



PENGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI EVALUASI PEMBELAJARAN PAI & BUDI PEKERTI DI SMPN 19 SURAKARTA

Erlita Kusuma Dewi¹⁾, Ari Anshori²⁾

Universitas Muhammadiyah Surakarta

¹ o100250049@student.ums.ac.id, ² aa112@ums.ac.id

Histori artikel

Received:
4 June 2026

Accepted:
26 June 2026

Published:
26 June 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 19 Surakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan kombinasi data kualitatif dan kuantitatif sederhana. Subjek penelitian terdiri dari 30 peserta didik kelas VII B dan 1 guru mata pelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi nilai hasil kuis berbasis Quizizz. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 68,4 menjadi 80,2 setelah penggunaan Quizizz. Selain itu, peserta didik menunjukkan peningkatan keterlibatan dalam pembelajaran melalui partisipasi aktif, antusiasme dalam menjawab soal, serta respons cepat terhadap umpan balik yang diberikan sistem. Guru juga menyatakan bahwa Quizizz mempermudah proses evaluasi karena hasil penilaian ditampilkan secara otomatis dan dapat digunakan untuk mengidentifikasi kesulitan belajar peserta didik. Dengan demikian, Quizizz dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan efektivitas proses penilaian dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Kata-kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran, Quizizz, Pendidikan Agama Islam, Media Digital, Penguasaan Materi.

*Penulis koresponding : Erlita Kusuma Dewi (o100250049@student.ums.ac.id)

Abstract. This study aims to describe the use of Quizizz as an evaluation media in learning Islamic Religious Education and Character Education at SMP Negeri 19 Surakarta. This research employed a descriptive approach with a combination of qualitative and simple quantitative data. The participants consisted of 30 students of class VII B and one Islamic Education teacher. Data were collected through observation, interviews, and documentation of Quizizz-based quiz scores. The results show an increase in the average student score from 68.4 to 80.2 after the implementation of Quizizz. In addition, students demonstrated higher engagement in learning, indicated by active participation, enthusiasm in answering questions, and quick responses to feedback provided by the system. The teacher also reported that Quizizz facilitated the assessment process because the results were automatically generated and helped identify students' learning difficulties. Therefore, Quizizz can be considered as an effective evaluation media to improve student engagement and support assessment efficiency in Islamic Religious Education learning.

Keywords: *Learning Evaluation, Quizizz, Islamic Religious Education, Digital Media, Material Mastery.*

Latar Belakang

Penguasaan materi peserta didik merupakan salah satu indikator penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Kemampuan peserta didik dalam memahami, mengolah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan kognitif semata, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi motivasi belajar, kedisiplinan akademik, kesiapan mental, serta kondisi psikologis peserta didik. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, kualitas pembelajaran, serta media yang digunakan dalam proses evaluasi (Ariani & Widodo, 2020).

Dalam konteks pendidikan modern, tuntutan terhadap kualitas pembelajaran semakin meningkat, terutama pada abad ke-21 yang ditandai dengan perkembangan teknologi digital yang sangat pesat. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga dituntut mampu merancang proses pembelajaran dan evaluasi yang interaktif, adaptif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital (Anggraeni & Sari, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa proses evaluasi pembelajaran perlu mengalami transformasi dari metode konvensional menuju metode berbasis teknologi.

Evaluasi pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mengukur tingkat keberhasilan belajar peserta didik. Lebih dari itu, evaluasi juga berfungsi sebagai alat untuk memberikan umpan balik yang dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan secara tepat dan menarik dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Haryadi & Nurmala, 2023). Namun, dalam praktiknya, masih banyak proses evaluasi yang dilakukan secara konvensional sehingga kurang mampu menarik minat dan partisipasi aktif peserta didik.

Perkembangan teknologi pendidikan telah menghadirkan berbagai media evaluasi berbasis digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media yang banyak digunakan adalah *Quizizz*, yaitu platform evaluasi berbasis game yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan fitur skor, peringkat, dan umpan balik

langsung. Media ini dirancang untuk menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik.

Menurut Firmanda dan Yuspita (2024), penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena adanya unsur kompetisi dan interaktivitas yang tinggi. Selain itu, Novianti et al. (2024) menjelaskan bahwa *Quizizz* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman konsep karena peserta didik memperoleh umpan balik secara langsung setelah menjawab soal. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan reflektif.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 19 Surakarta pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII B, ditemukan bahwa proses evaluasi pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional. Kondisi ini menyebabkan sebagian peserta didik kurang aktif dalam mengikuti evaluasi, mudah merasa bosan, serta kurang menunjukkan antusiasme dalam mengerjakan soal. Selain itu, masih terdapat peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, yang menunjukkan bahwa penguasaan materi masih perlu ditingkatkan.

Kondisi tersebut juga diperkuat dengan temuan bahwa peserta didik cenderung lebih pasif ketika evaluasi dilakukan secara tertulis dibandingkan dengan evaluasi berbasis digital. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran peserta didik di era digital dengan metode evaluasi yang masih konvensional. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses evaluasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah pemanfaatan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran. Penggunaan *Quizizz* diharapkan dapat menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif, menyenangkan, serta memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik. Selain itu, guru juga dapat memperoleh hasil evaluasi secara cepat dan akurat sehingga dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 19 Surakarta.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan kombinasi data kualitatif dan kuantitatif sederhana. Pendekatan ini digunakan untuk mendeskripsikan penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 19 Surakarta.

