

Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah 07 Wajak

Fahima Hurin Adila*, Samsul Susilawati, Nurlaeli Fitriah
Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, Indonesia

*Corresponding Author: 250101210046@student.uin-malang.ac.id
Dikirim: 18-06-2026; Direvisi: 27-07-2026; Diterima: 30-07-2026

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pada pembelajaran PAI dalam peningkatan hasil belajar kognitif di Sekolah Dasar Muhammadiyah 07 Wajak. Penelitian menerapkan metode kualitatif deskriptif dan teknik berupa survei lapangan atau *field research* dan PTK kepada siswa kelas IV, V dan VI dengan PAI yang akan diterapkan pada penggunaan platform ini. Hasil penelitian menjelaskan bahwa Quizizz berkontribusi secara positif pada hasil belajar. Teori kognitif menekankan belajar adalah proses yang mencakup aktivitas mengolah, menyimpan, dan menerapkan informasi. Maka, media dapat merangsang aktivitas berpikir peserta didik akan mendukung peningkatan kemampuan kognitif. Melalui studi ini, kita dapat memberi gambaran kepada para pendidik tentang kelebihan, kelemahan, efektifitas dan efisiensi yang dimiliki aplikasi Quizizz sebagai variasi media pembelajaran.

Kata Kunci: Quizizz; hasil belajar kognitif; Pendidikan Agama Islam.

Abstract: This study aims to determine the use of the Quizizz application as an evaluation medium in PAI learning in improving cognitive learning outcomes in Muhammadiyah 07 Wajak Elementary School. The research applies descriptive qualitative methods and techniques in the form of field surveys or field research and PTK to students in grades IV, V and VI with PAI which will be applied to the use of this platform. The results of the study explain that Quizizz contributes positively to learning outcomes. Cognitive theory emphasizes learning is a process that includes the activity of processing, storing, and applying information. So, media can stimulate students' thinking activities will support the improvement of cognitive abilities. Through this study, we can give educators an overview of the advantages, weaknesses, effectiveness and efficiency that the Quizizz application has as a variety of learning media.

Keywords: Quizizz; cognitive learning outcomes; Islamic Education.

PENDAHULUAN

Keberhasilan pembelajaran dan tercapainya tujuan pendidikan ditentukan oleh kualitas proses belajar yang dilakukan guru. Guru berperan menyampaikan materi agar peserta didik memahami apa yang diajarkan. Efektivitas komponen sistem pembelajaran, khususnya media pembelajaran, juga berperan besar dalam menunjang keberhasilan (Magdalena et al., 2021).

Keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh media pembelajaran sebagai salah satu aspek penting, tetapi juga oleh peran pendidik. Menurut (Harlini, 2022) media berfungsi menyampaikan pesan dari sumber belajar

kepada peserta didik, sementara guru dituntut memiliki kompetensi yang memadai. Oleh sebab itu, pengembangan kompetensi pendidik dengan dukungan model dan media menjadi hal yang perlu diperhatikan

Pesatnya teknologi menyebabkan transformasi dalam pelaksanaan pembelajaran berbagai jenjang pendidikan. Perubahan tersebut mendorong pendidik untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis digital sebagai bentuk inovasi belajar mengajar. Pemanfaatan media digital diharapkan peningkatan efektivitas dan efisiensi pembelajaran serta mendukung peningkatan hasil belajar. Media pembelajaran juga menjadi instrumen penting yang mendukung guru dalam proses penyampaian materi, penjelasan konsep, serta dalam membangun pengalaman belajar (Tuhuteru et al., 2021)

Jika ditinjau dari kondisi sekarang, game menjadi hal yang disukai siswa. Dari pernyataan tersebut guru dapat mengembangkan media pembelajaran berupa *EduGame*. Seperti yang telah diungkapkan oleh Solvina, bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game dapat menarik perhatian serta menimbulkan perasaan senang peserta didik terhadap proses pembelajaran (Sitorus & Santoso, 2022)

Terdapat banyak jenis media pembelajaran *Edugame*, seperti game kuis dan Latihan soal berbentuk kompetensi tanya jawab materi, game simulasi, game teka-teki (*puzzle*) dan logika, serta game petualangan dan peran. Akan tetapi peneliti kali ini memilih media pembelajaran *edugame* berupa aplikasi Quizizz. Banyaknya fitur-fitur dalam aplikasi Quizizz menjadi salah satu alasan kenapa aplikasi ini digandrungi oleh para pendidik, selain menyelesaikan tugas, siswa juga merasakan suasana belajar yang menyenangkan dan lebih mudah menemukan jawaban, tampilan yang segar dan friendly dengan siswa membuat sebuah warna baru bagi pola pembelajaran baru yang diminati oleh siswa-siswi. Aplikasi yang menyediakan berbagai platform, Selain menyampaikan materi, pendidik juga dapat menggunakan sebagai alat evaluasi yang lebih kreatif bagi siswa (Salsabila et al., 2020). Banyak penelitian yang mengungkapkan manfaat dari Quizizz seperti siswa dapat meningkatkan kompetensi dan keahliannya serta menciptakan pembelajaran yang lebih hidup.

