

IMPLEMENTASI APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP BELL SURABAYA

Ihya' Ulumuddin

ihyaadien@gmail.com

(STAI Ihyaul Ulum Gresik)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media evaluasi berbasis aplikasi Quizizz dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode pengumpulan data melalui wawancara dan observasi. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz mempermudah guru dalam merancang soal-soal yang beragam dan selaras dengan kompetensi dasar. Selain itu, aplikasi ini memungkinkan pemberian umpan balik secara langsung kepada peserta didik. Dari sisi peserta didik, penggunaan Quizizz meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar, yang tercermin dari partisipasi aktif dan hasil evaluasi yang semakin baik. Walaupun terdapat kendala seperti ketergantungan pada jaringan internet, kelebihan Quizizz dalam hal fleksibilitas dan kemudahan akses memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran yang lebih interaktif dan dinamis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Quizizz merupakan alternatif yang efektif dan praktis dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), dan juga sejalan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital saat ini.

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz; Evaluasi Pembelajaran; Pendidikan Islam

Abstract

This study aims to develop an evaluation media based on the Quizizz application. This study uses a qualitative approach with data collection methods through interviews and observations. The results of the study indicate that the use of the Quizizz application makes it easier for teachers to design diverse questions that are in accordance with basic competencies. In addition, this application allows direct feedback to be given to students. From the student's perspective, the use of Quizizz increases engagement and motivation to learn as reflected in active participation and better evaluation results. Although there are obstacles such as dependence on the internet network, the advantages of Quizizz in terms of flexibility and ease of access provide a positive contribution to a more interactive and dynamic learning process. Therefore, it can be concluded that Quizizz is an effective and practical alternative in implementing the evaluation of Islamic Religious Education (PAI) learning, and is also in accordance with the needs of learning in the current digital era.

Keywords: Quizizz Application; Learning Evaluation; Islamic Education

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi telah menimbulkan tantangan baru dalam sektor pendidikan. Tuntutan masyarakat yang terus berkembang mendorong perlunya perbaikan dan transformasi dalam sistem pendidikan agar mampu menjawab kebutuhan zaman. Hal ini menegaskan pentingnya penguasaan berbagai kompetensi oleh setiap individu sebagai bagian dari peningkatan kualitas sumber daya manusia di Indonesia. Pendidikan memiliki peranan sentral dalam menjawab tantangan era global, di mana sistem pendidikan yang ideal adalah yang mampu menyiapkan peserta didik untuk bersaing secara global.¹ Di antara komponen pendidikan yang berperan strategis adalah Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya di negara seperti Indonesia yang mayoritas penduduknya memeluk agama Islam. PAI tidak hanya menyampaikan ajaran agama, tetapi juga berkontribusi dalam pembentukan karakter, moral, dan etika peserta didik.

PAI merupakan mata pelajaran wajib di berbagai jenjang pendidikan di Indonesia, termasuk tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Mata pelajaran ini bertujuan² untuk menginternalisasi nilai-nilai spiritual ke dalam diri peserta didik, yang aplikasinya tidak hanya terbatas pada ranah religius, tetapi juga pada pembangunan masyarakat yang adil dan bermoral. Melalui pembelajaran PAI, peserta didik diarahkan untuk mengaktualisasikan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat luas.

Dalam proses pembelajaran, evaluasi menjadi aspek yang sangat penting karena berfungsi sebagai alat ukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Dalam konteks PAI, evaluasi berfungsi tidak hanya untuk menilai aspek kognitif, tetapi juga dimensi afektif dan psikomotorik yang menjadi ciri khas pembelajaran nilai dan moral. Evaluasi yang komprehensif dibutuhkan untuk menilai pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran Islam oleh peserta didik. Lebih dari itu, evaluasi juga memberikan informasi penting bagi guru untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, termasuk mengidentifikasi kesulitan peserta didik

¹ Oktarina, Nina. "Peranan Pendidikan Global Dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia." *Dinamika Pendidikan Unnes*, vol. 2, no. 3, 2007. (190)

² Hidayat, T., & Kosasih, A. (2019). Analisis Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah Serta Implikasinya dalam Pembelajaran PAI di Sekolah. *Murobbi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 45–69.

dan menentukan pendekatan pengajaran yang lebih tepat. Dalam hal ini, evaluasi berperan dalam mengukur pertumbuhan spiritual dan akhlak peserta didik yang menjadi tujuan utama pembelajaran PAI.

