**Pengembangan Alat Asesmen Berbasis Quizizz pada Mata Pelajaran pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP**

 Lisa Candra Sari1, Martin Kustanti2, Rezki Amelia3, Novrianti4

123Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang123, 2 Universitas Negeri Padang 2

\*Corresponding author, e-mail: lisacandra05@gmail.com, novrianti@fip.unp.ac.id

**Abstract**

This research aims to produce an assessment tool based on the subject of Islamic Religious Education in grade VII of junior high school. This type of research is research and development (R&D) using the Borg and Gall development model. The development procedure in this study consists of 5 stages, namely: (1) Planning Stage, (2) Initial Product Development Stage, (3) Product Validation Stage, (4) Trial Stage, and (5) Final Product. Based on the results of the assessment from the validator, the material is in the "very valid" category with an average of 4.68. In the evaluation aspect, the assessment carried out by the evaluation expert received the "Very Valid" category with an average of 4.8. The assessment of the media aspect carried out by media experts received the category of "Very Valid" with an average of 4.78. This shows that the Quizizz-based assessment tool is feasible The practicality of the Quizizz-based assessment tool in the subject of Islamic Education in grade VII of junior high school was piloted to 54 students ...

**Keywords**: Assessment, Quizizz, Islamic Religious Education.

|  |
| --- |
| This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Universitas Negeri Padang. |

**Introduction**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terstruktur dalam menciptakan suasana belajar dan proses belajar bagi siswa agar dapat secara aktif mengembangkan potensi, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, karakter, dan keterampilannya (Depdikbud, 2014). Kurikulum memegang peranan yang sangat penting dalam pelaksanaan pendidikan. Hal ini terdapat dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan nasional maka penyelengggara pendidikan memerlukan kurikulum sebagai program yang memuat seperangkat rencana pembelajaran serta berkaitan dengan tujuan, isi, bahan ajar dan cara yang digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuan pendidikan dapat tercapai apabila ada alat, sarana, dan isi yang dijadikan dasar acuan relevan (Bentri dkk, 2018: 1).

Asesmen atau penilaian merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil untuk mengukur pencapaian hasil belajar peseta didik. Asesmen dilakukan untuk mencari bukti ataupun dasar pertimbangan tentang ketercapaian tujuan pembelajaran. Assesment memberikan informasi tentang pembelajaran yang perlu direncanakan dan digunakan untuk mengevaluasi seberapa efektif pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, asesmen yang utama untuk digunakan adalah asesmen formatif yang berorientasi pada perkembangan kompetensi peserta didik (Kemdikbud, 2022).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SMPN 3 Sungai Geringging, guru telah memanfaatkan media digital menggunakan video pembelajaran, *PowerPoint,* dan media digital berbasis website dalam pelaksanaan pembelajaran. kegiatan asesmen dilakukan dengan soal HOTS (*Higher Order Thinking Skill*). Soal HOTS mendorong siswa untuk berpikir kritis karena soal yang disajikan memerlukan tingkat berpikir yang tinggi. Namun dalam kegiatan asesmen formatif guru masih menggunakan kertas sebagai alat asesmen. Penggunaan kertas memiliki beberapa kekurangan seperti memerlukan biaya yang besar, kertas mudah rusak, memerlukan penyimpanan dokumen yang terjamin kerahasiaannya, dan memerlukan tempat penyimpanan yang tidak kecil, kemudian soal yang dikemas tidak menarik dan memerlukan banyak waktu dalam penghitungan hasil penilaian (Syafril & Novrianti, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa hasil penilaian yang dicapai siswa masih rendah, siswa berpendapat bahwa jumlah soal yang banyak, pernyataan soal yang terlalu panjang, soal yang diberikan terlalu sulit, banyak soal yang meragukan, dan alternatif jawaban yang membingungkan sehingga hal ini membuat siswa menjawab soal dengan asal. Hal ini tentu membuat asesmen atau penilaian yang dilakukan menjadi tidak efektif dan efisien.

Untuk mengatasi hal tersebut, guru dapat memanfaatkan *Quizizz* sebagai alat asesmen. Quizizz memiliki beberapa kelebihan diantaranya bersifat interaktif dan mudah diakses melalui *browser* pada perangkat komputer ataupun *handphone* yang terkoneksi dengan jaringan internet. Siswa dapat melihat skor beserta rangkingnya secara langsung dan guru dapat merekap nilai siswa dengan mudah dan cepat dengan menggunakan *Quizizz*. *Quizizz* dapat digunakan sebagai alat asesmen karena soal yang disajikan menuntut siswa untuk berpikir kritis dalam menemukan jawaban yang benar namun dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, *Quizizz* mudah digunakan sehingga dapat dikembangkan kembali oleh guru.

