

INOVASI PEMBELAJARAN DIGITAL MELALUI APLIKASI QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA SMP ISLAM TERPADU

Budi Heryanto¹, Annisafitri Ramadhani², Samsuddin³

^(1,2,3)Institut Agama Islam Al-Hidayah, Bogor, Indonesia

Alamat: Jln. Raya Dramaga, Km.7 Kel. Margajaya, Kec. Bogor Barat, Kota Bogor, Jawa Barat

Korespondensi penulis: samsuddin@staiabogor.ac.id

Abstract. *This study aims to describe the implementation of digital learning innovation through the Quizizz application in improving students' learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI) at SMPIT Al- Ishmah Bekasi. The background of this research is the need for PAI learning that is more interactive, contextual, and relevant to the characteristics of the digital generation. This research employed a descriptive qualitative approach with a field research design. Data were collected through interviews, observations, and documentation, and analyzed using the Miles and Huberman model, consisting of data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings reveal that the use of Quizizz functions not only as an evaluation tool but also as an interactive learning medium that enhances students' motivation, engagement, and learning outcomes. The gamification features of Quizizz create a fun, competitive, and meaningful learning atmosphere. Moreover, evaluation efficiency increased through its automatic, real-time scoring and reporting system. The implementation of Quizizz also supports the strengthening of spiritual and moral values in PAI learning through the integration of digital technology. This study highlights the importance of digital pedagogy in religious education to create active, adaptive, and contextual learning experiences in the technological era.*

Keywords: *Digital Pedagogy, Gamification, Learning Outcomes, Islamic Religious Education, Quizizz*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi inovasi pembelajaran digital melalui aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPIT Al-Ishmah Bekasi. Latar belakang penelitian ini didasari oleh kebutuhan pembelajaran PAI yang lebih interaktif, kontekstual, dan relevan dengan karakteristik generasi digital. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian lapangan. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran interaktif yang meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa. Fitur gamifikasi dalam Quizizz menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan bermakna. Selain itu, efisiensi evaluasi meningkat melalui sistem penilaian otomatis yang akurat dan real-time. Implementasi Quizizz juga mendukung penguatan nilai-nilai spiritual dan moral dalam pembelajaran PAI melalui integrasi teknologi digital. Penelitian ini menegaskan pentingnya digital pedagogy dalam pembelajaran agama untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, adaptif, dan kontekstual di era teknologi.

Kata kunci: Digital Pedagogy, Gamifikasi, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam, Quizizz.

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembentukan karakter dan kualitas individu dan masyarakat yang saleh. Dalam konteks ini pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran vital dalam membentuk akhlak mulia dan kepribadian siswa, sejalan dengan ajaran Islam (Cahyani et al., 2024). Namun, pembelajaran PAI sering dihadapkan pada

tantangan seperti materi yang abstrak, variasi minat belajar siswa, dan metode pembelajaran yang monoton, yang berdampak pada hasil belajar yang belum optimal.

Di era digital saat ini, media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Media digital interaktif, seperti aplikasi berbasis teknologi, menjadi solusi efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bebas stres (Supriadi, Taufiqurrahman & Samsuddin, 2025). Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat memfasilitasi niat belajar yang baik, menimbulkan minat, dan meningkatkan motivasi siswa untuk menuntut ilmu dengan hati gembira sambil mengharap pahala dari Allah. Pada konteks ini, aplikasi Quizizz sebuah platform kuis daring berbasis gamification—muncul sebagai alternatif inovatif. Aplikasi ini memungkinkan guru menyusun soal interaktif dengan fitur seperti skor otomatis, papan peringkat, dan visualisasi menarik, yang dapat menciptakan suasana kompetitif sehat dan meningkatkan keterlibatan siswa. Berdasarkan observasi dan wawancara awal di SMPIT Al-Ishmah Bekasi, ditemukan bahwa siswa kurang antusias dalam pembelajaran PAI akibat metode dan media yang kurang bervariasi, sehingga penelitian ini difokuskan pada implementasi Quizizz untuk mengatasi masalah tersebut.

Tinjauan pustaka terkait menunjukkan bahwa media pembelajaran digital telah menjadi tren dalam pendidikan abad ke-21. Ansori et al. (2023) mendefinisikan media pembelajaran sebagai instrumen pendidikan yang menggunakan instrumen, proses, dan strategi untuk meningkatkan keterlibatan dan komunikasi guru-siswa. Dengan perkembangan teknologi, media bertransformasi dari konvensional ke digital, yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa zaman sekarang (Mawarda, 2023; Rahmania et al., 2023). Pembelajaran interaktif didukung oleh data teoritis dan praktis, yang membuat proses belajar lebih mudah, menyenangkan, dan menarik (Ailiyah, 2023; Azwar et al., 2023).