SD Muhammadiyah 07 Wajak merupakan satu-satunya instansi pendidikan dasar dari naungan dinas pendidikan yang berstatus swasta di daerah Wajak, yang mana siswa-siswa yang berasal dari sekolah tersebut seringkali meraih prestasi dalam hal akademik, seperti mendapat kejuaraan dalam lomba olimpiade sains maupun keagamaan. Oleh sebab itu, peneliti memilih tema yang berfokus pada bahan ajar PAI serta melakukan penelitian tentang platform Quizizz menjadi media evaluasi pada pembelajaran PAI dalam peningkatan hasil belajar kognitif di Sekolah Dasar Muhammadiyah 07 Wajak.

KAJIAN TEORI

A. Aplikasi Quizizz

Peningkatan mutu pendidikan nasional salah satunya diwujudkan dengan penyediaan sarana dan sumber belajar di sekolah, sebagaimana diatur dalam Proppenas 1999–2004. Ketentuan ini sesuai UU No 2 Tahun 1989, mengharuskan setiap satuan pendidikan menyediakan sarana belajar bervariasi untuk mendukung proses pembelajaran. Distribusi fasilitas belum merata di Indonesia masih menjadi hambatan. Oleh sebab itu, diharuskan berinovasi dalam menyusun strategi proses



belajar, menyenangkan, mudah dipahami, melalui diversifikasi strategi, pemanfaatan sumber belajar, optimalisasi sarana, serta implementasi media (Salsabila et al., 2020). Transisi covid-19 kemarin menjadikan titik tumpu tentang bagaimana teknologi berfungsi dalam belajar. Kegiatan mengajar daring menjadi rintangan tersendiri, berbagai media yang menunjang keberhasilan Pendidikan saat itu sangat gencar dicari dan dimodifikasi sedemikian rupa.

Strategi pembelajaran konvensional yang digunakan di SMA, seperti ceramah dan menggunakan media terkadang membuat keberadaan guru tidak tampak dominan. Apalagi setelah wabah pandemic covid-19, penggunaan metode pembelajaran konvensional tergolong tidak efektif bagi siswa. Mau tidak mau elemen pendidik harus dikorelasikan dengan derasnya arus globalisasi. Pada dunia Pendidikan era globalisasi yang menjadi acuan terbaharukannya ilmu pengetahuan membuat arus dan system Pendidikan perlahan mengikutinya, akhirnya pada perkembangan teknologi melahirkan buah manis yang ber-*impac* langsung pada media pembelajaran yaitu lahirnya aplikasi Quizizz. Pemanfaatan Quizizz sangat menunjang keberhasilan belajar mengajar khususnya era pandemic covid-19. Menurut definisi (Wahyudi & Syahputra Pasaribu, 2015) Quizizz dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dan evaluasi yang lebih interaktif, menyenangkan, serta berorientasi pada peserta didik. Guru dapat memanfaatkan aplikasi ini dengan membuat berbagai pertanyaan yang diberikan kepada siswa secara daring. Popularitas Quizizz meningkat saat COVID-19, hingga periode pasca-pandemi, aplikasi ini masih banyak digunakan di berbagai jenjang.

Aplikasi ini menjadi kartu AS ketika sekolah tidak memungkinkan mengadakan pembelajaran secara luring. Dalam konteks belajar berbasis digital, Quizizz menjadi platform efektif diterapkan guna mendukung daring. Sebagai aplikasi berbasis web, Quizizz tidak memerlukan proses pengunduhan maupun pemasangan pada perangkat peserta didik, sehingga pengguna dapat mengaksesnya secara langsung melalui tautan yang dibagikan oleh guru. Karakteristik tersebut menjadikan Quizizz mudah diterapkan dalam berbagai kondisi pembelajaran. Selain sebagai media pembelajaran interaktif, platform ini juga banyak dimanfaatkan untuk kegiatan asesmen dan evaluasi karena mampu menyajikan soal menarik, responsif, sekaligus mudah dioperasikan (Malik et al., 2025).

