

PAI TEACHER STUDENTS' PERCEPTIONS ON THE IMPLEMENTATION OF ONLINE ASSESSMENT APPLICATIONS IN LEARNING

Yuni Setia Ningsih, Realita, Buhori Muslim
^{1,2,3}Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

*Korespondensi: yunisetianingsih@ar-raniry.ac.id
realitanurdin@ar-raniry.ac.id
buhori.muslim@ar-raniry.ac.id

ABSTRACT

In the digital era, Islamic Religious Education (PAI) teacher students are required to be familiar with forms of assessment in learning. The assessment can be done online via certain applications. One of the online assessment applications is Quizizz. The students who are potentially to improve the quality of education in the future must be able to understand the Quizizz online assessment application. They must be able to think critically by criticizing the advantages and disadvantages of the Quizizz application in learning assessment. This research aims to describe the perceptions of PAI teacher students regarding the implementation of the Quizizz application as an online assessment platform. This research was done in October 2023. To collect field data, researchers used a descriptive qualitative research design by using questionnaire. The questionnaire used is a Likert scale. The results of research on 44 PAI teacher students revealed that they tend to have very good perceptions on the implementation of the Quizizz application as an online assessment platform in learning. This is shown by the overall perception value of 85.15% in the very good category. Thus, it can be concluded that Quizizz as online assessment platform can be useful for teacher-candidate students and is possible to be applied in the future.

Keywords: *PAI Teacher Students, Online Assessment, Quizizz*

ABSTRAK

Di era digital, mahasiswa calon guru Pendidikan Agama Islam dituntut untuk terbiasa dengan bentuk asesmen dalam pembelajaran. Asesmen dapat dilakukan secara online melalui aplikasi tertentu. Salah satu aplikasi asesmen online adalah Quizizz. Mahasiswa calon guru yang memiliki potensi meningkatkan kualitas pendidikan pada masa mendatang harus dapat memahami aplikasi asesmen online Quizizz. Mereka harus bisa berpikir kritis dengan mengkritisi kelebihan dan kekurangan aplikasi Quizizz dalam asesmen pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi mahasiswa calon guru PAI terhadap penerapan aplikasi Quizizz sebagai salah satu platform asesmen online. Untuk mengumpulkan data lapangan, peneliti menggunakan rancangan penelitian kualitatif deskriptif dengan angket. Angket yang digunakan berupa skala Likert. Hasil penelitian terhadap 44 responden mahasiswa calon guru PAI mengungkapkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi cenderung sangat baik terhadap penerapan aplikasi Quizizz sebagai media *assessment online* dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari nilai persepsi secara keseluruhan sebesar 85,15% dengan kategori sangat baik.

Keyword: *Mahasiswa Calon Guru PAI, Asesmen Online, Quizizz*

1. PENDAHULUAN

Mahasiswa calon guru adalah mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi untuk menjadi seorang guru. Mereka mempelajari berbagai mata kuliah yang berkaitan dengan pendidikan, seperti pedagogi, psikologi pendidikan, dan metodologi pembelajaran serta asesmen pembelajaran (Fitrotun, Huda, & Fikri, 2020). Selain itu, mereka juga mendapatkan pengalaman praktik mengajar di lingkup mikro dan makro seperti *peer-teaching* dan program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL).

Mahasiswa calon guru memiliki peran penting dalam mempersiapkan generasi penerus bangsa (Fitrotun, Huda, & Fikri, 2020) (Karimah, Ahmad, Saputra, & Nugroho). Mereka dituntut untuk memiliki kompetensi yang mumpuni dalam bidang akademik maupun non-akademik. Kompetensi akademik yang harus dimiliki oleh mahasiswa calon guru meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sedangkan kompetensi non-akademik yang harus dimiliki meliputi karakter, kepribadian, dan nilai-nilai.

Untuk dapat menjadi seorang guru yang profesional, mahasiswa calon guru dalam bidang apapun termasuk Pendidikan Agama Islam (PAI) (Idris, 2022) perlu mempersiapkan diri dengan baik. Mereka perlu belajar dan berlatih dengan tekun agar dapat menguasai kompetensi yang dibutuhkan. Dalam mempersiapkan diri menjadi guru yang profesional tersebut, mahasiswa calon guru PAI perlu mempelajari banyak hal yang berkaitan dengan pembelajaran, termasuk di antaranya yang berkaitan dengan asesmen (Nurjanah, 2021).

Mahasiswa calon guru PAI difasilitasi untuk mempelajari asesmen pembelajaran secara manual dan digital dengan berbantuan teknologi. Namun, pada era teknologi digital sekarang ini asesmen berbasis teknologi lebih dianjurkan. Asesmen berbasis teknologi dapat dilakukan secara *online*. Ada beberapa jenis asesmen yang dilakukan secara *online*, yaitu asesmen berbasis *game*, asesmen berbasis *augmented reality*, dan asesmen *online* itu sendiri.

