

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KUALITAS PROSES BELAJAR PAI DI ERA DIGITAL

Miranti Anggraini¹

Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya¹
mirantianggraini.11072000@gmail.com¹

M. Nadlir²

Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya²
nadlir@uinsby.ac.id²

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Salah satu inovasi media pembelajaran yang banyak digunakan saat ini adalah Quizizz, sebuah platform kuis interaktif berbasis web yang memadukan elemen permainan dan fitur evaluasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran interaktif PAI di era digital, dengan pendekatan kualitatif melalui studi pustaka. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif peserta didik, serta efektivitas dalam evaluasi pembelajaran. Selain memberikan umpan balik instan, Quizizz juga membantu guru dalam menyusun materi, menyesuaikan strategi pembelajaran, dan memantau kinerja siswa secara real-time. Namun demikian, keberhasilan pemanfaatan media ini sangat dipengaruhi oleh kompetensi guru, ketersediaan infrastruktur teknologi, serta dukungan dari orang tua. Oleh karena itu, dibutuhkan pelatihan berkelanjutan dan kolaborasi yang kuat untuk mengoptimalkan pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran yang responsif dan adaptif di era digital.

Kata Kunci: kualitas belajar PAI; Quizizz; teknologi digital

ABSTRACT

The development of digital technology has brought significant changes in the world of education, including in the learning process of Islamic Religious Education (PAI). One of the innovations in learning media that is widely used today is Quizizz, a web-based interactive quiz platform that combines game elements and evaluation features to create a fun and meaningful learning experience. This article aims to examine the use of Quizizz in interactive PAI learning in the digital era, with a qualitative approach through literature studies. The results of the study show that the use of Quizizz can increase learning motivation, active

involvement of students, and effectiveness in learning evaluation. In addition to providing instant feedback, Quizizz also helps teachers in compiling materials, adjusting learning strategies, and monitoring student performance in real-time. However, the success of utilizing this media is greatly influenced by teacher competence, the availability of technological infrastructure, and support from parents. Therefore, continuous training and strong collaboration are needed to optimize the use of Quizizz as a responsive and adaptive learning media in the digital era.

Keywords: *digital technology; Quizizz; PAI learning quality*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah memberikan pengaruh yang sangat signifikan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, dinamis, dan responsif terhadap kebutuhan zaman. Transformasi digital mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari yang bersifat konvensional hanya terbatas pada interaksi tatap muka di ruang kelas menjadi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diakses secara luas, fleksibel, dan real-time. Pendidikan tidak lagi bersifat statis, melainkan mengalami perubahan yang terus-menerus sesuai dengan perkembangan zaman, kebutuhan peserta didik, dan tuntutan kualitas lembaga pendidikan (Suryadi, 2018).

Dalam konteks ini, guru dituntut untuk menjadi fasilitator yang adaptif dan inovatif, memanfaatkan berbagai jenis teknologi yang tersedia untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna. Beragam platform digital kini tersedia untuk menunjang proses pembelajaran, mulai dari penyampaian materi, pelatihan keterampilan, hingga proses evaluasi. Teknologi memberikan ruang yang lebih luas bagi peserta didik untuk mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri, sekaligus memberikan kemudahan bagi guru dalam menyajikan materi secara menarik dan efektif.

Terlebih di era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti platform interaktif, video pembelajaran, aplikasi kuis daring, dan Learning Management System (LMS) telah menjadi bagian integral dari sistem pendidikan. Kehadiran teknologi tidak hanya memperkaya metode penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan efisiensi penilaian pembelajaran melalui sistem evaluasi otomatis yang berbasis data. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi tidak hanya mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik, tetapi juga memperkuat peran guru dalam mendesain proses pembelajaran yang kreatif, kolaboratif, dan relevan dengan tuntutan abad ke-21 (Rodiyah, Putri, & Jannah, 2024).

Di era digital saat ini, tersedia berbagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh para guru untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Salah satu media yang banyak digunakan adalah Quizizz, sebuah platform berbasis web yang dirancang untuk menyajikan kuis interaktif yang menyenangkan, kompetitif, dan mudah diakses oleh siswa maupun guru. Quizizz memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang evaluasi pembelajaran yang tidak hanya bersifat penilaian, tetapi juga mampu membangkitkan motivasi dan keterlibatan

aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan fitur-fitur menarik seperti sistem skor otomatis, grafik hasil kuis, waktu pengerjaan yang fleksibel, serta tampilan visual yang atraktif, platform ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan tidak membosankan.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital seperti Quizizz menjadi penting karena sistem pembelajaran tradisional yang bersifat satu arah dan monoton tidak lagi efektif dalam menjawab tantangan zaman. Saat ini, pembelajaran bergeser ke arah yang lebih modern dan adaptif, di mana teknologi tidak hanya digunakan sebagai pelengkap, tetapi sebagai inti dari proses pembelajaran itu sendiri. Teknologi berperan sebagai sarana untuk memfasilitasi interaksi yang lebih intensif antara guru dan siswa, memperluas akses informasi, serta mendukung proses evaluasi secara real-time dan efisien. Oleh karena itu, penggunaan platform seperti Quizizz merupakan bagian dari transformasi digital dalam pendidikan yang mendorong terciptanya lingkungan belajar yang inovatif, kolaboratif, dan bermakna bagi peserta didik.

Quizizz adalah platform pendidikan daring yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan mudah. Siswa dapat mengikuti kuis menggunakan perangkat masing-masing, seperti laptop, tablet, dan telepon pintar. Manfaat utama Quizizz terletak pada kemampuannya untuk memberikan umpan balik instan kepada siswa segera setelah mereka menyelesaikan kuis. Hal ini menghasilkan pengalaman belajar yang hidup dan menyenangkan (Rahmania et al., 2023). Menurut

Amornchewin, Quizizz merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang membantu siswa tetap termotivasi selama proses pembelajaran karena fitur-fiturnya yang menarik. Quizizz merupakan aplikasi kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas, seperti untuk penilaian harian, ujian tengah semester, dan ujian akhir. Quizizz juga dapat dipahami sebagai aplikasi pendidikan berbasis permainan yang dapat digunakan untuk praktik berbasis permainan. Dapat diakses melalui perangkat elektronik yang terhubung dengan internet, dan dapat digunakan di mana saja dan kapan saja (Firdausi, 2023).

Quizizz merupakan media pembelajaran inovatif yang memadukan elemen permainan seperti gambar, avatar, tema, dan musik untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Guru dapat membuat kuis interaktif dengan berbagai jenis pertanyaan, termasuk pilihan ganda dan isian, serta dapat menyertakan media gambar. Fitur statistik memungkinkan guru untuk melacak kinerja siswa dan melihat jawaban mereka secara real-time. Aplikasi ini mudah digunakan dan dapat diakses dengan akun Google atau Gmail, yang memungkinkan transfer item kuis antar pengguna.