Alat asesmen berbasis Quizizz yang dikembangkan berbentuk kuis untuk materi Kota Peradaban Islam di Barat dengan soal HOTS berjumlah masing-masing 40 soal.

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan sebuah alat asesmen berbasis *Quizizz.* Alat asesmen ini dapat memudahkan siswa dalam mengerjakan soal asesmen karena asesmen dikerjakan dengan cara bermain dan menyenangkan. Alat asesmen didesain dan disajikan dengan tampilan visual seperti *game* agar siswa dapat mengerjakan soal asesmen dengan cara yang menyenangkan sehingga meningkatkan fokus siswa. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul **Pengembangan Alat Asesmen Pembelajaran Berbasis *Quizizz* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP.**

**Method**

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Pengertian penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Setyosari, 2013: 276). Memvalidasi produk berarti peneliti menguji efektivitas atau validitas produk yang telah ada. Mengembangkan produk berarti memperbarui produk yang telah ada (sehingga lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada) (Sugiyono, 2019: 28). Penelitian ini menggunakan model pengembangan prosedural yang dikemukakan oleh Borg and Gall dalam Emzir (2012: 271) bahwa dalam penelitian dan pengembangan terdapat beberapa langkah yang bersifat siklus, yaitu (1) Perencanaan, (2) Pengembangan Produk Awal, (3) Validasi Produk, (4) Uji coba, dan (5) Produk Akhir.

Penelitian ini melibatkan validator materi yaitu guru Pendidikan Agama Islam SMPN 3 Sungai Geringging, validator evaluasi dan validator media yaitu dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, serta 54 orang siswa sebagai subjek uji coba. Jumlah soal yang diujikan sebanyak masing-masing 40 butir soal untuk materi Kota Peradaban Islam di Barat

Variabel yang diteliti adalah kualitas materi soal oleh validator materi, kualitas alat asesmen oleh validator evaluasi, dan kualitas produk dari segi media oleh validator media. Kemudian dilakukan uji coba instrumen berupa tes untuk mengukur validitas dan reliabilitasnya. Subjek uji coba dilibatkan untuk melihat kemudahan penggunaan dan kualitas alat asesmen menggunakan *Quizizz*.

Data yang diperoleh melalui kegiatan penelitian uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif mengenai kualitas media yang diperoleh dari masukan saran dan kitik oleh validator materi dan validator evaluasi, serta peserta uji coba yang akan dihimpun dan disimpulkan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan teknik analisis validitas alat asesmen, yang terdiri dari analisis butir dan soal validasi dari para ahli. Analisis butir soal dilakukan untuk mengvalidasi kualitas soal yang diujikan. Analisis butir soal dilakukan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, dan fungsi pengecoh soal. Kemudian validitas alat asesmen didapatkan dari penilaian dari validator materi, validator media dan validator evaluasi. Nilai akhir hasil validitas diukur menggunakan rumus dari Riduwan dan Sunarto (2015: 38), yaitu sebagai berikut:

x̅ = Σ𝑋𝑖

𝑛

Keterangan :

x̅ = Rerata

ΣXi = Jumlah nilai dari tiap evaluator n = Jumlah validator

Kemudian, hasil dari persentase validasi tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala Likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan alat asesmen, kriteria interpretasi skor berdasarkan skala Likert adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Kategori validitas pengembangan perangkat pembelajaran**

|  |  |
| --- | --- |
| **Rentang %** | **Kategori** |
| > 4,51 | Sangat Valid |
| 3,51 - 4,50 | Valid |
| 2,51 – 3,50 | Cukup Valid |
| 1,51 – 2,50 | Tidak Valid |
| < 1,50 | Sangat Tidak Valid |

Sumber: Modifikasi dari Ridwan dan Sunarto (2011:23)

Kemudian dilakukan analisis praktikalitas alat asesmen untuk mengetahui kepraktisan alat asesmen berbasis *Quizizz*, data praktikalitas diambil dari angket siswa. Nilai akhir perhitungan data angket siswa dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Nilai Praktikalitas = Σ 𝑠𝑘𝑜𝑟 𝑝𝑒𝑟 𝑖𝑡𝑒𝑚 × 100