Aplikasi asesmen *online* pada era teknologi digital saat ini cukup beragam. Aplikasi tersebut digunakan dalam pembelajaran. Di antara aplikasi yang lebih familiar adalah *Quizizz*, *google.form*, *moodle*, *edmodo*, *kahoot!*, *mentimeter*, dan *testmoz* (Zamista, 2022). Namun, dalam penelitian ini hanya difokuskan pada aplikasi asesmen *online* *Quizizz*.

Quizizz adalah aplikasi kuis *online* yang dapat digunakan untuk membuat kuis, membagikan kuis, dan melacak hasil kuis. *Quizizz* memiliki berbagai fitur yang dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Selaras dengan namanya, aplikasi *Quizizz* membantu guru termasuk mahasiswa calon guru PAI dalam mengelola asesmen dan hasilnya dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Mahasiswa calon guru PAI sudah diperkenalkan dengan aplikasi Quizizz ini. Mereka telah mencoba untuk menerapkannya dalam simulasi pembelajaran pada mata kuliah micro teaching. Sebagai calon guru, mereka perlu mengkritisi (Arlina et.all, 2023) penerapan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan kapasitas guru pada pembelajaran PAI. Hal ini dikarenakan Quizizz adalah salah satu asesmen *online* yang memiliki berbagai manfaat, namun juga memiliki beberapa tantangan.

Terkait dengan penerapan aplikasi Quizizz, beberapa penelitian sebelumnya pernah dilakukan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Pepen Permana dkk (2023). Berdasarkan hasil penelitian tersebut diketahui bahwa mahasiswa antusias terlibat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Mereka menyatakan termotivasi, senang, *enjoy*, dan merasa puas belajar dengan penerapan aplikasi Quizizz (Permana, Permatawati, & Khoerudin, 2023).

Penelitian lainnya terkait dengan perbandingan antara aplikasi kahoot! Dengan Quizizz. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsiden menyatakan Quizizz lebih baik dari kahoot!. Mereka berpendapat Quizizz lebih membuat mereka berkonsentrasi dalam mengerjakan quiz. Hasil quiz menjadi *fair* karena mereka tidak kesempatan untuk mencontek atau mencontoh teman. Hal ini membuat mereka ingin belajar melalui aplikasi Quizizz secara berkesinambungan (Basuki & Hidayati, 2019).

Penelitian terdahulu tersebut lebih menitikberatkan pada antusiasme mahasiswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Penelitian terdahulu itu yang menjadi persepsidennya bukan mahasiswa calon guru. Selain itu, penelitian tersebut juga tidak menitikberatkan pada kekhasan aplikasi Quizizz sebagai salah satu aplikasi asesmen *online* dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dapat mengisi gap yang belum terpenuhi pada penelitian sebelumnya dan layak untuk dilakukan.

Dengan demikian berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa calon guru PAI terhadap penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran. Persepsi mahasiswa PAI tersebut terhadap penerapan Quizizz dalam sebagai aplikasi asesmen *online* perlu dikaji. Hal ini dikarenakan mereka merupakan calon guru yang akan menjadi pengguna aplikasi Quizizz di masa depan. Persepsi mahasiswa calon guru PAI ini dapat memberikan gambaran tentang potensi aplikasi Quizizz dalam asesmen pembelajaran.

2. TINJAUAN PUSTAKA

a. Asesmen Pembelajaran

Asesmen pembelajaran adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengetahui kebutuhan belajar, perkembangan, dan pencapaian hasil belajar peserta didik. Informasi tersebut digunakan untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Dengan adanya asesmen diharapkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dari waktu ke waktu (Zamista, 2022).

Asesmen pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Fungsi yang pertama adalah untuk memantau perkembangan proses pembelajaran. Fungsi memantau atau memonitoring perkembangan proses pembelajaran dapat dilihat dari aspek materi yang telah dipelajari. Asesmen dapat digunakan untuk mengetahui keterampilan yang telah dikuasai, maupun sikap yang telah terbentuk. Selain itu, asesmen pembelajaran berfungsi untuk menilai pencapaian hasil belajar peserta didik secara individual maupun kelompok, mendiagnosa kesulitan belajar yang dialami oleh peserta didik, serta memberikan umpan balik kepada peserta didik, guru, dan orang tua (Purnamatati & Madani, 2023).

Asesmen pembelajaran dapat dilakukan sebagai asesmen formatif. Asesmen formatif dilakukan untuk memantau perkembangan proses pembelajaran. Asesmen formatif dapat dilakukan secara informal atau formal. Asesmen pembelajaran dapat juga sebagai asesmen sumatif. Asesmen ini dilakukan untuk menilai pencapaian hasil belajar peserta didik. Asesmen sumatif dapat dilakukan secara tertulis, lisan, atau praktik. Begitu juga dengan asesmen diagnostik, kinerja, dan portofolio bagian dari asesmen pembelajaran (Gikandi, Morrow, & Davis, 2011).

