

PENGEMBANGAN MEDIA QUIZWHIZZER PADA PEMBELAJARAN PAI DI MA MAARIF DURENSEWU

Kaulia Taqwa¹

Achmad Yusuf²

Wiwin Fachrudin Yusuf³

Muhammada⁴

^{1,2,3,4}Universitas Yudharta Pasuruan

e-mail: taqwakaulia02@gmail.com¹, achysf@yudharta.ac.id²,
maswiwinfachrudin@yudharta.ac.id³, mada.muhammada@gmail.com⁴

Abstract

This article discusses the development of quizwhizzer media in Madrasah Aliyah schools. The main problem in the current learning process is students' low understanding. This is caused by inappropriate learning methods and media. Especially in the field of PAI learning, some of the material is taught in the role of a listener, as a result students are less enthusiastic and do not try to understand more. This research aims to develop digital learning media using quizwhizzer media to increase learning motivation in students, especially on PAI material. This development research uses the research and development (R&D) method. This research was conducted using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. From these results it can be seen that learning using quizwhizzer media can improve student learning and make it easier for students to understand PAI learning. This can be seen when learning in class takes place, many students are starting to be active.

Keywords: *Development, Quizwhizzer Games, Islamic Education.*

PENDAHULUAN

Pendidikan mencakup kegiatan belajar mengajar di mana pendidik tidak hadir secara langsung. Akibatnya, fokus pelajaran adalah proses pembelajaran. Apalagi pendidikan sebagai bagian dari kebudayaan berperan sebagai sarana penyebaran nilai-nilai dan gagasan, sehingga setiap orang mempunyai kesempatan untuk turut serta mengubah nilai-nilai tersebut demi kemajuan Negara dan bangsa.

Pendidikan agama Islam menghadapi peningkatan sumber daya manusia, menghadapi persaingan modern akibat standar dunia kerja, menurunnya mutu pendidikan menyebabkan menurunnya sumber daya manusia, menurunnya kualitas keimanan dan ketakwaan, dan menguasai teknologi. Salah satu bagian penting dari pendidikan agama di sekolah adalah pengajaran agama Islam.

Media pembelajaran merupakan sarana yang efektif dan efisien dalam mengatasi permasalahan pembelajaran karena dapat membuat isi abstrak menjadi konkrit dengan cara yang menarik. Hal ini dapat meningkatkan minat belajar anak, khususnya anak usia dini. Media pembelajaran yang efektif dan memenuhi tujuan pembelajaran harus mudah digunakan, menarik, relevan dengan dunia anak, tahan lama, dan aman dimainkan oleh anak. Hal ini memudahkan untuk merangsang minat belajar anak dan mendorong perkembangan mereka secara keseluruhan.

Permasalahan utama dalam proses pembelajaran saat ini adalah rendahnya pemahaman siswa. Hal ini disebabkan oleh metode dan media pembelajaran yang kurang tepat. Khusus pada bidang pembelajaran PAI, sebagian materi diajarkan berperan sebagai pendengar. Hal lain yang peneliti temukan adalah siswa kurang antusias dan tidak berusaha untuk lebih memahami. Akibatnya, mereka tidak mampu menyerap penjelasan guru. Selain itu, sebagian besar siswa tidak dapat menyelesaikan tugas dan banyak jawaban yang salah. Peneliti menemukan permasalahan pada faktor kurangnya kreatifitas, kurangnya inovasi dan kreatifitas guru dalam menghadapi permasalahan dalam proses pembelajaran dan penilaian akhir, materi yang tidak menarik dan monoton.

Salah satunya termasuk dalam pembelajaran PAI, proses pembelajaran MA Maarif Durensewu selama ini hanya menggunakan metode ceramah yang hanya menekankan pada isi sehingga menyebabkan siswa cepat bosan dan fokus pada satu arah atau mata pelajaran saja. Oleh karena itu peneliti menggunakan media *quizwhizzer* dalam pembelajaran PAI di MA Maarif Durensewu. Peneliti memanfaatkan media tersebut dengan tujuan untuk memberikan kontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas terutama hubungan siswa dan guru.¹

Pengembangan media *quizwhizzer* dalam pembelajaran pendidikan agama islam merupakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan interaksi pendidikan agama Islam melalui teknologi seperti kuis, tanya jawab dan kompetisi antar siswa, media ini dapat mengaktifkan partisipasi siswa dalam pembelajaran agama Islam untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari pendidikan agama Islam.²

Quizwhizzer adalah platform online yang memungkinkan guru membuat kuis yang interaktif dan menarik untuk siswa. *Quizwhizzer* dapat diakses oleh siswa melalui website atau aplikasi secara langsung.³ Mereka dapat bermain sambil belajar bersama di kelas atau memanfaatkannya untuk pekerjaan rumah (PR). Media *quizwhizzer* sangat bagus untuk membangun pembelajaran interaktif karena memungkinkan peserta didik mengerjakan kuis secara bersamaan dengan temannya dan melihat hasil mereka setelah menjawab kuis karena menerapkan sistem "belajar sambil bermain".

