

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Syakinah ^{a*)}, Nurul Zahrah Hayati ^{a)}, Rifky Nur Hidayat ^{a)}, M. Hijra Adha ^{a)}, Tuti Nuriyati ^{a)}

^{a)} Institut Agama Islam Negeri Datuk Laksemama Bengkalis, Riau, Indonesia

^{*)}e-mail korespondensi: syakinahsyakinah7@gmail.com

Article history: received 06 Mei 2026; revised 20 Mei 2026; accepted 29 June 2026

DOI : <https://doi.org/10.33751/jmp.v14i02.200>

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terhadap hasil belajar peserta didik. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada masih dominannya penggunaan evaluasi konvensional yang cenderung monoton sehingga kurang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi experiment dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz dan kelas kontrol yang menggunakan evaluasi konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, angket, observasi, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji N-Gain, dan uji t (*independent sample t-test*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz memperoleh peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen berada pada kategori sedang hingga tinggi, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori rendah hingga sedang. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Quizizz, Evaluasi Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, Hasil Belajar, Gamifikasi

EFFECTIVENESS OF USING QUIZIZZ AS AN EVALUATION TOOL FOR ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION LEARNING

Abstract. This study aims to determine the effectiveness of using Quizizz as an evaluation tool for Islamic Religious Education (PAI) learning on student learning outcomes. The background of this study is based on the still dominant use of conventional evaluations that tend to be monotonous so that they are less able to increase student motivation and involvement in the learning process. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental type and a *Nonequivalent Control Group Design*. The research sample consists of an experimental class using Quizizz and a control class using conventional evaluation. Data collection techniques were carried out through tests, questionnaires, observation, and documentation, while data analysis used normality tests, homogeneity tests, N-Gain tests, and t-tests (*independent sample t-tests*). The results of the study showed that there was a significant difference between student learning outcomes in the experimental class and the control class. The experimental class using Quizizz achieved a higher increase in learning outcomes than the control class. The results of the N-Gain test showed that the experimental class was in the medium to high category, while the control class was in the low to medium category. In addition, the results of the hypothesis test showed a significance value < 0.05 , which means there was a significant effect of the use of Quizizz on student learning outcomes. Thus, it can be concluded that the use of Quizizz as an evaluation tool for Islamic Religious Education learning is effective in improving learning outcomes, motivation, and student involvement in the learning process.

Keywords: Quizizz, Learning Evaluation, Islamic Religious Education, Learning Outcomes, Gamification

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan pada abad ke-21 telah membawa perubahan yang sangat besar terhadap cara guru mengajar dan bagaimana peserta didik belajar. Proses pembelajaran yang sebelumnya cenderung bersifat satu arah kini mulai bergeser menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi. Salah satu aspek yang turut mengalami perkembangan signifikan adalah sistem evaluasi pembelajaran, yang tidak lagi hanya mengandalkan tes berbasis kertas (*paper based test*), tetapi mulai beralih ke evaluasi berbasis digital yang lebih fleksibel dan menarik (Hanif & Ningamah, 2022).

Evaluasi pembelajaran memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan, karena melalui evaluasi guru dapat mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), evaluasi

tidak hanya berfungsi untuk mengukur aspek pengetahuan (kognitif), tetapi juga sebagai sarana untuk melihat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai spiritual, akhlak, dan sikap keislaman dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses evaluasi PAI seharusnya tidak hanya bersifat formalitas, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI di beberapa sekolah masih didominasi oleh metode konvensional. Guru masih sering menggunakan soal tertulis yang bersifat monoton, sehingga kurang mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. Kondisi ini dapat menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan kurang antusias dalam mengikuti proses evaluasi. Padahal, di era digital seperti saat ini, peserta didik sudah sangat dekat dengan teknologi dan lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis permainan (Khulud, 2023).

Seiring dengan kondisi tersebut, berbagai inovasi dalam bidang pendidikan mulai bermunculan, salah satunya adalah penggunaan platform *Quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi berbasis gamifikasi yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan tampilan menarik, dilengkapi fitur seperti skor langsung, peringkat, dan umpan balik otomatis. Kehadiran *Quizizz* menjadikan proses evaluasi tidak lagi terasa seperti ujian yang menegangkan, tetapi berubah menjadi aktivitas yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat (Desya & Wirdati, 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi siswa, serta membantu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Siswa cenderung lebih aktif dan antusias ketika evaluasi dilakukan melalui media digital yang bersifat permainan. Selain itu, guru juga lebih mudah dalam mengolah hasil evaluasi karena sistem sudah secara otomatis merekap nilai dan memberikan analisis hasil jawaban siswa. Hal ini menunjukkan bahwa *Quizizz* tidak hanya memberikan kemudahan teknis, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran (Nirmalasari & Susanti, 2023).