Secara spesifik, aplikasi Quizizz telah diteliti dalam berbagai konteks pendidikan. Penelitian oleh Dava Yazid Mubarak (2023) menunjukkan bahwa Quizizz efektif diterapkan dalam mata pelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Binti Rofingaton Ningamah (2022) menemukan bahwa aplikasi ini meningkatkan motivasi belajar dan prestasi siswa, sementara Muhammad Yusuf Salam et al. (2022) melaporkan bahwa Quizizz meningkatkan keinginan belajar dan membuat siswa lebih rileks saat mengerjakan ujian. Riyadi & Zulfiati (2024) serta Ali et al. (2024) menekankan bahwa Quizizz menawarkan pendekatan aktif dan interaktif dibandingkan metode tradisional, dengan fitur seperti leaderboard real-time dan akses mandiri yang sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-

21. Meskipun demikian, tantangan seperti keterbatasan akses teknologi, kesiapan guru, dan variasi minat siswa perlu diperhatikan.

Meskipun penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, terdapat gap yang signifikan dalam konteks spesifik. Kebanyakan studi fokus pada penerapan umum di berbagai mata pelajaran atau tingkat pendidikan, namun belum ada penelitian mendalam yang mengkaji implementasi Quizizz secara khusus pada mata pelajaran PAI di tingkat SMP Islam terpadu seperti SMPIT Al-Ishmah Bekasi. Urgensi penelitian ini terletak pada tantangan lokal di sekolah tersebut, yaitu kurangnya minat belajar siswa, metode pembelajaran monoton, dan media yang kurang menarik, yang belum sepenuhnya diatasi oleh penelitian eksisting. Kebaruan penelitian ini adalah eksplorasi implementasi Quizizz sebagai solusi inovatif untuk PAI, dengan mempertimbangkan nilai-nilai keislaman yang dijunjung tinggi sekolah, serta adaptasi terhadap karakteristik siswa SMP kelas VIII. Hal ini sejalan dengan perkembangan industri pendidikan yang mendorong penggunaan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan siswa, pemanfaatan teknologi dinamis, dan evaluasi hasil belajar yang efektif, sehingga berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan PAI di era digital.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPIT Al-Ishmah Bekasi, khususnya di tingkat SMP kelas VIII. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dan sekolah dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran PAI yang lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif, serta menjadi referensi bagi lembaga pendidikan lain yang ingin mengadopsi inovasi serupa.

KAJIAN TEORITIS

Hakikat Pendidikan

Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Jean Piaget memandang pendidikan sebagai hubungan dua sisi antara perkembangan individu dan internalisasi nilai-nilai sosial, intelektual, serta moral yang harus dikembangkan dalam diri peserta didik (Mubarok & Irodati, 2023).

Dalam konteks ini pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai proses transfer ilmu, tetapi juga sarana pembentukan karakter dan moral (Abdurrahman, Nurwahida, & Samsuddin, 2024). Hal ini ditegaskan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyebutkan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cerdas, dan bertanggung jawab (Junaedi, 2019). Dengan demikian, pendidikan harus mampu menggabungkan dimensi pengetahuan dan nilai spiritual, termasuk dalam konteks Pendidikan Agama Islam.

Teori Hasil Belajar

Pembelajaran merupakan aspek krusial dalam pendidikan karena sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Pembelajaran yang efektif melibatkan komponen-komponen seperti metode, strategi, materi, peserta didik, dan lingkungan. Salah satu faktor penting yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran dari sisi siswa adalah metode belajar (Mardiah, Yasyakur, & Samsuddin, 2024). Hal ini karena belajar merupakan proses perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman dan latihan. Proses belajar akan efektif jika siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan memperoleh pengalaman bermakna (Dhori, 2021). Hasil belajar mengacu pada perubahan kemampuan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Najah et al. (2023), hasil belajar merupakan gambaran tingkat keberhasilan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan materi pembelajaran. Teori konstruktivisme menjelaskan bahwa hasil belajar optimal terjadi ketika siswa mampu mengonstruksi sendiri pengetahuan melalui pengalaman belajar aktif. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif menjadi salah satu cara efektif meningkatkan hasil belajar.

Inovasi Pembelajaran Digital

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, mendorong munculnya inovasi pembelajaran digital sebagai strategi penting untuk menciptakan proses belajar yang menarik, fleksibel, dan interaktif. Ansori et al. (2023) menegaskan bahwa media pembelajaran digital mempermudah komunikasi dua arah antara guru dan siswa serta memperluas akses terhadap sumber belajar. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, guru dituntut untuk mampu beradaptasi dengan lingkungan belajar berbasis teknologi agar pembelajaran menjadi lebih partisipatif dan bermakna.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), inovasi digital menjadi kebutuhan mendesak untuk menghadirkan pengalaman belajar yang relevan dengan perkembangan zaman. Menurut Sodikin et al. (2025), pembelajaran PAI perlu dirancang agar memberikan

pemahaman yang mendalam, kontekstual, dan adaptif, tidak hanya menekankan aspek kognitif keagamaan, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai kritis, kreatif, dan spiritual. Tujuannya adalah membentuk peserta didik yang mampu menghadapi arus informasi modern tanpa kehilangan landasan keimanan dan moralitas.