 𝑆𝑀

Keterangan :

∑skor per item : Skor per item SM : Skor maksimum

Kategori praktikalitas perangkat pembelajaran berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 2. Kategori kepraktisan alat asesmen berbasis *Quizizz***

|  |  |
| --- | --- |
| **Rentang %** | **Kategori** |
| 81 – 100 | Sangat Praktis |
| 61 – 80 | Praktis |
| 41 – 60 | Cukup Praktis |
| 21 – 40 | Kurang Praktis |
| 0 – 20 | Tidak Praktis |

Sumber: Modifikasi dari dari Ridwan dan Sunarto (2011:23)

**Results and Discussion**

1. **Hasil**

Sesuai dengan prosedur pengembangan yang digunakan, maka alat asesmen berbasis Quizizz dilaksanakan dengan 5 tahapan yaitu, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk awal, validasi produk, tahap uji coba, dan produk akhir. Adapun hasil pengembangan yang diperoleh sebagai berikut:

* 1. Tahap Perencanaan. Tahap perencanaan dijabarkan dalam dua langkah, yaitu studi pustaka dan observasi lapangan. Tahap ini bertujuan untuk merumuskan isi materi pembelajaran dan menganalisis kebutuhan sasaran. Langkah-langkah yang peneliti lakukan adalah: 1) Analisis kebutuhan awal, mengacu pada fenomena yang terjadi di sekolah. Saat ini SMPN 3 Sungai Geringging menggunakan kurikulum merdeka, dimana mata pelajaran Pendidikan Agama islam merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi siswa. Menurut wawancara yang peneliti lakukan terhadap guru dan siswa menjelaskan bahwa siswa kesulitan dalam mengerjakan penilaian harian. Siswa mengeluhkan soal yang disajikan sulit dipahami sehingga soal dijawab dengan asal dan menimbulkan rasa tegang saat mengerjakan soal. Guru telah menggunakan media digital dalam pembelajaran namun masih menggunakan kertas dalam penilaian harian. Berdasarkan fenomena tersebut, guru dapat memanfaatkan *Quizizz* agar asesmen terasa menyenangkan bagi siswa. Setelah berdiskusi dengan guru kelas VII mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, materi yang digunakan yaitu Kota Peradaban Islam di Barat 2) Analisis konten, menganalisis karakteristik siswa agar alat asesmen yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal pada saat kegiatan asesmen, sehingga siswa menjawab dengan asal. Siswa juga sering meminta game ketika pembelajaran berlangsung di kelas, beberapa siswa ada yang bermain game ketika belajar di kelas. Karakteristik siswa kelas VII SMP yang masih dalam transisi dari sekolah dasar, pola pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya adalah dengan pendekatan bermain (Kurniawan dan Hartati, 2016). Penggunaan alat asesmen berbasis *Quizizz* dapat digunakan untuk membantu siswa agar tidak mencontek, menarik siswa mengerjakan soal dan membuat siswa tidak tertekan ketika mengerjakan soal. Hal ini dikarenakan karena alat asesmen yang berbentuk permainan dapat membuat siswa tertantang dalam mengerjakan soal sehingga kegiatan asesmen terasa menyenangkan.
	2. Tahap pengembangan produk awal. Berdasarkan perencanaan yang telah dilakukan,

selanjutnyadilakukan pengembangan produk yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu

1) Analisis butir soal, Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah membuat kisi-kisi soal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang terdiri dari masing-masing 40 soal pada materi Kota Peradaban Islam di Barat. Selanjutnya dilakukan uji coba butir soal pada siswa kelas VII 1 untuk materi Kota Peradaban Islam di Barat dan kelas VII 6 untuk materi Kota Peradaban Islam di Barat . Setelah itu dilakukan uji coba soal tersebut, dari 40 soal yang diujikan terdapat 36 soal valid dan 4 soal tidak valid pada materi Kota Peradaban Islam di Barat (VII 1), kemudian untuk materi Kota Peradaban Islam di Barat ( VII 6) terdapat 37 soal valid dan 3 soal tidak valid. Indeks reliabilitas soal pada materi Kota Peradaban Islam di Barat (VII 1) yaitu 0,7 dengan kriteria cukup dan untuk materi Kota Peradaban Islam di Barat (VII 6) yaitu 0,6 dengan kriteria cukup. Hal ini menunjukkan soal yang dibuat cukup reliabel. Tingkat kesukaran soal pada materi Kota Peradaban Islam di Barat (VII 1) terdapat 4 soal mudah sekali, 22 soal mudah, 9 soal sedang, dan 5 soal sukar. Sedangkan pada materi Kota Peradaban Islam di Barat (VII 6) terdapat 4 soal mudah, 20 soal mudah, 9 soal sedang, dan 6 soal sukar . Daya beda pada materi Kota Peradaban Islam di Barat (VII 1) terdapat 5 soal baik, 13 soal cukup, 5 soal tidak baik, dan 17 soal jelek. Sedangkan pada materi Kota Peradaban Islam di Barat (VII 6) terdapat 3 soal baik, 13 soal cukup, 1 soal tidak baik, dan 23 soal jelek. Distraktor soal pada materi Kota Peradaban Islam di Barat (VII 1) terdapat 9 pilihan jawaban ditolak dan 16 pilihan jawaban direvisi. Sedangkan pada materi Kota Peradaban Islam di Barat (VII 6) terdapat 17 pilihan jawaban ditolak. 2) Membuat flowchart untuk menggambarkan alur penggunaan alat asesmen berbasis *Quizizz*, 3) Membuat storyboard untuk membuat visualisasi alat asesmen berbasis *Quizizz,* kemudian dilanjutkan dengan 4) Pengembangan alat asesmen berbasis *Quizizz.*

* 1. Validasi produk. Tahapan ini merupakan tahapan validasi terhadap alat asesmen berbasis

*Quizizz*. Validasi dilakukan untuk mengetahui validitas pada alat asesmen yang melibatkan ahli materi, ahli evaluasi dan ahli media. Masukan dari para ahli ini akan menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan perbaikan atau revisi.

Validasi Ahli Materi

**Tabel 6. Penilaian validasi dari ahli materi**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Aspek | Item Pertanyaan | Penilaian | Jumlah |
| Penyajian alat asesmen | 1 | 5 | 5 |
| 2 | 5 | 5 |
| 3 | 4 | 4 |
| 4 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 5 |
| 6 | 4 | 4 |
| 7 | 4 | 4 |
| 8 | 5 | 5 |
| 9 | 4 | 4 |
| 10 | 5 | 5 |
| 11 | 5 | 5 |
| 12 | 4 | 4 |
| 13 | 5 | 5 |
| 14 | 5 | 5 |
| 15 | 5 | 5 |
| 16 | 4 | 4 |
| 17 | 5 | 5 |
| 18 | 5 | 5 |
| 19 | 5 | 5 |
| 20 | 4 | 4 |
| Materi | 21 | 5 | 5 |
| 22 | 5 | 5 |
| 23 | 4 | 4 |
| 24 | 5 | 5 |
| 25 | 5 | 5 |
| Jumlah | 117 |
| rata-rata | 4,68 |

Berdasarkan penilaian validator materi oleh Bapak suherman selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, mendapatkan rerata 4,68 dengan kategori “Sangat valid” dan layak digunakan tanpa revisi.

1. Validasi Ahli Evaluasi

**Tabel 7. Penilaian validasi dari ahli evaluasi**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Aspek | Item Pertanyaan | Penilaian | Jumlah |
| Bentuk Soal | 1 | 5 | 5 |
| 2 | 4 | 4 |
| 3 | 5 | 5 |
| 4 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 5 |
|  | 6 | 4 | 4 |
| 7 | 4 | 4 |
| 8 | 5 | 5 |
| 9 | 5 | 5 |
|  | 10 | 5 | 5 |
| 11 | 5 | 5 |
| 12 | 5 | 5 |
| 13 | 5 | 5 |
| 14 | 5 | 5 |
|  | 15 | 5 | 5 |
| Jumlah | 72 |
| Rata-rata | 4,8 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 6 | 4 | 4 |
| 7 | 4 | 4 |
| 8 | 5 | 5 |
| 9 | 5 | 5 |
| Kebahasaan | 10 | 5 | 5 |
| 11 | 5 | 5 |
| 12 | 5 | 5 |
| 13 | 5 | 5 |
| 14 | 5 | 5 |
| Kepraktisan | 15 | 5 | 5 |
| Jumlah | 72 |
| rata-rata | 4,8 |

Berdasarkan kriteria yang terdapat pada analisis validasi tentang aspek evaluasi, secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata sebebas 4,8 dengan kriteria “Sangat valid” dan dinyatakan layak digunakan.