Di era digital saat ini, integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran menjadi sangat relevan dan strategis. Melalui pemanfaatan teknologi dalam pendidikan akan mampu menciptakan proses belajar yang lebih dinamis dan interaktif, sehingga meningkatkan partisipasi aktif peserta didik.³ Penggunaan platform digital, aplikasi pembelajaran daring, dan alat evaluasi berbasis teknologi memberikan fleksibilitas dalam penyampaian materi dan proses penilaian. Teknologi menjadi sarana yang efektif dalam menjembatani kesenjangan akses pendidikan, terutama selama masa pandemi ketika pembelajaran jarak jauh menjadi kebutuhan mendesak.

Salah satu aplikasi yang banyak digunakan untuk evaluasi pembelajaran berbasis digital adalah Quizizz, sebuah platform kuis interaktif yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Aplikasi ini memungkinkan pelaksanaan evaluasi secara menyenangkan dan mudah diakses melalui berbagai perangkat. Dengan fitur-fitur yang menarik dan *user-friendly*, Quizizz memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses evaluasi.

SMP BELL Surabaya merupakan salah satu sekolah yang telah mengimplementasikan teknologi dalam kegiatan pembelajarannya, termasuk dalam pembelajaran PAI. Sekolah ini mengadopsi aplikasi Quizizz sebagai bagian dari upaya inovatif untuk memperbarui metode evaluasi sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik masa kini. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI bertujuan untuk menciptakan pengalaman evaluasi yang lebih menarik dan efisien. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik secara *real-time* dan menyeluruh, sehingga dapat digunakan untuk menganalisis capaian pembelajaran secara lebih akurat.⁴

Lebih jauh, penggunaan aplikasi Quizizz membantu mengatasi hambatan evaluasi konvensional, seperti keterbatasan waktu dan sumber daya. Dengan

³ Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133.

⁴ Gamar Al Haddar dan Maulana Adam Juliano. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.6 4794–4801

fleksibilitas akses yang ditawarkan, guru dapat melaksanakan evaluasi secara berkala dan berkesinambungan, yang pada akhirnya dapat memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi PAI. Meski demikian, penggunaan teknologi ini juga membawa tantangan, seperti kesiapan prasarana serta kompetensi digital yang harus dimiliki oleh guru dan peserta didik. Oleh karena itu, integrasi teknologi harus tetap memperhatikan keseimbangan dengan metode pembelajaran konvensional agar tujuan pembelajaran PAI tercapai secara menyeluruh.

Merujuk pada penelitian yang pernah dilakukan oleh Acep Mulyadi, Yosse Amanda Pratama, Muhammad Syakhil Afkar Ramadhani, Alfi Husaini, dan Muhammad Rijal Fadhilah menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran pada siswa kelas XI MIPA 3 di SMA Negeri 1 Setu Kabupaten Bekasi dalam pembelajaran PAI.⁵ Hasil serupa juga ditemukan dalam studi yang dilakukan oleh Lesti Kartika, Winda Novianti, dan Malang Khairun Nizar⁶ yang menyimpulkan bahwa pemanfaatan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran PAI di SMAN 1 Tebing Tinggi tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memberikan umpan balik langsung kepada guru dan berdampak positif terhadap pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Oleh karena itu, penting untuk mengkaji lebih lanjut implementasi Quizizz dalam konteks sebagai media evaluasi pembelajaran PAI di SMP BEL Surabaya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris yang bermanfaat sebagai acuan bagi institusi pendidikan lain yang bermaksud menerapkan pendekatan serupa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di era digital ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk menggali secara mendalam bagaimana pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran PAI di SMP BELL Surabaya. Pendekatan kualitatif sesuai untuk memahami fenomena dari sudut pandang

⁵ Acep Mulyadi, dkk., Implementasi Media *Quizizz* Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol. 6, No. 1, Juni, 2024, 644.

