
Transformasi Evaluasi Pembelajaran PAI berbasis Digital: Optimalisasi Media Quizizz sebagai Alat Ukur Adaptif**Innayatul Magfirah¹, Fudla Afiyati², Abdul Bashith³**^{1,2,3} UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, IndonesiaE-mail korespondensi: innayatulmagfirah@gmail.com

DOI: 10.47435/al-qalam.v17i1.3949

Submission Track:[Diterima: 11 Juni 2025.](#) [Disetujui: 30 Juni 2025.](#) [Dipublikasikan: 30 Juni 2025.](#)

Copyright © 2025 Innayatul Magfirah, Fudla Afiyati, Abdul Bashith

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](#)**Abstract**

Digital transformation in the world of education has driven innovation in learning evaluation methods, including in Islamic Religious Education (PAI). This study aims to examine the use of the Quizizz application as an adaptive measuring tool in evaluating PAI learning. By using a literature review study approach such as from several journals or books or other references. The results of the study show that Quizizz is able to increase student participation, provide instant feedback, and adjust the level of difficulty of questions based on the abilities of the participants. In addition, this platform supports more interactive and enjoyable learning without reducing the essence of cognitive or affective assessment in PAI. Optimizing Quizizz also helps teachers analyze learning outcomes quickly and accurately. In conclusion, digitalization of evaluation through Quizizz is an effective strategy for creating adaptive, efficient, and relevant evaluations to the needs of the digital generation.

Keywords: Learning Evaluation; Islamic Religious Education; Digitalization; Quizizz; Adaptive Measuring Tools

Abstrak

Transformasi digital dalam dunia pendidikan telah mendorong inovasi dalam metode evaluasi pembelajaran, termasuk pada Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai alat ukur adaptif dalam evaluasi pembelajaran PAI. Dengan menggunakan pendekatan studi literatur review seperti dari beberapa jurnal atau buku atau referensi lainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz mampu meningkatkan partisipasi siswa, memberikan umpan balik instan, serta menyesuaikan tingkat kesulitan soal berdasarkan kemampuan peserta. Selain itu, platform ini mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan tanpa mengurangi esensi penilaian kognitif maupun afektif dalam PAI. Optimalisasi Quizizz juga membantu guru dalam melakukan analisis hasil belajar secara cepat dan akurat. Kesimpulannya, digitalisasi evaluasi melalui Quizizz merupakan strategi efektif untuk menciptakan evaluasi yang adaptif, efisien, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran; Pendidikan Agama Islam; Digitalisasi; Quizizz; Alat Ukur Adaptif

1. Pendahuluan

Transformasi teknologi digital telah memberikan kontribusi yang substansial terhadap perubahan dalam berbagai sektor kehidupan, khususnya dalam ranah pendidikan. Transformasi digital ini menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran, terutama pada aspek evaluasi yang menjadi bagian penting menilai tingkat penguasaan kompetensi oleh peserta didik. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), evaluasi tidak hanya bertujuan menilai kemampuan kognitif siswa, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik yang merefleksikan penghayatan dan pengamalan nilai-nilai keislaman. Namun demikian, model evaluasi konvensional yang masih banyak digunakan dinilai

kurang efektif dalam menjawab tantangan pembelajaran di era digital. Pengaruh motivasi belajar siswa akan berdampak pada prestasi belajar siswa. Menurut Slameto dalam Ariani, faktor internal dan eksternal biasanya mempengaruhi hasil belajar. Faktor internal meliputi disiplin akademis, atribut fisik (atribut fisik siswa), dan atribut psikologis (motivasi, bakat, minat, dan kecerdasan). Sebaliknya, faktor ekstrinsik adalah faktor yang berasal dari luar kendali siswa dan meliputi faktor lingkungan dan teknologi (kurikulum, metode, media pembelajaran, fasilitas sekolah, dan peran guru). Buruknya prestasi belajar dibuktikan mengalami penurunan nilai prestasi siswa sebesar poin. Menurut Hamalik, penggunaan media pendidikan dalam kegiatan pendidikan tidak hanya meningkatkan motivasi dan keinginan serta minat siswa tetapi juga berdampak negatif pada kesejahteraan psikologis mereka (Ariani & Widodfo, 2020).