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *quizwhizzer* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam memberikan

¹ Alfianistiawati, Rohmatin, et al. Implementasi *quizwhizzer* sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 2022, 2.7: 698-706.

² Agustiningih Weni,dkk.,(2022). Implementasi Aplikasi *Quizwhizzer* Pada Mata Pelajaran Pai Di Smp Islam Ma'arif 02 Malang. Volume 7 Nomor 6,hal.225.

³ Audina, Lia; Rostikawati, Teti; Gani, Resyi A. Pengembangan Media Game Interaktif Elektronik Berbasis *Quizwhizzer* Pada Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2022, 11.6: 1996. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9212>

dampak positif terhadap pembelajaran. Siswa merasa lebih terlibat dan bersemangat dalam belajar karena media ini memberikan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Selain itu penggunaan media *quizwhizzer* meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi agama Islam yang diajarkan.

Dengan demikian, pengembangan media *quizwhizzer* dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran pendidikan agama islam. Media ini dapat mendorong interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa serta merangsang minat siswa dalam belajar menggunakan teknologi yang menarik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pengembangan *Research and Development* (R&D) dan penerapan media *quizwhizzer* dalam kajian agama Islam, dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) digunakan sebagai metode penelitian. Peneliti menganalisis kebutuhan pembelajaran Islam dan merancang konten yang sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran.. *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Data ini dikumpulkan menggunakan teknik lapangan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Penelitian *Research and Development* (R&D) adalah penelitian terapan dan solusi untuk menemukan atau menciptakan produk dan pengetahuan baru. Dari sini dapat disimpulkan bahwa *Research and Development* (R&D) adalah penelitian yang dimulai dengan penelitian dan pengetahuan tentang produk yang sudah ada, untuk menemukan ide dan mengembangkan suatu produk baru.

Setelah merancang konten, peneliti mengembangkan media *quizwhizzer* menggunakan fitur-fitur yang disediakan oleh platform. Media ini kemudian digunakan dalam pendidikan agama Islam di sekolah. Evaluasi akan dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari siswa dan guru tentang penggunaan media *quizwhizzer* dan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan minat siswa.

Penelitian ini dilakukan di MA Maarif Durensewu, penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian studi kasus karena pada penelitian ini berawal dari kasus peserta didik yang kurang aktif pada saat pembelajaran di kelas dan minat belajarnya rendah. Sehingga perlu dilakukan pengembangan dengan media yang digemari siswa yaitu media game *quizwhizzer*. Menurut Creswell, studi kasus merupakan strategi penelitian untuk menyelidiki secara cermat suatu hal dengan pengumpulan informasi lengkap menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data.⁴

PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan media ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun hasil dari Proses pengembangan media *quizwhizzer* dalam pembelajaran PAI di MA Maarif Durensewu sebagai berikut:

Tahap Analisis Kreativitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi di lokasi penelitian, pada tahap analisis ini terdiri dari pertama, materi diperoleh informasi mengenai materi peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi karena siswa mudah bosan. Kedua analisis kebutuhan, informasi yang diperoleh kebutuhan ajar masih menggunakan buku Lembar Kerja Siswa (LKS) dan menggunakan metode pembelajaran ceramah, sehingga siswa membutuhkan bahan untuk memotivasi agar bisa mudah dipahami dalam pembelajaran dan siswa juga butuh motivasi agar bisa aktif dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran PAI. Ketiga analisis karakteristik siswa. yang meliputi analisis yang dilakukan oleh guru mencakup tujuan materi, hal ini dilakukan oleh guru secara berkala pada saat setiap awal materi, guru memberikan informasi kepada siswa tentang tujuan yang akan di capai.

⁴ SKRIPSI Stefanny Julianto, Pemaknaan Life Satisfaction Pada Anak Laki-Laki Dalam Keluarga Orangtua Tunggal, Bab Iii, 14.E1.0057, hal.46.