⁶ Lesti Kartika, dkk., Penggunaan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Pendidikan di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Kab. Serdang Bedagai. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*. Vol. 2 Nomor 1, Oktober 2024. 296.

partisipan secara langsung dalam konteks tertentu, dalam hal ini guru dan peserta didik di SMP BELL Surabaya yang menggunakan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran. Penelitian dilakukan di SMP BELL Surabaya dengan subjek penelitian yang melibatkan guru PAI dan peserta didik kelas VII pada tanggal 22 – 29 April 2025. Guru PAI yang menggunakan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran dan peserta didik yang menjadi peserta evaluasi dipilih secara purposif, yakni mereka yang dianggap memiliki pengalaman dan informasi relevan terkait penggunaan Quizizz. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada penerapan aktif aplikasi Quizizz di sekolah tersebut.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan beberapa teknik, yaitu wawancara mendalam dan observasi.⁷ Wawancara dilakukan dengan guru PAI yang menggunakan Quizizz dalam evaluasi untuk mengetahui persepsi, pengalaman, serta kendala yang dihadapi, dan dengan peserta didik untuk mengetahui respons mereka terhadap aplikasi ini. Observasi langsung dilakukan untuk melihat interaksi peserta didik dengan aplikasi serta dinamika selama evaluasi berlangsung.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Langkah-langkahnya meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan merangkum dan memfokuskan pada hal-hal penting dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif untuk menggambarkan bagaimana aplikasi Quizizz digunakan dalam evaluasi. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian mengenai efektivitas penggunaan Quizizz. Untuk memastikan validitas dan reliabilitas data, penelitian ini menggunakan triangulasi dengan memverifikasi data dari berbagai sumber, yaitu guru, peserta didik, dan dokumen hasil evaluasi.

Hasil observasi juga dibandingkan dengan hasil wawancara untuk mendapatkan gambaran yang lebih objektif dan menyeluruh. Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan (pengajuan izin penelitian), pelaksanaan (pengumpulan data melalui wawancara, dan observasi), analisis data, serta pelaporan hasil. Dengan metode ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif tentang pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi dalam pembelajaran PAI di

⁷ Sujarweni, V. W. (2014). Metodologi penelitian. Yogyakarta: Pustaka Baru Perss, h. 297.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Aplikasi Quizizz

Aplikasi Quizizz mulai populer sebagai media pembelajaran sejak pembelajaran online menjadi kebutuhan utama selama pandemi Covid-19 di Indonesia. Aplikasi ini tidak hanya diminati karena kebutuhan mendesak pada masa pandemi, tetapi juga karena kemampuannya yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan fitur-fitur yang interaktif dan menyenangkan, Quizizz berhasil menarik minat peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Di tengah kemajuan teknologi yang pesat, penggunaan aplikasi seperti Quizizz semakin relevan dan efektif untuk mendukung pembelajaran yang inovatif dan efisien.

Quizizz juga menjadi salah satu inovasi dalam kegiatan evaluasi pembelajaran, terutama untuk penilaian formatif. Aplikasi ini sangat fleksibel dan bisa digunakan di mana saja, sehingga peserta didik dapat mengikuti kuis interaktif dengan berbagai pilihan jawaban.⁸ Selain itu, guru juga dapat menambahkan gambar sebagai latar belakang soal dan menyesuaikan pengaturan soal sesuai kebutuhan pembelajaran. Setelah kuis selesai dibuat, peserta didik dapat mengaksesnya melalui kode unik yang dihasilkan oleh aplikasi. Quizizz mendukung strategi pembelajaran yang menarik tanpa mengurangi esensi dari pembelajaran itu sendiri, sehingga peserta didik tetap terlibat aktif sejak awal.⁹

Aplikasi Quizizz menawarkan pendidikan berbasis game yang menggabungkan unsur multi-pemain, menjadikan pembelajaran di kelas lebih interaktif dan menyenangkan.¹⁰ Selain itu juga menekankan bahwa fitur-fitur dalam Quizizz sangat memudahkan guru dan peserta didik dalam proses belajar.