Asesmen pembelajaran yang dilakukan secara tepat dan berkelanjutan dapat memberikan manfaat yang besar bagi peserta didik, guru, dan orang tua (Budiono & Hatip, 2023). Bagi peserta didik, asesmen ini dapat membantu mereka untuk mengetahui kemajuan belajarnya, mengatasi kesulitan belajar, dan mengembangkan potensinya. Bagi guru, asesmen dapat membantu mereka untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran, memperbaiki proses pembelajaran, dan memberikan umpan balik kepada peserta didik. Bagi orang tua, asesmen pembelajaran dapat membantu mereka untuk mengetahui perkembangan belajar anak mereka dan memberikan dukungan kepada anak mereka.

Asesmen pembelajaran dapat dilakukan secara manual dan menggunakan teknologi digital yang *online* seperti Quizizz. Asesmen manual adalah asesmen yang dilakukan tanpa

menggunakan teknologi (Rovai, 2000). Asesmen digital adalah asesmen yang dilakukan dengan menggunakan teknologi, seperti komputer, tablet, atau smartphone (Zamista, 2022).

Asesmen manual memiliki beberapa kelebihan (Kour, 2023). Asesmen manual tidak memerlukan biaya yang besar untuk pengadaan peralatan. Asesmen manual lebih mudah digunakan oleh guru yang tidak terbiasa menggunakan teknologi (Sharma, 2023). Asesmen manual juga dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Namun, asesmen manual juga memiliki beberapa kekurangan (Putri, Yunanto, & Nawangsari, 2023). Asesmen manual membutuhkan waktu yang lebih lama untuk proses pengumpulan dan pengolahan data (Afandi). Selain itu, asesmen manual lebih sulit untuk dianalisis dan menghasilkan informasi yang lebih mendalam. Rentan terhadap kesalahan manusia, seperti kesalahan dalam pengumpulan data atau kesalahan dalam penilaian, merupakan bentuk kekurangan dari asesmen manual.

Asesmen digital berbasis *online* memiliki beberapa kelebihan (Sharma, 2023). Dengan menggunakan aplikasi digital, asesmen dapat dilakukan dengan lebih cepat karena tidak memerlukan proses pengumpulan data secara manual. Data asesmen digital mudah untuk dianalisis dan menghasilkan informasi yang lebih mendalam. Dengan demikian akurasi asesmen tersebut menjadi lebih tinggi (Zamista, 2022).

Sama halnya dengan asesmen manual, asesmen digital juga memiliki kekurangan. Asesmen digital memerlukan biaya yang besar untuk pengadaan peralatan dan pelatihan guru. Jika guru tidak terlatih, maka asesmen ini lebih sulit digunakan karena guru tidak terbiasa menggunakan teknologi. Selain itu, asesmen digital lebih kaku karena terbatas oleh perangkat yang digunakan (Afandi).

b. Quizizz sebagai Aplikasi Asesmen *Online* dalam Pembelajaran

Salah satu teknologi digital yang dapat diterapkan dalam asesmen proses pembelajaran secara *online* adalah aplikasi Quizizz. Quizizz adalah sebuah *platform* pembelajaran yang memungkinkan guru untuk membuat dan membagikan kuis interaktif kepada peserta didik. Quizizz dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti evaluasi pembelajaran, review materi, atau sekadar permainan edukasi.

Quizizz memiliki beberapa fitur yang dapat digunakan untuk membuat kuis yang menarik dan interaktif. Melalui aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat pertanyaan dengan berbagai jenis, seperti pilihan ganda, isian singkat, dan menjodohkan, serta mengatur timer untuk setiap pertanyaan. Selain itu, Quizizz memungkinkan guru untuk menambahkan gambar dan video ke dalam pertanyaan. Dari sisi evaluasi, Quizizz dapat memberikan

penilaian secara otomatis kepada peserta didik dan memberikan *feedback* terhadap kinerja mereka. Dengan demikian, Quizizz termasuk multimedia interaktif. Quizizz dapat dipergunakan sebagai bahan asesmen pembelajaran, seperti adanya data dan statistik kinerja peserta didik sehingga dapat menjadi bahan evaluasi dalam rangka remedial atau pengayaan.

Aplikasi Quizizz memberikan manfaat dalam pembelajaran. Dengan menerapkan Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Quizizz dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Hal ini dikarenakan Quizizz memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik. Selain itu, Quizizz dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran secara *online*, sehingga peserta didik dapat mengikuti kuis dari mana saja (Haleem, Javaid, Qadri, & Suman, 2022) (Salsabila, 2020).