* + 1. Validasi Ahli Media

**Tabel 8. Penilaian validasi dari ahli media**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Aspek | Item Pertanyaan | Penilaian | Jumlah |
| Program aplikasi yang digunakan | 1 | 5 | 5 |
| 2 | 4 | 4 |
| 3 | 5 | 5 |
| 4 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 5 |
| 6 | 4 | 4 |
| 7 | 4 | 4 |
| 8 | 5 | 5 |
| 9 | 5 | 5 |
| 10 | 5 | 5 |
| 11 | 5 | 5 |
| 12 | 5 | 5 |
| 13 | 5 | 5 |
| 14 | 5 | 5 |
| 15 | 5 | 5 |
| 16 | 4 | 4 |
| 17 | 5 | 5 |
| 18 | 5 | 5 |
| Jumlah | 86 |
| rata-rata | 4,78 |

Berdasarkan kriteria yang terdapat pada analisis validasi tentang aspek media oleh ahli media didapatkan skor 4,78 dengan kategori “Sangat valid” dapat digunakan tanpa revisi.

* 1. Uji coba. Uji coba dilakukan kepada siswa kelas VII SMP pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan jumlah siswa 54 orang, yang terdiri dari 22 siswa kelas VII 6 dan 32 siswa kelas VII 1. Kemudian diberikan angket yang harus diisi siswa. Dari hasil uji coba ini diketahui kepraktisan dari alat asesmen berbasis *Quizizz* yang telah dibuat. Berdasarkan uji coba produk yang telah dilaksanakan dan hasil angket yang telah diisi oleh siswa, maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,36 dengan rata-rata maksimal 5 dengan demikian praktikalitas alat asesmen berbasis *Quizizz* pada kategori “praktis”.
	2. Produk akhir. Setelah melakukan berbagai validasi dan uji coba praktikalitas oleh subjek coba yaitu 54 orang siswa kelas VII SMPN 3 Sungai Geringging, maka diperoleh data penilaian yang kemudian dianalisis. Akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah diperolehnya hasil berupa alat asesmen berbasis *Quizizz* yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP.
1. **Pembahasan**.

Asesmen adalah proses yang dilakukan oleh guru untuk mendapatkan informasi perkembengan proses dan hasil belajar siswa (Farida, 2017). Pada Kurikulum Merdeka, guru diharapkan lebih berfokus pada asesmen formatif dibandingkan sumatif dan menggunakan hasil asesmen formatif untuk perbaikan proses pembelajaran yang berkelanjutan. Asesmen formatif berfungsi untuk memantau dan memperbaiki proses pembelajaran serta mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran atau tingkat keberhasilan proses belajar mengajar. Selain itu asesmen formatif juga digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa, hambatan atau kesulitan yang dihadapi siswa, juga umpan balik bagi siswa dan guru (Anizar dan Sardin, 2023: 20-22).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka alat asesmen berbasis *Quizizz* memiliki kelayakan sebagai produk dalam membantu guru khususnya dalam melaksanakan evaluasi kepada siswa berupa tes dengan lebih mudah, praktis, efektif dan efisien. Alat asesmen berbasis *Quizizz* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada akhirnya, melalui dukungan permainan dan tes yang menarik, siswa dapat melihat secara langsung skor yang dicapainya, sehingga pelaksanaan asesmen formatif dapat menjadi lebih baik dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Alat asesmen berbasis *Quizizz* memberikan manfaat yang positif bagi siswa dan guru. Melalui alat asesmen berbasis *Quizizz*, pelaksanaan asesmen dapat memberikan rangsangan berpikir kepada siswa dari pemahaman teori, siswa dapat mengerjakan asesmen dengan cara yang menyenangkan, penskoran dapat dilakukan dengan lebih efektif dan memperkecil kemungkinan terjadinya kekeliruan. Kemudian hasil penilaian dan perangkingan dapat dilihat setelah permainan telah selesai dilakukan. Guru dapat melihat rekap nilai siswa beserta jawabannya sehingga memudahkan dalam pemeriksaan hasil penilaian.

Berdasarkan penilaian yang dilakukan maka diperoleh keterangan sebagai berikut:.