Quizizz menghilangkan kebutuhan akan kertas, secara otomatis mencatat jawaban, dan menyediakan data kinerja siswa dalam format Excel, sehingga lebih efisien dan menarik (Rahmawati et al., 2023). Urgensi penggunaan media pembelajaran dikarenakan banyak peserta didik yang kurang antusias dan cenderung bosan sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik terlebih lagi, jika guru

menggunakan metode ceramah (Irawan & Amirudin 2024). Hal tersebut senada dengan penelitian Rahmania (2023) bahwa model pembelajaran tradisional kurang efektif digunakan sehingga membutuhkan media pembelajaran yang mampu menjadi terobosan baru yang tepat (Rahmania, Soraya, and Hamdani 2023). Hadirnya media pembelajaran menjadi alat bantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi .

Pemanfaatan teknologi pada mata pelajaran tidak terbatas penggunaannya terutama dalam pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI). Guru dapat menggunakan media dalam menyajikan materi pembelajaran seperti halnya menayangkan video pelaksanaan sholat, wudhu maupun video sejarah peradaban Islam. Hal tersebut selaras dengan penelitian Soegiarto (2023) Mengatakan dalam penelitiannya bahwa media pembelajaran membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sugiarto et al. 2023). Sementara itu, digitalisasi dalam pendidikan Islam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan fleksibel seperti halnya penggunaan Quizizz (Ilahi, Zaini, Muhammad & Humaidi, 2025).

Teknologi memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran dan penilaian dalam pembelajaran PAI. Pada penelitian Indyah Hastuti menunjukkan hasil bahwa penggunaan platform Quizizz dapat meningkatkan keaktifan , umpan balik yang lebih cepat, berpusat pada peserta didik dan fleksibel (Hastuti. 2021). Selain itu, pengintegrasian evaluasi yang berbasis teknologi dengan menyediakan materi dan

pertanyaan melalui website Quizizz dapat mempercepat hasil penilaian (Assadi & Ubabuddin 2023). Quizizz berkontribusi dalam kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru kapan saja.

Melihat pentingnya peran teknologi dalam menunjang proses pembelajaran, khususnya di era digital saat ini, maka pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif menjadi topik yang relevan untuk dikaji lebih mendalam. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diketahui sejauh mana pemanfaatan quizizz dalam pembelajaran interaktif di era digital khususnya pada mata pelajaran PAI.

B. METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi pustaka atau library research. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan kajian yang bersifat teoritis-konseptual, yakni menggali pemanfaatan media pembelajaran digital Quizizz dalam konteks pembelajaran interaktif, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dalam pelaksanaannya, studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan, mengkaji, dan menganalisis berbagai literatur akademik, baik berupa jurnal ilmiah, buku, artikel ilmiah, maupun sumber-sumber digital terpercaya yang relevan dengan topik pembahasan.

Tahapan dalam studi pustaka ini meliputi: pertama, pengumpulan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan konsep inovasi dalam pembelajaran, media digital interaktif, integrasi teknologi dalam pendidikan, serta praktik pembelajaran

berbasis aplikasi Quizizz. Kedua, seleksi literatur dilakukan untuk memastikan relevansi dan validitas sumber-sumber yang digunakan. Ketiga, penulis membaca dan mencatat poin-poin penting dari literatur yang telah dipilih untuk kemudian dianalisis secara mendalam.

Analisis dilakukan dengan menggunakan metode analisis isi (*content analysis*) atau dikenal juga sebagai studi pustaka (*library research*). Jenis penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menginterpretasikan isi dari berbagai dokumen yang dikaji secara sistematis, guna memperoleh pemahaman yang menyeluruh terhadap pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran interaktif di era digital. Melalui analisis ini, penulis dapat menarik kesimpulan dan menyusun argumentasi yang logis berdasarkan temuan-temuan dari berbagai sumber tertulis.

Dengan metode ini, artikel diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan praktik pembelajaran berbasis teknologi, serta memberikan gambaran yang komprehensif mengenai potensi, manfaat, dan tantangan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya di tingkat pendidikan menengah.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Quizizz sebagai media pembelajaran

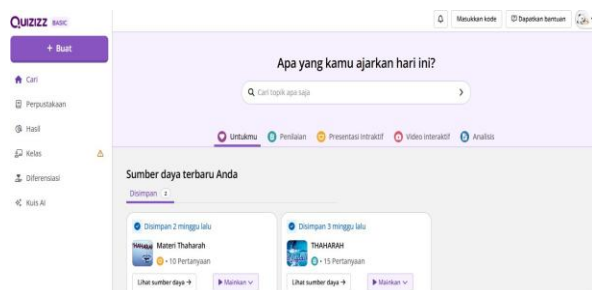
Dalam kegiatan pembelajaran perlukan terobosan baru agar pembelajaran lebih bermakna. Hal tersebut selaras dengan UU No. 2 Tahun 1989 tentang SISDIKNAS yang memberikan syarat pada satuan pendidikan jalur sekolah untuk menyediakan sarana

belajar yang memadai sebagai upaya dalam mendukung pelaksanaan pendidikan. Menyadari pentingnya dalam menciptakan peserta didik yang berkualitas sehingga mengharuskan guru untuk mempunyai kompetensi dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, inovatif. Hal tersebut dapat diintegrasikan melalui pemanfaatan digitalisasi dalam kegiatan pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat dalam mempermudah dalam membuat media pembelajaran yang berbasis online. Banyak website sudah tersedia secara prabayar dan gratis yang dapat digunakan oleh guru dan digunakan secara optimal. Salah satu platform berbasis website yang dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran Quizizz. Sejalan dengan hal tersebut dikatakan Quizizz menjadi penunjang dalam proses pembelajaran (Adityawarman et al. 2022). Hal serupa juga di katakana Herlina Puparini 2020 bahwa Quizizz memberikan kemudahan guru dalam memberikan evaluasi belajar (Pusparani 2020). Meningkatnya kualitas pembelajaran tidak lain karena efek dari media belajar yang digunakan oleh guru. Sehingga pada dasarnya guru perlu mempunyai kemampuan lebih dalam memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Quizizz merupakan media pembelajaran yang berbasis online terdiri dari fitur kuis, power point, survey, diskusi dan game. Aplikasi quizizz ini berisikan materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk power point dengan tema yang menarik, mata pelajaran, pertanyaan yang kreatif disertai

dengan pilihan ganda ataupun esai dan isinya dapat dibuat oleh guru itu sendiri. Quizizz dikemas sedemikian rupa sehingga terlihat lebih menarik yang didalamnya berisi konten-konten materi pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya (Imtihan et al. 2022). Selain itu, aplikasi quizizz dapat digunakan dalam membuat materi dengan menambahkan video, gambar bahkan music (Ulhusna et al. 2021). Tampilan yang dimiliki oleh aplikasi Quizizz tampak segar, berwarna bahkan kaya dengan fitur-fitur yang menyenangkan (Rahmawati et al. 2022). Quizizz pada dasarnya dideskripsikan sebagai web tool dalam menciptakan permainan kuis yang interaktif yang dioperasikan melalui perangkat elektronik yang dapat diakses peserta didik. Penggunaan Quizizz ini akan berjalan kondusif, menarik dan menyenangkan.