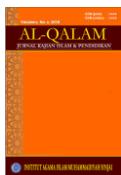
Evaluasi yang bersifat monoton, kurang interaktif, dan lambat dalam penyampaian umpan balik menjadi kendala dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, diperlukan alternatif alat evaluasi yang lebih adaptif, interaktif, dan mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Salah satu solusi yang dapat diadopsi adalah pemanfaatan aplikasi digital seperti Quizizz. Platform ini memungkinkan guru untuk merancang evaluasi berbasis kuis interaktif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan siswa. Selain menyajikan soal dalam bentuk yang menarik, Quizizz juga menawarkan fitur analisis hasil belajar secara instan, yang sangat membantu dalam proses penilaian formatif maupun sumatif. Aplikasi kuis dirancang untuk Mendorong keberhasilan belajar, menciptakan tantangan belajar, serta menjadi kreatif dan aktif. Menurut Ali M., kuis, salah satu permainan edukatif, dapat bermanfaat untuk motivasi siswa dan, pada akhirnya, memberikan pengaruh buruk terhadap pencapaian belajar siswa. Quizizz adalah platform media pendidikan berbasis permainan. Quizizz memungkinkan siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Quizizz memungkinkan guru untuk melihat hasil siswa saat mereka menyelesaikan pertanyaan mereka. Selain itu, media pendidikan ini membantu guru mengatur waktu yang diberikan kepada siswa, sehingga dapat juga digunakan sebagai alat bagi siswa untuk mempelajari materi dengan cepat dan akurat (Khoirunnisa et al., 2021).

Seiring perkembangan tersebut, berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran. Dalam Penelitian (Ilahi et al., 2025) membuktikan bahwa penggunaan *Google Forms*, Quizizz, dan *GradeScope* dapat meningkatkan efisiensi dan objektivitas penilaian di MA Zainul Hasan, meskipun masih terdapat kendala teknis seperti keterbatasan infrastruktur dan pengawasan. (Hanifah et al., 2024) melalui kajian literatur menunjukkan bahwa aplikasi-aplikasi seperti Quizizz, Canva, dan Smart Tajwid mampu meningkatkan interaksi dan motivasi siswa, meski belum sepenuhnya terintegrasi dengan tujuan kurikulum PAI. Sementara itu, (Ashari et al., 2023) mengembangkan model *e-assessment* berbasis Quizizz, Moodle, dan Kahoot untuk mendukung asesmen formatif secara interaktif dan adaptif. Meskipun berbagai penelitian tersebut telah membahas peran teknologi dalam evaluasi pembelajaran, masih belum banyak yang secara khusus mengkaji penggunaan Quizizz sebagai alat ukur adaptif, yaitu instrumen yang mampu menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan peserta didik secara real-time.

Berangkat dari hal tersebut, penelitian ini berfokus pada optimalisasi penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat ukur adaptif dalam evaluasi pembelajaran PAI. Tujuannya adalah untuk menjawab kebutuhan evaluasi yang tidak hanya efisien dan menarik, tetapi juga mampu menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan siswa secara real-time, serta menggambarkan pencapaian secara holistik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi evaluasi yang lebih relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital, sekaligus memperkuat kualitas pembelajaran PAI secara keseluruhan.

2. Metode

Metode menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi Kepustakaan (*Library research*). Pendekatan ini dipilih untuk mengkaji secara mendalam, menganalisis informasi atau data yang sudah ada dari berbagai literatur, hasil penelitian terdahulu, dan sumber-sumber ilmiah yang relevan mengenai transformasi evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital, khususnya dalam optimalisasi penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat ukur adaptif.



Sumber-sumber data yang diterapkan pada penelitian ini adalah data sekunder berupa buku, jurnal, dan sumber-sumber lainnya. Referensi tersebut dipelajari lalu di analisis dan dijelaskan secara deskriptif mengenai bagaimana Optimalisasi Quizizz sebagai alat ukur adaptif di era Transformasi Evaluasi Pembelajaran PAI berbasis Digital.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Pengertian Media Quizizz, Alat Ukur Adaftif dan Evaluasi Pembelajaran PAI

3.1.1 Media Quizizz

Perubahan teknologi yang terjadi seiring dengan perkembangan Revolusi Industri 4.0 telah berkontribusi signifikan terhadap peningkatan aksesibilitas pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi instrumen strategis dalam menunjang efektivitas proses pembelajaran, terutama melalui implementasi penerapan metode pembelajaran melalui platform digital. Proses pembelajaran tidak terlepas dari penerapan berbagai strategi yang bervariasi agar materi ajar dan penyampaiannya dapat diterima secara efektif oleh peserta didik. Salah satu elemen penting dalam strategi tersebut adalah media pembelajaran, yang berperan sebagai sarana bantu bagi guru dalam mengatasi berbagai kendala atau keterbatasan yang mungkin dihadapi oleh guru maupun siswa. Untuk memastikan efektivitasnya, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik.

Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan abad ke-21 menuntut integrasi teknologi dalam proses pendidikan. Salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Quizizz. Aplikasi berbasis web ini menawarkan kuis interaktif dalam bentuk permainan yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran di kelas secara menarik dan partisipatif. Quizizz merupakan aplikasi berbasis kuis yang dikemas dalam bentuk permainan interaktif. Aplikasi ini dirancang dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Selain itu, penggunaan Quizizz juga membuat pekerjaan guru menjadi lebih mudah, karena pengajar dapat menetapkan waktu pengerjaan soal, sehingga siswa dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.