Sebelum aplikasi ini digunakan, terdapat sejumlah tahapan yang perlu dipahami. Peneliti akan menguraikan cara membuat soal melalui Quizizz. Tahap awal dalam pembuatan kuis pada platform Quizizz adalah menentukan dan memasukkan judul kuis sesuai materi yang diujikan. Selanjutnya, pengguna dapat memilih bahasa yang akan digunakan selama proses penyusunan kuis. Untuk meningkatkan daya tarik visual, pengguna juga memiliki opsi menambahkan gambar sebagai elemen pendukung desain kuis, meskipun langkah ini bersifat opsional dan dapat dilewati. Setelah seluruh pengaturan dan konten kuis selesai disusun, tahap terakhir yang dilakukan adalah menyimpan kuis dengan memilih menu *save* agar kuis dapat digunakan atau dibagikan kepada peserta didik. (Purwianto & Fahyuni, 2021):

Setelah itu, Proses pengoperasian Quizizz diawali dengan mengakses situs web Quizizz melalui peramban internet. Bagi pengguna yang belum memiliki akun, langkah berikutnya adalah melakukan registrasi dengan memilih menu *sign up* dan melengkapi seluruh data yang diperlukan sesuai ketentuan pendaftaran. Usai akun terdaftar, pengguna bisa masuk ke sistem melalui opsi log in menggunakan email dan



password yang terdaftar. Selanjutnya, memilih jenis kuis yang akan digunakan, termasuk membuat kuis secara mandiri melalui fitur *Create My Quiz* yang tersedia pada platform (Fitriah et al., 2023).

B. Media Pembelajaran

Keberadaan media menjadi komponen krusial pada proses belajar, yaitu menyampaikan ilmu pembelajaran dari sumber secara optimal. Meskipun demikian, efektivitas penggunaan media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari peran pendidik sebagai fasilitator utama. Kompetensi guru dalam merancang, mengelola, dan mengimplementasikan pembelajaran perlu terus ditingkatkan melalui pemanfaatan model serta media inovatif guna mendukung pencapaian tujuan. (Harlini, 2022)

Penguasaan kompetensi oleh pendidik memang sangat diperlukan untuk menunjang keprofesionalitasan seorang pendidik. Kompetensi yang sangat fundamental untuk dikuasai adalah penguasaan TIK, hal tersebut bukan tanpa alasan penguasaan kompetensi TIK akan membuahkan media yang baik, kompetensi ini perlu ditingkatkan juga guna untuk penumbuhan kompetensi bagi peserta didiknya (Nurdin & Zubairi, 2023).

Integrasi kompetensi teknologi dalam pendidikan dapat dilakukan melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai sarana pembelajaran. Kehadiran platform ini menunjukkan bahwa media memiliki kedudukan penting dalam sistem pembelajaran, setara dengan komponen lainnya. Quizizz mengusung konsep multimedia interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif. Selain sebagai media belajar, aplikasi ini juga berfungsi sebagai instrumen evaluasi dengan fitur analisis otomatis terhadap hasil belajar dan performa siswa. Informasi tersebut membantu guru memahami tingkat penguasaan materi sekaligus menilai efektivitas pembelajaran. Dengan keunggulan yang dimiliki, Quizizz menawarkan pendekatan inovatif dalam evaluasi sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan (Sitorus & Santoso, 2022).

C. Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran

Istilah media merujuk ke media pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan asesmen. Media pembelajaran mencakup segala bentuk sarana, berfungsi menyampaikan pesan atau materi pelajaran dengan tujuan membangkitkan daya pikir, emosi, fokus, dan semangat sehingga pembelajaran berjalan terarah (Rusiadi, 2020) Secara bahasa, *evaluation* berarti penilaian. Dalam dunia pendidikan, tidak terbatas pada pengukuran kuantitatif, melainkan merupakan rangkaian proses sistematis yang lebih menyeluruh (Asria et al., 2021)

Proses evaluasi pembelajaran dilakukan secara terencana dan terstruktur dengan tujuan mengumpulkan serta menganalisis informasi terkait capaian belajar siswa dan efektivitas kegiatan pembelajaran, sehingga dapat digunakan sebagai landasan pertimbangan (Anisah, 2021) Dengan kata lain, media evaluasi pembelajaran ialah sarana guna mendukung proses belajar di kelas, selaras minat siswa.

Dalam praktik pendidikan, *assessment of learning* masih mendominasi pelaksanaan asesmen di sekolah. Tujuan utama pendekatan ini adalah mengevaluasi tingkat pencapaian kompetensi peserta didik serta mendokumentasikan hasil belajar yang telah diperoleh. Informasi mengenai perkembangan akademik peserta didik



selanjutnya disajikan dalam bentuk nilai ujian atau laporan hasil belajar (Anisah, 2021).