Gambar 1. Tampilan Quizizz (materi dan kuis)

Quizizz sebagai web tool seperti gambar diatas menyediakan banyak fitur seperti penilaian, presentasi interaktif dan video interaktif. Membuat materi pelajaran dapat dilakukan secara kreatif hingga peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Mengakses website Quizizz perlu membuat akun terlebih dahulu dengan menentukan kelas

dan mata pelajaran yang akan dibuatkan materi pelajaran.

Quizizz menunjukkan fitur-fitur dengan tampilan yang segar dan kaya dengan pilihan yang lebih menyegarkan untuk dipandang (Nizaruddin, Muhtarom, & Nugraha 2021). Aplikasi ini dapat diakses oleh peserta didik, ketika guru membagikan link dan kode akses sebanyak 6 digit untuk menjawab beberapa pertanyaan yang sudah disediakan oleh guru. Quizizz juga dapat menjadi alat ukur bagi guru dalam memberikan evaluasi pembelajaran secara keseluruhan (Abdillah et al. 2022). Melalui aplikasi ini akan memunculkan ide-ide kreatif dalam membuat media pembelajaran yang menarik.

Penggunaan Quizizz ini sangat mudah digunakan. Kuis interaktif ini mempunyai 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Selain itu, dapat juga ditambahkan gambar menarik yang sesuai dengan pertanyaan. Quizizz ini dapat menjadi pembelajaran yang menyenangkan tanpa menghilangkan esensi dari belajar yang berlangsung dan menciptakan pembelajaran yang aktif serta peserta didik lebih antusias lagi dalam belajar.

Proses pembuatan akun dan penggunaan aplikasi Quizizz

Media pembelajaran Quizizz dapat dengan mudah dibuat. Dalam hal ini guru perlu membuat materi pelajaran terlebih dahulu dan membuat pertanyaan-pertanyaan beserta jawabannya. Jika sudah menyediakan materi dan beberapa pertanyaan. Selanjutnya membuka website dengan mengakses www.Quizizz.com sebagaimana dapat diakses di laman internet.

Bagi pengguna baru atau bahkan yang belum pernah mengakses Quizizz diwajibkan membuat akun terlebih dahulu. Dalam membuat media pembelajaran perlu menarik dan inovatif. Adapun tata cara dalam mengoperasikan aplikasi Quizizz diantaranya;

1. Membuka web dengan mengetik www.Quizizz.com
2. Kemudian membuat akun, klik sign up
3. Masukkan identitas diri berupa username, email dan password
4. Setelah itu klik tulisan teacher sebagai pengajar
5. Jika sudah masuk, kemudian buat kuis pada tulisan create a Quiz
6. Akan muncul tampilan create a Quiz
7. Masukkan nama kuis seperti pelajaran agama Islam
8. Kemudian klik save
9. Setelah itu akan muncul tampilan klik create new question
10. Tuliskan pertanyaan pada kolom yang sudah di sediakan “write question here” lalu masukkan juga jawaban apabila menggunakan multiple choice/pilihan ganda pada kolom “answer option 1, answer option 2, answer option 3” dan seterusnya
11. Berikan tanda centang pada kolom jawaban yang benar
12. Selanjutnya tambahkan durasi dalam mengerjakan soal
13. Klik save

14. Apabila telah melakukan pengisian kuis maka klik finish quiz
15. Setelah itu akan muncul tampilan quiz detail (atur kelas berapa kuis itu akan ditunjukan lalu klik save details
16. Selanjutnya akan muncul tampilan pilihlah “homework” apabila hendak di gunakan sebagai PR dan pilih play live apabila hendak digunakan sekarang
17. Masukkan deadline atau batas waktu pengerjaan (atur tanggal dan jam) lalu klik proceed
18. Kemudian muncul tampilan berupa kode yang digunakan untuk mengerjakan kuis
19. Kemudian buka link <http://quizizz.com/admin/>

Dengan mengikuti beberapa tahapan diatas, maka pengguna kini berhasil membuat akun Quizizz dan siap untuk dioperasikan sebagai media pembelajaran interaktif. Proses pembuatan akun yang mudah dan cepat memberikan kemungkinan guru maupun peserta didik untuk dapat secara langsung mengakses beberapa fitur menarik yang ditawarkan pada aplikasi Quizizz itu sendiri sehingga proses kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, dinamis dan efektif.

Media pembelajaran ini tidak hanya sekedar menyampaikan informasi dan materi saja tetapi memiliki peran penting dalam mempermudah peserta didik memahami materi yang disampaikan (Putra, Nurjanah, and Profithasari 2025). Quizizz dapat diakses kapan saja dan dimana saja oleh peserta didik dan guru secara gratis baik itu melalui

aplikasi playstore ataupun di web (Riyadi and Wibawa 2024). Pada hakikatnya pembelajaran membutuhkan interaksi aktif dan umpan balik antara guru dan peserta didik. Meskipun demikian, perlu kehati-hatian dalam memanfaatkan dan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan Quizizz memberikan pengaruh yang krusial terlebih lagi bagi guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan mampu merangsang keingintahuan peserta didik. Gambar diatas memperlihatkan bahwa Quizizz dapat digunakan dalam membuat materi pembelajaran dengan memberikan tambahan gambar dan pilihan warna tema yang lebih banyak lagi. Ketersediaan dan kesiapan media dalam pembelajaran memberikan efek penting dalam menciptakan kualitas pembelajaran (Sattar 2023). Hal tersebut menjadi bentuk perhatian bagi para guru untuk lebih memperhatikan kebutuhan dan perkembangan teknologi saat ini.

Disamping itu, penggunaan Quizizz melalui web dapat diakses oleh banyak kalangan baik itu guru ataupun peserta didik, apabila materi tersebut disimpan dalam bentuk publik. Keterampilan guru dalam menggunakan Quizizz sangat dibutuhkan dalam membuat soal sesuai dengan tujuan dan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Bukan itu saja, kelengkapan dari aplikasi ini sangat mendukung dalam kegiatan pembelajaran diberbagai jenjang dan mata pelajaran bergantung pada guru dalam membuat materi yang disesuaikan dengan jenjang kelasnya .

Pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran PAI

Pemanfaatan Quizizz sebagai media dalam pembelajaran pendidikan agama Islam termasuk salah satu strategi yang efektif digunakan untuk melibatkan langsung peserta didik dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna dan lebih aktif sebagaimana tujuan guru dalam menciptakan kelas yang aktif dan mampu merangsang daya pikir peserta didik di kelas. Untuk itu, perlu ada kolaborasi dengan orang tua peserta didik dalam memberikan dukungan pengintegrasian aplikasi Quizizz di sekolah karena membutuhkan smartphone agar dapat diakses oleh peserta didik. Senada dengan Apriyanti,dkk, 2022 dalam penelitiannya bahwa menciptakan pembelajaran yang berkualitas hingga tercapainya segala tujuan pembelajaran membutuhkan dukungan dari orang tua peserta didik itu sendiri (Wijayanti et al. 2022). Meskipun penggunaan Quizizz memberikan banyak dampak positif adapula dampak negative atau kendalanya seperti jaringan yang terganggu, ketergantungan pada format pilihan ganda, fokus pada kecepatan dalam menyelesaikan tugas bukan pemahaman dan berpotensi untuk melakukan kecurangan dengan melihat jawaban di internet. Hal tersebut dibenarkan oleh Iwan Ramadhan, 2024 bahwa sarana prasarana sekolah sangat dibutuhkan dalam mendukung penggunaan Quizizz (Ramadhan 2024).

Menurut Mutia Al-Jannah,dkk, 2023 dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memberikan dorongan motivasi dalam belajar bahkan

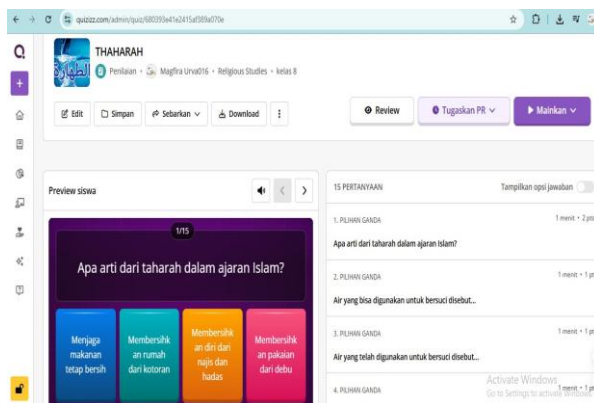
terasa mudah dalam penggunaannya (Al-Jannah et al. 2023). Sementara itu, dikatakan pula bahwa penggunaan Quizizz ini mampu meningkatkan nilai kognitif peserta didik (Hardiansyah 2023). Penggunaan Quizizz ini tidak difokuskan pada satu mata pelajaran akan tetapi untuk semua mata pelajaran dengan jenjang pendidikan baik itu tingkat SD,SMP, SMA hingga perguruan tinggi.

Dalam hal ini, peneliti memfokuskan penggunaan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) karena pada dasarnya guru membutuhkan inovasi baru dalam menyajikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Tidak lain karena, mampu menciptakan pembelajaran yang aktif (Ainur Rosyidah and Laila Badriyah 2024). Selain itu, hadirnya Quizizz ini tidak menghilangkan nilai-nilai keislaman pada materi hanya saja memberikan model terbaru dalam menyajikan materi kepada peserta didik. Hal tersebut dibenarkan oleh Ika Cindrawati Irawan dan Noor Amirudin,2024 dalam penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran PAI membutuhkan sentuhan digitalisasi karena memberikan kemudahan bagi guru dalam mendiagnosis kelebihan dan kekurangan peserta didiknya (Irawan & Amirudin, 2024). Guru berharap dengan Quizizz ini dapat memberikan dampak lebih pada capaian tujuan pembelajaran hingga adanya umpan balik antara guru dan peserta didik.

Dengan berkembangnya teknologi maka akan timbul tantangan bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berbasis digital. Media pembelajaran menjadi alat bantu guru untuk menyalurkan

pengetahuan (Shaleha, M., Hakim, M., & Hasbiyati 2024). Mata pelajaran PAI sangat penting bagi kalangan peserta didik yang beragama Islam. Materi yang disajikan tidak hanya untuk sekedar diketahui tetapi perlu untuk dipraktekkan hingga diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Rohmah 2024). Untuk itu, dalam membantu guru untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dibutuhkan media pembelajaran yang mampu mendukung hal tersebut.

Guru dapat memilih media yang cocok dengan materi yang akan diajarkan salah satunya aplikasi Quizizz. Media ini menarik, menyenangkan dan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif (Pratama 2023). Meskipun demikian, guru perlu menguasai banyak penggunaan media pembelajaran untuk menyesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik. Pada dasarnya menjadi guru yang serba bisa perlu kemampuan yang luar biasa melalui beberapa kegiatan pelatihan.



Gambar 2. Tampilan Pertanyaan Pilihan Ganda

Berdasarkan gambar yang disajikan peneliti diatas menjadi salah satu bukti bahwa aplikasi Quizizz ini dapat dimanfaatkan dalam menyajikan beberapa kuis/pertanyaan yang interaktif dengan beberapa kriteria pertanyaan. Guru sebagai editor juga menambahkan jawaban dan menentukan dibagian mana letak jawaban yang benar tersebut. Dalam pembelajaran Quizizz guru dapat menyajikan terlebih dahulu materi pembelajaran dengan menanyakan video visual atau bahkan gambar. Salah satu contoh pertanyaan seperti pada gambar diatas berkaitan dengan materi thaharah.

Pembelajaran PAI membutuhkan strategi atau teknik belajar baru terlebih lagi mempelajari tentang al-Qur'an atau hadis yang dapat membuat peserta didik terkesan bosan dengan diterapkannya pembelajaran berbasis ceramah dan diskusi semata (Daulay., 2017. Sehingga pemanfaatan aplikasi Quizizz dapat menjadi solusi guru dalam menciptakan kelas yang aktif dan bermakna.

Dengan demikian, pembelajaran yang baik membutuhkan media pembelajaran yang kreatif disertai dengan pemanfaatan digitalisasi untuk menciptakan pembelajaran bermakna berdasarkan tuntutan pendidikan yang perlu mengalami peningkatan secara terus menerus melalui peningkatan kompetensi guru.



Mengukur Kinerja Siswa melalui Quizizz: Membangun Rencana Pembelajaran yang Responsif

Pengukuran kinerja siswa dengan menggunakan platform Quizizz menjadi salah satu metode evaluasi yang sangat bermanfaat dalam mendukung efektivitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dengan pendekatan yang berbasis teknologi, Quizizz memberikan berbagai kemudahan bagi guru dalam mengidentifikasi tingkat pencapaian siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Salah satu keunggulan utama dari Quizizz adalah kemampuannya menyediakan data hasil kuis secara real-time dan berkelanjutan, yang memuat informasi mendalam mengenai kekuatan dan

kelemahan siswa dalam memahami suatu topik atau kompetensi tertentu.