Sejalan dengan itu, pemanfaatan aplikasi Quizizz menjadi bentuk konkret inovasi pembelajaran digital yang memadukan nilai-nilai keislaman dengan teknologi modern. Melalui pendekatan game-based learning, Quizizz mendorong siswa untuk berpikir kritis, aktif, dan berkompetisi secara sehat, sambil tetap menginternalisasi nilai-nilai spiritual dalam suasana belajar yang menyenangkan dan kontekstual.

Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Digital

Quizizz merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran digital berbasis permainan (game-based learning) yang banyak digunakan di dunia pendidikan. Platform ini memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan berbagai tipe soal seperti pilihan ganda, isian singkat, dan survei. Menurut Bui dan Chau (2020), Quizizz menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan partisipasi siswa melalui elemen gamifikasi seperti poin, avatar, dan papan skor real-time.

Beberapa penelitian menunjukkan efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar. Mubarak (2023) membuktikan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Ningamah (2022) juga menemukan bahwa siswa merasa lebih tertarik dan tidak bosan saat belajar menggunakan Quizizz. Riyadi dan Zulfiati (2024) menambahkan bahwa fitur kompetitif Quizizz dapat menumbuhkan semangat belajar siswa sekaligus memperkuat kolaborasi antar peserta didik. Dengan fitur interaktif dan visual yang menarik, Quizizz memungkinkan guru menghadirkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, sekaligus memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif (active learning), di mana siswa menjadi subjek yang terlibat langsung dalam proses belajar.

Pendidikan Agama Islam dalam Konteks Inovasi Digital

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian dan moral siswa. Menurut Husaini (2021), pendidikan Islam bertujuan membentuk manusia beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia, serta mampu mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pada praktiknya, pembelajaran PAI sering dianggap monoton dan kurang menarik bagi peserta didik karena dominasi metode ceramah dan minimnya media inovatif.

Integrasi teknologi digital dalam PAI merupakan upaya strategis untuk memperkuat relevansi dan daya tarik pembelajaran. Handayani et al. (2021) menyatakan bahwa pembelajaran PAI harus mampu menumbuhkan akidah, memperkuat keimanan, serta menanamkan nilai-nilai moral dan sosial. Dengan menggunakan media seperti Quizizz, nilai-nilai keislaman dapat disampaikan secara kontekstual dan menyenangkan tanpa mengurangi kedalaman substansi ajaran.

Secara teoritis, terdapat hubungan yang kuat antara inovasi digital, kompetensi guru, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa. Kompetensi guru menjadi faktor kunci dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan memotivasi siswa. Maryono (2025) menegaskan bahwa kompetensi guru berpengaruh signifikan terhadap kepuasan dan motivasi intrinsik belajar siswa, di mana kepuasan belajar berperan sebagai mediator penting dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Dengan demikian, kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran seperti Quizizz mencerminkan kompetensi pedagogis yang berdampak langsung pada peningkatan kepuasan serta semangat belajar peserta didik.

Sejalan dengan teori motivasi belajar, peningkatan keterlibatan dan minat siswa dalam proses belajar akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar yang lebih baik (Maryono et al., 2025). Implementasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui pendekatan gamification, di mana aktivitas belajar dikemas seperti permainan edukatif yang menyenangkan, bukan sekadar kegiatan akademik formal. Ketika siswa merasa termotivasi, mereka cenderung lebih fokus, aktif, dan antusias dalam memahami materi, sehingga hasil belajar meningkat.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), inovasi digital seperti Quizizz tidak hanya mendorong penguasaan konsep keagamaan secara kognitif, tetapi juga mendukung internalisasi nilai-nilai Islam dalam sikap dan perilaku. Pembelajaran yang memadukan unsur kompetisi sehat dan nilai-nilai religius ini membantu siswa membangun pemahaman yang bermakna dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan teori-teori di atas, dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran digital melalui aplikasi Quizizz merupakan strategi efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Penggunaan Quizizz membantu guru menciptakan pembelajaran

yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa. Dengan demikian, inovasi pembelajaran digital berbasis Quizizz bukan hanya sebagai media teknologi, tetapi juga sebagai sarana transformasi pedagogis dalam mewujudkan pembelajaran PAI yang aktif, modern, dan bernilai spiritual (Supriadi, Taufiqurrahman & Samsuddin, 2025).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian lapangan (field research). Tujuannya adalah mendeskripsikan secara mendalam implementasi aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPIT Al-Ishmah Bekasi. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memahami proses, makna, dan dinamika pembelajaran dalam konteks alami (Mubarok & Irodati, 2023).

Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam dengan guru PAI, empat siswa kelas VIII, dan kepala sekolah. Data sekunder diperoleh dari dokumen sekolah, arsip pembelajaran, serta literatur terkait inovasi pembelajaran digital dan PAI.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu (a) Wawancara bertahap untuk menggali persepsi dan pengalaman informan secara mendalam (Sutopo & Arifin, 2021);

(b) Observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan Quizizz di kelas; dan (c) Dokumentasi berupa foto, catatan kegiatan, dan arsip sekolah. Kombinasi ketiga teknik ini digunakan untuk memperkuat keabsahan data (Teguh, Wulan, & Juansah, 2023).

Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman (2002) yang meliputi tiga tahap: reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (Nasikh, 2021). Proses analisis dilakukan secara interaktif dan berulang selama pengumpulan data berlangsung, sehingga hasil yang diperoleh bersifat kontekstual dan mendalam.

Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dan teknik, serta member checking dengan informan untuk memastikan kesesuaian interpretasi peneliti terhadap realitas di lapangan. Hasil validasi menunjukkan bahwa data yang diperoleh konsisten, kredibel, dan representatif terhadap fenomena yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Implementasi Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran PAI di SMPIT Al-Ishmah Bekasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi aplikasi Quizizz di SMPIT Al-Ishmah Bekasi mencerminkan transformasi pembelajaran PAI melalui inovasi digital. Hal ini sejalan

dengan gagasan Sodikin et al. (2025), bahwa inovasi dalam PAI harus mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna, relevan, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Guru PAI memanfaatkan Quizizz tidak hanya sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana interaktif yang menghubungkan nilai-nilai keislaman dengan dunia digital yang akrab bagi siswa.

Sebagaimana diungkapkan guru PAI, penggunaan Quizizz dimulai sejak masa transisi ke Kurikulum Merdeka, dan dinilai mampu menjembatani antara kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi dan penguatan nilai spiritual siswa. Kalau untuk pemakaiannya kurang lebih bersamaan ketika perpindahan dari K-13 menuju Kurikulum Merdeka... Quizizz cukup menarik karena tidak hanya menghubungkan guru dan murid, tapi juga menyediakan banyak pembelajaran dan kumpulan soal.” (Wawancara Guru PAI, 4 Juni 2025)

Hal ini memperlihatkan bahwa pembelajaran PAI kini tidak lagi terbatas pada metode konvensional, tetapi bergerak menuju paradigma baru yang menekankan kreativitas, partisipasi, dan refleksi nilai-nilai Islam dalam konteks digital. Pendekatan ini menunjukkan bahwa digitalisasi bukan ancaman terhadap esensi PAI, melainkan sarana untuk menghidupkan kembali makna pendidikan Islam secara lebih kontekstual dan interaktif. Dengan demikian, implementasi Quizizz menjadi wujud konkret dari inovasi pembelajaran sebagaimana dimaksud oleh Sodikin et al. (2025), yaitu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus memperkuat fondasi keimanan peserta didik di tengah derasnya arus informasi modern.

Proses implementasi dimulai dengan pengenalan aplikasi kepada siswa dan pembentukan kelas digital di platform Quizizz. Setelah penyampaian materi secara langsung, guru melanjutkan kegiatan pembelajaran dengan kuis interaktif berbasis permainan (*game-based learning*). Siswa dapat mengikuti kuis menggunakan kode sesi yang disediakan guru, yang berperan sebagai operator. “Setelah anak-anak menyerap pembelajaran... barulah kita buat kuis atau game. Salah satu gamenya yaitu online, siswa mengakses soal melalui kode, dan guru sebagaioperator memulai kuis tersebut.” (Wawancara Guru PAI, 4 Juni 2025)

Aplikasi Quizizz tidak hanya digunakan sebagai alat evaluasi formatif harian, tetapi juga pada penilaian tengah semester, latihan ujian, dan tugas rumah. Guru memanfaatkan bank soal digital di platform untuk menghemat waktu penyusunan soal dan menyesuaikannya dengan kebutuhan pembelajaran. “Biasanya saya juga akses dari situ untuk soal ujian tengah semester atau akhir semester, karena soal-soalnya banyak sekali dan tinggal diedit sesuai kebutuhan.” (Wawancara Guru PAI, 4 Juni 2025)

Kepala sekolah mendukung inovasi ini karena Quizizz dinilai mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Fitur seperti warna-warna cerah, emoji, leaderboard, dan hasil nilai real-time mendorong keterlibatan siswa secara aktif. “Ketika ujian itu tidak monoton... karena Quizizz memiliki fitur-fitur menyenangkan, hasilnya bisa langsung terlihat secara real time.” (Wawancara Kepala Sekolah, 4 Juni 2025)

Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Salah satu hasil paling menonjol dari implementasi Quizizz adalah meningkatnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi karena pembelajaran tidak lagi monoton, melainkan bersifat interaktif dan menyenangkan. “Lebih seru pake Quizizz sih. Soalnya kan kita jarang ya boleh bawa HP... Jadi kalau misalnya dapet kayak gitu tuh kayak mencoba hal baru.” (Wawancara Siswa, 4 Juni 2025). Hal ini terkonfirmasi oleh sumber dari siswa lain yang mengatakan bahwa, “Kalau menurut aku belajar pake Quizizz tuh lebih seru. Soalnya kita bisa tahu nilai langsung, terus bisa adu nilai juga sama teman.” (Wawancara Siswi, 4 Juni 2025)