Banyaknya fitur-fitur dalam aplikasi Quizizz menjadi salah satu alasan kenapa aplikasi ini digandrungi oleh para pendidik, disamping menyelesaikan tugas, juga bisa menikmati suasana belajar menyenangkan dan lebih mudah ketika mencari jawaban, tampilan yang segar dan friendly dengan siswa membuat sebuah warna baru bagi pola pembelajaran baru yang diminati oleh siswa-siswi (Putra et al., 2024). Quizizz dapat diterapkan pada pembelajaran dan evaluasi daring. Pemanfaatan ini menjadi semakin relevan seiring berkembangnya teknologi pendidikan yang memungkinkan aktivitas belajar berlangsung fleksibel. Proses pengoperasian Quizizz diawali dengan mengakses situs resmi Quizizz melalui peramban internet dan melakukan masuk (*log in*) dengan akun. Setelah berhasil masuk ke dalam sistem, guru dapat membuat kuis baru melalui fitur *Create a Quiz* dengan menentukan judul kuis sesuai materi pembelajaran yang akan disampaikan. Selanjutnya, pengguna menyusun butir-butir soal, menentukan alternatif jawaban, menandai jawaban yang benar, serta mengatur durasi pengerjaan untuk setiap soal. Setelah seluruh pertanyaan selesai disusun, kuis dapat disimpan dan dipublikasikan sesuai kebutuhan pembelajaran (Harlini, 2022).

Platform ini juga menyediakan pilihan penggunaan kuis secara langsung (*live*) maupun sebagai tugas rumah (*homework*) dengan batas waktu pengerjaan yang dapat diatur oleh guru. Setelah kuis dipublikasikan, sistem akan menghasilkan kode akses yang dapat dibagikan kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran atau evaluasi. Adanya berbagai fitur yang tersedia, Quizizz menjadi media efektif mendukung interaksi belajar serta memudahkan guru dalam melaksanakan proses penilaian secara digital (Salsabila et al., 2020). Media berbasis Quizizz dibuat menggunakan langkah sederhana, yakni menyiapkan soal dan jawaban kemudian di isi ke aplikasi online. Adanya aplikasi ini tentu menjadikannya opsi sebagai variasi baru dalam dunia Pendidikan, apalagi aplikasi ini ditunjang dengan system teknologi yang sudah tergolong modern.

D. Hasil Belajar Kognitif

1. Pengertian Hasil Belajar Kognitif

Indikator hasil belajar menggambarkan capaian peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Konsep ini mengandung makna adanya transformasi atau peningkatan kemampuan sebagai konsekuensi dari aktivitas belajar. Pendidikan juga berfokus pada perubahan perilaku dalam ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Dengan demikian, capaian tersebut menjadi representasi keberhasilan siswa dalam meraih kompetensi yang diharapkan (Nurdin & Zubairi, 2023).

Kemampuan yang dimiliki setelah kegiatan belajar dijadikan indikator hasil belajar. Dan dituntut paham materi sesuai mata pelajaran yang dijelaskan, memperoleh pengetahuan, serta dapat merubah sikap dan juga mengasah keterampilan (Tuhuteru et al., 2021).

Istilah kognitif secara etimologi dari kata *cognition*, yang merujuk pada kemampuan seseorang untuk memperoleh dan memahami pengetahuan. Kognisi tidak sekadar terkait proses mengetahui, melainkan juga mencakup pengaturan, pengorganisasian, dan penggunaan informasi yang diperoleh. Berdasarkan teori belajar kognitif, belajar dipahami aktivitas mental berfokus pada pengolahan informasi, pembentukan pemahaman, dan pengembangan struktur pengetahuan. (Helmy, 2011).



Ranah kognitif berkaitan dengan berbagai kemampuan intelektual yang melibatkan proses berpikir peserta didik. Kemampuan tersebut mencakup mengingat informasi, memahami konsep, menerapkan pengetahuan, menganalisis suatu permasalahan, mengintegrasikan berbagai informasi menjadi suatu kesatuan yang utuh, serta melakukan penilaian terhadap suatu objek atau fenomena. Dalam pandangan Sudjana, ranah kognitif mencakup aspek hasil yang tersusun atas enam level: penerapan, pengetahuan, analisis, sintesis, pemahaman, dan evaluasi (Kencana & Rifa'i, 2021).