Meskipun demikian, efektivitas penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih perlu dikaji lebih dalam. Hal ini dikarenakan setiap mata pelajaran memiliki karakteristik yang berbeda, termasuk PAI yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Selain itu, kondisi sekolah, kesiapan guru, serta kemampuan teknologi peserta didik juga menjadi faktor yang memengaruhi keberhasilan implementasi media ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis efektivitas penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai sejauh mana *Quizizz* mampu meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran, serta menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang relevan di era digital saat ini.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experiment* (eksperimen semu) yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu desain penelitian yang melibatkan dua kelompok tidak dipilih secara acak, namun diberikan perlakuan yang berbeda. Kelompok eksperimen menggunakan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol menggunakan evaluasi konvensional berbasis kertas (*paper based test*) (Renggo & S Kom, 2022).

Penelitian ini dilaksanakan pada salah satu satuan pendidikan (SMP/MTs/SD sesuai objek penelitian) pada semester ganjil tahun ajaran berjalan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah tersebut. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, dengan mengambil dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel independen yaitu penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran, dan variabel dependen yaitu efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilihat dari hasil belajar dan respon peserta didik terhadap proses evaluasi (Moleong, 2021).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa cara, yaitu tes, angket, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan pada masing-masing kelas. Angket digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan *Quizizz*, khususnya terkait motivasi, minat, dan kemudahan dalam proses evaluasi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pelaksanaan evaluasi pembelajaran di kelas, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mendukung data penelitian seperti nilai siswa, perangkat pembelajaran, dan bukti pelaksanaan kegiatan (Iriani et al., 2022).

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik inferensial, yang meliputi uji normalitas untuk mengetahui distribusi data, uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok, serta uji hipotesis menggunakan uji t (independent sample t-test) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, digunakan juga uji N-Gain Score untuk melihat tingkat peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Pengambilan keputusan dalam penelitian ini didasarkan pada nilai signifikansi 0,05. Apabila nilai $\text{sig} < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sugiyono, 2022).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), diperoleh data bahwa terdapat perbedaan yang cukup jelas antara hasil belajar kedua kelompok tersebut.

Kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang masih menggunakan metode evaluasi konvensional berbasis kertas. Perbedaan ini dapat dilihat dari perubahan nilai rata-rata siswa setelah pelaksanaan pretest dan posttest, di mana kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif, menarik, dan tidak membosankan bagi peserta didik. Hal ini berdampak pada meningkatnya keterlibatan siswa dalam mengerjakan soal evaluasi, sehingga mereka lebih fokus dan termotivasi untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan evaluasi konvensional, meskipun tetap terjadi peningkatan hasil belajar, namun peningkatan tersebut relatif lebih rendah jika dibandingkan dengan kelas eksperimen. Hal ini mengindikasikan bahwa metode evaluasi yang digunakan masih kurang mampu memberikan stimulasi motivasi belajar secara optimal kepada siswa.

Secara lebih rinci, hasil analisis menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari hasil pretest ke posttest. Peningkatan ini menunjukkan adanya perbaikan pemahaman konsep siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam setelah diberikan perlakuan menggunakan *Quizizz*. Siswa menjadi lebih mudah memahami materi karena proses evaluasi yang dilakukan tidak hanya berfungsi sebagai penilaian, tetapi juga sebagai media penguatan pembelajaran melalui umpan balik langsung yang diberikan oleh sistem *Quizizz*. Hal ini membantu siswa dalam mengetahui kesalahan mereka secara cepat sehingga dapat memperbaiki pemahaman secara langsung.

Efektivitas Penggunaan *Quizizz* terhadap Hasil Belajar PAI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil yang cukup jelas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana kelas eksperimen yang menggunakan *Quizizz* memperoleh peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi setelah diberikan perlakuan dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan evaluasi konvensional. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media evaluasi berbasis digital mampu memberikan dampak yang lebih optimal terhadap pencapaian hasil belajar siswa (Aini & Rizki, 2022).