Quizizz merupakan platform daring yang memungkinkan pengguna merancang permainan interaktif untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Aplikasi ini tersedia dalam versi web maupun versi mobile yang dapat diunduh melalui Play Store. Quizizz dikenal sebagai media pembelajaran digital yang cukup mudah digunakan, baik oleh guru maupun dosen. Platform ini menyediakan beragam fitur untuk menyusun soal interaktif, seperti pilihan ganda, esai, isian singkat, pertanyaan berbasis panggilan video, fitur menggambar, serta soal berbentuk persentase dan tabel.

Dalam proses pembelajaran, guru dapat melakukan pemantauan secara langsung terhadap aktivitas peserta didik. Hal ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik, di mana penggunaan Quizizz berperan dalam meningkatkan motivasi belajar mereka. Saat digunakan untuk evaluasi, Quizizz mampu memacu semangat siswa karena mereka terdorong untuk meraih skor terbaik dalam kuis, memunculkan rasa kompetisi yang sehat dengan teman sebaya untuk menjadi yang tercepat dan paling akurat. Selain itu, penggunaan Quizizz juga membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran melalui pendekatan pembelajaran berbasis kuis (Ramdhani, D. N., Khansa, S. D., & Prihantini, P, 2024).

Setelah pendidik merancang pertanyaan dan materi pembelajaran, mereka dapat mendistribusikan tugas kepada siswa melalui kode atau tautan Quizizz. Kode atau tautan tersebut akan muncul secara otomatis setelah kuis atau materi disiapkan untuk dibagikan. Beberapa peneliti telah mengemukakan definisi mengenai Quizizz, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Menurut Purba, Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar memungkinkan yang menyenangkan dan in-teraktif (Sanga & Purba, n.d., 2019). Dengan adanya aplikasi ini, peserta didik dapat mengakses dan menggunakan perangkat elektronik mereka dalam mengerjakan latihan di kelas. Quizizz dilengkapi dengan fitur-fitur permainan yang menarik, seperti musik, avatar, tema, dan meme, yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Keunikan inilah yang membedakan Quizizz dari aplikasi pendidikan lainnya.

- b. Menurut Suharsono, Quizizz memiliki fitur untuk menampilkan hasil pekerjaan setiap peserta kuis secara lengkap secara daring, serta menyediakan opsi pengunduhan dalam format file Excel. Selain itu, platform ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menciptakan suasana kompetitif di antara mereka. Saat kuis berlangsung di kelas, siswa dapat mengikuti secara bersamaan dan melihat posisi mereka melalui papan peringkat. Untuk keperluan evaluasi, guru atau instruktur dapat memantau jalannya kuis serta mengunduh laporan hasil setelah kegiatan selesai. Penggunaan aplikasi ini terbukti dapat meningkatkan minat belajar dan konsentrasi siswa (Suharsono et al., 2020)

3.1.2 Alat Ukur Adaptif

Alat ukur adaptif adalah suatu bentuk instrumen pengukuran yang dirancang untuk menyesuaikan butir-butir soal atau item tes berdasarkan respons yang diberikan oleh responden secara real-time. Artinya, alat ini beradaptasi secara dinamis terhadap kemampuan atau karakteristik individu yang sedang diukur, sehingga setiap individu dapat memperoleh pengalaman pengukuran yang lebih sesuai dengan tingkat kemampuannya.

Dalam konteks asesmen, alat ukur adaptif banyak digunakan dalam *Computerized Adaptive Testing* (CAT), yaitu metode pengukuran berbasis komputer yang secara otomatis memilih item-item yang paling tepat untuk diberikan kepada peserta berdasarkan respons sebelumnya. Penggunaan metode ini bertujuan untuk:

- Meningkatkan akurasi pengukuran dengan jumlah item yang lebih sedikit dibandingkan tes konvensional.
- Mengurangi tingkat frustrasi atau kebosanan karena soal yang terlalu mudah atau terlalu sulit.
- Memberikan estimasi kemampuan atau karakteristik yang lebih presisi.

Adapun Karakteristik Alat Ukur Adaptif

- Responsif terhadap Jawaban Peserta, Setiap butir soal yang diberikan bergantung pada jawaban peserta sebelumnya. Jika peserta menjawab benar, maka soal selanjutnya akan lebih sulit, dan sebaliknya.
- Menggunakan Teori Tes Modern (*Item Response Theory/IRT*), Alat ukur adaptif biasanya dikembangkan berdasarkan *Item Response Theory* (IRT), yang memungkinkan pemetaan hubungan antara kemampuan seseorang dan probabilitas menjawab suatu item dengan benar.
- Efisiensi Waktu dan Jumlah Soal, Karena sistem hanya menyajikan item yang informatif dan relevan, jumlah soal yang diberikan bisa lebih sedikit dibanding tes non-adaptif, namun tetap memberikan hasil yang valid. (Lord, 1980)
- Individualisasi Tes, Dua peserta mungkin menerima urutan dan jenis item yang berbeda, karena sistem beradaptasi dengan kemampuan masing-masing individu.