2. Indikator hasil belajar kognitif

Sebagai penjabaran dari kompetensi dasar, indikator pembelajaran digunakan sebagai pedoman penilaian tujuan. Indikator memungkinkan guru mengidentifikasi keberhasilan siswa dalam menguasai kompetensi yang telah ditentukan secara lebih terukur. Oleh karena itu, indikator pembelajaran berperan sebagai tolok ukur capaian hasil belajar. Dalam ranah kognitif, indikator tersebut berhubungan dengan perkembangan kemampuan berpikir peserta didik sepanjang proses pembelajaran (Ahmad Manshur & Isroani, 2023).

Ranah kognitif terdiri atas memahami, mengingat, menganalisis, menerapkan. Mengingat berarti kemampuan untuk mengenali serta mengambil ulang informasi dari ingatan jangka panjang. Memahami berhubungan keterampilan menginterpretasi informasi yang diperoleh. Menerapkan mengacu pada kemampuan menggunakan konsep atau prosedur dalam konteks tertentu untuk menyelesaikan persoalan. Sementara itu, menganalisis adalah kemampuan memecah informasi menjadi bagian-bagian lebih kecil dan menjelaskan keterkaitannya sehingga menghasilkan pemahaman yang menyeluruh (Kencana & Rifa'i, 2021).

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar kognitif

Kedua faktor saling memengaruhi sehingga menentukan tingkat keberhasilan belajar (Ahmad et al., 2025)

- a. Aspek internal, dari diri sendiri, turut memengaruhi pencapaian proses belajar seperti kesehatan, fungsi indera, minat, motivasi, bakat, intelegensi, dan kesiapan belajar. Apabila kondisi internal siswa baik, maka proses penerimaan, pengolahan, dan pemahaman materi dapat berlangsung lebih optimal.
- b. Keberhasilan belajar dipengaruhi faktor eksternal yang bersumber dari lingkungan luar peserta didik. Faktor eksternal meliputi keluarga, guru, teman sebaya, dan masyarakat, fasilitas, kondisi fisik ruang belajar, waktu belajar, serta fasilitas pendukung lainnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian lapangan digunakan sebagai metode. Menurut Ahmad menyampaikan penelitian lapangan adalah jenis penelitian yang dilakukan secara langsung di lapangan untuk mengumpulkan data dari objek atau subjek yang diteliti di lingkungan alamnya. Dalam penelitian ini, peneliti terjun ke lokasi penelitian untuk mengamati fenomena, berinteraksi dengan responden, melakukan wawancara, dokumentasi, atau observasi langsung terhadap peristiwa yang sedang berlangsung (Ahmad & Laha, 2020). Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Sesuai namanya, deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran, penjelasan, dan validasi



fenomena yang diteliti (Muhammad Ramadhan, 2021). Dalam penelitian ini yang kami jadikan sebagai setting atau lokasi penelitian adalah instansi pendidikan Sekolah Dasar Muhammadiyah 07 Wajak, dan yang menjadi target penelitian siswa kelas IV, V dan VI dengan PAI yang akan diterapkan pada penggunaan platform ini. Dalam keadaan ini, peneliti akan menganalisis data yang dikumpulkan dari peristiwa yang terjadi dengan menggunakan teknik pengamatan (observasi), wawancara, dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini berasal dari siswa kelas IV, V, dan VI dengan mata Pelajaran PAI. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada tahap awal pengumpulan data menggunakan teknik observasi ini, peneliti memperhatikan, mengamati, dan mendengarkan aktivitas yang berhubungan dengan pemahaman mahasiswa tentang penelitian dalam mata kuliah metode penelitian kualitatif. Kedua, teknik wawancara, untuk teknik ini peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dalam mendapatkan informasi terkait pemahaman penelitian mahasiswa. Ketiga, teknik dokumentasi, ini peneliti lakukan untuk mengarsipkan dokumen penting terkait penelitian ini. Adapun dokumen yang akan peneliti arsipkan seperti memberikan beberapa materi pembelajaran lalu memberikan tugas dalam platform Quizizz sebagai penilaian bagi siswa. Setelah itu, kami meneliti beberapa masalah, kekurangan dan kelebihan yang didapatkan dari hasil penerapan platform Quizizz ini, yang kemudian kami sajikan tulisan dalam bentuk artikel ini. Menurut Gunawan, dalam penelitian teknik analisis data digunakan oleh peneliti untuk menganalisis data sehingga dapat diinterpretasikan sesuai dengan teori yang digunakan. Teknik analisis data ini meliputi reduksi data, penyajian data, verifikasi, dan penarikan kesimpulan (Gunawan Imam, 2014).