Di sisi lain, aplikasi ini juga memiliki kekurangan dalam penerapannya. Kekurangan tersebut di antaranya bergantung pada koneksi internet. Jika tidak digunakan dengan tepat, aplikasi ini dapat mengganggu fokus pembelajaran. Beberapa fitur hanya tersedia untuk pengguna premium. Aplikasi ini dapat mengurangi interaksi antara guru dan peserta didik jika digunakan secara berlebihan (Salsabila, 2020). Secara keseluruhan, Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran yang memiliki banyak kelebihan dan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, penting untuk menggunakan Quizizz dengan tepat agar tidak mengganggu fokus pembelajaran.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan metode *field research*, karena proses pengumpulan data diperoleh dari data-data di lapangan dan dianalisis secara deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari 30 mahasiswa calon guru PAI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry pada dua unit perkuliahan *Micro Teaching* Semester Ganjil Tahun Akademik 2023-2024, yaitu unit 03 dan unit 11. Mahasiswa pada kedua unit ini telah terlebih dahulu mendapatkan pelatihan/pembelajaran tentang penerapan aplikasi Quizizz. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket persepsi tentang penerapan Quizizz dalam pembelajaran berbentuk skala Likert dengan kriteria Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Kesepuluh pernyataan angket dikategorikan kepada 3 indikator yaitu indikator efektivitas, motivasi dan pengelolaan kuis. Dari 10 pernyataan angket, 5 pernyataan bernilai positif dan 5 pernyataan bernilai negatif.

Jika pernyataan positif maka nilai yang diberikan adalah SS (5), S (4), KS (3), TS (2) dan STS (1). Sebaliknya, Jika pernyataan negatif maka nilai yang diberikan adalah SS (1), S (2), KS (3), TS (4) dan STS (5). Nilai yang diperoleh dari data angket persepsi diolah dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \text{Skor yang diperoleh} / \text{skor maksimal} \times 100$$

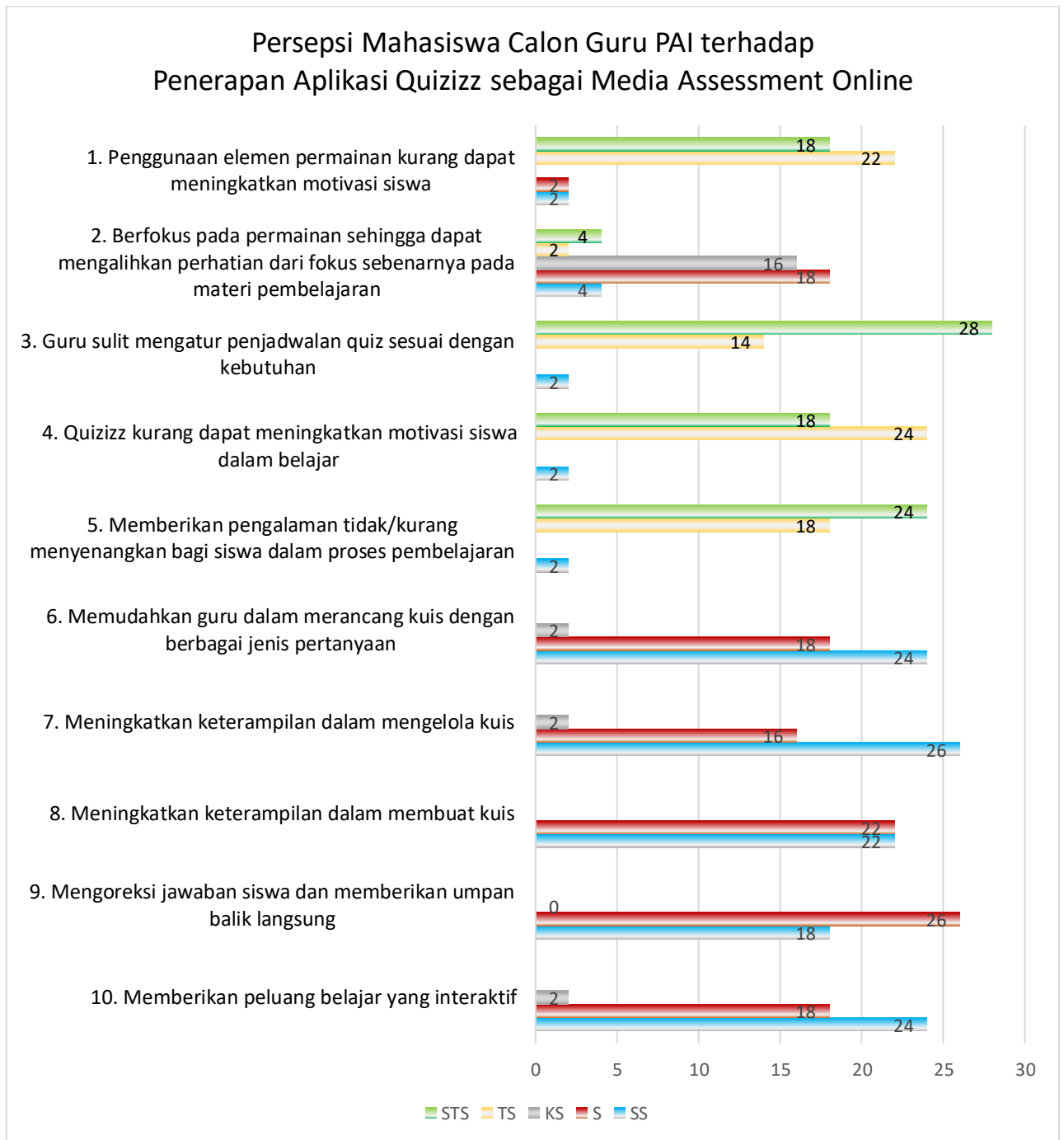
Selanjutnya nilai persepsi mahasiswa calon guru PAI diinterpretasikan dengan kriteria (Ratna, dkk., 2019) berikut:

NO.	Tingkat Persentase (%)	Deskripsi
1	82 - 100	Sangat Baik
2	63 – 81	Baik
3	44 – 62	Kurang Baik
4	25 – 43	Tidak Baik

4. HASIL PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Persepsi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu atau proses mengetahui sesuatu melalui pancainderanya (KBBI). Berdasarkan data angket persepsi, jawaban angket responden tersebar pada kriteria Sangat setuju, Setuju, Ragu-Ragu, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Data tersebut dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Grafik 1: Pernyataan positif tentang persepsi mahasiswa calon guru PAI terhadap penerapan Quizizz dalam pembelajaran

Berdasarkan data pada grafik 1, mahasiswa calon guru menilai bahwa Quizizz memiliki beberapa kelebihan sebagai asesmen online, antara lain:

- 1) Menggunakan elemen permainan, aplikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Berdasarkan data angket persepsi, pernyataan negatif bahwa menggunakan elemen permainan, aplikasi Quizizz kurang dapat meningkatkan motivasi peserta didik,

- sebanyak 2 orang (4%) mahasiswa calon guru PAI FTK UIN Ar-Raniry menyatakan Sangat Setuju, 2 orang (5%) menyatakan Setuju, 22 orang (50%) menyatakan Tidak Setuju, dan 18 orang (41%) menyatakan Sangat Tidak Setuju;
- 2) Aplikasi Quizizz tidak berfokus pada permainan sehingga dapat mengalihkan perhatian dari fokus sebenarnya pada materi pembelajaran. Berdasarkan data angket persepsi, pernyataan negatif bahwa aplikasi Quizizz terlalu berfokus pada permainan sehingga dapat mengalihkan perhatian dari fokus sebenarnya pada materi pembelajaran, sebanyak 4 orang (9%) mahasiswa calon guru PAI FTK UIN Ar-Raniry menyatakan Sangat Setuju, sebanyak 18 orang (41%) menyatakan Setuju, sebanyak 16 orang (36%) menyatakan Ragu-Ragu., sebanyak 2 orang (5%) menyatakan Tidak Setuju, dan sebanyak 4 orang (9%) menyatakan Sangat Tidak Setuju;
 - 3) Melalui aplikasi Quizizz, guru mudah mengatur penjadwalan quiz sesuai dengan kebutuhan. Berdasarkan data angket persepsi, pernyataan negatif bahwa melalui aplikasi Quizizz, guru sulit mengatur penjadwalan quiz sesuai dengan kebutuhan, sebanyak 2 orang (4%) mahasiswa calon guru PAI FTK UIN Ar-Raniry menyatakan Sangat Setuju, sebanyak 14 orang (32%) menyatakan Tidak Setuju, dan sebanyak 28 orang (64%) menyatakan Sangat Tidak Setuju;
 - 4) Aplikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Berdasarkan data angket persepsi, pernyataan negatif bahwa aplikasi Quizizz kurang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, sebanyak 2 orang (5%) mahasiswa calon guru PAI FTK UIN Ar-Raniry menyatakan Sangat Setuju, dan sebanyak 24 orang (54%) menyatakan Tidak Setuju, dan sebanyak 18 orang (41%) menyatakan Sangat Tidak Setuju;
 - 5) Aplikasi Quizizz memberikan pengalaman menyenangkan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data angket persepsi, pernyataan negatif bahwa aplikasi Quizizz memberikan pengalaman kurang menyenangkan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran, sebanyak 2 orang (5%) mahasiswa calon guru PAI FTK UIN Ar-Raniry menyatakan Sangat Setuju, dan 18 orang (41%) menyatakan Tidak Setuju, dan sebanyak 24 orang (54%) menyatakan Sangat Tidak Setuju;
 - 6) Aplikasi Quizizz memudahkan guru dalam merancang kuis dengan berbagai jenis pertanyaan. Terkait dengan pernyataan bahwa aplikasi Quizizz Aplikasi Quizizz memudahkan guru dalam merancang kuis dengan berbagai jenis pertanyaan, sebanyak 24 orang (54%) mahasiswa calon