Fitur-fitur analisis data yang tersedia dalam Quizizz memungkinkan guru tidak hanya melihat nilai akhir, tetapi juga menganalisis jawaban setiap siswa, waktu yang dibutuhkan dalam menjawab, serta distribusi jawaban untuk tiap soal. Hal ini memberikan gambaran yang sangat jelas mengenai bagian mana dari materi yang telah dikuasai siswa dan bagian mana yang masih memerlukan penjelasan lebih lanjut. Dengan informasi ini, guru dapat merancang rencana pelajaran yang lebih responsif, seperti memberikan penguatan materi bagi siswa yang mengalami kesulitan, atau mempercepat pembelajaran bagi siswa yang sudah memahami dengan baik.

Selain itu, Quizizz juga memberikan umpan balik instan setelah siswa menyelesaikan kuis. Fitur ini sangat penting dalam mendukung pembelajaran aktif, karena siswa langsung mengetahui mana jawaban yang benar dan mana yang salah, serta bisa mempelajari penjelasan dari soal yang tidak mereka pahami. Umpan balik instan ini membantu siswa memperbaiki kesalahan mereka secara mandiri dan memperkuat pemahaman terhadap konsep-konsep penting dalam materi PAI. Ini secara tidak langsung juga meningkatkan kemandirian dan tanggung jawab siswa terhadap proses belajarnya sendiri.

Lebih jauh lagi, data hasil evaluasi dari Quizizz bisa digunakan guru untuk melacak perkembangan siswa dari waktu ke waktu. Dengan membandingkan hasil kuis dari beberapa sesi yang berbeda, guru dapat melihat apakah ada kemajuan, stagnasi, atau

bahkan penurunan dalam kinerja siswa. Informasi ini sangat penting sebagai dasar dalam melakukan tindak lanjut pembelajaran, seperti remedi, pengayaan, maupun penyesuaian strategi mengajar. Oleh karena itu, pemanfaatan Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai alat diagnostik dan perencanaan dalam proses pembelajaran yang lebih strategis dan tepat sasaran.

Dengan kata lain, Quizizz mendukung terciptanya evaluasi pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses dan pemahaman mendalam, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas pengajaran serta mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan bermakna dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Munfarikhatin et al. 2021).

Lebih jauh lagi, pengukuran kinerja siswa melalui Quizizz tidak hanya terbatas pada aspek akademis semata, tetapi juga mencakup aspek non-akademis seperti perkembangan keterampilan sosial, kemandirian, kolaborasi, dan tanggung jawab individu dalam proses belajar. Salah satu fitur unggulan dari Quizizz yang mendukung aspek ini adalah mode tim (team mode), di mana siswa dibagi ke dalam kelompok dan bekerja sama untuk menjawab pertanyaan secara kolektif. Melalui mode ini, guru tidak hanya dapat menilai pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mengamati secara langsung bagaimana mereka berinteraksi, berdiskusi, berbagi peran, dan mengambil keputusan bersama dalam menyelesaikan soal-soal kuis.

Observasi semacam ini memberikan informasi yang kaya bagi guru untuk

memahami dinamika kelompok, mengidentifikasi siswa yang memiliki kecenderungan untuk memimpin, bekerja sama, atau yang masih memerlukan bimbingan dalam membangun keterampilan komunikasi interpersonal. Umpan balik yang diberikan guru pun tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif dan sosial, yang mendukung perkembangan siswa secara holistik. Dalam konteks pembelajaran yang lebih luas, keterampilan seperti ini sangat penting untuk menghadapi tantangan di era abad 21.

Dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), pendekatan ini memiliki makna yang lebih mendalam. Materi PAI tidak hanya bertujuan untuk ditransfer secara teoritis, tetapi lebih jauh lagi, ditanamkan dalam bentuk internalisasi nilai-nilai keislaman, seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan kepedulian terhadap sesama. Oleh karena itu, pengukuran kinerja siswa melalui Quizizz yang memperhatikan aspek afektif dan sosial sangat relevan untuk mendukung tujuan tersebut. Guru dapat memanfaatkan hasil dari penggunaan Quizizz untuk melakukan pembinaan karakter, misalnya dengan mengapresiasi kerja sama yang baik dalam kelompok atau memberikan arahan bagi siswa yang masih menunjukkan sikap individualistis.

Selain itu, pendekatan penilaian responsif dan kontekstual melalui Quizizz juga memungkinkan guru untuk menyusun strategi pembelajaran selanjutnya yang lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa. Proses ini membantu menciptakan pengalaman belajar

yang lebih personal, berkelanjutan, dan bermakna, di mana siswa tidak hanya memahami ajaran Islam secara kognitif, tetapi juga dapat menghayati dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi akademik, melainkan sebagai sarana pengembangan karakter dan pembentukan kepribadian Islami yang utuh pada diri peserta didik.

Pentingnya Pelatihan Guru dalam Menerapkan Quizizz: Membangun Kemampuan Pendidikan yang Efektif

Pelatihan guru memegang peranan penting dalam keberhasilan penerapan Quizizz dalam Pendidikan Islam (PAI) di tingkat sekolah menengah pertama. Pentingnya pelatihan ini terletak pada pengembangan kemampuan guru untuk memanfaatkan platform secara efektif, mengintegrasikan teknologi dengan metode pengajaran tradisional, dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Pertama, pelatihan guru memberikan pemahaman yang mendalam tentang fitur dan fungsi Quizizz. Guru belajar cara membuat kuis menarik yang relevan dengan materi PAI, memilih format pertanyaan yang sesuai dengan gaya belajar siswa, dan menggunakan alat analisis data untuk mengukur kinerja siswa. Hal ini penting bagi guru untuk mengoptimalkan potensi Quizizz dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, pelatihan menawarkan wawasan tentang strategi pengajaran yang efektif menggunakan Quizizz. Guru belajar cara mengintegrasikan platform ke dalam kurikulum PAI, membuat kuis dengan

berbagai tingkat kesulitan, dan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif.

Pelatihan ini membantu guru memahami cara mengadopsi pendekatan inovatif untuk menyampaikan materi PAI, menumbuhkan suasana kelas yang dinamis dan menarik (Nadhifah and Jauhariyah 2021). Pelatihan guru juga menekankan cara menggunakan data hasil kuis untuk merancang pengajaran yang responsif. Guru dilatih untuk menganalisis hasil kuis, mengidentifikasi kebutuhan siswa, dan mengembangkan strategi pembelajaran yang tepat. Hal ini menciptakan siklus pembelajaran berkelanjutan, di mana guru dapat memperbarui pendekatan pengajaran mereka berdasarkan data nyata dan umpan balik langsung dari aktivitas Quizizz. Lebih jauh, pelatihan guru melibatkan aspek manajemen kelas dan integrasi teknologi. Guru diajarkan cara mengatur waktu, memberikan instruksi yang jelas, dan memfasilitasi diskusi yang efektif menggunakan Quizizz. Manajemen kelas ini keterampilan adalah kunci untuk memastikan bahwa Quizizz tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang terstruktur dan mendukung. Dalam konteks PAI, di mana keberhasilan diukur tidak hanya secara akademis tetapi juga dalam hal pengembangan karakter dan nilai-nilai spiritual, pelatihan guru merupakan langkah penting. Guru yang terlatih dengan baik dapat bertindak sebagai katalisator dalam membentuk pemahaman yang lebih dalam dan nilai-nilai yang diinginkan dari ajaran Islam melalui Quizizz.