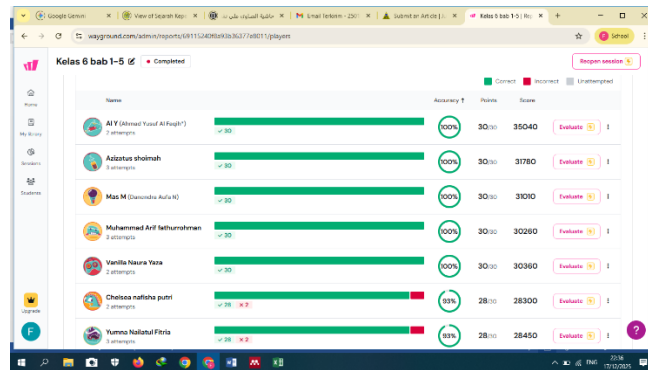
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

SD Muhammadiyah 07 Wajak adalah sekolah dasar swasta islam yang terletak di Kabupaten Malang, Jawa Timur. Sekolah ini dikenal dengan program *full day school* serta focus pada hafalan Al-Quran. Dalam penelitian ini subjek penelitian adalah siswa kelas IV, V dan VI dengan PAI yang akan diterapkan pada penggunaan platform Quizizz. Setelah proses perencanaan dilakukan kemudian masuk ke tahap pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran di laksanakan sesuai dengan RPP yang di buat Oleh guru pada awal perencanaan. Seperti kegiatan pada pembelajaran, isi pembelajaran, dan penutup pembelajaran. Sebelum Pembelajaran dimulai guru melakukan pengkodisian agar kelas dapat tekondisikan dengan baik untuk melakukan pembelajaran. Diawal pembelajaran guru memerintahkan ketua kelas untuk memimpin doa dilanjutkan mengapsen siswa dengan memanggil nama siswa satu persatu. Diawal pembelajaran guru mengintruksikan siswa agrar menyiapkan aplikasi Qizizz untuk melakukan kuis. Ketika aplikasi siap digunakan oleh siswa dengan melakukan login maka siswa sudah bisa mengerjakan Quizizz. Aplikasi Quizizz lebih sering digunakan untuk memudahkan mengevaluasi hasil pembelajaran. Adanya Aplikasi Quiziz memudahkan dan mempersingkat waktu guru untuk mengevaluasi para siswa. Sehingga aplikasi Quizizz sangat efektif digunakan. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa maka diperlukan evalusi pembelajaran, di SD Muhammadiyah 07 Wajak memerhatikan pengetahuan dan sikap untuk di evaluasi, dan evaluasi dilakukan melalui aplikasi Quizizz Pada mata Pelajaran PAI.



Penulis melakukan riset kegiatan belajar di SD Muhammadiyah 07 Wajak dengan menerapkan media pembelajaran berupa platform Quizizz sebagai media evaluasi PAI. Peneliti dapat melihat bagaimana peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa secara kognitif mengenai materi yang telah disampaikan. Platform ini juga mempermudah pendidik untuk mengambil data penilaian belajar kognitif siswa dengan praktis karena fitur yang ada didalam platform tersebut. Siswa juga dapat mengakses platform ini dengan mudah dan menyenangkan karena siswa tidak perlu menggunakan alat tulis untuk pengerjaannya. Adapun hasil penyajian data penilaian siswa mata pelajaran PAI yang telah diteliti penulis disajikan dalam data berikut.



Gambar 1. Hasil report Quizizz

Hasil laporan pengerjaan soal Quizizz yang telah dikerjakan siswa tidak hanya bisa dilihat melalui platform, namun hasil penilaian juga bisa disajikan secara rapi dan dapat diunduh. Laporan penilaian juga bisa di sajikan dalam bentuk microsoft excel, sehingga dapat memudahkan pendidik untuk merekap penilaian PAI siswa. Adapun penyajian penilaian Quizizz yang lebih rinci yakni pada gambar dibawah.

Tabel 1. Penyajian data penilaian Quizizz

Rank	Player Name	Avg. Time	Point	Accuracy	Correct
1	Al Y	8 Secs	30	100%	30/30
2	Azizatus Shoimah	7 secs	30	100%	30/30
3	Mas M	6 secs	30	100%	30/30
4	M. Arif	8 secs	30	100%	30/30
5	Vanilla Naura	9 secs	30	100%	30/30
6	Chelsea Nafisha	6 secs	38	93%	28/30
7	Yumna Nailatul	7 secs	28	93%	28/30
8	Absyar Feeza	31 secs	27	90%	27/30
9	Nabila	27 secs	27	90%	27/30
10	Danendra Aufa	8 secs	26	87%	26/30
11	Syifa UQola	9 secs	26	87%	26/30
12	Zaira rifdatuz	18 secs	26	87%	26/30
13	Abdul Kevin	17 secs	25	83%	25/30
14	Ahmad yusuf	33 secs	25	83%	25/30
15	M. Hasbi	48 secs	25	83%	25/30
16	Miladya Akmilna	18 secs	23	77%	23/30
17	Kenzo Dominico	11 secs	22	73%	22/30
18	Vanilla Naira	11 secs	21	70%	21/30
19	ANANG	9 secs	20	67%	20/30
20	Andini	12 secs	20	67%	20/30
21	Wahyuzeanabytama	14 secs	20	67%	20/30
22	Syarif Husain	12 secs	19	64%	19/30