⁸ Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.

⁹ Roysa Mila dan Anisa Hartani. Aplikasi Daring Quizizz sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 13(2) Desember 2020 315-326

¹⁰ Tiara Hanandita. 2022. Game Based Learning Berbasis Quizizz Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Di Era New Normal. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 7, No. 2 2022 h.202

Sejak diluncurkan pada tahun 2015, Quizizz telah berkembang menjadi platform kuis multiplayer yang digunakan baik di dalam maupun di luar kelas. Aplikasi ini juga memungkinkan guru untuk membuat penilaian yang menarik bagi peserta didik. Selain menampilkan peringkat berdasarkan jawaban peserta didik, hasil evaluasi juga bisa diekspor dalam format Excel, sehingga memudahkan guru untuk menganalisis hasil kuis.¹¹

2. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses pendidikan yang tidak dapat diabaikan oleh setiap guru. Sebagai rangkaian dari proses pembelajaran, evaluasi berfungsi untuk mengukur efektivitas pengajaran dan memahami sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Menurut Febriana, evaluasi pembelajaran adalah suatu proses berkelanjutan tentang pengumpulan dan penafsiran informasi, dalam menilai (*assessment*) keputusan yang dibuat untuk merancang suatu sistem pembelajaran.¹² Dengan demikian, evaluasi tidak hanya berperan sebagai alat ukur, tetapi juga sebagai alat bantu bagi guru dalam merancang strategi pengajaran yang lebih baik.

Setiap guru wajib melaksanakan evaluasi dalam proses pembelajaran yang mereka lakukan. Tanpa evaluasi yang memadai, guru akan kesulitan untuk mengetahui apakah metode pengajaran yang digunakan efektif atau tidak. Hasil evaluasi dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan, sekaligus menjadi pertimbangan dalam menentukan langkah-langkah pembelajaran selanjutnya. Bentuk evaluasi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sangat beragam, dan tidak selalu harus berupa ujian. Guru memiliki kebebasan untuk menentukan jenis evaluasi yang paling sesuai dengan konteks pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Evaluasi dapat dilakukan dalam berbagai format, termasuk memberi tugas, mengadakan diskusi, melakukan tanya jawab, atau meminta peserta didik untuk mengemukakan pendapat. Semua bentuk ini memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, dan guru perlu mempertimbangkan mana yang

¹¹ Nur Indah Kurniawati, dkk., Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI di SMPN 19 Surabaya. Ta'dib: Jurnal Pendidikan Agama Islam. Vol. 4 No. 4 2024 h. 13

¹² Rina Febriana. (2019). Evaluasi Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara, h.1

paling efektif untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Ujian berbasis komputer, misalnya, memungkinkan peserta didik untuk mengerjakan soal di komputer atau perangkat mobile, memberikan akses yang lebih luas dan juga meningkatkan pengalaman belajar mereka.

Melalui penggunaan berbagai bentuk evaluasi, guru dapat lebih mudah menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Misalnya, dengan adanya evaluasi berbasis tugas, peserta didik dapat lebih banyak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan guru dapat mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Selain itu, dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendiskusikan materi, guru dapat mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif, serta meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi mereka.

3. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran PAI di SMP BELL Surabaya

Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis internet yang dimanfaatkan untuk keperluan kegiatan belajar mengajar. Aplikasi tersebut memiliki fitur game, kuis, survey, dan diskusi. Materi pembelajaran yang ada di dalam aplikasi Quizizz ini dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi materi yang dibuat sendiri oleh pendidik.¹³ Untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, guru diharapkan mampu beradaptasi dengan perubahan kondisi, ilmu pengetahuan serta teknologi.