Penerapan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat

sekolah menengah pertama menghadapi sejumlah tantangan yang memerlukan perhatian khusus. Tantangan utama adalah keterbatasan akses internet, terutama di daerah dengan infrastruktur teknologi yang belum merata. Hal ini berdampak pada konsistensi penggunaan platform secara daring karena siswa tidak selalu memiliki jaringan yang stabil atau perangkat yang memadai seperti gawai pribadi atau laptop. Selain itu, kesiapan teknologi baik dari sisi guru maupun siswa juga menjadi kendala. Tidak semua guru memiliki keterampilan digital yang cukup untuk mengelola platform secara optimal, dan sebagian siswa mungkin belum terbiasa menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga mengalami kesulitan teknis dalam mengakses dan menyelesaikan kuis.

Tantangan lainnya adalah dalam aspek motivasi dan keterlibatan siswa. Tidak semua siswa menunjukkan respons positif terhadap pembelajaran berbasis kuis digital. Beberapa mungkin merasa terbebani, kurang termotivasi, atau tidak menyukai metode pembelajaran berbasis kompetisi. Hal ini terutama terjadi apabila siswa belum memahami pentingnya peran teknologi dalam proses pembelajaran atau jika strategi penyampaian kuis tidak disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar mereka.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, berbagai solusi strategis dapat diterapkan. Pertama, menyediakan alternatif akses internet menjadi penting, seperti dengan menyajikan kuis dalam bentuk cetak bagi siswa yang tidak memiliki akses digital, atau mengadakan sesi kuis secara langsung di kelas menggunakan perangkat sekolah yang

tersedia. Kedua, sekolah dapat mengadakan pelatihan dan pendampingan teknologi bagi guru dan siswa agar mereka lebih siap dan percaya diri dalam menggunakan platform Quizizz. Pelatihan ini tidak hanya fokus pada aspek teknis, tetapi juga pada strategi pedagogis yang efektif.

Ketiga, guru dapat menerapkan diferensiasi instruksional, yaitu menyesuaikan materi dan tingkat kesulitan kuis dengan kemampuan dan karakteristik masing-masing siswa. Dengan begitu, semua siswa dapat merasa tertantang namun tetap mampu mengikuti pembelajaran. Keempat, keterlibatan orang tua juga sangat penting. Sekolah perlu membangun komunikasi yang baik dengan orang tua agar mereka dapat mendukung anaknya dalam penggunaan perangkat dan pendampingan belajar di rumah.

Dengan menghadirkan solusi-solusi tersebut secara komprehensif, penerapan Quizizz dalam pembelajaran PAI tidak hanya dapat berjalan lebih efektif, tetapi juga berkontribusi terhadap terciptanya pembelajaran yang inklusif, adaptif, dan menyenangkan bagi seluruh siswa.

Kelebihan dan Kekurangan Quizizz

Dalam penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran, tentu tidak terlepas dari berbagai kelebihan dan kekurangan yang muncul baik dari sisi peserta didik maupun guru, yang merupakan aktor utama dalam proses pembelajaran. Bagi guru, Quizizz menjadi alat bantu yang sangat bermanfaat dalam menyusun materi ajar yang interaktif dan menyenangkan. Guru dapat membuat soal-soal dengan mudah, menambahkan

gambar atau video pendukung, serta memberikan penilaian secara otomatis dengan hasil yang langsung dapat dianalisis. Fitur-fitur ini sangat membantu dalam menghemat waktu, meningkatkan efisiensi, dan memungkinkan guru untuk memonitor perkembangan siswa secara real-time. Selain itu, Quizizz juga mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyajikan materi, menjauhkan metode pembelajaran dari pola ceramah konvensional yang monoton.

Namun demikian, dari sisi guru juga terdapat tantangan seperti ketergantungan pada koneksi internet yang stabil serta tuntutan untuk menguasai keterampilan teknologi tertentu. Tidak semua guru memiliki kemampuan teknis yang cukup dalam mengoperasikan aplikasi digital, sehingga diperlukan pelatihan dan adaptasi dalam penggunaannya.

Sementara itu, bagi peserta didik, kehadiran Quizizz memberikan nuansa baru yang lebih menyenangkan dalam belajar. Dengan tampilan visual yang menarik, suasana belajar menjadi lebih kompetitif dan tidak membosankan. Quizizz juga membantu siswa untuk meningkatkan konsentrasi, mempermudah pemahaman materi, serta memberikan umpan balik secara instan yang dapat digunakan untuk memperbaiki kesalahan secara langsung. Namun, di sisi lain, terdapat beberapa kelemahan seperti kemungkinan kurangnya fokus karena terdoda oleh penggunaan gawai untuk hal lain, serta peluang terjadinya kecurangan ketika siswa mengakses internet untuk mencari jawaban selama kuis berlangsung. Selain itu, siswa yang belum terbiasa dengan teknologi atau memiliki keterbatasan

perangkat juga berpotensi tertinggal dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, agar penggunaan Quizizz dapat memberikan manfaat yang optimal, perlu adanya dukungan menyeluruh, baik dari pihak sekolah dalam hal penyediaan fasilitas, pelatihan guru, pengawasan saat penggunaan, serta keterlibatan orang tua untuk memastikan peserta didik menggunakan aplikasi ini secara bijak dan bertanggung jawab.

1. Bagi peserta didik

Penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran memberikan sejumlah kelebihan yang berdampak positif bagi peserta didik. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemampuannya dalam memberikan dorongan serta motivasi belajar yang tinggi. Platform ini dirancang dengan tampilan yang menarik dan elemen permainan (game-based learning), seperti avatar, leaderboard, serta efek suara yang menyenangkan, sehingga menciptakan suasana kelas yang aktif dan kompetitif. Suasana ini secara tidak langsung mendorong peserta didik untuk lebih antusias dan terlibat secara aktif dalam setiap sesi pembelajaran. Selain itu, Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk lebih memusatkan perhatiannya terhadap materi yang diajarkan, karena penyampaian materi dilakukan dengan cara yang tidak monoton dan lebih interaktif (Rodiyah, S. K., Putri, S. A. D., & Jannah 2024)..