23	Aqila Putri	18 secs	16	53%	16/30
24	Syarif Husain	0 secs	0	-%	0%
25	Ahmad Yusuf	0 secs	0	0%	0

Dalam kegiatan penelitian yang dilakukan oleh penulis di SD Muhammadiyah 07 Wajak, siswa cukup antusias untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan platform Quizizz. Dikarenakan platform ini merupakan platform belajar berbasis game yang menawarkan beberapa fitur yang menyenangkan selaras dengan minat dan kegemaran siswa.

Penerapan Quizizz berhasil menunjukkan efektivitas keterlibatan siswa pada evaluasi. Mereka berperan lebih dari sekadar menerima soal, melainkan juga berinteraksi aktif menyelesaikan tantangan berbasis permainan edukatif. Hal ini berdampak positif terhadap konsentrasi, motivasi, perhatian selama evaluasi pembelajaran. Selain meningkatkan keterlibatan, Quizizz berkontribusi pada hasil belajar. Peningkatan tersebut tercermin dalam menganalisis, mengingat, menerapkan materi PAI yang dipelajari. Fitur umpan balik muncul setelah peserta didik menjawab soal memungkinkan terjadinya proses refleksi dan koreksi secara mandiri sehingga memperkuat pemahaman konsep yang dipelajari.

Dari perspektif guru, penggunaan Quizizz memberikan kemudahan dalam melaksanakan proses evaluasi. Informasi tentang tingkat penguasaan materi siswa dapat diperoleh oleh guru melalui laporan statistik yang disajikan secara otomatis oleh sistem. Data tersebut meliputi tingkat ketepatan jawaban, persentase ketuntasan belajar, skor individu, serta analisis butir soal yang dapat digunakan sebagai dasar dalam merancang program remedial maupun pengayaan.

Pembahasan

Berdasarkan data diatas pembelajaran Pendidikan Agama Islam SD Muhammadiyah 07 Wajak disesuaikan dengan kajian Pustaka Dimana penelitian sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kartika et al., 2024) yang di beri judul Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pai Berbasis Teknologi Pendidikan Di Sma Negeri 1 Tebing Tinggi Kab. Serdang Bedagai yaitu: 1) Aplikasi Quizizz sesuai untuk memberikan perubahan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa; 2) Karena pengoperasiannya yang mudan dan menyenangkan siswa menjadi aktif dalam melakukan pembelajaran. Quizizz berkontribusi secara positif pada hasil belajar. Teori kognitif menekankan belajar adalah proses yang mencakup aktivitas mengolah, menyimpan, dan menerapkan informasi. Maka, media dapat merangsang aktivitas berpikir peserta didik akan mendukung peningkatan kemampuan kognitif.

Pada tingkat mengingat (*remembering*), Quizizz membantu siswa mengakses kembali informasi melalui latihan soal yang disajikan secara berulang. Pada tingkat memahami (*understanding*), peserta didik memperoleh kesempatan untuk menginterpretasikan konsep-konsep PAI melalui berbagai bentuk pertanyaan yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran. Selanjutnya, pada tingkat menerapkan (*applying*), peserta didik dituntut menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk menyelesaikan berbagai permasalahan kontekstual yang disajikan dalam soal. Sementara itu, pada tingkat menganalisis (*analyzing*), Peserta didik dibimbing untuk memahami relasi antar konsep sekaligus merumuskan solusi yang tepat terhadap permasalahan yang muncul.