Temuan ini memperkuat teori gamifikasi pembelajaran yang dikemukakan oleh Bui dan Chau (2020), bahwa unsur permainan dalam media digital mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui kompetisi dan penghargaan simbolik. Hal ini juga sejalan dengan Ansori et al. (2023), yang menyebut bahwa media digital interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang partisipatif dan bermakna. Dalam konteks PAI, peningkatan motivasi ini berimplikasi positif terhadap semangat belajar siswa sebagai bagian dari ibadah dan tanggung jawab spiritual. Guru menegaskan bahwa antusiasme siswa meningkat karena suasana belajar menjadi lebih santai dan kompetitif secara sehat.

Dalam konteks ini peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa melalui penggunaan Quizizz mencerminkan perubahan signifikan dalam dinamika pembelajaran PAI di SMPIT Al-Ishmah Bekasi. Pengalaman belajar yang sebelumnya bersifat satu arah kini bertransformasi menjadi kegiatan interaktif yang menumbuhkan rasa ingin tahu, kompetisi sehat, serta kemandirian belajar. Antusiasme siswa menunjukkan bahwa pendekatan digital mampu mengatasi kejenuhan belajar sekaligus membangun keterikatan emosional positif terhadap mata pelajaran PAI. Dengan kata lain, implementasi Quizizz tidak hanya meningkatkan semangat belajar secara akademik, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai spiritual dan sosial seperti kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab. Hal ini memperlihatkan bahwa inovasi digital berbasis gamifikasi dapat menjadi jembatan efektif antara teknologi dan pendidikan agama, menciptakan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, serta sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini (Maya, 2025).

Efisiensi Evaluasi Pembelajaran

Dalam aspek evaluasi pembelajaran Quizizz memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara cepat, akurat, dan objektif. Hasil kuis dapat langsung ditampilkan, dan guru dapat mengakses laporan nilai serta analisis hasil belajar siswa secara real-time. Hal ini membantu guru mengidentifikasi materi yang masih perlu diperkuat dan melakukan penilaian berkelanjutan sesuai prinsip penilaian autentik. Sebagaimana disampaikan guru: “Quizizz membantu banget untuk lihat hasil belajar anak-anak langsung, jadi gak perlu koreksi manual lagi.” (Wawancara Guru PAI, 4 Juni 2025).

Selain itu, proses evaluasi melalui Quizizz juga memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Mereka dapat mengerjakan soal dalam suasana yang lebih santai, tanpa tekanan ujian formal, namun tetap mempertahankan prinsip kejujuran dan tanggung jawab. Dengan demikian, Quizizz berkontribusi pada terciptanya sistem evaluasi yang lebih cepat, objektif, dan menyenangkan bagi guru dan siswa.

Hal ini menunjukkan bahwa transformasi evaluasi digital melalui Quizizz tidak hanya meningkatkan efisiensi administratif, tetapi juga mengubah paradigma penilaian dari sekadar aktivitas pengukuran menjadi bagian integral dari proses pembelajaran yang interaktif dan reflektif. Guru memperoleh gambaran komprehensif mengenai perkembangan siswa secara real-time, sementara siswa mendapatkan umpan balik langsung yang membantu mereka memahami kelemahan dan kekuatan diri. Pola ini menciptakan hubungan dua arah antara evaluasi dan pembelajaran, di mana hasil penilaian tidak berhenti pada angka, tetapi menjadi dasar bagi perbaikan strategi belajar. Dengan demikian, efisiensi yang dihasilkan oleh Quizizz tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga pedagogis, karena mendukung prinsip evaluasi formatif yang berkelanjutan dan berpusat pada peserta didik.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPIT Al-Ishmah Bekasi telah memenuhi unsur inovasi pembelajaran digital sebagaimana dikemukakan oleh Haji (2020), yaitu penerapan ide baru dalam tindakan nyata yang menghasilkan perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Penggunaan Quizizz di sekolah ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang menghidupkan suasana belajar, meningkatkan motivasi, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Masnu'ah &

Aisyah, 2024). Hal ini sejalan pula dengan studi Mardiah, et.al (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan capaian hasil belajar siswa.

Menurut perspektif Rohani (2020), media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa. Quizizz memenuhi fungsi tersebut melalui desain visual yang menarik, elemen gamifikasi, dan umpan balik langsung yang meningkatkan interaksi dua arah. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Bui dan Chau (2020) yang menyatakan bahwa platform berbasis game-based learning seperti Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa melalui fitur kompetitif seperti leaderboard dan avatar digital.