3.1.3 Evaluasi Pembelajaran PAI

Evaluasi memegang peranan krusial dalam proses pembelajaran, karena Melalui proses evaluasi, pendidik dapat menilai tingkat penguasaan konsep yang dimiliki oleh peserta didik serta menilai efektivitas proses belajar yang telah dilaksanakan. Selain itu, evaluasi juga berfungsi untuk mengungkap kelebihan dan kekurangan dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat menjadi dasar perbaikan pembelajaran di masa mendatang (Azis et al., 2022; Safitri et al., 2020). Dalam bidang pendidikan, evaluasi memiliki mekanisme penilaian yang khas. Proses evaluasi mencakup tiga domain utama, yakni kognitif (aspek pengetahuan), afektif (aspek sikap), dan psikomotorik (aspek keterampilan). Seluruh pendidik, termasuk guru Pendidikan Agama Islam, turut melaksanakan evaluasi ini sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran di kelas.

Menurut subari (1994), Prinsip evaluasi mencakup tiga aspek utama, yaitu objektif, kontinu, dan komprehensif. Prinsip objektif menekankan bahwa evaluasi harus dilakukan secara adil dan bebas dari pengaruh subjektif, serta didasarkan pada kondisi yang sebenarnya. Hal ini berarti evaluasi harus mengacu pada data-data faktual dan hasil tes yang telah dilaksanakan secara sistematis (Fitriyana et al., 2023). Menurut prinsip kontinu, evaluasi harus berlangsung secara berkelanjutan guna mengukur sejauh mana hasil belajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Salah satu prinsip yang mendasari evaluasi adalah prinsip komprehensif, yaitu evaluasi sebaiknya mencakup seluruh aspek kepribadian peserta didik. Aspek-aspek tersebut mencakup ranah afektif dan psikomotorik, yang tidak

kalah pentingnya dari aspek kognitif dalam membentuk profil peserta didik secara utuh (Rumah, 2020). Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam secara khusus berfokus pada pembentukan kepribadian peserta didik. Sebagai mata pelajaran yang memuat nilai-nilai keagamaan, pengetahuan yang diajarkan perlu dihayati secara mendalam dan tercermin dalam perilaku sehari-hari siswa. Oleh karena itu, evaluasi memiliki fungsi krusial dalam mengukur seberapa jauh tujuan pendidikan yang ditentukan dalam kurikulum telah tercapai.

Penilaian merupakan proses yang berkaitan dengan pengumpulan data dan informasi sebagai dasar fakta untuk menentukan tingkat pencapaian dalam pendidikan, sekaligus sebagai alat deteksi untuk perencanaan di masa mendatang. Secara terminologi, beberapa ahli mengemukakan pandangannya mengenai definisi penilaian. Edwind, dalam Ramayulis, menyatakan bahwa penilaian adalah upaya atau langkah proses untuk menilai sesuatu hal. Sementara itu, Chabib Thoha mendefinisikan evaluasi sebagai kegiatan yang dibuat sesuai dengan rencana untuk mengeksplorasi keadaan objek dengan menggunakan beberapa alat, hasilnya kemudian dibandingkan dengan beberapa kriteria atau standar untuk membuat kesimpulan (Sutrisno, S., Yulia, N. M., & Fithriyah, 2022).

Proses penilaian atau evaluasi pembelajaran mencakup seluruh tahapan, mulai dari pelaksanaan pembelajaran hingga tahap akhir. Evaluasi dilaksanakan melalui berbagai bentuk, seperti post-test, ulangan harian setiap akhir bab, serta penilaian formal yang menjadi bagian dari kebijakan institusi pendidikan, yaitu Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS) sesuai dengan arahan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Selain itu, terdapat pula bentuk evaluasi yang ditujukan untuk menilai keterampilan peserta didik, seperti pembuatan poster, portofolio, atau praktik langsung yang relevan dengan materi yang dipelajari. Penugasan yang menekankan aspek psikomotorik umumnya diberikan dalam bentuk kerja kelompok, sedangkan tes tertulis atau ulangan harian yang mengukur aspek kognitif lebih bersifat individual (Zein, 2016).