* 1. Ahli materi. Berdasarkan penilaian validator materi mendapatkan rerata 4,68 hasil penilaian dikategorikan “Sangat Valid” dan layak digunakan tanpa revisi. Penilaian tersebut menunjukan bahwa materi soal pada alat asesmen berbasis *Quizizz* ini layak digunakan. Soal yang disajikan pada asesmen formatif Kota Peradaban Islam di Barat sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.
	2. Ahli evaluasi. Berdasarkan penilaian ahli evaluasi diperoleh rerata sebesar 4,8 dengan kategori “Sangat Valid”. Penilaian ini menunjukan bahwa soal pada alat asesmen berbasis *Quizizz* ini layak digunakan sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP. Soal asesmen Kota PeradabaN Islam di Barat sudah valid dan reliabel serta sudah sesuai dengan kaidah pembuatan soal.
	3. Ahli media. Berdasarkan penilaian ahli media diperoleh rerata 4,78 dengan kategori “Sangat Valid”. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa alat asesmen berbasis Quizizzini dapat digunakan sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP. Alat asesmen berbasis Quizizz sudah layak digunakan oleh siswa karena telah memenuhi kaidah pembuatan media. Alat asesmen berbasis Quizizz dinilai praktis dengan fitur-fitur dan petunjuk yang mudah dipahami sehingga mudah digunakan oleh siswa.
	4. Hasil praktikalitas. Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh siswa diperoleh rata-rata sebesar 4,36 dengan demikian praktikalitas alat asesmen berbasis *Quizizz* termasuk kategori “Praktis”.

Dari hasil validitas dan praktikalitas produk alat asesmen berbasis Quizizz setelah dikembangkan berada pada kategori sangat baik, sehingga dinyatakan siap untuk digunakan. Berdasarkan data uji coba, alat asesmen berbasis *Quizizz* memiliki kelayakan dalam membantu guru khususnya dalam melaksanakan asesmen kepada siswa berupa tes dengan lebih mudah, praktis, efektif dan efisien. Pelaksanaan asesmen dengan *Quizizz* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada akhirnya, melalui dukungan permainan yang menarik, siswa dapat melihat secara langsung skor yang dicapainya. Maka dari itu, alat asesmen berbasis *Quizizz* ini layak untuk digunakan sebagai media alternatif untuk memecahkan permasalahan yang terjadi pada pelaksanaan asesmen khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

**Conclusion**

Proses pengembangan alat asesmen berbasis *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP menggunakan model Borg and Gall yang dimulai dari tahap perencanaan, tahap pengembangan produk awal, validasi produk, tahap uji coba, dan produk akhir. Alat asesmen berbasis Quizizz dapat membantu guru dan siswa dalam pelaksanaan asesmen formatif karena dapat menarik perhatian siswa untuk mengerjakan soal dengan permainan yang menyenangkan, memudahkan guru dalam merekap hasil siswa, dan mudah diakses di perangkat komputer maupun handphone melalui browser tanpa harus memasang aplikasi terlebih dahulu, dan guru dapat mengembangkan kembali permainan yang tersedia dalam *Quizizz* sesuai dengan materi kedepannya.

Hasil deskripsi penilaian dari validator materi masuk ke dalam kategori “sangat valid” dengan rerata 4,68. Pada aspek evaluasi, penilaian yang dilakukan oleh ahli evaluasi mendapatkan kategori “sangat valid” dengan rerata 4,8. Penilaian pada aspek media yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan kategori “sangat valid” dengan rerata 4,78. Kepraktisan alat asesmen berbasis *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP diujicobakan kepada 54 orang siswa, penilaian kepraktisan mendapatkan kategori “sangat praktis” dengan rerata 4,36 dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa alat asesmen berbasis *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP praktis untuk digunakan.

**References**

Anizar & Sardin. (2023). *Evaluasi pada Kurikulum Merdeka.* Aceh Besar: Edupedia Publisher.

Bentri, A., Hidayati, A., & Amsal, M. F. (2018). *Kurikulum dan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Emzir. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Farida. (2017). *Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Nasional*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Kemdikbud. 2022. Panduan Pembelajaran dan Asesmen. [https://kurikulum.kemdikbud.go.id](https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka/rujukan/panduan-panduan-kurikulum-merdeka)

Malikah, S., Winarti, W., Ayuningsih, F., Nugroho, M. R., Sumardi, S., & Murtiyasa, B. (2022). Manajemen Pembelajaran Matematika pada Kurikulum Merdeka. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4*(4), 12-28.

Ridwan & Sunarto. (2011). *Pengantar Statistika: Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.

Setyosari, Punaji. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Paramedia Group.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Developing/ R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.

Syafril, S., & Novrianti, N. (2017). Pengembangan dan Efektifitas Penggunaan Computer Based Testing pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran pada Program Studi Teknologi Pendidikan. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, *2*(2), 155-164.