Dalam konteks PAI, bentuk gamifikasi yang diusung oleh Quizizz tidak sekadar memacu semangat akademik, tetapi juga menumbuhkan motivasi spiritual yang sejalan dengan nilai-nilai keislaman. Sebagaimana dijelaskan oleh Ansori et al. (2023), media digital yang interaktif dapat membangun keterlibatan aktif antara guru dan siswa, serta menumbuhkan rasa senang dalam belajar. Elemen permainan seperti skor, penghargaan simbolik, dan visualisasi hasil mendorong siswa untuk belajar dengan gembira tanpa merasa terbebani. Pendekatan ini memungkinkan penyampaian nilai-nilai agama secara kontekstual dan menarik, menjadikan PAI lebih relevan bagi generasi digital saat ini.

Lebih jauh, implementasi Quizizz juga mendukung penerapan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berbasis teknologi dan diferensiasi sesuai karakteristik siswa. Melalui fitur yang fleksibel, guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan soal, durasi kuis, maupun topik materi sesuai dengan kemampuan dan minat peserta didik. Hal ini sejalan dengan pandangan Mawardi (2023) dan Rahmania et al. (2023) yang menegaskan bahwa media digital mendorong pembelajaran yang adaptif, personal, dan berpusat pada siswa. Dengan demikian, penggunaan Quizizz bukan sekadar inovasi teknologi, tetapi juga strategi pedagogis konkret dalam mengimplementasikan prinsip merdeka belajar—di mana siswa memiliki otonomi dan kebebasan untuk belajar sesuai ritme dan gaya masing-masing.

Dari sisi penilaian pembelajaran, Quizizz memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan evaluasi yang cepat, akurat, dan objektif. Fitur analisis hasil dan rekap nilai otomatis membantu guru melakukan penilaian formatif dan sumatif secara efisien. Temuan ini mendukung pandangan Marfuah dan Febriza (2019) yang menekankan bahwa evaluasi dalam PAI harus mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Melalui Quizizz, guru tidak hanya mengukur pemahaman akademik, tetapi juga dapat menilai karakter seperti kejujuran, disiplin, dan tanggung jawab siswa dalam menjawab soal secara mandiri dan tepat waktu. Hal ini sejalan dengan ciri pembelajaran modern sebagaimana dikemukakan Rohani (2020) dan

Suherman, et.al (2024), di mana media digital memungkinkan adanya umpan balik cepat yang berorientasi pada hasil belajar yang autentik.

Selain itu, penggunaan fitur leaderboard dan sistem poin dalam Quizizz mendorong terciptanya kompetisi sehat dan kolaborasi positif antar siswa. Kompetisi ini bukan sekadar adu nilai, melainkan sarana menumbuhkan semangat belajar, kerja sama, dan sportivitas. Menurut Bui dan Chau (2020), unsur kompetitif dalam game-based learning memperkuat interaksi sosial dan kerja sama antar peserta didik. Dalam konteks PAI, hal ini mencerminkan nilai moral *fastabiqul khairat* (berlomba-lomba dalam kebaikan), sehingga kegiatan belajar tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai afektif dan spiritual.

Lebih jauh, implementasi Quizizz terbukti meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI tanpa mengurangi nilai-nilai spiritual yang diajarkan. Guru dapat memanfaatkan platform ini untuk menyampaikan materi secara kontekstual, seperti kuis seputar akhlak, ibadah, dan kisah keteladanan Nabi. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna. Hal ini sesuai dengan Handayani et al. (2021) yang menyatakan bahwa PAI bertujuan membentuk manusia berakhlak mulia melalui proses belajar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, Ailiyah (2023) menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan Islam justru memperluas jangkauan dakwah dan penguatan karakter religius di era digital. Dengan demikian, Quizizz berperan sebagai media yang menggabungkan unsur teknologi, pedagogi, dan spiritualitas secara harmonis dalam pembelajaran PAI.

Meskipun demikian, beberapa tantangan implementasi masih dihadapi, seperti keterbatasan perangkat digital, akses internet yang belum merata, serta potensi kejenuhan siswa jika penggunaan Quizizz dilakukan terlalu sering tanpa variasi model permainan. Hal ini menguatkan pandangan Riyadi dan Zulfiati (2024) bahwa keberhasilan inovasi digital memerlukan kesiapan sumber daya manusia, dukungan infrastruktur, serta kreativitas guru dalam mengelola variasi pembelajaran. Dalam konteks ini, penting untuk memperkuat digital pedagogy atau pedagogi digital, yakni kemampuan guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi secara kritis, reflektif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21 (Samsuddin, et.al, 2025). Digital pedagogy tidak sekadar berarti penggunaan alat digital, tetapi mencakup pemahaman mendalam tentang bagaimana teknologi dapat meningkatkan interaksi, kolaborasi, dan pemaknaan belajar siswa. Oleh karena itu, disarankan agar guru PAI memadukan Quizizz dengan metode reflektif seperti diskusi kelompok, tadabbur ayat, dan simulasi nilai-nilai Islam