Dari bahan ajar proses pembelajaran bisa dilakukan dengan metode yang lain salah satunya juga bisa dilakukan dengan media *quizwhizzer*. Namun hal itu sesuai dengan motivasi belajar adalah salah satu komponen dinamis yang sangat penting. Siswa yang kurang berprestasi biasanya bukan karena mereka tidak memiliki kemampuan, tetapi karena mereka tidak memiliki motivasi untuk belajar, yang menyebabkan mereka tidak berusaha memaksimalkan kemampuan mereka.⁵

Pada tahap analisis ini ada beberapa informasi yang didapat oleh peneliti yaitu tujuan pengembangan media *quizwhizzer* ini dilakukan di MA Maarif Durensewu agar siswa dapat lebih tertarik dan antusias mempelajari materi agama Islam sehingga memperkuat motivasinya untuk terus belajar dan mengembangkan pemahamannya tentang agama Islam untuk meningkatkan ketersediaan pendidikan agama Islam dan memungkinkan siswa belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka.

Penggunaan media *quizwhizzer* ini merupakan siswa-siswi kelas X di MA Maarif Durensewu. Karakteristik siswa kelas X yaitu siswanya termasuk aktif dan sangat memperhatikan guru tetapi juga sangat mudah bosan. Penyampaian yang dilakukan peneliti pada siswa-siswi kelas X dengan memberikan penjelasan terlebih dahulu bagaimana cara penggunaan *quizwhizzer* dan bagaimana cara menjawab pertanyaan yang ada di aplikasi *quizwhizzer*, tujuan penyampaian ini dilakukan agar siswa bisa menggunakan aplikasi *quizwhizzer* dan bisa mudah memahami pembelajaran atau materi PAI.

Tahap Desain

Tahap desain ini menghasilkan rancangan dalam penggunaan media *quizwhizzer*. Dalam menerapkan media *quizwhizzer* guru harus membuat pertanyaan dan juga jawaban pada materi PAI yang sudah dijelaskan, sedangkan sebelum menggunakan media *quizwhizzer* harus diawali dengan mengakses terlebih dahulu dengan masuk ke situs

⁵ Rahmansunarti, "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar", GORONTALO, 25 NOVEMBER 2021 ISBN 978-623-98648-2-8, hal.292.

<https://quizwhizzer.com/> setelah itu klik "coba gratis" di bagian kanan sebelah atas halaman. Setelah itu, halaman akan muncul dengan dua opsi: "saya ingin bermain" dan "saya ingin bermain atau bertindak sebagai host permainan".

Guru akan meminta siswa memberikan data seperti nama pengguna, alamat email akun, kata sandi, dan konfirmasi kata sandi ulang. Selain itu, setelah guru memiliki akun *quizwhizzer*, mereka dapat membuat tata letak halaman di platform *quizwhizzer*. Kemudian, di panel *quizwhizzer*, klik "buat permainan" di sisi kanan halaman, pilih fitur yang anda inginkan, seperti papan pengaturan Windows dan skor kualitas. Setelah permainan edukatif yang berhasil dibuat untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran, siswa dapat memilih apakah permainan tersebut akan digunakan secara langsung atau sebagai pekerjaan rumah. Setelah guru menyiapkan permainan pada tautan yang telah dibuat, tautan tersebut dapat dibagikan, dan siswa dapat langsung mengklik tautan ini ke <https://app.quizwhizzer.com/play> dan masukan kode permainan. Kode permainan berisikan enam yang harus dimasukan oleh siswa. Setelah pendidik memberikan nama siswa, klik "mulai", siswa dapat melihat skor mereka setelah menjawab pertanyaan. Pemain dapat memainkan permainan ini melalui tablet atau smartphone.

Pembelajaran dengan game mungkin bermanfaat karena dapat menghasilkan elemen lisan dan tulisan, untuk merancang permainan *quizwhizzer*, pengguna harus memasukan alamat webnya. Setelah memiliki akun, mereka dapat membuat pertanyaan menggunakan fiturnya. Pengguna mendapatkan kode dengan laptop maupun smartphone siswa dapat megakses melalui website www.Quizwhizzer.it. Salah satu icon yang bisa untuk membuat kuis dengan *quizwhizzer* untuk belajar sehingga pembelajaran bisa menyenangkan.

Media ini menarik, interaktif, dan mendorong kerja sama dan komunikasi. Pendidik juga memiliki kemampuan untuk mendorong interaksi positif antara siswa melalui permainan selama proses

pembelajaran.⁶ *Quizwhizzer* sangat cocok untuk pembelajaran materi PAI karena membuat siswa tidak bosan dan banyak permainan. Namun hal tersebut sesuai dengan *quizwhizzer* adalah alat pembelajaran interaktif yang dapat membantu guru membuat pelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, permainan ini dapat mendorong siswa untuk menjawab pertanyaan guru.⁷

Tahap Development

Pada tahap pengembangan merupakan penjelasan atau pemaparan dari hasil yang sudah didapatkan oleh peneliti pada lapangan. 1) Menyusun materi PAI dan menentukan materi yang akan digunakan dalam aplikasi *quizwhizzer*. 2) Menentukan sumber daya: buku yang dapat digunakan siswa untuk mencari dan menggali informasi yang digunakan dalam pengembangan ini.