- guru PAI FTK UIN Ar-Raniry menyatakan Sangat Setuju, dan 18 orang (41%) menyatakan Setuju, dan sebanyak 2 orang (5%) menyatakan Ragu-Ragu;
- 7) Aplikasi Quizizz meningkatkan keterampilan dalam mengelola kuis. Terkait dengan pernyataan bahwa aplikasi Quizizz meningkatkan keterampilan dalam mengelola kuis, sebanyak 26 orang (59%) mahasiswa calon guru PAI FTK UIN Ar-Raniry menyatakan Sangat Setuju, dan 16 orang (36%) menyatakan Setuju, dan sebanyak 2 orang (5%) menyatakan Ragu-Ragu;
 - 8) Aplikasi Quizizz meningkatkan keterampilan dalam membuat kuis. Berdasarkan data angket persepsi, pernyataan bahwa aplikasi Quizizz meningkatkan keterampilan dalam membuat kuis, sebanyak 22 orang (50%) mahasiswa calon guru PAI FTK UIN Ar-Raniry menyatakan Sangat Setuju, dan sebanyak 22 orang (50%) menyatakan Setuju;
 - 9) Aplikasi Quizizz mengoreksi jawaban peserta didik dan memberikan umpan balik langsung. Berdasarkan data angket persepsi, pernyataan bahwa aplikasi Quizizz dapat mengoreksi jawaban peserta didik dan memberikan umpan balik langsung, sebanyak 18 orang (41%) mahasiswa calon guru PAI FTK UIN Ar-Raniry menyatakan Sangat Setuju, dan 26 orang (56%) menyatakan Setuju;
 - 10) Aplikasi Quizizz memberikan peluang belajar yang interaktif. Berdasarkan data angket persepsi, pernyataan bahwa aplikasi Quizizz memberikan peluang belajar yang interaktif, sebanyak 24 orang (54%) mahasiswa calon guru PAI FTK UIN Ar-Raniry menyatakan Sangat Setuju, sebanyak 18 orang (41%) menyatakan Setuju, dan sebanyak 2 orang (5%) menyatakan Ragu-Ragu.

Selanjutnya, hasil analisis data angket persepsi mahasiswa calon guru PAI terhadap penerapan Aplikasi Quizizz sebagai *assessment online* dikelompokkan kepada indikator pengelolaan kuis, efektivitas, dan motivasi sebagaimana tergambar pada tabel 2 s.d. 4.

Tabel 2. Indikator pengelolaan kuis

Pernyataan	Nilai
Aplikasi Quizizz secara otomatis dapat mengoreksi jawaban peserta didik dan memberikan umpan balik langsung, sehingga dapat membantu peserta didik memahami di bagian mana yang salah dan memperbaiki pemahaman mereka	88
Melalui aplikasi Quizizz, guru tidak dapat mengatur penjadwalan quiz sesuai dengan kebutuhan	90
Aplikasi Quizizz memudahkan guru dalam merancang kuis dengan berbagai jenis pertanyaan	90
	89,33

Berdasarkan tabel 2, nilai persepsi dari pernyataan yang diberikan kepada mahasiswa untuk indikator pengelolaan kuis adalah 89,33 yang berarti mahasiswa memiliki persepsi bahwa aplikasi Quizizz dapat mengelola kuis dengan sangat baik. Hal ini dikarenakan aplikasi Quizizz secara otomatis dapat mengoreksi jawaban peserta didik dan memberikan umpan balik langsung, sehingga dapat membantu peserta didik mengevaluasi diri. Selain itu, aplikasi Quizizz memungkinkan guru mengatur penjadwalan quiz sesuai dengan kebutuhan dan merancang kuis dengan berbagai jenis pertanyaan.

Hasil angket persepsi mahasiswa calon guru PAI terkait dengan indikator efektivitas penggunaan Quizizz dalam membantu guru melaksanakan asesmen dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Indikator efektivitas

Pernyataan	Nilai
Aplikasi <i>Quizizz</i> memberikan peluang belajar yang interaktif	90
Aplikasi <i>Quizizz</i> meningkatkan keterampilan dalam membuat kuis	93
Aplikasi <i>Quizizz</i> meningkatkan keterampilan dalam mengelola kuis	91
	91,33

Berdasarkan tabel 3, nilai persepsi dari pernyataan yang diberikan kepada mahasiswa untuk indikator efektivitas adalah 91,33 yang berarti mahasiswa memiliki persepsi bahwa efektivitas aplikasi Quizizz sangat baik. Hal ini dikarenakan aplikasi Quizizz. Hal ini dikarenakan Quizizz dapat menampilkan nilai dan analisis hasil belajar peserta didik secara *real-time* sehingga dapat membantu guru untuk memberikan umpan balik kepada peserta didik secara cepat. Selain itu, Quizizz dapat digunakan untuk melatih kerjasama antarpeserta didik. Peserta didik juga dapat bekerja sama dalam kelompok untuk mengerjakan kuis Quizizz.