3.2 Penggunaan Quizizz sebagai alat ukur adaptif digital dalam pembelajaran PAI

Quizizz dapat digunakan sebagai alat ukur adaptif digital dalam pembelajaran PAI karena menyediakan kuis interaktif berbasis game yang dapat di sesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Quizizz memungkinkan guru untuk membuat dan memodifikasi soal, serta menyediakan umpan balik langsung kepada siswa sehingga mereka dapat belajar secara mandiri dan efektif. Pemanfaatan sumber belajar seperti Quizizz Ada peran penting dalam mendukung proses pembelajaran online. Melalui fitur-fitur yang tersedia, siswa dapat mengakumulasi pengalaman belajar melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan pendidikan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Di samping itu, Quizizz juga menjadi alat bantu yang efektif bagi pendidik dalam merancang konten serta menyusun pertanyaan yang dapat digunakan baik dalam pembelajaran daring maupun luring. Adapun penggunaan Quizizz dalam Evaluasi pembelajaran PAI ada beberapa Langkah yaitu:

1. Tahap Persiapan Awal

- a. Sebelum pembelajaran dimulai, guru melakukan beberapa hal untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif yaitu:
 - 1) Pengkondisian kelas. Artinya Guru memastikan bahwa seluruh siswa dalam keadaan siap untuk mengikuti pembelajaran.
 - 2) Pembukaan pembelajaran, Artinya Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa bersama sebagai bentuk pembukaan kegiatan pembelajaran, kemudian melanjutkan dengan melakukan absensi siswa secara langsung dengan memanggil nama masing-masing peserta didik satu per satu sebagai bentuk kedisiplinan dan kehadiran.
- b. Instruksi awal untuk penggunaan Quizizz: Guru menginformasikan kepada siswa bahwa evaluasi pembelajaran akan dilakukan menggunakan aplikasi Quizizz. Yaitu Guru menginstruksikan siswa agar menyiapkan perangkat (gawai) masing-masing dan memastikan koneksi internet aktif.

2. Tahap Pelaksanaan Evaluasi Menggunakan Quizizz

Setelah pembelajaran materi selesai, guru mulai masuk ke tahap evaluasi menggunakan Quizizz, dengan langkah-langkah berikut:

- a. Login dan Akses Quiz
 - 1) Guru sudah menyiapkan kuis (soal evaluasi) di platform Quizizz sebelumnya.

- 2) Guru membagikan kode kuis atau tautan (link) kepada siswa.
 - 3) Siswa membuka aplikasi atau situs web quizizz.com, lalu login menggunakan akun masing-masing (bisa akun Google atau anonim).
 - 4) Siswa memasukkan kode kuis yang diberikan oleh guru untuk mengakses soal.
- b. Pengerojan Kuis oleh Siswa
- 1) Setelah berhasil masuk, siswa mengerjakan kuis yang berisi soal-soal seputar materi PAI yang telah diajarkan.
 - 2) Sifat soal dapat berupa pilihan ganda, benar-salah, atau bentuk interaktif lainnya sesuai pengaturan guru.
 - 3) Terdapat *timer*/waktu pengerojan otomatis yang ditentukan oleh guru untuk setiap soal atau keseluruhan kuis.
- c. Pemantauan Langsung oleh Guru
- 1) Guru bias melakukan pemantauan progres siswa secara langsung, termasuk siapa yang sudah menyelesaikan dan nilai sementara.
 - 2) Quizizz secara otomatis memberikan respon secara langsung kepada siswa setelah mereka menyelesaikan soal (benar/salah dan penjelasan jika diatur).
3. Tahap Penutup dan Evaluasi Hasil
- a. Setelah semua siswa selesai mengerjakan, guru langsung mendapatkan rekap nilai otomatis dari seluruh siswa.
 - b. Data hasil kuis dapat diunduh oleh guru dalam format Excel atau PDF.
 - c. Guru dapat Memberikan refleksi dan umpan balik terhadap hasil kuis dan Mengidentifikasi materi yang belum dipahami siswa untuk perbaikan.

Langkah ini sangat tepat untuk menghilangkan kejemuhan dalam belajar. Guru juga melakukan hal yang tepat untuk bisa mempermudah dan mempercepat proses evaluasi dan penilaian. Sebagaimana diterapkan pada salah satu penelitian di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi mengenai Implementasi Quizizz sebagai media evaluasi digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pendidikan menunjukkan bahwa Quizizz merupakan salah satu game edukasi yang mudah dipahami dan menyenangkan. Aplikasi ini menawarkan antarmuka yang menarik serta mudah digunakan oleh peserta didik, menyediakan berbagai layanan yang menarik dan guru meningkatkan efisiensi kerja dengan menggunakan aplikasi Quizizz yang merupakan teknologi dalam Pendidikan.