Subjek penelitian terdiri atas 1 guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta 30 peserta didik kelas VII B di SMP Negeri 19 Surakarta. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif karena kelas tersebut merupakan kelas yang menggunakan *Quizizz* dalam proses evaluasi pembelajaran.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas peserta didik selama proses evaluasi menggunakan *Quizizz*, seperti keterlibatan, antusiasme, dan respons terhadap soal. Wawancara dilakukan kepada guru dan peserta didik untuk memperoleh informasi terkait pengalaman penggunaan *Quizizz*, kemudahan penggunaan, serta dampaknya terhadap proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa hasil nilai kuis *Quizizz*, foto kegiatan pembelajaran, serta catatan pendukung lainnya.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas peserta didik, pedoman wawancara, dan dokumentasi hasil nilai kuis berbasis *Quizizz*. Lembar observasi digunakan untuk mencatat keterlibatan peserta didik selama proses evaluasi berlangsung, sedangkan pedoman wawancara digunakan untuk menggali respons subjektif dari guru dan peserta didik.

Teknik analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan respons peserta didik dan guru terhadap penggunaan *Quizizz*. Sementara itu, data kuantitatif berupa nilai sebelum dan sesudah penggunaan *Quizizz* dianalisis dengan cara membandingkan rata-rata nilai untuk melihat adanya perubahan hasil belajar.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 14–15 April 2026 di SMP Negeri 19 Surakarta dalam satu rangkaian pembelajaran pada materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang telah ditentukan oleh guru.

Hasil dan Pembahasan

Penggunaan *Quizizz* dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti

Penelitian lapangan menunjukkan bahwa terdapat tiga guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang mulai menggunakan *Quizizz* sebagai media evaluasi pada kelas VII, salah satunya pada kelas VII B yang diampu oleh guru mata pelajaran.

Media *Quizizz* digunakan setelah materi pembelajaran disampaikan, yaitu pada materi sujud syukur, sujud syahwi, dan sujud tilawah. Guru memberikan kuis dengan 10–15 pertanyaan pilihan ganda dan isian yang bersifat aplikatif. Peserta didik mengakses kuis menggunakan ponsel masing-masing melalui kode akses yang dibagikan oleh guru.

Selama proses evaluasi berlangsung, kondisi kelas menjadi lebih tenang namun tetap aktif dan antusias. Peserta didik terlihat lebih terlibat dan berusaha memperoleh skor terbaik.

Hal ini berbeda dengan evaluasi konvensional yang cenderung membuat kelas lebih pasif dan didominasi oleh guru.

Salah satu peserta didik menyatakan bahwa penggunaan *Quizizz* membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi untuk memahami materi lebih cepat. Guru juga menyampaikan bahwa *Quizizz* mempermudah dalam mengidentifikasi pemahaman peserta didik karena hasil dapat langsung terlihat.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Haryadi dan Nurmala (2023) yang menyatakan bahwa media evaluasi berbasis digital mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran karena bersifat interaktif dan responsif. Selain itu, Sudijono (2016) menegaskan bahwa evaluasi pembelajaran berfungsi sebagai alat umpan balik untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran secara cepat dan akurat.

Peningkatan Penguasaan Materi Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti

Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasa lebih termotivasi dalam mengikuti evaluasi menggunakan *Quizizz*. Hal ini dipengaruhi oleh tampilan visual yang menarik, musik latar, serta sistem poin dan peringkat yang menumbuhkan motivasi kompetitif secara positif.

Data hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan *Quizizz*.

Kelompok Peserta Didik	Skor Sebelum <i>Quizizz</i>	Skor Sesudah <i>Quizizz</i>
1–10	65–74	70–79
11–20	70–78	82–90
21–30	60–69	70–79
Rata-rata	68,4	80,2
Kenaikan	11,8	-

Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan penguasaan materi setelah penerapan *Quizizz*. Hal ini dapat dijelaskan bahwa evaluasi berbasis digital memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik, sehingga kesalahan dapat segera diperbaiki dalam proses belajar.

Menurut Novianti et al. (2024), *Quizizz* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media yang mampu meningkatkan pemahaman konsep karena peserta didik memperoleh umpan balik secara langsung setelah menjawab soal. Selain itu, Arikunto (2018) menjelaskan bahwa evaluasi pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat perbaikan proses pembelajaran, bukan hanya pengukuran hasil akhir.

Perubahan Peran Guru dalam Evaluasi

Penggunaan *Quizizz* juga berdampak pada perubahan peran guru dalam proses evaluasi pembelajaran. Dalam sistem evaluasi konvensional, guru berperan sebagai pihak utama yang melakukan pemeriksaan jawaban, pemberian skor, serta rekapitulasi hasil secara manual. Namun, dengan adanya *Quizizz*, proses tersebut mengalami perubahan karena sistem secara otomatis melakukan penilaian terhadap hasil jawaban peserta didik.

