. Selain itu, pilih fokus untuk nilai setiap pertanyaan dan pilih jangka waktu untuk menjawab pertanyaan tersebut.

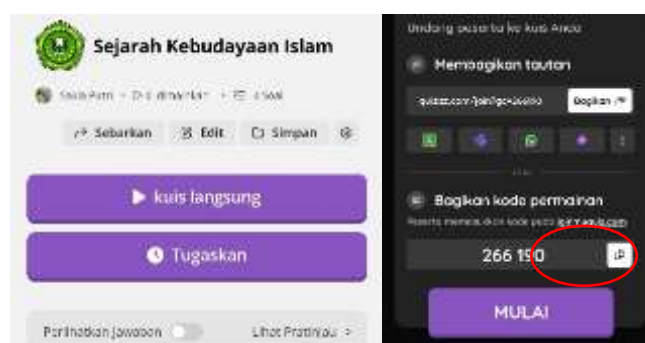


Sebelum menyimpan semua soal pilih pengaturan untuk mengganti judul kuis dan masukkan gambar agar kuis terkesan lebih menarik.





Kemudian akan muncul pilihan kuis langsung dan tugaskan. “Kuis langsung” digunakan untuk dikerjakan sekarang, sedangkan “tugaskan” digunakan untuk pekerjaan rumah. Guru bisa mengatur batas waktu yang diinginkan. Jika memilih kuis langsung bisa dengan menggunakan link atau kode untuk join dalam kuis tersebut. Demikian cara penggunaan aplikasi quizizz sebagai alat bantu pembelajaran (Unik Hanifah Salsabila, 2020).



Penerapan Inovasi Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz

Aplikasi Quizizz menawarkan aspek lain dalam evaluasi pendidik dan peluang pertumbuhan tindakan bodoh bagi siswa. Sorotan berbeda dapat diakses di aplikasi Quizizz yang dapat digunakan pendidik untuk mengalokasikan tugas sekolah atau tugas. Siswa juga dapat merasakan kemudahan dalam berpikir, karena aplikasi ini memiliki tampilan yang bervariasi dan penuh semangat. Permainan tidak lepas dari inovasi, pengembangan, inspirasi dan kesenangan yang dapat memperluas inspirasi belajar setiap siswa. Selanjutnya, mereka dapat mengetahui

standar dan tujuan pertunjukan secara satu arah dan satu cara. Tidak sulit menggunakan Quizizz. Pertanyaan percakapan ini memiliki 4-5 pilihan jawaban dan salah satunya benar. Siswa juga dapat menambahkan gambar ke basis pertanyaan dan mengubah pengaturan pertanyaan sesuai keinginan. (Ayunda Widanty Zulham, 2021).

Adapun kelebihan dan kekurangan Aplikasi Quizizz bagi siswa: Menunjang keberhasilan belajar siswa. Meningkatkan minat untuk memusatkan perhatian pada Sejarah Kebudayaan Islam yang semula membosankan, kini menjadi menarik dan berfluktuasi. Siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Kelebihan bagi pendidik atau guru: Guru mudah dalam mengajukan pertanyaan. Guru dengan mudah mendapatkan nilai siswa dengan mengunggahnya. Pemenuhan aplikasi Quizizz benar-benar menjunjung tinggi kemajuan pengalaman yang berkembang di berbagai tingkatan dan mata pelajaran, di didik untuk melibatkan siswa. Guru dapat berkreasi dalam menetapkan soal karena mampu beradaptasi dengan kebutuhan pembelajaran. siswa yang diajarnya, sesuai dengan pembelajaran dan tujuan yang telah disusun.

Kekurangan dalam penggunaan aplikasi Quizizz: Jaringan atau sinyal Web terkadang mengalami masalah, seperti tidak ada web atau tanda yang mengganggu. Dari segi waktu, siswa yang dapat memperoleh peringkat satu, akan berkurang jika manajemen waktu tidak tepat. Hal ini akan menjadi kendala atau kendala apabila siswa terlambat.

Tahapan pertama dalam melaksanakan kemajuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah gerakan awal. Dalam gerakan ini, tidak mengherankan jika pendidik membuka tindakan pembelajaran dengan terlebih dahulu membuat pendahuluan yang tepat dan membuka ilustrasi dengan melaksanakan bersama-sama. Setelah mereka berdoa bersama-sama, guru memaafkan setiap siswanya karena beliau ditegaskan bahwa beberapa siswa tidak akan datang atau ada yang sakit. Setelah pendidik melengkapi pembelajaran, ia melakukan presentasi dengan menelaah sedikit tentang apa yang disampaikan pada pertemuan yang lalu, khususnya apa yang akan dicoba pada hari itu.