Berdasarkan data diatas pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMA N 1 Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai disesuaikan dengan kajian pustaka dimana penelitian sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nasikh bahwa hasil penelitiannya menunjukkan bahwa: 1) Aplikasi Quizizz sesuai untuk memberikan perubahan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa; 2) Karena pengoperasiannya yang mudah dan menyenangkan siswa menjadi aktif dalam melakukan pembelajaran. Pada hasil observasi penulis mendapatkan data dimana aplikasi Quizizz memudahkan, dan memberikan motivasi belajar yang cukup besar dalam dunia Pendidikan. Terlihat bahwa siswa antusias dengan metode pembelajaran yang baru ditandai dengan siswa membawa handphone dan menyediakan paket internet untuk bisa melakukan kuis di Aplikasi Quizizz dan meningkatnya pengetahuan siswa berdasarkan evaluasi guru pada mata pelajaran PAI dilihat dari hasil kuis siswa. Terlepas dari motivasi dan keaktifan siswa semua itu tergantung dengan cara guru dalam mengajar dan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Hasil yang diperoleh berdasarkan pengetahuan siswa dan sikap siswa didalam kelas. KKM menjadi acuan bagi guru sebagai evaluasi yang apabila nilai siswa di atas KKM maka siswa di anggap lulus dan apabila nilai siswa di bawah KKM maka siswa dianggap tidak lulus dan siswa harus mengulang kembali mengerjakan kuis dengan soal yang sama dan bisa juga berbeda sesuai dengan masalah atau kendala yang dialami siswa di kelas.

3.3 Kelebihan dan Kekurangan Quizizz sebagai Platform Evaluasi dalam Pembelajaran PAI di era Digital

Pendidikan Islam memainkan peran penting dalam membantu pelajar menemukan makna dan tujuan hidup melalui pengembangan potensi diri. Melalui pendekatan yang holistik, Pendidikan Islam tidak hanya menitikberatkan pada aspek akademik, tetapi juga menekankan pengembangan aspek

spiritual, moral, serta sosial peserta didik yang dapat membentuk karakter pelajar (Irwin Hidayat, 2024). Oleh karena itu dibutuhkan inovasi yang banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah penggunaan platform digital berbasis kuis interaktif, seperti Quizizz. Sebagai sebuah aplikasi yang dirancang untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, Quizizz memungkinkan pendidik melakukan evaluasi pembelajaran secara lebih menarik dan efisien. Platform ini menyediakan beragam fitur yang interaktif dan adaptif, sehingga dapat meningkatkan partisipasi peserta didik ketika pembelajaran berlangsung.

Quizizz sebagai salah satu platform digital menawarkan berbagai kelebihan seperti fleksibilitas penggunaan, keberagaman bentuk soal, dan penyajian data analisis hasil asesmen yang mudah dipahami. Namun di sisi lain, tantangan penggunaan Quizizz seperti ketergantungan pada koneksi internet dan potensi penyalahgunaan teknologi oleh siswa juga perlu menjadi perhatian (Muhammad & Ayunda, 2024).

Dikenal juga sebagai permainan pembelajaran, Quizizz adalah sebuah aktivitas yang dapat menstimulasi pemikiran dan merupakan salah satu metode untuk melatih peningkatan fokus penggunanya serta menyelesaikan persoalan (Latif et al., 2021). Memiliki tampilan yang menarik dan dipenuhi dengan elemen menyenangkan, aplikasi Quizizz menyediakan beragam fitur tambahan yang dapat digunakan oleh pengajar untuk memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Selain menyelesaikan tugas, siswa dapat menjalani pengalaman belajar yang tidak terlalu membebani dalam mencari jawaban, karena dalam aplikasi Quizizz, sebuah permainan selalu mengandung aspek kreativitas, inovasi, petualangan, dan kesenangan, yang dapat memupuk motivasi positif dalam keinginan belajar setiap siswa. Dengan demikian, tujuan dan cita-cita pendidikan dapat diwujudkan secara nyata dan merata (Aditiyawarman et al., 2022).

Menurut Citra & Rosy, (2020) sebagaimana dikutip oleh (Jong & Tacoh, 2024) media quizizz memiliki keuntungan, di mana setiap pertanyaan yang disediakan dalam platform Quizizz dilengkapi dengan batasan waktu. Siswa dilatih untuk dapat berpikir cepat dan tepat saat menjawab soal pada media Quizizz. Keunggulan lainnya dari media Quizizz adalah jawaban dari pertanyaan yang ada akan diperlihatkan dalam bentuk warna dan gambar, serta dapat terlihat pada layar guru (sebagai pengelola) dan secara otomatis akan berganti mengikuti tahapan sesuai dengan urutan pertanyaan yang ditampilkan bagi siswa.