Guru tidak lagi hanya berperan sebagai pemberi nilai, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran yang berfokus pada analisis hasil belajar. Laporan otomatis dari *Quizizz* memberikan informasi yang lebih rinci, seperti butir soal yang paling banyak dijawab salah, tingkat keberhasilan setiap peserta didik, serta distribusi nilai secara keseluruhan. Informasi ini kemudian digunakan oleh guru untuk mengevaluasi efektivitas materi pembelajaran dan menentukan strategi perbaikan pada pertemuan berikutnya.

Guru menyampaikan bahwa fitur laporan hasil tersebut sangat membantu dalam mengidentifikasi kesulitan belajar peserta didik secara lebih cepat dan akurat. Dengan demikian, proses evaluasi menjadi lebih efisien karena tidak lagi membutuhkan waktu lama untuk koreksi manual, melainkan langsung tersedia dalam bentuk data digital yang siap dianalisis.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Sudijono (2016) yang menyatakan bahwa evaluasi pendidikan memiliki fungsi utama sebagai dasar untuk memperbaiki proses pembelajaran secara berkelanjutan, bukan hanya sebagai alat pengukur hasil belajar. Dalam konteks ini, *Quizizz* mendukung fungsi evaluasi tersebut melalui penyediaan data hasil belajar secara real-time yang dapat langsung digunakan oleh guru.

Selain itu, Lubis (2022) menjelaskan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran, seperti kuis interaktif, dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, cepat, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21. Hal ini menunjukkan bahwa transformasi peran guru tidak hanya terjadi pada aspek penilaian, tetapi juga pada aspek pedagogis yang lebih reflektif dan berbasis data.

Faktor Pendukung dan Kendala Penggunaan *Quizizz*

Efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor utama, yaitu kesiapan infrastruktur teknologi, kemampuan literasi digital peserta didik, serta strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Kesiapan perangkat seperti smartphone, jaringan internet, serta ketersediaan akses *Wi-Fi* menjadi faktor penting yang menentukan kelancaran pelaksanaan evaluasi berbasis

digital. Tanpa dukungan infrastruktur yang memadai, proses evaluasi dapat mengalami kendala teknis yang berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Selain itu, kemampuan literasi digital peserta didik juga menjadi faktor penentu. Peserta didik yang sudah terbiasa menggunakan perangkat digital cenderung lebih cepat memahami alur penggunaan *Quizizz*, sedangkan peserta didik yang kurang terbiasa membutuhkan pendampingan lebih intensif dari guru. Hal ini menunjukkan adanya variasi kemampuan adaptasi teknologi di dalam kelas yang perlu diperhatikan dalam implementasi pembelajaran berbasis digital.

Dari sisi guru, strategi pembelajaran juga memiliki peran penting dalam memastikan penggunaan *Quizizz* berjalan efektif. Guru perlu memberikan arahan yang jelas, mengontrol aktivitas peserta didik selama evaluasi berlangsung, serta memastikan bahwa penggunaan perangkat tetap fokus pada kegiatan pembelajaran. Pengawasan ini penting untuk mencegah peserta didik mengakses aplikasi lain di luar kegiatan evaluasi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi *Quizizz* tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan media yang digunakan, tetapi juga oleh kesiapan ekosistem pembelajaran yang mencakup infrastruktur, kemampuan peserta didik, dan strategi guru dalam mengelola pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 19 Surakarta memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penggunaan *Quizizz* mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta membuat proses evaluasi menjadi lebih menarik dibandingkan metode konvensional.

Selain itu, terdapat peningkatan penguasaan materi peserta didik yang ditunjukkan melalui kenaikan rata-rata nilai dari 68,4 menjadi 80,2 setelah penggunaan *Quizizz*. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi berbasis digital dapat membantu peserta didik dalam memahami materi melalui umpan balik langsung yang diberikan oleh sistem.

Di sisi lain, penggunaan *Quizizz* juga memberikan kemudahan bagi guru dalam proses evaluasi, karena penilaian dilakukan secara otomatis dan hasil dapat dianalisis secara cepat untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik. Dengan demikian, *Quizizz* dapat digunakan sebagai alternatif media evaluasi pembelajaran yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Daftar Pustaka

- Anggraeni, N. K. P., & Sari, R. K. (2022). Pandangan mahasiswa terhadap pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 762–770.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariani, H. P., & Widodo, S. (2020). Pengaruh disiplin belajar dan faktor internal terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inovatif Mahasiswa Manajemen*, 1(1), 53–66.
- Firmanda, A., & Yuspita, Y. E. (2024). The effect of using the Quizizz application to improve learning achievement. *SMART: Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 3(1), 1–10.
- Haryadi, R., & Nurmala, R. (2023). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran fisika. *Academy of Education Journal*, 14(1), 133–141.
- Lubis, A. (2022). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 45–52.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Novianti, H., Subastian, E., & Rosita, D. (2024). Pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa. *Nuris Journal of Education and Islamic Studies*, 4(2), 128–135.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Sudijono, A. (2016). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metodologi penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.