Keberadaan fitur umpan balik langsung (*immediate feedback*) juga menjadi faktor penting yang mendukung peningkatan hasil belajar kognitif. Feedback yang diberikan secara langsung membantu siswa mengenali kesalahan dan segera memperbaiki pemahaman. Hal ini menjadikan evaluasi bukan hanya sebagai alat ukur capaian belajar, sekaligus proses pembelajaran berkesinambungan. Pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi memberikan implikasi yang cukup luas terhadap proses pembelajaran PAI. Pertama, Quizizz menjadi alternatif evaluasi efektif daripada evaluasi tradisional. Kedua, penggunaan Quizizz mendukung teknologi dalam pembelajaran relevan dengan karakteristik generasi digital. Ketiga, fitur analisis data yang tersedia memungkinkan guru melakukan evaluasi pembelajaran secara akurat dan lebih objektif. Dengan kata lain, pemanfaatan Quizizz sebagai alat evaluasi digital, sekaligus sebagai terobosan efektif peningkatan hasil kognitif, motivasi, serta kualitas evaluasi PAI di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menemukan bahwa Quizizz berdampak positif pada hasil kognitif, terutama kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis materi PAI. Soal yang disajikan secara interaktif dan umpan balik langsung mendukung penguatan pemahaman siswa. Selain itu, Quizizz juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan partisipasi siswa dalam evaluasi pembelajaran. Elemen gamifikasi seperti skor, peringkat, dan penghargaan menciptakan atmosfer belajar menarik, maka siswa antusias dan aktif.

Quizizz juga memberikan kemudahan bagi guru dalam proses penilaian melalui penyediaan data hasil belajar dan analisis kinerja siswa secara otomatis. Informasi yang diperoleh menjadi dasar penting dalam evaluasi pembelajaran sekaligus dalam perencanaan program tindak lanjut yang sesuai kondisi peserta didik. Quizizz digunakan untuk media evaluasi inovatif dalam PAI di sekolah dasar. Aplikasi ini memperkuat penilaian, sekaligus pendukung peningkatan kemampuan kognitif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M. I., Djollong, A. F., Jumawati, J., Sukriati, S., Hamran, H., Imran, M. A., & Saleh, A. R. (2025). Transformasi Peran Guru dalam Implementasi dan Evaluasi Kurikulum PAI. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 5(1), 331–339. <https://doi.org/10.54297/seduj.v5i1.1117>
- Ahmad Manshur, & Isroani, F. (2023). Tantangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Era Digital. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(04), 351–368. <https://doi.org/10.30868/ei.v12i04.8114>
- Anisah, G. (2021). Kerangka Konsep Assessment of Learning , Assessment for Learning , dan Assessment a Learning. *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman*, 03(1), 65–76.
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>



- Fitriah, S., Mestika Putra, Y., Kartika Putri, A., Amri, U., & Triandana, A. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Pragmatik Pada Mahasiswa Sastra Indonesia. *Estungkara: Jurnal Pengabdian Pendidikan Sejarah*, 2(1), 72–83. <https://doi.org/10.22437/est.v2i1.24563>
- Harlini. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri 14 Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(6), 9–16.
- Helmy, A. (2011). Teori Belajar Kognitif Jean Piaget Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Linguistik Terapan*, 1(2), 1–11. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=vLc8EAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA186&dq=%22teori+belajar%22&ots=-Hlr32wozV&sig=q60DX0WvDzLD9fJ5DoedcRjphws>
- Kencana, P. C., & Rifa'i, R. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dan Inkuiri di SMAN 5 Bengkulu Selatan. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(1), 233–241. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.1.233-241>
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SELATAN 06 PAGI. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.
- Malik, A., Ababil, S., Abidin, Z., & Fawait, A. (2025). Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa (Application of Gamification in Islamic Education Learning to Increase Student Motivation and Learning Outcomes). *IJoEd: Indonesian Journal on Education*, 1(4), 316–322.
- Nurdin, & Zubairi, Z. (2023). STRATEGI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ERA DIGITALISASI DI SMP SULTAN AGUNG SEYEGAN SLEMAN YOGYAKARTA. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 1–19. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v2i1.308>
- Purwianto, A. F., & Fahyuni, E. F. (2021). Pengaruh aplikasi Quizizz PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19. *Ta'dibuna : Jurnal Pendidikan Islam*, 10(4), 551–568. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v10i4.5829>
- Putra, L. D., Arini, A. Y., Ayunda, N. N., & Shafa, A. F. A. (2024). Pemanfaatan Gamifikasi Pada Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Rusiadi. (2020). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran. *Jurnal Alwatzikhoebillah: Kajian Islam*, 6(2), 10–21.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi



Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>

Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>

Tuhuteru, S., Kaiwai, O., Douw, L., Oni, W., Willi, F., Agapa, R., Kogoya, I., Mabel, R., Karoba, M., & Tabuni, I. (2021). Praktik Baik Pemanfaatan Quizizz sebagai Asesmen yang Menyenangkan dalam Menghadapi Era Digitalisasi Ma. *Abdimas Indonesia*, 1(2), 26–32. <https://dmi-journals.org/jai/article/view/226>