Penggunaan fitur-fitur seperti pertanyaan berbasis gambar, pilihan ganda, dan kuis berwaktu membuat siswa terpacu untuk berpikir cepat, tepat, dan fokus. Hal ini secara signifikan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, terutama dalam mata pelajaran yang sebelumnya dianggap kurang menarik seperti Pendidikan Agama Islam (PAI). Dengan adanya umpan balik instan yang diberikan oleh sistem setelah menjawab setiap pertanyaan, peserta didik juga dapat langsung mengetahui sejauh mana pemahamannya terhadap materi yang dipelajari. Hal ini membantu mereka dalam melakukan refleksi diri dan memperbaiki pemahaman mereka secara mandiri.

Namun demikian, penggunaan Quizizz tidak lepas dari kekurangan. Salah satu kelemahan utama adalah ketergantungan pada jaringan internet. Akses internet yang tidak stabil atau terbatas dapat mengganggu kelancaran pembelajaran, khususnya bagi peserta didik yang tinggal di daerah dengan infrastruktur teknologi yang kurang memadai. Selain itu, sifat pembelajaran berbasis daring membuka peluang bagi peserta didik untuk melakukan kecurangan, seperti menyontek atau mencari jawaban melalui internet selama mengerjakan kuis. Hal ini dapat mengurangi validitas hasil evaluasi dan tidak mencerminkan kemampuan asli

siswa. Oleh karena itu, meskipun Quizizz membawa banyak manfaat, penggunaannya tetap harus dibarengi dengan pengawasan dan integrasi strategi pembelajaran lain yang dapat menyeimbangkan aspek akademik dan karakter peserta didik.

2. Bagi Guru

Penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran juga memberikan berbagai kelebihan yang signifikan bagi guru sebagai fasilitator sekaligus pengelola proses belajar-mengajar. Salah satu kelebihan utama dari platform ini adalah kemudahannya dalam menyajikan materi pelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Guru tidak lagi terbatas pada penyampaian materi secara konvensional, seperti ceramah atau penggunaan media cetak, tetapi dapat memanfaatkan fitur-fitur kreatif di Quizizz untuk menyusun kuis dan materi pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar, video, grafik, serta animasi yang mendukung pemahaman konsep. Hal ini tentu saja menjadikan penyampaian materi lebih hidup dan mudah dipahami oleh siswa, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan visualisasi.

Selain itu, Quizizz memudahkan guru dalam proses penilaian pembelajaran. Setiap pertanyaan dalam kuis dapat diberikan bobot nilai yang berbeda sesuai tingkat kesulitannya, dan hasil jawaban siswa dapat langsung

terekam secara otomatis oleh sistem. Guru dapat mengakses rekapitulasi hasil kuis dalam bentuk grafik maupun file Excel, yang mempermudah proses analisis terhadap tingkat pemahaman siswa. Melalui fitur laporan ini, guru dapat mengidentifikasi siswa mana yang membutuhkan pendampingan lebih lanjut dan materi mana yang masih belum dikuasai secara menyeluruh oleh sebagian besar siswa. Dengan demikian, guru dapat menyusun rencana pembelajaran lanjutan yang lebih responsif dan tepat sasaran.

Quizizz juga memberikan ruang yang luas bagi guru untuk mengekspresikan kreativitas dalam menyusun soal-soal dan menyampaikan materi pelajaran. Guru dapat membuat pertanyaan dengan berbagai tipe, seperti pilihan ganda, isian singkat, atau pertanyaan berbasis gambar. Tidak hanya itu, guru juga dapat mengatur waktu pengerjaan, mengaktifkan mode permainan tim, serta menyesuaikan tema dan tampilan kuis agar sesuai dengan karakteristik siswa. Hal ini sangat membantu dalam menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, menyenangkan, dan memacu semangat belajar siswa.

Namun, untuk dapat memanfaatkan semua fitur tersebut secara maksimal, guru perlu memiliki literasi digital yang memadai dan kesiapan untuk terus belajar mengikuti perkembangan teknologi

pendidikan. Oleh karena itu, pelatihan dan dukungan teknis sangat diperlukan agar guru dapat menggunakan Quizizz secara optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sedangkan kekurangan dari penggunaan Quizizz ini ialah kurangnya diskusi, minimnya fitur analisa secara mendalam dan keterbatasan waktu dalam memberikan penjelasan secara mendalam terkait jawaban atau bahkan pertanyaan yang tidak mudah dipahami oleh peserta didik. Untuk meminimalisir kekurangan yang ditimbulkan oleh Quizizz maka guru tetap menggunakan media pembelajaran kolaboratif atau tidak bergantung pada satu media saja (Sundari and Sumedang n.d.).

Meskipun terdapat kelebihan dan kekurangan bagi guru dan peserta didik dalam menggunakan aplikasi Quizizz, pemanfaatannya tetap memberikan nilai tambah yang substansial dalam proses pembelajaran apabila digunakan secara tepat dan bijak. Oleh karena itu, perlu upaya yang berkelanjutan dalam meningkatkan literasi digital serta keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien (Palupi 2021)

D. KESIMPULAN

Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran telah terbukti memberikan kontribusi yang signifikan dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini tidak hanya berlaku dalam pembelajaran umum, tetapi juga sangat relevan dan efektif dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), di mana penyampaian nilai-nilai moral dan spiritual membutuhkan pendekatan yang menarik agar dapat dipahami dan diterima dengan baik oleh peserta didik. Tampilan visual yang menarik, fitur gamifikasi yang mencakup kuis berbasis waktu, poin, avatar, serta kemampuan untuk menyisipkan video, gambar, dan musik, membuat pengalaman belajar menjadi lebih hidup dan mendorong keterlibatan siswa secara emosional maupun intelektual.

Lebih dari sekadar media kuis, Quizizz menjadi sarana yang mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat daya saing yang sehat, dan membantu peserta didik dalam memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Bahkan, dalam mata pelajaran PAI yang sering dianggap monoton atau bersifat hafalan, penggunaan Quizizz mampu menumbuhkan semangat baru karena menyajikan pembelajaran dengan pendekatan yang lebih komunikatif dan menyenangkan. Selain itu, bagi guru, platform ini sangat mempermudah dalam menyusun soal-soal evaluasi, menyampaikan materi dengan berbagai variasi, dan memberikan umpan balik secara instan kepada siswa. Proses penilaian pun menjadi lebih cepat, akurat, dan efisien karena semua jawaban langsung direkap dan dapat diunduh dalam bentuk data.

Namun demikian, keberhasilan implementasi Quizizz sangat bergantung pada beberapa faktor penting, seperti kompetensi guru dalam mengoperasikan teknologi, ketersediaan sarana dan prasarana pendukung, serta dukungan dari orang tua dalam memastikan anak-anak mereka dapat mengakses pembelajaran digital dengan baik di rumah. Tidak semua sekolah memiliki akses internet yang stabil atau perangkat teknologi yang memadai, sehingga diperlukan solusi alternatif dan kolaboratif, seperti pelatihan guru, peminjaman perangkat, dan kerja sama dengan orang tua untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Dengan mempertimbangkan seluruh aspek tersebut, integrasi media digital seperti Quizizz tidak hanya menjadi pelengkap dalam proses belajar mengajar, tetapi perlu dikembangkan secara berkelanjutan sebagai bagian dari transformasi pendidikan di era digital. Upaya ini harus dibarengi dengan peningkatan kualitas guru, penyediaan infrastruktur teknologi, serta pembentukan ekosistem belajar yang adaptif agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, kreatif, dan responsif terhadap tantangan zaman. Quizizz, dengan segala keunggulan dan potensinya, menjadi salah satu contoh konkret bagaimana teknologi dapat menjembatani kebutuhan pendidikan masa kini dengan cara yang lebih efektif dan inspiratif.