Dua tahap uji coba yang dilakukan oleh peneliti. Pada tahap pertama siswa berbicara sendiri sesuai penjelasan, dan pada tahap kedua aplikasi *quizwhizzer* digunakan. Pada tahap kedua banyak siswa yang aktif dan ingin tahu bagaimana membuat soal di aplikasi *quizwhizzer*.

Tahap Implementasi

Pembelajaran pendidikan agama Islam merupakan implementasi dari rencana pembelajaran, jadi tidak lepas dari rencana. Untuk menerapkannya, aplikasi *quizwhizzer* digunakan pada akhir pelajaran untuk mengukur seberapa baik peserta didik memahami materi yang diajarkan. Untuk memulai, guru akan mengajarkan cara menggunakan *quizwhizzer*. Guru akan membagikan link atau kode game, kemudian meminta siswa memasukkan nama mereka. Setelah semua siswa bergabung, guru akan mengklik mulai untuk memulai permainan.

⁶ Susanto and Ismaya, "Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko." CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education, 5(1), 104-110

⁷ Septiani Anggita dan Santi Parta Utami Apri, " Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi", 26 OKTOBER 2022, hal.7.

Kualitas guru sangat mempengaruhi keberhasilan lembaga pendidikan. Dalam lembaga pendidikan, output yang dihasilkan pasti akan lebih terjamin kualitasnya jika diisi dengan guru-guru yang berkualitas. Sebaliknya, jika lembaga pendidikan hanya dipenuhi oleh guru-guru yang memiliki kualitas yang jauh dari standar, outputnya juga akan kurang maksimal dan mungkin tidak dapat mencapai tujuan yang sebenarnya diharapkan oleh siswa maupun oleh lembaga pendidikan.

Peserta didik merasa lebih termotivasi saat menggunakan aplikasi *quizwhizzer* ini karena hasil pekerjaan mereka akan ditampilkan di papan peringkat. Selain itu, template yang beragam dan menarik membuat peserta didik tidak bosan saat mengerjakan soal.⁸

Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik menggunakan aplikasi *quizwhizzer* karena menawarkan tantangan unik saat mengerjakan soal. Dengan cara ini, pendidikan dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan menghibur. Aplikasi *quizwhizzer* dapat membantu peserta didik memahami PAI dengan lebih baik dan meningkatkan kemampuan mereka. Selain itu, hal ini akan mendorong siswa untuk bersaing secara sehat, yang akan meningkatkan semangat siswa untuk belajar.

Pada saat peneliti melakukan observasi di MA Maarif Durensewu peserta didik kelas X diwajibkan membawa *handphone* (HP). Karena dengan siswa membawa *handphone* peneliti bisa melakukan pembelajaran media *quizwhizzer* dengan maksimal. Selain itu, karena semua pada zaman sekarang bergantung pada teknologi, siswa sudah terbiasa dengan teknologi canggih.

Namun, beberapa guru tetap menggunakan metode ceramah saat mengajar, dengan metode ini, bahkan siswa akan merasa bosan saat pelajaran berlangsung. Ini sangat menjengkelkan karena membuat siswa malas mengikuti pelajaran dengan guru yang menggunakan metode ini. Hasilnya, aplikasi *quizwhizzer* akan meningkatkan

⁸ Savira Vinidiansyah, A., & Nurhaniah, A. (2021). Metode Belajar Berbasis Game Sebagai Upaya Memecahkan Problematika Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jpsi*, 4(2), 165–179. <http://journal2.um.ac.id/index.php/sejarah/article/view/22741>

pemahaman peserta didik dan meningkatkan minat mereka dalam belajar.

Aplikasi *quizwhizzer* adalah salah satu media pembelajaran berbasis online yang interaktif yang sangat efektif untuk digunakan oleh siswa. Ini terutama digunakan untuk membuat pelajaran menjadi menyenangkan dan meningkatkan semangat siswa untuk belajar. Semangat belajar yang tinggi diharapkan dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan, terutama PAI.⁹

Aplikasi *quizwhizzer* memiliki fitur-fitur yang menarik dan template yang cukup banyak sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik dan tidak bosan dengan mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI). Dengan menggunakan soal-soal yang dibuat di aplikasi, peserta didik memiliki kesempatan untuk berlatih dengan soal-soal tersebut, sehingga mereka dapat mengingat materi yang diajarkan oleh guru mereka.