Aplikasi ini memiliki bermacam kelebihan yang dapat menunjang kesuksesan proses pembelajaran pada peserta (Aditiyawarman et al., 2022), yaitu:

1. Bagi Pendidik, memberikan kemudahan bagi pendidik dalam merancang instrumen evaluasi, termasuk soal untuk kuis, ulangan, UTS, dan UAS.
2. Ketika siswa berhasil memberikan jawaban yang benar pada pertanyaan atau kuis, jumlah poin yang diperoleh untuk setiap soal akan muncul, dan siswa dapat langsung melihat peringkat mereka dalam menjawab kuis tersebut.
3. Jika siswa memilih jawaban yang tidak tepat dalam kuis, jawaban yang benar akan tampil secara otomatis, memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan pembetulan sendiri.
4. Setelah kuis selesai, di bagian akhir atau penutupan, pengajar yang bertindak sebagai admin dapat menunjukkan ulasan pertanyaan untuk mengevaluasi kembali jawaban yang telah dipilih.
5. Selama pelaksanaan kuis, setiap siswa akan menerima pertanyaan yang berbeda secara acak, berkat sistem yang mengacak soal, sehingga dapat mengurangi kemungkinan kecurangan.

Selain terdapat kelebihan, ditemukan juga kekurangan atau kelemahan dari aplikasi Quizizz sebagai sarana pendidikan (Aditiyawarman et al., 2022), sebagai berikut:

1. Potensi adanya kendala pada jaringan atau koneksi internet, yang dapat menghadapi masalah sewaktu-waktu.
2. Saat mengerjakan soal, siswa diperbolehkan membuka tab tambahan, sehingga ada kemungkinan besar siswa tersebut dapat kembali dengan mudah untuk mencari jawaban.
3. Terkait dengan isu waktu, siswa yang sebelumnya bisa meraih posisi tertinggi, berisiko mengalami penurunan peringkat disebabkan oleh manajemen waktu yang tidak efisien. Di samping itu, ada masalah tambahan ketika siswa terlambat untuk bergabung.

3.4 Strategi Penerapan Quizizz sebagai alat adaptif dalam optimalisasi evaluasi pembelajaran PAI

Quizizz, sebagai salah satu alat evaluasi berbasis teknologi, memberikan metode yang menarik dan adaptif dalam proses penilaian. Meskipun begitu, penggunaan Quizizz dalam pendidikan PAI tidak boleh dilakukan sesuka hati. Diperlukan pendekatan yang tepat agar pemakaiannya tidak hanya berfungsi sebagai sumber hiburan, melainkan juga benar-benar dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan dan akhlak mulia. Oleh karena itu, akan diuraikan beberapa strategi penerapan Quizizz secara adaptif dalam konteks pembelajaran PAI, dengan mempertimbangkan karakteristik materi, kebutuhan siswa, serta prinsip evaluasi yang holistik.

Quizizz menyediakan banyak karya soal dan materi yang telah dibuat oleh pengguna lain dan dapat digunakan secara langsung. Meski demikian, akan lebih optimal apabila guru atau pendidik menyusun soal secara mandiri, disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa masing-masing. Pembuatan kuis yang kontekstual dan relevan memungkinkan pembelajaran menjadi lebih terarah dan bermakna. Guru dapat memanfaatkan kuis yang sudah ada dengan tiga opsi penyelenggaraan, yakni live session, solo mode, atau pemberian tugas rumah (PR) melalui platform Quizizz, sehingga fleksibilitas pembelajaran tetap terjaga. Kemampuan guru untuk berkreasi dalam mendesain soal sangat berkontribusi dalam mengoptimalkan manfaat aplikasi ini dalam proses asesmen dan pembelajaran (Muhammad & Ayunda, 2024).

Oleh karena itu beberapa strategi yang tepat untuk penerapan penggunaan Quizizz secara adaptif dalam pembelajaran PAI adalah:

1. Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, guru mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa terhadap materi PAI yang diajarkan untuk menentukan bentuk dan level soal dalam Quizizz.
2. Pengembangan soal secara kontekstual dan mandiri, menyusun soal secara mandiri oleh guru agar sesuai dengan kurikulum, konteks lokal, dan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari untuk menyesuaikan kebutuhan dan kemampuan siswa.
3. Adaptasi soal berdasarkan feedback, gunakan fitur laporan hasil Quizizz untuk menganalisis kelemahan siswa per soal. Revisi dan kembangkan soal baru atau materi tambahan bagi siswa yang belum mencapai KKM.
4. Integrasi nilai-nilai PAI dalam Evaluasi, setiap soal tidak hanya menguji kognitif, tetapi juga mendorong pemahaman afektif dan aplikatif terhadap pembelajaran PAI.
5. Memberikan ruang diskusi, guru dapat mendorong siswa untuk saling berdiskusi hasil kuis jawaban yang salah sebagai evaluasi untuk perbaikan ke depan.