Penerapan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP BELL Surabaya dimulai dengan perencanaan matang oleh guru. Guru PAI di sekolah ini merancang soal-soal evaluasi yang sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai berdasarkan Kurikulum Merdeka. Langkah pertama yang dilakukan oleh guru adalah menyusun soal-soal evaluasi melalui aplikasi Quizizz. Soal-soal tersebut dirancang dengan variasi, seperti pilihan ganda, isian singkat, dan kuis interaktif, untuk mengakomodasi berbagai jenis materi yang diajarkan dalam PAI, mulai dari materi sejarah kebudayaan Islam, aqidah, hingga fikih.

¹³ Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29.

4. Dampak Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI di SMP BELL Surabaya

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI di SMP BELL Surabaya, Quizizz terbukti memberikan kemudahan dalam mengelola evaluasi pembelajaran secara lebih efisien. Guru dapat dengan mudah menyusun soal yang beragam sesuai dengan capaian pembelajaran yang diajarkan, sekaligus mengatur waktu untuk setiap soal. Kemudahan ini memberi lebih banyak waktu bagi guru untuk mempersiapkan materi ajar secara lebih mendalam. Hasil dari observasi di lapangan juga menunjukkan bahwasanya peserta didik terlibat lebih aktif dan antusias selama proses evaluasi menggunakan Quizizz. Fitur-fitur seperti leaderboard, poin instan, dan grafik skor yang tampil setelah peserta didik menjawab setiap soal menambah elemen kompetisi dan interaksi yang menyenangkan. Berdasarkan wawancara dengan beberapa peserta didik, mereka mengungkapkan bahwa fitur ini membuat mereka merasa lebih termotivasi untuk memberikan yang terbaik dalam setiap soal.

Efektivitas Quizizz dalam mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi PAI di SMP BELL Surabaya dapat dianalisis dari hasil evaluasi peserta didik yang diperoleh melalui aplikasi tersebut. Berdasarkan data yang diambil dari hasil kuis di beberapa kelas, guru menemukan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi PAI meningkat signifikan setelah menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata peserta didik dalam beberapa evaluasi berturut-turut. Quizizz juga memungkinkan guru untuk melihat secara rinci soal-soal mana yang paling sering dijawab salah, sehingga guru dapat dengan cepat mengidentifikasi bagian-bagian materi yang perlu diperbaiki atau dijelaskan kembali. Dengan cara ini, Quizizz membantu guru untuk lebih memahami proses belajar peserta didik secara lebih mendalam.

5. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Aplikasi Quizizz

Penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi dalam proses pembelajaran telah menjadi semakin populer, terutama karena berbagai keunggulan yang ditawarkannya. Salah satu kelebihan utama dari Quizizz adalah tingkat interaktivitas yang tinggi. Dengan fitur-fitur menarik seperti leaderboard, poin

instan, dan grafik skor, Quizizz menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan kompetitif. Hal ini mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dan memberikan yang terbaik dalam setiap kuis yang mereka ikuti.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI di SMP BELL Surabaya, mengatakan bahwa penerapan elemen gamifikasi dalam aplikasi seperti Quizizz dapat secara signifikan meningkatkan motivasi peserta didik dan membuat mereka lebih bersemangat untuk belajar. Interaktivitas ini menjadikan pembelajaran tidak hanya informatif, tetapi juga menyenangkan, sehingga meningkatkan kemampuan peserta didik untuk mengingat informasi yang dipelajari.