Efektivitas penggunaan *Quizizz* tersebut tidak terlepas dari karakteristiknya yang berbasis gamifikasi (*gamification learning*), yaitu konsep pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses evaluasi. Melalui fitur seperti skor langsung, peringkat (*leaderboard*), dan batas waktu pengerjaan, *Quizizz* mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih kompetitif namun tetap menyenangkan. Kondisi ini menjadikan proses evaluasi tidak lagi dipandang sebagai kegiatan yang menegangkan, melainkan sebagai aktivitas yang menarik dan menantang bagi peserta didik.

Selain itu, penggunaan *Quizizz* juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan dengan evaluasi konvensional. Siswa tidak hanya menjawab soal secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses evaluasi yang berlangsung secara real time. Interaksi ini mendorong siswa untuk lebih fokus dalam menjawab setiap pertanyaan karena adanya stimulus visual dan audio yang disediakan oleh platform *Quizizz*. Dengan demikian, keterlibatan siswa dalam proses evaluasi menjadi lebih tinggi, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar (Rahmawati, 2022).

Dari sisi psikologis, penggunaan *Quizizz* juga terbukti mampu mengurangi tingkat kejenuhan dan kecemasan siswa dalam menghadapi evaluasi pembelajaran. Evaluasi yang biasanya dianggap sebagai kegiatan yang menegangkan berubah menjadi lebih santai dan menyenangkan karena dikemas dalam bentuk permainan. Hal ini berdampak pada meningkatnya motivasi intrinsik siswa untuk mengikuti evaluasi dengan lebih serius dan bersemangat. Motivasi yang meningkat tersebut berpengaruh langsung terhadap kualitas jawaban yang diberikan oleh siswa.

Temuan ini juga sejalan dengan teori pembelajaran berbasis teknologi yang menyatakan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini mendukung pandangan bahwa integrasi teknologi dalam evaluasi pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam melakukan penilaian, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, hal ini menjadi sangat relevan karena pembelajaran tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga membutuhkan pendekatan yang mampu membangun minat dan keterlibatan siswa secara aktif (Ramadhan & Lestari, 2023).

Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa melalui *Quizizz*

Selain memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar, penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran juga berkontribusi signifikan dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan yang lebih tinggi pada nilai pretest ke posttest di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa siswa tidak hanya mengalami peningkatan dalam aspek penguasaan materi secara kuantitatif, tetapi juga menunjukkan adanya pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep yang diajarkan (Fauzi, 2022).

Pemahaman konsep yang lebih baik pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa *Quizizz* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi semata, tetapi juga sebagai media yang membantu proses pembelajaran berlangsung secara lebih efektif. Melalui penyajian soal yang interaktif dan berbasis teknologi, siswa didorong untuk berpikir lebih kritis dalam memahami setiap pertanyaan yang diberikan. Proses ini secara tidak langsung membantu siswa dalam menghubungkan materi yang dipelajari dengan konteks yang lebih luas, sehingga pemahaman mereka tidak bersifat hafalan semata, melainkan bersifat konseptual.

Salah satu faktor yang mendukung peningkatan pemahaman konsep siswa adalah adanya fitur *instant feedback* atau umpan balik langsung yang disediakan oleh Quizizz. Fitur ini memungkinkan siswa untuk langsung mengetahui jawaban yang benar maupun salah setelah mereka mengerjakan soal. Dengan adanya umpan balik secara real time, siswa dapat segera melakukan refleksi terhadap kesalahan yang dibuat, sehingga proses koreksi pemahaman dapat berlangsung secara cepat dan efektif. Hal ini berbeda dengan evaluasi konvensional yang biasanya memberikan umpan balik setelah seluruh proses penilaian selesai, sehingga proses refleksi siswa menjadi lebih lambat (Suryani & Hartono, 2023).

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, keberadaan umpan balik langsung ini memiliki peran yang sangat penting. Materi PAI tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan teoritis, tetapi juga pada pemahaman nilai-nilai agama yang harus diinternalisasi dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pemahaman konsep yang kuat menjadi hal yang sangat penting agar siswa tidak hanya mengetahui materi secara permukaan, tetapi juga mampu memahami makna dan relevansinya dalam kehidupan nyata.