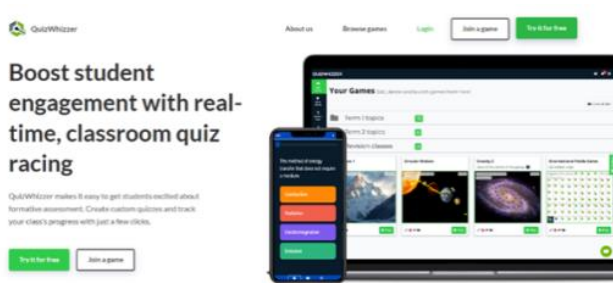
Untuk melihat hasil siswa, guru dapat klik *view result table*, kemudian akan menampilkan hasil siswa. Aplikasi *quizwhizzer* adalah salah satu media pembelajaran berbasis online yang interaktif yang sangat efektif untuk digunakan oleh siswa. Ini terutama digunakan untuk membuat pelajaran menjadi menyenangkan dan meningkatkan semangat siswa untuk belajar. Semangat belajar yang tinggi diharapkan dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan, terutama PAI.

Setelah itu dari wawancara beberapa siswa di kelas X, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *quizwhizzer* bisa membuat siswa semangat dalam pembelajaran dan bisa membuat siswa mudah untuk memahami materi terutama dalam pembelajaran PAI. Oleh karena itu dengan adanya aplikasi *quizwhizzer* pembelajaran bisa sangat menyenangkan dan menarik bagi siswa sehingga bisa membuat siswa aktif di kelas atau dalam pembelajaran berlangsung, dari implementasi yang sudah dilakukan oleh peneliti bahwa siswa sangat antusias dengan hal ini karna merupakan hal baru dalam belajar.

⁹ Iskandar, Sofyan, et al. Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 2023, 5.2: 3239-3245.

Dalam menggunakan aplikasi *quizwhizzer* pasti juga ada kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan dari media *quizwhizzer* adalah banyak fitur-fitur yang sangat menarik, dapat membuat pertanyaan yang sesuai dengan preferensi kita sendiri.¹⁰ Selain itu berikut beberapa kelebihan yang ada di *quizwhizzer* :

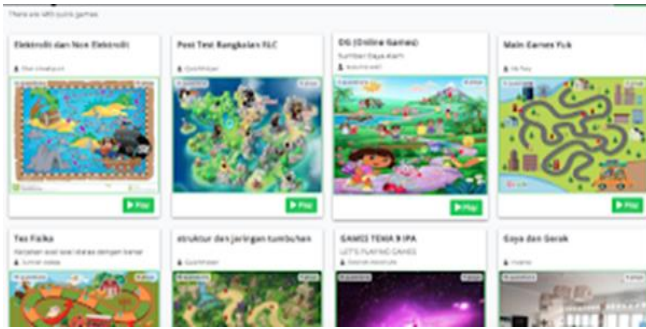
1. Terdapat kemampuan untuk membuat kuis sesuai dengan preferensi mereka, termasuk memilih jenis kuis yang ingin disertakan dan merancang cara mereka akan diputar. Sebelum permainan dimulai, pengguna harus memasukkan nama dan kode mereka. sementara editor hanya perlu menggunakan akun Google yang telah dibuat sebelumnya untuk masuk.



Gambar 1. Tampilan Awal Saat Login Game Interaktif *Quizwhizzer*

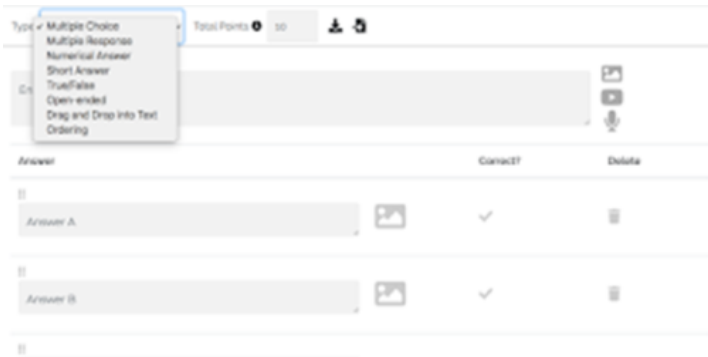
2. *Quizwhizzer* menawarkan berbagai jenis pertanyaan, seperti uraian, benar atau salah, mengurutkan kata, dan lainnya. Ada banyak jenis pertanyaan yang tersedia, mulai dari pilihan ganda, esai, benar atau salah, drag and drop, pengaturan, dan sebagainya.

¹⁰TRIAS, Mohammad Malik. *Pengaruh game interaktif quizwhizzer terhadap peningkatan hasil belajar materi tata surya pada siswa MTs Negeri Kota Probolinggo*. 2022. PhD Thesis. UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER.



Gambar 2. Tampilan Beranda Pada Game Quizwhizzer

3. Pengguna dapat melihat dan menganalisis jawaban peserta permainan dengan melihat fitur review atau mendownload hasil jawaban peserta permainan dalam format Excel.