Setelah itu dilanjutkan dengan menjelaskan soal tes kepada siswa. Dan jelaskan sedikit menerangkan materi. Setelah guru menerangkan dan menjelaskan materi, guru kemudian meminta siswa mempersiapkan alat-alat yang akan mereka gunakan untuk menyelesaikan penilaian, termasuk menyiapkan handphone. Jika segala sesuatunya telah dipersiapkan maka tahapan selanjutnya adalah mulai mengarahkan penilaian pembelajaran. Setelah guru menyelesaikan latihan awal, tahap selanjutnya melanjutkan ke latihan utama. Kegiatan ini merupakan kegiatan yang mendukung penggunaan quizizz di dalam kelas. Pada program ini guru terlebih dahulu mempersiapkan presentasi, umumnya guru membantu siswa dalam mempersiapkannya. Jika proyektor dapat digunakan, sambungkan ke laptop guru dan siswa dan lihat soal di proyektor. Untuk memulai penilaian, guru harus menghubungkan laptop ke proyektor untuk menunjukkan kode PIN yang akan muncul di aplikasi quizizz. Siswa harus memasukkan pin yang ditampilkan di layar proyektor untuk berpartisipasi dan menyelesaikan penilaian. Langkah awalnya adalah menekan tulisan Play untuk masuk ke permainan. Rata-rata, dengan asumsi Anda mengklik belajar, itu berarti Anda memeriksa pertanyaan yang telah Anda buat, dan jika Anda mengklik Mainkan, itu berarti pertanyaan tersebut layak untuk diajukan kepada siswa. Setelah mengetuk kata Play, akan muncul langkah-langkah dalam memilih antara bermain di satu ruangan atau ruangan lain. Karena sekarang ada pembelajaran jarak dekat dan jarak jauh dan para pendidik suka belajar dalam satu ruangan.

Kemudian langkah yang terakhir adalah pendidik memberikan pin kepada siswa. Melalui koneksi ini, siswa dapat mengakses permainan dan melihat tes yang dibuat oleh gurunya. Sebab, jika peserta didik tidak memasukkan pin ini maka peserta didik tidak dapat ikut menyelesaikan penilaian. Disini guru mulai menghubungkan laptop ke proyektor sehingga siswa dapat melihat pin.

Setelah peserta memasukkan PIN, peserta juga harus memasukkan namanya sehingga proyektor menampilkan nama orang yang sudah login dan yang belum. Memasukkan nama ini akan memudahkan Anda memeriksa jawaban atau nilai siswa. Karena dengan menggunakan aplikasi Quizizz, catatan siswa akan muncul setiap kali mengerjakan soal survei. Anggap semua siswa sudah login maka langkah

selanjutnya guru tekan start maka siswa akan mulai mengerjakan secara diam-diam dan guru akan memonitor siswa agar tidak ada yang dapat membantu mereka menjawab soal fabrikasi.

Dari akibat pengawasan kelas, ketika siswa sedang bekerja, guru juga mengarahkan setiap siswa untuk menjamin tidak ada yang berbuat curang. Dengan memeriksa setiap siswa cenderung dijadikan sebagai tanda penilaian harga diri yang penuh rasa. Skor kemudian akan langsung muncul dan guru dapat melihat skor siswa dari tertinggi hingga terendah. Selain dapat ditemukan di aplikasi, pendidik juga dapat mendownload hasilnya dalam format Microsoft excel. Memanfaatkan aplikasi Quizizz memudahkan instruktur menyelesaikan evaluasi dibandingkan mencatat skor individu siswa. Karena, misalkan guru mengajukan pertanyaan di dalam buku, ia perlu menjawab jawaban siswa secara individu. Namun, dengan asumsi guru menggunakan aplikasi kuis, guru tidak akan mengoreksi jawaban masing-masing siswa.

Selain itu, setelah menyelesaikan ikhtisar menggunakan aplikasi Quizizz, pendidik mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan yang diadili, terlepas dari apakah ada yang merasa kesulitan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, dan siswa diberikan kesempatan untuk mencari klarifikasi tentang beberapa masalah mendesak, instruktur akan memahami pertanyaan di masa depan. apa yang sulit bagi siswa. Setelah pendidik selesai mengevaluasi menggunakan aplikasi Quizizz, dan membicarakan serta memahami apa yang terkait dengan pertanyaan yang menyusahkan, guru menghentikan kegiatan pembelajaran.