Selain itu, penggunaan Quizizz juga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan partisipatif, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses evaluasi. Keterlibatan aktif ini turut memperkuat proses konstruksi pengetahuan dalam diri siswa, di mana mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga secara aktif memproses dan mengevaluasi pemahaman mereka sendiri. Dengan demikian, Quizizz dapat dikatakan sebagai media evaluasi yang tidak hanya berfungsi untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga berperan dalam meningkatkan kualitas pemahaman konsep siswa secara lebih komprehensif (Maharani, 2024).

Perbandingan Efektivitas Evaluasi Quizizz dan Evaluasi Konvensional

Jika dibandingkan dengan evaluasi konvensional, penggunaan Quizizz terbukti lebih efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Evaluasi konvensional pada umumnya masih bersifat satu arah, formal, dan cenderung hanya menekankan pada aspek pengukuran hasil belajar tanpa memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Kondisi ini sering kali membuat siswa merasa jenuh, kurang antusias, dan hanya menganggap evaluasi sebagai kegiatan administratif semata, bukan sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Sebaliknya, Quizizz menghadirkan pendekatan evaluasi yang lebih modern melalui integrasi teknologi dan konsep gamifikasi. Fitur-fitur seperti *leaderboard*, skor langsung, avatar, serta waktu pengerjaan yang terbatas menjadikan proses evaluasi lebih dinamis dan menyenangkan. Siswa tidak hanya dituntut untuk menjawab soal dengan benar, tetapi juga didorong untuk bersaing secara sehat dengan teman sekelasnya. Situasi ini menciptakan suasana kompetitif yang positif, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi (Iqbal & Dewi, 2023).

Selain itu, Quizizz memberikan pengalaman evaluasi yang lebih interaktif karena setiap siswa dapat langsung melihat hasil pekerjaannya secara real time. Hal ini berbeda dengan evaluasi konvensional yang biasanya membutuhkan waktu lebih lama untuk mengetahui hasil penilaian. Interaksi langsung ini membuat siswa lebih responsif terhadap proses belajar karena mereka dapat segera mengetahui kesalahan yang dilakukan dan memperbaikinya secara mandiri. Dengan demikian, proses evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur, tetapi juga sebagai bagian dari proses pembelajaran itu sendiri.

Perbedaan pendekatan antara Quizizz dan evaluasi konvensional inilah yang diduga menjadi salah satu faktor utama penyebab perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Evaluasi berbasis Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih fokus dan termotivasi dalam mengerjakan soal. Sementara itu, evaluasi konvensional yang bersifat statis cenderung kurang memberikan stimulasi yang cukup untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa (Oktaviani, 2022).

Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Peserta Didik

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat jauh lebih antusias ketika mengikuti evaluasi berbasis Quizizz dibandingkan dengan evaluasi konvensional. Antusiasme ini tampak dari respons cepat siswa dalam menjawab soal, meningkatnya fokus selama proses evaluasi berlangsung, serta adanya rasa ingin bersaing secara sehat dengan teman sekelasnya. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih hidup dan tidak membosankan (Syafi'i, 2023).

Peningkatan motivasi tersebut tidak terlepas dari karakteristik Quizizz yang menyajikan evaluasi dalam bentuk yang interaktif dan berbasis permainan (*gamification*). Tampilan visual yang menarik, penggunaan avatar, musik latar, serta sistem skor dan peringkat secara langsung menjadikan proses evaluasi terasa seperti permainan edukatif. Kondisi ini secara psikologis mampu menarik perhatian siswa dan mengurangi kejenuhan yang sering muncul dalam evaluasi konvensional yang bersifat monoton dan formal.

Motivasi belajar sendiri merupakan salah satu faktor internal yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Ketika peserta didik memiliki motivasi yang tinggi, maka mereka cenderung lebih fokus, aktif, dan serius dalam mengikuti proses pembelajaran maupun evaluasi. Dalam konteks penelitian ini, peningkatan motivasi tersebut tercermin dari meningkatnya partisipasi siswa selama proses evaluasi menggunakan Quizizz, di mana mereka lebih bersemangat dalam menjawab setiap soal yang diberikan dan berusaha memperoleh hasil terbaik (Handayani, 2024).

Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam proses evaluasi juga menunjukkan bahwa Quizizz mampu mendorong pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Siswa tidak lagi menjadi penerima informasi yang

pasif, melainkan terlibat secara aktif dalam proses evaluasi yang berlangsung. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa secara langsung berinteraksi dengan materi yang diuji melalui media digital.

Implikasi Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memberikan implikasi yang cukup signifikan, khususnya dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran di era digital saat ini. Perkembangan teknologi pendidikan menuntut adanya inovasi dalam metode pembelajaran maupun evaluasi, agar proses pendidikan tidak lagi bersifat monoton dan berpusat pada guru, tetapi lebih interaktif serta berpusat pada peserta didik. Dalam konteks ini, kehadiran Quizizz menjadi salah satu bentuk inovasi yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut (Zainuri & Lestari, 2022).

PAI sebagai mata pelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif berupa penguasaan materi, tetapi juga mencakup aspek afektif dan pembentukan nilai-nilai spiritual dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran dan evaluasi dalam PAI membutuhkan pendekatan yang tidak hanya menekankan pada hasil akhir, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menarik, serta mampu menumbuhkan kesadaran dan penghayatan terhadap nilai-nilai keislaman. Dalam hal ini, penggunaan Quizizz dapat membantu menciptakan suasana evaluasi yang lebih variatif dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih mudah terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, Quizizz juga memberikan implikasi positif bagi guru dalam melaksanakan proses evaluasi pembelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai evaluator, tetapi juga sebagai fasilitator yang memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Melalui Quizizz, proses penilaian dapat dilakukan secara lebih cepat, praktis, dan otomatis, sehingga guru dapat lebih fokus pada analisis hasil belajar dan tindak lanjut pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz tidak hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga memberikan kemudahan bagi guru dalam mengelola proses evaluasi (Putra & Kurniawati, 2023).

Lebih jauh, penggunaan Quizizz juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada pengembangan keterampilan literasi digital, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas peserta didik. Integrasi teknologi dalam proses evaluasi pembelajaran membantu siswa untuk lebih terbiasa menggunakan perangkat digital secara positif dalam konteks pendidikan. Selain itu, suasana evaluasi yang interaktif juga mendorong keterlibatan aktif siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak sekadar berorientasi pada nilai semata.

Keterbatasan dalam Penerapan Quizizz

Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, namun dalam praktiknya penggunaan media ini juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Keterbatasan tersebut penting untuk dikaji agar implementasi Quizizz dalam pembelajaran dapat dilakukan secara lebih optimal dan tidak menimbulkan hambatan dalam proses evaluasi. Salah satu keterbatasan utama dalam penerapan Quizizz adalah ketergantungan terhadap perangkat teknologi dan koneksi internet yang stabil. Karena Quizizz merupakan platform berbasis digital, maka keberhasilan pelaksanaannya sangat dipengaruhi oleh ketersediaan fasilitas seperti smartphone, laptop, serta jaringan internet yang memadai. Apabila fasilitas tersebut tidak tersedia atau koneksi internet tidak stabil, maka proses evaluasi dapat terganggu, seperti keterlambatan akses, kesulitan login, hingga tidak maksimalnya pelaksanaan kuis. Kondisi ini tentu dapat memengaruhi efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan (Sari & Malik, 2024).

Selain faktor teknis, keterbatasan lainnya juga terletak pada perbedaan tingkat literasi digital peserta didik. Tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam menggunakan teknologi, sehingga dalam pelaksanaannya masih diperlukan arahan dan bimbingan dari guru. Siswa yang kurang terbiasa dengan penggunaan aplikasi digital berpotensi mengalami kesulitan dalam mengikuti evaluasi, meskipun secara konsep materi sudah dipahami dengan baik. Oleh karena itu, peran guru menjadi sangat penting dalam memberikan pendampingan agar seluruh siswa dapat beradaptasi dengan penggunaan Quizizz secara efektif.

Lebih lanjut, penggunaan Quizizz juga perlu ditempatkan secara proporsional dalam proses pembelajaran. Meskipun memiliki berbagai keunggulan, Quizizz tidak sepenuhnya dapat menggantikan evaluasi konvensional, terutama dalam kondisi tertentu yang membutuhkan penilaian secara manual atau mendalam. Oleh karena itu, Quizizz lebih tepat digunakan sebagai media evaluasi pendukung yang melengkapi metode penilaian tradisional, sehingga proses evaluasi dapat berlangsung lebih variatif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Yusuf & Ananda, 2023).