Hasil angket persepsi mahasiswa calon guru PAI terkait dengan indikator motivasi dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Indikator motivasi

Pernyataan	Nilai
Aplikasi <i>Quizizz</i> memberikan pengalaman yang kurang menyenangkan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran	88%
Aplikasi <i>Quizizz</i> kurang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar	85%

Aplikasi Quizizz terlalu berfokus pada permainan sehingga dapat mengalihkan perhatian dari fokus sebenarnya pada materi pembelajaran	53%
Menggunakan elemen permainan dalam pembelajaran melalui aplikasi Quizizz tidak dapat meningkatkan motivasi peserta didik	84%
	77,5%

Berdasarkan tabel 4, nilai persepsi dari pernyataan yang diberikan kepada mahasiswa untuk indikator motivasi adalah 77,5 yang berarti mahasiswa memiliki persepsi yang baik bahwa aplikasi Quizizz dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Hal ini dikarenakan aplikasi Quizizz menyediakan berbagai macam fitur yang dapat digunakan untuk membuat kuis yang menarik dan interaktif sehingga memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

4.1.1 Hasil Pembahasan

Asesmen adalah proses pengumpulan dan interpretasi informasi tentang hasil belajar peserta didik. Asesmen dapat dilakukan dengan berbagai cara dan salah satunya menggunakan kuis melalui aplikasi Quizizz. Quizizz adalah sebuah platform pembelajaran *online* yang dapat digunakan untuk membuat dan membagikan kuis. Quizizz menyediakan berbagai macam fitur yang dapat digunakan untuk membuat kuis yang menarik dan interaktif, dan berbagai kelebihan dan manfaat lainnya.

Berdasarkan hasil data angket persepsi peserta didik calon guru PAI terhadap penerapan aplikasi Quizizz sebagai media *assessment online* dalam pembelajaran, diperoleh nilai persepsi sebesar 85,15% dengan kategori sangat baik. Sesuai dengan fitur yang tersedia pada aplikasi Quizizz, aplikasi ini dapat menjadi sarana yang efektif untuk memberikan peluang belajar yang interaktif bagi peserta didik. Quizizz dapat menampilkan nilai dan analisis hasil belajar peserta didik secara *real-time* sehingga dapat membantu guru untuk memberikan umpan balik kepada peserta didik secara cepat. Data persepsi mahasiswa calon guru PAI ini sesuai dengan temuan Salsabila (2020) yang mengungkapkan bahwa Quizizz memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik. Selain itu, Quizizz dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran secara *online*.

Berbagai macam fitur yang dapat digunakan untuk membuat kuis yang menarik dan interaktif, seperti format pertanyaan yang beragam, efek visual dan suara, penilaian yang *real-time*, kerjasama antar peserta didik dan lain-lain dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif, karena peserta didik tentu menyukai cenderung lebih menyukai pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan (Asif, Hussain, Shaik., 2023).

Persepsi mahasiswa yang menyatakan aplikasi Quizizz dapat membuat peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar senada dengan penelitian Dedi Efendi yang mengungkapkan bahwa mahasiswa merasa tertarik dengan penerapan quizizz dan lebih bersemangat dalam belajar (Dedi Efendi, 2022).

Aplikasi Quizizz adalah sebuah platform pembelajaran online yang dapat digunakan untuk membuat dan membagikan kuis. Quizizz menyediakan berbagai macam fitur yang dapat membantu guru untuk meningkatkan keterampilan dalam membuat kuis, antara lain: 1). Keterampilan dalam memilih format pertanyaan yang tepat; 2). Keterampilan dalam membuat pertanyaan yang menarik dan bermakna; 3). Keterampilan dalam menggunakan efek visual dan suara; 4). Keterampilan dalam menggunakan penilaian yang *real-time*; 5). Keterampilan dalam melatih kerjasama antar peserta didik. Pemanfaatan fitur-fitur pada aplikasi Quizizz sangat sederhana, praktis, dan mudah digunakan (Dedi Efendi, 2022).

Quizizz dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan keterampilan guru, di antaranya adalah keterampilan asesmen dan teknologi. Quizizz dapat digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran secara berkala. Hal ini dapat membantu guru untuk memahami kemajuan belajar peserta didik dan memberikan umpan balik yang konstruktif.

Penggunaan Quizizz dapat membantu guru untuk mengembangkan keterampilan teknologi mereka. Quizizz merupakan sebuah platform pembelajaran *online* yang memanfaatkan teknologi. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz dapat membantu guru untuk menjadi lebih akrab dengan teknologi dan memanfaatkannya untuk pembelajaran. Upaya guru untuk mencapai keterampilan penerapan Quizizz, di antaranya dengan menggunakan fitur-fitur Quizizz untuk membuat kuis yang menarik dan interaktif agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Guru juga hendaknya dapat menggunakan Quizizz untuk mengumpulkan data tentang pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Data tersebut dapat digunakan oleh guru untuk memahami kemajuan belajar peserta didik dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Guru dapat menggunakan Quizizz untuk bekerja sama dengan guru lain dalam mendesain pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan guru dalam mendesain pembelajaran.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan data angket persepsi dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi cenderung sangat baik terhadap penerapan aplikasi Quizizz sebagai media *assessment online* dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari nilai persepsi secara keseluruhan sebesar 85,15% dengan kategori sangat baik. Secara spesifik, nilai persepsi mahasiswa pada indikator pengelolaan kuis sebesar 89,33% dengan kategori sangat baik, nilai persepsi mahasiswa pada indikator efektivitas sebesar 91,33% dengan kriteria sangat baik, dan nilai persepsi mahasiswa pada indikator motivasi sebesar 77,5% dengan kriteria baik.