Gambar 3. Input Soal Kuis Game Quizwhizzer

4. Dapat menjalankan banyak permainan secara bersamaan.

QuizWhizzer Results: Science Review					
Date Played: Tue Jun 15 2021 04:27:49 GMT+0000 (Coordinated Universal Time)					
Question	Answer	Player	Accuracy	Player	Accuracy
6. What is force?	Strength or energy, strength or energy, strength or energy, strength or energy	Player 1	100.00%	Player 2	100.00%
7. What is force?	Strength or energy, strength or energy, strength or energy, strength or energy	Player 1	100.00%	Player 2	100.00%
8. What is force?	Strength or energy, strength or energy, strength or energy, strength or energy	Player 1	100.00%	Player 2	100.00%
9. What is force?	Strength or energy, strength or energy, strength or energy, strength or energy	Player 1	100.00%	Player 2	100.00%
10. What is force?	Strength or energy, strength or energy, strength or energy, strength or energy	Player 1	100.00%	Player 2	100.00%
11. What is force?	Strength or energy, strength or energy, strength or energy, strength or energy	Player 1	100.00%	Player 2	100.00%
12. What is force?	Strength or energy, strength or energy, strength or energy, strength or energy	Player 1	100.00%	Player 2	100.00%
13. What is force?	Strength or energy, strength or energy, strength or energy, strength or energy	Player 1	100.00%	Player 2	100.00%
14. What is force?	Strength or energy, strength or energy, strength or energy, strength or energy	Player 1	100.00%	Player 2	100.00%
15. Force can change the _____ of an object.	shape, motion, shape, shape, shape, shape	Player 1	100.00%	Player 2	100.00%
16. Force can make an object start _____.	moving, moving, moving, moving, moving, moving	Player 1	100.00%	Player 2	100.00%
17. Force can make a moving object faster _____.	object, object, object, direction, object, object	Player 1	100.00%	Player 2	100.00%

Gambar 4. Tampilan Nilai Media Quizwhizzer

- Siswa tidak perlu membuat akun permainan terlebih dahulu, sehingga bisa bermain tanpa perlu membuat akun lagi.



Gambar 5. Tampilan Tata Letak Game *Quizwhizzer*

- Dapat mengubah tampilan permainan menjadi mode pekerjaan rumah atau mode langsung dan pada fitur game public, pengguna pengguna lain yang sedang bermain game.

Sedangkan kekurangannya yaitu beberapa fitur berbayar, pemain yang menggunakan game ini dibatasi. Selain guru menilai dari sisi pemahaman materi pada siswa, guru juga bisa menilai siswa dengan mengutamakan kepribadian dan pengalaman agama yang ada di diri siswa. Hal ini karena jika nilai-nilai yang diinginkan dimiliki tetapi tidak diimbangi dengan akhlak dan standar agama, pembelajaran PAI tidak akan berhasil.

Tahap Evaluasi

Dalam tahap evaluasi ini merupakan tahap terakhir dalam pengembangan yang ada di ADDIE. Pada tahap evaluasi ini semua data sudah terkumpul. Tetapi ada beberapa yang bisa diperbaiki dalam pengembangan media *quizwhizzer* yaitu dalam pengembangan pembelajaran PAI sumber daya yang dibutuhkan yaitu internet, handphone atau computer. Peneliti pada saat melakukan media *quizwhizzer* di dalam kelas X proses pembelajaran berjalan dengan baik serta respon siswa sangat menerima karena pengalaman awal pembelajaran disertakan game yang dilakukan oleh siswa. Namun ada

beberapa hal yang perlu diperbaiki dalam kegiatan pengembangan media *quizwhizzer* di MA Maarif Durensewu.

Pembahasan

Berikut proses pelaksanaan pengembangan media *quizwhizzer* dalam pembelajaran PAI di MA Maarif Durensewu:

1. Perencanaan

Pada langkah perencanaan ini, pendidik harus membuat rencana penggunaan media *quizwhizzer*. Untuk menggunakannya, guru harus membuat pertanyaan dan memberikan jawaban untuk materi PAI yang sudah dijelaskan. Pendidik harus memulai dengan mengakses situs web di <https://quizwhizzer.com/> dan memilih opsi "coba gratis" di bagian kanan sebelah atas halaman. Setelah itu, halaman akan muncul dengan dua opsi: "Saya akan bermain" dan "Saya ingin bermain atau bertindak sebagai host permainan".