agar pembelajaran tetap variatif, kontekstual, dan bermakna di era digital. Pendekatan semacam ini akan memperkuat kapasitas guru sebagai fasilitator pembelajaran digital yang tidak hanya menguasai teknologi, tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai spiritual dan humanistik dalam proses pendidikan (Maulida, Samsuddin, Wulandari, & Machtifaliandri, 2025).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis digital melalui aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPIT Al-Ishmah Bekasi berhasil meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan Quizizz sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka, karena mendukung digitalisasi pembelajaran dan memberikan ruang diferensiasi sesuai karakteristik siswa. Selain itu, aplikasi ini membantu guru melakukan evaluasi pembelajaran secara cepat, akurat, dan objektif, serta menumbuhkan kompetisi sehat dan kolaborasi positif antar siswa. Quizizz juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan penghayatan nilai-nilai keislaman tanpa mengurangi aspek spiritual dari PAI, dengan cara menyajikan materi secara kontekstual dan menarik bagi generasi digital. Namun demikian, penerapan Quizizz tetap perlu disertai dengan pengelolaan yang bijak dan variasi metode agar tidak menimbulkan kejenuhan serta memperhatikan keterbatasan infrastruktur digital di lingkungan sekolah. Dengan demikian, integrasi Quizizz dalam pembelajaran PAI dapat menjadi inovasi strategis menuju model pendidikan Islam yang adaptif, inspiratif, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan abad ke-21.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah SMPIT Al-Ishmah Bekasi, Bapak Dadi Suryadi Ningrat, S.Kom., serta Guru Pendidikan Agama Islam, Bapak Sunawi, S.Ag., yang telah memberikan izin, dukungan, dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para siswa kelas VIII yang telah berpartisipasi aktif dalam proses pengumpulan data. Selain itu, penghargaan diberikan kepada rekan-rekan sejawat dan dosen pembimbing yang telah memberikan masukan berharga dalam penyusunan artikel ini. Artikel ini merupakan bagian dari hasil penelitian lapangan tentang inovasi pembelajaran digital berbasis Quizizz dalam Pendidikan Agama Islam di SMPIT Al-Ishmah Bekasi.

DAFTAR REFERENSI

- Abdurrahman, A., Nurwahida, N., & Samsuddin, S. (2024). Konsep Pendidikan Adab dalam Kitab Ta'lim al-Muta'allim Karya Imam Al-Zarnuji: Kajian Literatur: The Concept of Adab Education in the Book of Ta'lim al-Muta'allim by Imam al-Zarnuji: Literature Review. *TARBIYAH: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 182-201.
- Ailiyah, A. (2023). Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad dengan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Aphp-2 pada Materi Bilangan Eksponen Di SMK Negeri 1 Nguling (Stad-Type Cooperative Learning Assisted Quizizz Application To Improve Learning. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 275–288.
- Bui, N., & Chau, T. (2020). Using Quizizz to Improve Student Engagement and Motivation in Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(21), 171–185.
- Dedi Supriadi, Taufiqurrahman, & Samsuddin. (2025). INOVASI PEMBELAJARAN PAI DI ERA DIGITAL: STRATEGI MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR GEN-Z. *TADBIRUNA*, 1(2), 319-334.
- <https://doi.org/10.51192/jurnalmanajemenpendidikanislam.v4i2.1506> Haji, B. T. (2020). Pengertian Implementasi. Laporan akhir, 31.
- Handayani, F., Ruswandi, U., & Arifin, B. S. (2021). Pembelajaran PAI di SMA:(Tujuan, Materi, Metode, dan Evaluasi). *Jurnal Al-Qiyam*, 2(1), 93- 101.
- Idharudin, A. J., & Nurhasanah, M. (2025). Metode Pendidikan Integratif Dalam Membentuk Akhlak Siswa Sekolah Dasar. *As-Sulthan Journal of Education*, 2(2), 237-252.
- Mardiah, S.S., Yasyakur, M., & Samsuddin, S. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 Tenjolaya. *TARBIYAH: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 143–154. Retrieved from <https://litera-academica.com/ojs/tarbiyah/article/view/32>
- Maryono, M., Kurniasih, D., Khusnadin, M., Samsuddin, S., Siswanto, S., & Wijaya, R. (2025). The Moderating Role of Gender in the Relationship Between Teacher Competence, Learning Satisfaction, and Students' Intrinsic Motivation. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 6(2), 370-380. doi:<https://doi.org/10.46843/jiecr.v6i2.2140>
- Maulida, A., Samsuddin, S., Wulandari, N. A., & Machtifaliandri, I. (2025). KOMPETENSI GURU ABAD KE-21 DAN STRATEGI PEMBELAJARAN MODERN: KAJIAN TEORETIS DAN PRAKTIS. *Al Arsy: Journal of Education, Management and Islamic Thought*, 1(1), 56-65.
- Huberman, M., & Miles, M. B. (2002). *The qualitative researcher's companion*. sage.
- Mawardi, A. (2023). Edukasi pendidikan agama islam dalam pemanfaatan sumber-sumber elektronik pada siswa madrasah ibtidaiyah. *Journal on Education*, 6(1), 8566-8576.
- Maya, R. (2025). Neo-Tarbiyah: rekonsepsi pendidikan islam di tengah revolusi industri 4.0. *Multidisciplinary Nusantara Center*, 1(1), 9-20.
- Maya, R., Samsuddin, Alfarisi, M. F., Aisyah, & Masuwd, M. A. (2025). ANALYSIS OF THE ISLAMIC HISTORY ENCYCLOPEDIA AS A SUPPLEMENTARY BOOK FOR THE ISLAMIC CULTURAL HISTORY. *INTIHA: Islamic Education Journal*, 3(1), 435–447. <https://doi.org/10.58988/intiha.v3i1.441>
- Moleong, L. J. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Remaja.
- Mubarok, D. Y., & Irodati, F. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Pai Di SMPN 2 Kutowinangun. (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU Kebumen)).