Penggunaan Quizizz sebagai alat pengukuran kinerja siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terbukti mampu meningkatkan

efektivitas evaluasi, perencanaan pembelajaran yang responsif, serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media penilaian akademik, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial seperti kolaborasi dan kemandirian. Keberhasilan implementasi Quizizz sangat bergantung pada kesiapan dan pelatihan guru dalam memahami fitur platform, mengintegrasikan teknologi dengan strategi pengajaran, serta mengelola kelas secara efektif. Meskipun terdapat tantangan seperti keterbatasan akses internet dan kesiapan teknologi, berbagai solusi dapat diterapkan untuk mengoptimalkan pemanfaatan Quizizz. Di sisi lain, baik siswa maupun guru merasakan manfaat signifikan, meskipun juga menghadapi beberapa kendala seperti potensi kecurangan dan minimnya diskusi mendalam. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz harus disertai dengan pendekatan pembelajaran yang seimbang dan inovatif agar dapat memberikan kontribusi maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran yang menyeluruh, baik dari aspek akademik maupun karakter.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan aplikasi Kahoot! dan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(01), 92–102. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1363>
- Aditiyawardman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D.

- (2022). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36. <https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>
- Rosyidah, A., & Badriyah, L. (2024). Studi komparasi tentang kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PAI dengan menggunakan media game Kahoot dan Quizizz. *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 1–10. <https://doi.org/10.30599/jpia.v11i1.3206>
- Al-Jannah, M., Kahar, M. M., Hambali, H., & Hasan, H. (2023). Persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris. *Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 193–202. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.867>
- Assadi, A., & Ubabuddin, U. (2023). Pengembangan evaluasi dan alat tes dalam pembelajaran PAI berbasis IT di MI Asy-Syafi'iyah Kota Singkawang. *ILJ: Islamic Learning Journal*, 1(3), 902–914. <https://doi.org/10.54437/iljjislamiclearningjournal.v1i3.1198>
- Putra, H. (2017). *Pemberdayaan pendidikan agama Islam di sekolah*. PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Hardiansyah, D. (2023). Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif di era digital guna meningkatkan nilai kognitif pada siswa MAN 3 Medan kelas XI. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 2(2), 9–17. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i2.21>
- Hastuti, I. T. (2021). Pembelajaran PKN dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz di tengah pandemi Covid-19. *Educational: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 1(3), 99–106. <https://doi.org/10.51878/educational.v1i3.370>
- Ilahi, D. S. K., Zaini, F. M., Muhammad, B., & Humaidi, A. Z. (2025). Penilaian pembelajaran PAI berbasis Google Forms, Quizizz, dan GradeScope: Strategi dan implementasi efektif di MA Zainul Hasan 1 Genggong. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(2), 131–138.
- Imtihan, K., Asri Zaen, M. T., Fahmi, H., Ashari, M., & Fadli, S. (2022). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz untuk penilaian akhir semester. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 1(4), 575–581. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v1i4.1136>
- Irawan, I. C., & Amirudin, N. (2024). Penerapan metode Quizizz dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 7(1), 37. <https://doi.org/10.32529/al-ilm.v7i1.2937>
- Munfarikhatin, A., Pagiling, S. L., Mayasari, D., & Natsir, I. (2021). Quizizz and hardwork character in geometry online lecture: How it influence? *Journal of Education Research and Evaluation*,

- 5(1), 33.
<https://doi.org/10.23887/jere.v5i1.31644>
- Nadhifah, A., & Rodliyatul Jauhariyah, M. N. (2021). The use of the Quizizz application in the scientific literacy assessment of high school students on global warming material. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(2), 162. <https://doi.org/10.20527/jipf.v5i2.3309>
- Nizaruddin, M., Muhtarom, & Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran daring. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(2), 291–296.
- Palupi, R. (2021). *Kelas daring dengan Quizizz*. Indocapm.
- Pratama, M. P. (2023). Utilization of Quizizz platform in the learning evaluation process. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(2), 77–84.
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Putra, A. D., Nurjanah, S., & Profithasari, N. (2025). *Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan. Analysis of the use of website-based learning media at the elementary school level*, 15(4), 245–251.
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114–133. <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media penilaian pembelajaran ilmu pengetahuan alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Ramadhan, I. (2024). Pelaksanaan pembelajaran sosiologi model active learning berbasis aplikasi Quizizz mode true or false di SMA Swasta Mujahidin Pontianak. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 847–856.
- Riyadi, T., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz pada pembelajaran PPKN di SD kelas 5. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2791–2805.
- Rodiyah, S. K., Putri, S. A. D., & Jannah, R. (2024). Evaluasi aplikasi Quizizz dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. *Jurnal Tarbiyatuna*, 5(2), 16–32.
- Rohmah, N. (2024). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui implementasi media Quizizz. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 9(1), 53–68. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v9i1.5647>
- Sattar, M. (2023). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran

- di tengah pandemi pada siswa Madrasah Aliyah As'adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 2(2), 6.
- Shaleha, M., Hakim, M., & Hasbiyati, H. (2024). Pengembangan instrumen asesmen diagnostik kognitif berbantuan Quizizz pada materi sistem pernapasan manusia. *Jurnal Educazione: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran Dan Bimbingan Dan Konseling*, 12(1), 25–33.
- Sugiarto, I., Hasnah, S., Annas, A. N., Sundari, S., & Dhaniswara, E. (2023). Inovasi pembelajaran berbasis teknologi artificial intelligence (AI) pada sekolah kedinasan di era revolusi industri 4.0 dan society 5.0. *Journal Of Social Science Research*, 3(5), 10546–10555.
- Sundari, S., & Sumedang, S. M. K. (n.d.). Implementing Quizizz in Islamic education: Enhancing learning engagement in modern classrooms, 19–36.
- Suryadi, N. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Ulhusna, M., Dewimarni, S., Rismaini, L., & YPTK Padang, U. (2021). Sosialisasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis digital pada masa pandemi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 2797–345.
- Wijayanti, A., Lestari, W. F., Zahroini, A. L., Dyah Puspitasari, A. S., Pradana, A. S. N., & Ulya, C. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Powtoon & Quizizz dalam pengajaran teks eksplanasi di SMA. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 202–212. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.44>