Kelebihan lainnya dari Quizizz adalah fleksibilitas dalam pembuatan dan pelaksanaan kuis. Guru memiliki kebebasan untuk menyusun kuis sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan kompetensi yang ingin dicapai. Mereka dapat memilih berbagai jenis pertanyaan, mulai dari pilihan ganda hingga isian singkat, serta menambahkan elemen visual seperti gambar atau video untuk meningkatkan daya tarik kuis. Noor menjelaskan bahwa kemudahan dalam mengatur kuis dan menyesuaikan tingkat kesulitan membuat Quizizz menjadi alat yang sangat berguna untuk penilaian formatif. Dengan fleksibilitas ini, guru dapat menilai pemahaman peserta didik dengan cara yang lebih kreatif dan menarik.

Kemudahan akses juga merupakan salah satu keunggulan signifikan dari Quizizz. Aplikasi ini dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, dan smartphone, selama ada koneksi internet. Ini berarti peserta didik dapat mengikuti kuis kapan saja dan di mana saja, baik di dalam maupun di luar kelas. Proses pengunduhan dan penggunaan aplikasi ini juga sangat sederhana, sehingga peserta didik dari berbagai latar belakang dapat dengan mudah memanfaatkan fitur-fitur yang ada. Dengan kemudahan akses ini, Quizizz memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan. Menurut Rofiqoh (2021) mencatat bahwa keterbatasan infrastruktur internet, terutama di daerah-daerah yang kurang berkembang, menjadi tantangan serius dalam pelaksanaan evaluasi berbasis teknologi. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan alternatif lain dalam

situasi di mana akses internet terbatas.

Keterbatasan teknis juga menjadi perhatian lain yang mungkin dihadapi saat menggunakan Quizizz. Meskipun aplikasi ini dirancang untuk menjadi user-friendly, tidak semua peserta didik merasa nyaman dengan teknologi baru. Beberapa peserta didik mungkin membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan antarmuka dan fitur yang disediakan, yang dapat mempengaruhi performa mereka selama evaluasi.

Secara keseluruhan, penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi dalam pembelajaran memiliki banyak kelebihan, seperti interaktivitas, fleksibilitas, dan kemudahan akses. Namun, penting bagi guru untuk juga menyadari dan mempertimbangkan kekurangan yang ada, seperti ketergantungan pada koneksi internet dan keterbatasan teknis. Dengan memahami tantangan ini setidaknya guru tetap dapat memaksimalkan potensi Quizizz sebagai alat bantu dalam proses evaluasi, sehingga meningkatkan pengalaman belajar peserta didik secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Berdasarkan berbagai penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwasanya penerapan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP BELL Surabaya terbukti efektif. Dengan elemen gamifikasi dan interaktivitas, Quizizz menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan memotivasi peserta didik, serta memungkinkan guru merancang soal yang variatif sesuai dengan kurikulum merdeka dan pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran PAI untuk lebih meningkatnya motifasi belajar bagi peserta didik.

A. DAFTAR PUSTAKA

- Acep Mulyadi, dkk., Implementasi Media *Quizizz* Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol. 6, No. 1, Juni, 2024
- Gamar Al Haddar dan Maulana Adam Juliano. Analisis Media Pembelajaran *Quizizz* dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.6 (2021)
- Hidayat, T., & Kosasih, A. Analisis Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan

- Dasar dan Menengah Serta Implikasinya dalam Pembelajaran PAI di Sekolah. Murobbi : Jurnal Ilmu Pendidikan, (2019).
- Lesti Kartika, dkk., Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Pendidikan di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Kab. Serdang Bedagai. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*. Vol. 2 Nomor 1, Oktober 2024.
- Noor, S. Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7. 2020
- Nur Indah Kurniawati, dkk., Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI di SMPN 19 Surabaya. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol. 4 No. 4 2024
- Oktarina, Nina. "Peranan Pendidikan Global Dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia." *Dinamika Pendidikan Unnes*, vol. 2, no. 3, 2007.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1)
- Rina Febriana. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. 2019
- Roysa Mila dan Anisa Hartani. Aplikasi Daring Quizziz sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 13(2) Desember 2020
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1)
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metodelogi penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Perss
- Tiara Hanandita. 2022. Game Based Learning Berbasis Quizizz Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Di Era New Normal. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 7, No. 2 2022