4. Simpulan

Transformasi digital dalam pendidikan, khususnya pada evaluasi pembelajaran PAI, menuntut metode yang adaptif, efisien, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Quizizz hadir sebagai solusi inovatif yang memudahkan guru dalam menyusun soal, memantau penggerjaan siswa secara real-time, dan menganalisis hasil belajar dengan cepat. Platform ini mendukung evaluasi yang lebih personal, menyesuaikan tingkat kemampuan siswa agar pembelajaran lebih bermakna pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penggunaan Quizizz juga terbukti meningkatkan partisipasi siswa serta memberikan umpan balik langsung yang membantu proses belajar. Dengan fitur seperti pelaporan otomatis dan tampilan menarik, Quizizz menjawab kebutuhan generasi yang akrab dengan teknologi. Keunggulan ini menjadikannya alat ukur adaptif yang relevan dan aplikatif di era digital.

Daftar Pustaka

Aditiyawarman, 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>

Ariani, H. P., & Widodo, S. (2020). Pengaruh Disiplin Kerja Dan Kompensasi Terhadap Kinerja Karyawan Pt. Yamaha Music Indonesia, Jakarta. Jurnal Inovatif Mahasiswa

Ashari, M. K., Athoillah, S., & Faizin, M. (2023). Model E-Asesmen Berbasis Aplikasi pada Sekolah Menengah Atas di Era Digital: Systematic Literature Review. *TA'DIBUNA: Jurnal Studi Dan Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 132–150. <https://doi.org/10.30659/jpai.6.2.132-150>

Azis, A., Abou-Samra, R., & Aprilianto, A. (2022). Online Assessment of Islamic Religious Education Learning. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 3(1), Art. 1. <https://doi.org/10.31538/tijie.v3i1.114>

Hanifah, F., Khopipah, H., Fauziah, H., Wisnu, M., & Nazib, F. M. (2024). Inovasi Aplikasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas (SMA). *AEJ Advances in Education Journal*, 1(3), 272–287.

Ilahi, D. S. K., Zaini, F. M., Muhammad, B., Humaidi, Zakiyah, A., & Sofa, A. R. (2025). Penilaian Pembelajaran PAI Berbasis Google Forms, Quizizz, dan Grade Scope: Strategi dan Implementasi Efektif di MA Zainul Hasan 1 Genggong. *Indonesian Research Journal on Education*, 2(3), 131–138.

Irwin Hidayat. (2024). Optimalisasi Pendidikan Islam dalam Meningkatkan Kesejahteraan Mental Serta Mengurangi Burnoutdi Kalangan Pelajar. *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, Volume 11(2 issues per year (June & December)), 66–67. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v16i1.3282>

Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 131–147. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.7344>

Khoirunnisa, A., Rafika, A. S., & Juniar, H. L. (2021). Eksistensi Sistem Pendidikan Islam Dalam Implementasi Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Era 4.0. *Alfabet Jurnal Wawasan Agama Risalah Islamiah, Teknologi Dan Sosial*, 1(1), 26–35

Latif, A., Rohmiyanti, W., Syafira, I., Wahiddatul, S., & Haryanto, A. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *SEMAI: Seminar ...*, 809–825.

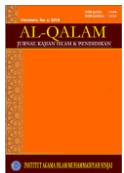
Lord, F. M. (1980). *Applications of Item Response Theory to Practical Testing Problems*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.

Muhammad, & Ayunda, D. S. (2024). Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Asesmen Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Studi Literatur di Era Society 5.0. *Al-Adabiyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 140–151

Ramdhani, D. N., Khansa, S. D., & Prihantini, P. (2024). Penggunaan media Quizizz untuk mengetahui peningkatan pemahaman materi siswa kelas tinggi sekolah dasar. *GURUKU: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(1), 17–22. <https://doi.org/10.59061/guruku.v2i1.548>

Rumah, P. D. I. (2020). Pola Interaksi Anak Dan Orang tua Selama Kebijakan Pembelajaran Di Rumah.

Sanga, L., & Purba, L. (n.d.). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I.



AL-QALAM : Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan

Volume 17, No.1, 2025 P-ISSN (2745-956X) E-ISSN ([2715-5684](https://journal.uiad.ac.id/index.php/al-qalam))

<https://journal.uiad.ac.id/index.php/al-qalam>

Suharsono, A., Diklat, B., & Yogyakarta, K. (2020). Pembelajaran Daring Latsar CPNS *From Home* Dalam Masa Pandemi Covid-19. Sap (Susunan Artikel Pendidikan, 5(1).

Sutrisno, S., Yulia, N. M., & Fithriyah, D. N. (2022). Mengembangkan Kompetensi Guru Dalam Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran Di Era Merdeka Belajar. ZAHRA: Research and Tought Elementary School of Islam Journal, 3(1).

Zein, M. (2016). Peran guru dalam pengembangan pembelajaran. Jurnal Inspiratif Pendidikan, 5(2)