Tugas terakhir adalah kegiatan penutup yakni guru mengevaluasi dari pertanyaan yang banyak salah dari peserta didik dan akan dibahas kembali supaya peserta didik dapat memahami dengan jelas pembelajaran. Gerakan terakhir bisa dianggap sama dengan gerakan awal, yaitu diakhiri dengan doa dan salam. Namun pada kesempatan terakhir, guru juga melengkapi tugas sekolah bagi siswanya. Setelah pemberian tugas ini, kami terus bertanya bersama-sama dan mengakhirinya dengan salam (Mohammad Iqbal Ulyl Albab Hs, 2022).

Hambatan Penerapan Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz

Dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media pasti ada permasalahan atau hambatan, baik dari guru, siswa atau faktor lainnya. Begitu pula saat menilai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan aplikasi quizizz pasti banyak kendala yang ditemui. Salah satu kendala yang muncul pada saat proses evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz yaitu :

Guru

Kendala yang dihadapi oleh para pendidik juga adalah waktu dan organisasi yang sangat penting, namun yang paling dirasakan oleh para instruktur adalah keterbatasan waktu. Menurut para pendidik, menyampaikan keraguan pada aplikasi Quizizz membutuhkan lebih banyak waktu daripada biasanya mengemukakan masalah di atas kertas karena tidak semua pendidik dapat menggunakan inovasi. Tidak semua memiliki kesempatan untuk merancang dan menyusun rencana menggunakan aplikasi Quizizz (Lin Sururoh, 2020).

Siswa

Terlepas dari kendala yang dihadapi oleh guru. Siswa juga menemui kendala atau hambatan dalam menyelesaikan penilaian menggunakan aplikasi quizizz. Kendala yang dihadapi siswa adalah siswa sering kali lupa membawa ponselnya dan ketika harus melakukan penilaian dengan melibatkan aplikasi Quizizz di kelas seringkali siswa tidak memiliki akses internet, sehingga menjadi kendala serius. Bahkan sebelum pelaksanaan penilaian, guru mengingatkan siswa untuk menyiapkan perlengkapan yang diperlukan untuk menyelesaikan penilaian menggunakan aplikasi Quizizz (Beatus Mandelson, 2020).

Sarana dan Prasarana

Hambatan berikutnya adalah kantor di sekolah saat ini. Minimnya peralatan di ruang belajar membuat penggunaan aplikasi Quizizz dalam penilaian terhambat penggunaannya di banyak wali kelas, karena banyak wali kelas yang tidak memiliki

proyektor atau kondisinya kurang baik. Kantor dan yayasan adalah aset dan perlengkapan yang penting untuk menciptakan pengalaman pertumbuhan yang layak. Dengan cara yang sama untuk mendorong penilaian pembelajaran. Karena menurut Mona Novita dalam artikelnya, fasilitas dan sistem juga menjadi faktor pendukung dalam pengalaman pendidikan. Karena tanpa hal ini, pertunjukan tidak akan dapat mencapai target yang diharapkan secara umum, sehingga peralatan dan tempat kerja sangat mempengaruhi hasil pembelajaran (Mona Novita, 2017).

Jaringan

Jaringan merupakan salah satu kendala yang dihadapi siswa ketika ingin menggunakan aplikasi Quizizz untuk menyelesaikan siklus penilaian. Dimana kartu paket informasi yang digunakan siswa tidak sama karena memilih paket informasi sangat penting untuk menyelesaikan siklus penilaian menggunakan aplikasi Quizizz. Karena kumpulan informasi setiap siswa itu unik, ada yang stabil, ada pula yang semakin berkurang. Artinya, pada saat evaluasi penjemputan menggunakan aplikasi Quizizz, ada beberapa kelompok yang mengeluhkan keterlambatan karena buruknya atau rendahnya organisasi. Selain itu, hal ini juga menjadi kendala dalam siklus tes menggunakan aplikasi Quizizz. Tidak dapat dipungkiri bahwa pemanfaatan internet saat ini sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat, khususnya dalam dunia pendidikan. Hampir setiap sekolah membutuhkan organisasi web untuk menyelesaikan pembelajaran. Dikatakan bahwa kemajuan teknologi internet begitu cepat dan menyebar ke seluruh dunia dan digunakan oleh berbagai negara, organisasi, dan pakar untuk berbagai tujuan termasuk dunia pendidikan. Oleh karena itu, jaringan internet yang rentan terhadap impedansi juga dapat mengganggu pengalaman yang berkembang.