Siswa akan diminta oleh guru untuk memberikan informasi seperti alamat email akun, nama pengguna, kata sandi, dan konfirmasi kata sandi ulang. Selain itu, guru dapat membuat tata letak halaman di platform *quizwhizzer* setelah mereka membuat akun dan mengklik tombol "buat permainan" di panel. Pilih fitur yang diinginkan di sisi sebelah kanan halaman. Ini termasuk skor kualitas dan papan pengaturan Windows. Setelah membuat permainan edukatif yang berhasil memenuhi kebutuhan pelajaran, siswa dapat memilih apakah permainan tersebut akan digunakan secara langsung atau sebagai pekerjaan rumah. Setelah guru menyiapkan tautan untuk permainan, tautan tersebut dapat dibagikan dan siswa dapat langsung mengakses <https://app.quizwhizzer.com/play> dan memasukkan kode permainan. Permainan berisikan enam kode yang harus dimasukan oleh siswa. Setelah pendidik memberikan nama siswa, klik "mulai". Siswa dapat melihat skor mereka setelah menjawab pertanyaan. Pemain dapat memainkan permainan ini melalui tablet atau smartpone.

Game dapat membantu belajar karena dapat menghasilkan elemen lisan dan tulisan. Pengguna harus memberikan alamat

webnya untuk memulai permainan *quizwhizzer*. pengguna dapat membuat pertanyaan menggunakan fiturnya setelah mereka memiliki akun. Pengguna menerima kode, siswa dapat menggunakan www.Quizwhizzer.it di laptop atau smartphone mereka. Salah satu icon yang dapat digunakan untuk membuat kuis untuk belajar agar pembelajaran menjadi menyenangkan.

Media ini menarik dan interaktif, dan mereka mendorong kerja sama dan berbicara satu sama lain. Melalui permainan, mereka dapat mendorong interaksi positif antar siswa selama proses pembelajaran. *Quizwhizzer* sangat cocok untuk pembelajaran materi PAI karena membuat siswa tidak bosan, menawarkan banyak permainan dan pembuat kuis dapat menjalankan lebih dari satu permainan.¹¹

2. Pelaksanaan

Pembelajaran pendidikan agama Islam adalah bagian dari rencana pembelajaran, jadi tidak lepas dari itu. Aplikasi *quizwhizzer* digunakan untuk menerapkannya pada akhir pelajaran untuk mengukur seberapa baik peserta didik memahami materi yang diajarkan. Untuk memulai, instruktur akan memberikan instruksi tentang cara menggunakan *quizwhizzer*. Setelah memberikan tautan atau kode permainan kepada siswa, guru akan meminta mereka memasukkan nama mereka. Setelah semua siswa melakukannya, guru akan mengklik "Start" untuk memulai permainan. Karena pekerjaan mereka akan ditampilkan di papan peringkat, aplikasi *quizwhizzer* ini meningkatkan motivasi siswa. Template yang beragam dan menarik juga membuat siswa tidak bosan saat mengerjakan soal.

Ini menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik menggunakan aplikasi *quizwhizzer* karena menawarkan tantangan unik saat mengerjakan soal. Dengan demikian, pendidikan dapat dilakukan dengan cara yang menghibur dan menyenangkan.

¹¹Faijah, Nutfah. *Pengembangan Game Edukasi Berbantuan Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa*. 2022. PhD Thesis. Universitas Mercu Buana Yogyakarta.

Quizwhizzer adalah aplikasi yang dapat membantu siswa memahami PAI dan meningkatkan kemampuan mereka. Hal ini juga akan mendorong siswa untuk bersaing secara sehat, meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.

Saat peneliti melakukan observasi di MA Maarif Durensewu, siswa dan siswa kelas X harus membawa handphone (HP). Hal ini dilakukan karena siswa akan dapat memaksimalkan pembelajaran media *quizwhizzer*. Siswa juga terbiasa dengan teknologi modern karena semua bergantung padanya.

Bahkan siswa akan bosan saat pelajaran berlangsung jika guru tetap menggunakan metode ceramah saat mengajar. Ini sangat mengganggu karena membuat siswa tidak mau mengikuti pelajaran dengan guru yang menerapkan pendekatan ini. Hasilnya, aplikasi *quizwhizzer* adalah salah satu media pembelajaran berbasis online yang sangat efektif untuk digunakan oleh siswa: itu membuat pelajaran menjadi menyenangkan dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Semangat belajar yang tinggi diharapkan dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan, terutama PAI. Fitur-fitur menarik dan template aplikasi *quizwhizzer* membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dan tidak bosan dengan mata pelajaran PAI. Peserta didik memiliki kesempatan untuk berlatih dengan soal-soal yang disediakan oleh aplikasi, yang membantu mereka mengingat materi yang diajarkan oleh guru mereka.