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai efektivitas penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan evaluasi konvensional. Hal ini dibuktikan dari hasil peningkatan nilai pretest ke posttest serta hasil uji N-Gain yang menunjukkan kategori lebih baik pada kelas eksperimen. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Secara keseluruhan, penggunaan Quizizz memberikan dampak positif dalam menciptakan

evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan tidak membosankan. Oleh karena itu, Quizizz dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran berbasis digital yang relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, khususnya dalam meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah.

V. REFERENSI

- Aini, Nurul, and Muhammad Rizki. "Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 12, no. 1 (2023): 45–56.
- Desya, Ratih Sukma, and Wirdati. "Efektivitas Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Keaktifan Belajar PAI." *YASIN: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Islam* 3, no. 6 (2023): 1530–36. <https://doi.org/10.58578/yasin.v3i6.2696>.
- Fauzi, Ahmad. "Gamifikasi Dalam Pembelajaran: Dampak Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Modern* 8, no. 2 (2022): 77–88.
- Handayani, Fitri. "Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran PAI: Analisis Penggunaan Quizizz Di Sekolah." *Jurnal Tarbiyah Digital* 5, no. 2 (2024): 55–67.
- Hanif, Muh., and Binti Rofingatun Ningamah. "The Use of Quizizz Application on Islamic Education (PAI) Learning in the New Normal Era." *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 27, no. 2 (2022): 198–213. <https://doi.org/10.24090/insania.v27i2.6918>
- Iqbal, Muhammad, and Sari Dewi. "Perbandingan Evaluasi Konvensional Dan Evaluasi Berbasis Digital (Quizizz) Dalam Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi* 10, no. 2 (2023): 98–109.
- Iriani, Nisma, G A K R S Dewi, Sudjud, A S D Talli, S E Mm, S P Surianti, and T Nuraya. *Metodologi Penelitian*. Rizmedia Pustaka Indonesia, 2022.
- Khulud, Hanifah. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa." *TSAQOFAH: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2023): 804–16. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i2.2385>
- Maharani, Dinda. "Efektivitas Instant Feedback Quizizz Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa." *Jurnal Pendidikan Digital* 7, no. 4 (2024): 150–62.
- Moleong, L. J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021.
- Nirmalasari, S P I, and M M I Susanti. "Efektivitas Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7, no. 2 (2023): 1286–94. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.5231>
- Oktaviani, Rina. "Efektivitas Media Digital Dalam Pembelajaran Abad 21: Studi Komparatif Quizizz Dan Metode Tradisional." *Jurnal Inovasi Guru Indonesia* 6, no. 1 (2022): 25–36.
- Putra, R, and N Kurniawati. "Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Quizizz Berbasis Pretest-Posttest." *Jurnal Edukasi Dan Inovasi Pendidikan* 6, no. 3 (2023): 145–56.
- Rahmawati, Siti. "Analisis Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Quizizz Dan Evaluasi Konvensional." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 10, no. 2 (2022): 112–21.
- Ramadhan, Fajar, and Dwi Lestari. "Efektivitas Media Quizizz Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Inovasi Pendidikan* 9, no. 3 (2023): 201–10.
- Renggo, Yuniarti Reny, and S Kom. "Populasi Dan Sampel Kuantitatif." *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi* 43 (2022).
- Sari, Winda, and Abdul Malik. "Uji Efektivitas Media Quizizz Menggunakan N-Gain Score Dalam Pembelajaran IPA." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 10, no. 1 (2024): 33–45.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Suryani, Lilis, and Rudi Hartono. "Penggunaan Quizizz Dalam Meningkatkan Partisipasi Dan Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 11, no. 1 (2023): 33–44.
- Syafi'i, Muhammad. "Implementasi Media Quizizz Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital." *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 9, no. 3 (2023): 120–31.
- Yusuf, M, and S Ananda. "Gamifikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Partisipasi Belajar Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia* 9, no. 2 (2023): 60–72.
- Zainuri, Ahmad, and Tika Lestari. "Efektivitas Penggunaan Quizizz Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring." *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran* 11, no. 2 (2022): 89–100.