6. SARAN

Hasil analisis data dan pembahasan menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa calon guru PAI menyatakan Quizizz cenderung dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan meningkatkan keterampilan guru dalam pelaksanaan asesmen pembelajaran. Oleh karena itu, penulis merekomendasikan kepada para guru untuk dapat memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media asesmen *online* sehingga guru memiliki kualifikasi profesionalisme yang adaptif dengan tuntutan pembelajaran abad 21.

DAFTAR PUSTAKA

- Asif, Hussain, Shaik., M, Ananth, Prabhu., Shaik, Mazhar, Hussain., Kiran, Kumar, Polaju. (2023). An Interactive Design Tool for Assessing Student understanding in Digital Environments. SHS web of conferences, 156:09004-09004. doi: 10.1051/shsconf/202315609004
- Afandi, M. R. (n.d.). Tantangan dan Strategi dalam Menggunakan Assessment untuk Meningkatkan Pembelajaran di Era Digital. *PROSIDING SANTIKA 3: SEMINAR NASIONAL TADRIS MATEMATIKA* (pp. 552-562). Pekalongan: UIN K.H. ABDURRAHMAN WAHID.
- Arlina et.all. (2023). Persepsi Mahasiswa sebagai Calon Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam Menghadapi Tantangan Era Digital (Studi Pada Mahasiswa Program Studi PAI UIN Sumatera Utara). *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 16-22.
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. N. (2019). Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives. *ELLIC* (pp. 1-8). Semarang, Indonesia: ELLIC.
- Budiono, A. N., & Hatip, M. (2023). Asesmen Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Axioma: Jurnal Matematika dan Pembelajaran, Volume 8, No 1 Januari*, 109–123.
- Efendi, Dedi. (2022). Persepsi Peserta didik Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Quizizz dalam Pembelajaran di MAN 5 Agam. at-Tarbiyah al-Mustamirrah: *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 3, No. 2, hal. 90-98.

- Fitrotun, N. N., Huda, M. F., & Fikri, A. A. (2020). Persepsi Calon Guru PAI terhadap Merdeka. *Tadris: Jurnal Pendidikan Islam*; Vol. 15, No.2, 240-241.
- Gikandi, J., Morrow, D., & Davis, N. (2011). Online formative assessment in higher education: A review of the literature. *Computers & Education* 57, 2333–2351.
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 277-280.
- <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/persepsi>
- Idris, M. (2022). Pendidikan Islam Dan Era Society 5.0 ; Peluang dan Tantangan Bagi Mahasiswa PAI Menjadi Guru Berkarakter. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 7, No 1, 68.
- Karimah, U., Ahmad, W., Saputra, S. A., & Nugroho, H. (n.d.). SINERGITAS KINERJA Calon guru pai dalam pemberian layanan bk melalui bimbingan dan konseling islami. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Malang* (p. 56). Malang: Universitas Negeri Malang.
- Kour, T. (2023, February 27). *Types of Assessments: Online Vs. Offline Assessments*. Retrieved from evelynlearning.com: <https://www.evelynlearning.com/types-of-assessments-online-vs-offline/>
- Nurjanah, E. (2021). Kesiapan Calon Guru SD dalam Implementasi Asesmen Nasional. *Jurnal Papeda: Vol 3, No 2, Juli*, 83.
- Permana, P., Permatawati, I., & Khoerudin, E. (2023). Foreign Language Learning Gamification Using Quizizz: A Systematic Review Based on Students' Perception. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra* Vol.7, No.2, 233-249.
- Purnamatati, A. M., & Madani, F. (2023). AnalisisAsesmenAutentikPembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia, Volume 6, No. 2, Juni*, 779.
- Putri, A. N., Yunanto, N. H., & Nawangsari, N. A. (2023). Efektivitas Asesmen Autentik dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 8, Nomor 1, Juni* , 83.
- Rovai, A. P. (2000). Online and traditional assessment: what is the difference? *Internet and Higjer Education*, 3, 143.
- Salsabila, U. H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Peserta didik SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 170.
- Sharma, N. (2023, August 2). *hurixdigital*. Retrieved from Online Assessment Test: Benefits of Online Assessment Test Over the Offline Assessment Test: <https://www.hurix.com/online-assessment-test-benefits-of-online-assessment-test-over-the-offline-assessment-test/>
- Zamista, A. A. (2022). Online Assessment as an Alternative Learning Assessment in the Digital Era: A Systematic Literature Review. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* Vol. 27 No. 2, December, 108-119.