- Najah, E. F., Nurhalimah, A., Syaharuddin, S., Mahsup, M., Mandailina, V., & Abdillah, A. (2023). Implementasi Teori Belajar Matematika terhadap Keberhasilan Belajar Siswa. *Seminar Nasional Paedagoria*, 3, 98–104.
- Nasikh, M. (2021). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IX di MTS Negeri 4 Surabaya. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya. Skripsi Tidak Diterbitkan.
- Nguyen, Q. T. N. (2023). Digital Assessment Literacy. *Emerging Practices for Online Language Assessment, Exams, Evaluation, and Feedback*, 162.
- Nurfaidah, N., & Maulida, A. (2025). ASPEK PENDUKUNG PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK DAN IMPLIKASINYA DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *As-Sulthan Journal of Education*, 1(4), 726-733.
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Tadbir: jurnal manajemen pendidikan islam*, 11(2), 114-133.
- Riyadi, T., & Zulfiati, H. M. (2024). Eksplorasi Potensi Pembelajaran Berbasis Game Dalam Meningkatkan Prestasi Pembelajaran Ips Kelas 5 Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 27 (2), 58–66.
- Rohani, R. (2020). *Media Pembelajaran*.
- Samsuddin, S., Abdurrahman, A., Jabar, A., Nurwahida, N., & Masuwd, M. (2025). Integrating Digital Pedagogy and TQM in Islamic Religious Education: A Mixed-Methods Study in Indonesian Madrasahs to Enhance Teacher Competence and Learning Quality. *IJCRE-International Journal of Culture, Religion, and Education*, 1(2), 76-87.
- Samsuddin, S., Shamsul, M. N., Idharudin, A. J., & Patahuddin, A. (2024). Pemikiran Pendidikan Hasan Langgulung Tentang Tujuan Pendidikan Dan Relevansinya Dengan Tujuan Pendidikan Nasional. *Cons-Iedu: Islamic Guidance And Counseling Journal*, 4(1), 46.
- Siti Masnu'ah, & Nagita Histimuna Aisyah. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Desemb), 595-604. <https://doi.org/10.58230/27454312.1360>
- Siti Sahidah Mardiah, Moch. Yasyakur, & Samsuddin, S. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 Tenjolaya: Implementation of Cooperatif Learning Models in Islamic Religious and Character Education Subjects in Increasing Learning Interest in Class XI Students at SMAN 1 Tenjolaya. *TARBIYAH: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 143–154. Retrieved from <https://litera-academica.com/ojs/tarbiyah/article/view/32>
- Sodikin, U. ., Dedi Supriadi, Samsuddin, & Nur Shamsul, M. (2025). INOVASI PENDIDIKAN ISLAM DI ERA POST TRUTH: TANTANGAN DAN PELUANG PEMBELAJARAN PAI DI SEKOLAH UMUM TINGKAT MENENGAH. *TADBIRUNA*, 3(1), 346-362. <https://doi.org/10.51192/jurnalmanajemenpendidikanislam.v4i2.1577>
- Sodikin, U., Supriadi, D., & Shamsul, M. N. (2023). INOVASI PENDIDIKAN ISLAM PEMBELAJARAN PAI PEMBELAJARAN PAI DI SEKOLAH UMUM TINGKAT MENENGAH. *TADBIRUNA*, 3(1), 346-362.
- Suhirman, S., Meizontara, A., Purwanto, P., & Febriansyah, R. (2024). Konsep Tik Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 4(1), 331- 338.

Suhrman, S., Nurhasanah, N., Krisnajaya, B., Suranda, N., & Yonani, S. (2024). Analisis Pemanfaatan TIK Sebagai Sumber dan Media Pembelajaran PAI. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 1461-1475.

Supriadi, D. (2022). Inovasi pembelajaran PAI di era digital: Strategi menumbuhkan minat belajar Gen-Z. *Tadbiruna*, 1(2), 319-334.

Wahidin, A. (2025). Peran Guru Pai Dalam Membina Etika Digital