Metode awal pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan aplikasi Quizizz adalah pada segmen awal pendidik harus menyiapkan inkuiri dengan baik. Setelah selesai, instruktur harus merencanakan kesempatan yang memadai untuk mengoordinasikan atau memasukkan pertanyaan ke dalam aplikasi Quizizz. sehingga tidak ada lagi alasan untuk mempunyai kesempatan dan tenaga untuk mengajukan pertanyaan ke dalam aplikasi Quizizz.

Selain itu, siswa juga perlu mempersiapkan materi yang diperlukan untuk menyelesaikan penilaian menggunakan aplikasi Quizzzi, mulai dari dukungan telepon seluler hingga perencanaan kuantitas web lebih lanjut. Dengan demikian, selama kegiatan ujian tidak ada hambatan.

Kesimpulan

Aplikasi kuis adalah alat berbasis web untuk membuat permainan kuis visual untuk digunakan dalam pembelajaran di rumah (dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran), kita dapat memperoleh hasil yang konstan dan dapat digunakan sebagai mata pelajaran pilihan. atau sebaliknya tugas sekolah untuk siswa dan kita dapat mengikuti ujian inkuiri dengan mempertimbangkan variabel-variabel yang terpisah.

Dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media pasti ada permasalahan atau hambatan, baik dari guru, siswa atau faktor lainnya. Begitu pula saat menilai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan aplikasi quizizz pasti banyak kendala yang ditemui. Siswa juga perlu mempersiapkan materi yang diperlukan untuk menyelesaikan penilaian menggunakan aplikasi Quizzizz, mulai dari dukungan telepon seluler hingga perencanaan kuantitas web lebih lanjut. Dengan demikian, selama kegiatan ujian tidak ada hambatan.

Daftar Pustaka

- Agung Setiawan, Sri Wigati, and D. S. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizzizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020,. *EDUSAINTEK* 3, 168.
- Ayunda Widanty Zulham. (2021). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Skripsi. Medan, UMSU*, 7.
- Bahar. (2019). *Membuat kuis Interaktif Kelas Dengan Quizizz*.
- Beatus Mandelson, J. B. dkk. (2020). Role Of Parent In Improving Geography Learning Motivivation In Immanuel Agung Samofa High School. *Inovasi Penelitian*, 2, 71.
- Dewi, E. R. (2018). Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah atas. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran* 2, 2.

- Fitri, R. M., M, I., Wati, S., & Aprison, W. (2023). Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Siswa Kelas X Di MAN 1 Agam Kecamatan Tanjung Raya. *Soshumdik*, 2, 86–88.
- Idrus L. (2019). Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. *Manajemen Pendidikan Islam*, 9, 922.
- Ina Magdalena, Hadana Nur Fauzi, R. P. (2020a). Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar di SDN Bencongan I. *Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2, 90.
- Ina Magdalena, Hadana Nur Fauzi, R. P. (2020b). Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran Dan Akibat Memanipulasinya. *Pendidikan Dan Sains*, 2, 246.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & W. (2019). Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. : : *Jurnal Pendidikan*.
- Kemendikbud. (2016). *Badan Pengembangan Bahasa dan Pembinaan Bahasa*.
- Kusnadi. (2017). Model Inovasi Pendidikan Dengan Strategi Implementasi Konsep “ Dare To Be Different.” *Wahana Pendidikan*, 4, 135.
- Lin Sururoh. (2020). *Kahoot Sebagai Inovasi Pembelajaran dan Evaluasi Siswa*. 105.
- Mohammad Iqbal Ulyl Albab Hs. (2022). *Inovasi Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Menggunakan Aplikasi Kahoot*. 78–85.
- Mona Novita. (2017). Sarana Dan Prasarana Yang Baik Menjadi Bagian Ujung Tombak Keberhasilan Lembaga Pendidikan Islam. *Nur El Islam*, 102.
- Novianti, S. dan. (2017). Pengembangan Efektivitas Penggunaan Komputer Based Testing Pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran Pada Program Studi Teknologi pendidikan. *Of Educational Studies*, 2, 158.
- Syahid, A. (2018). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi yang Islami. *Pendidikan*, 2, 82.
- Unik Hanifah Salsabila. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 168–169.