Guru dapat klik tabel hasil untuk melihat hasil siswa. Ini akan menampilkan hasil siswa. *quizwhizzer* adalah salah satu aplikasi pembelajaran berbasis online yang sangat efektif dan interaktif. Ini terutama digunakan untuk membuat pelajaran menjadi menyenangkan dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

Menurut wawancara dengan siswa di kelas X, semangat belajar yang tinggi diharapkan dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan, terutama PAI. Oleh karena itu, dengan aplikasi *quizwhizzer*, pembelajaran dapat menjadi sangat menyenangkan dan menarik bagi siswa, yang memungkinkan

mereka untuk menjadi aktif di kelas atau selama pembelajaran. Peneliti telah menemukan bahwa siswa sangat tertarik dengan aplikasi karena merupakan hal baru dalam belajar.

Aplikasi *quizwhizzer* pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan media *quizwhizzer* adalah banyak fitur yang sangat menarik, seperti kemampuan untuk membuat pertanyaan yang sesuai dengan preferensi kita sendiri. Sementara kekurangannya adalah pemain yang dapat memainkan game ini dibatasi karena beberapa fiturnya berbayar.

Selain melihat dari perspektif pemahaman materi, guru juga dapat menilai siswa dengan mempertimbangkan pengalaman dan kepribadian agama mereka. Hal ini karena pembelajaran PAI tidak akan berhasil jika nilai-nilai yang diinginkan dimiliki tetapi tidak diimbangi dengan akhlak dan standar agama.

3. Evaluasi

Proses evaluasi ini adalah tahap terakhir dalam pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, semua data telah dikumpulkan. Namun, ada beberapa hal yang perlu diperbaiki dalam pengembangan media *quizwhizzer*, seperti dalam pengembangan pembelajaran PAI, sumber daya yang dibutuhkan, seperti internet, ponsel, atau komputer, harus ditambahkan. Pada saat peneliti menggunakan media *quizwhizzer* di kelas X, proses pembelajaran berjalan dengan baik dan respons siswa sangat diterima, karena game disertakan dalam pengalaman awal pembelajaran. Namun, kegiatan pengembangan media *quizwhizzer* di MA Maarif Durensewu perlu diperbaiki.

PENUTUP

Aplikasi *quizwizzer* mungkin menjadi alat pembelajaran alternatif, dimana evaluasi peserta didik mandiri, manajemen waktu, dan kreativitas diutamakan. Jika guru mempertimbangkan kemampuan dan kebutuhan siswa, *quizwhizzer* adalah alat pembelajaran yang bagus. *Quizwhizzer* juga digunakan sebagai alat evaluasi untuk mendengarkan seberapa memahami siswa materi yang diajarkan. Sebagai contoh, bukti menunjukkan bahwa aplikasi

quizwhizzer, yang digunakan dalam mata kuliah PAI, merupakan media pembelajaran yang sangat baik karena membuat kelas menjadi interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami. Semoga bagi siswa untuk mengingat materi yang telah mereka pelajari sebelumnya dengan memberikan pertanyaan atau jawaban gambar, esai, dan soal pilihan ganda. Aplikasi *quizwhizzer* dapat menjadi cara terbaik untuk tetap memberikan informasi kepada siswa dalam situasi darurat seperti pembelajaran online. Guru harus merancang media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk mendukung keberhasilan siswa dan membuat pembelajaran menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningsih Weni, dkk., (2022). Implementasi Aplikasi Quizwhizzer Pada Mata Pelajaran Pai Di Smp Islam Ma'arif 02 Malang. Volume 7 Nomor 6, hal.225.
- Alfianistiawati, Rohmatin, et al. Implementasi quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 2022, 2.7: 698-706.
- Audina, Lia; Rostikawati, Teti; Gani, Resyi A. Pengembangan Media Game Interaktif Elektronik Berbasis Quizwhizzer Pada Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2022, 11.6: 1996. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9212>
- Faijah, Nutfah. *Pengembangan Game Edukasi Berbantuan Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa*. 2022. PhD Thesis. Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Iskandar, Sofyan, et al. Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 2023, 5.2: 3239-3245.
- Savira Vinidiansyah, A., & Nurhaniah, A. (2021). Metode Belajar Berbasis Game Sebagai Upaya Memecahkan Problematika Dalam Pembela-Jaran Sejarah. *Jpsi*, 4(2), 165–179. <http://journal2.um.ac.id/index.php/sejarah/article/view/22741>

- Septiani Anggita dan Santi Parta Utami Apri, ” Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi”, 26 OKTOBER 2022, hal.7.
- Susanto and Ismaya, “Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko.” CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education, 5(1), 104-110
- TRIAS, Mohammad Malik. *Pengaruh game interaktif quizwhizzer terhadap peningkatan hasil belajar materi tata surya pada siswa MTs Negeri Kota Probolinggo*. 2022. PhD Thesis. UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER.