

Implementasi Quizizz sebagai Media Asesmen dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Surakarta

¹Pristian Nur Chamida Choirun Nisa,²Dartim

Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

e-mail: g000220231@student.ums.ac.id

Abstract: *This study aims to analyze the implementation of Quizizz as an assessment medium in Islamic Religious Education (PAI) learning at SMK Negeri 7 Surakarta, including the teacher's perceptions of students' responses and the supporting and inhibiting factors affecting its implementation. This study employed a qualitative approach with a case study method. Data were collected through interviews with a PAI teacher and supported by documentation related to the use of Quizizz. Data analysis involved data condensation, data presentation, and drawing and verifying conclusions. Data validity was established through technique triangulation. The findings show that Quizizz was utilized as a supporting assessment medium by presenting questions in a game-based quiz format. Its use provided an alternative to conventional assessment and, according to the teacher's perception, created a more engaging and enjoyable assessment atmosphere while supporting students' attention and participation. The implementation of Quizizz was supported by its interactive features and students' familiarity with digital devices, but was constrained by limited access to LCD projectors and laptops, as well as differences in students' initial abilities. This study contributes to the literature on digital assessment and gamification in PAI learning by highlighting the importance of aligning the medium, teacher strategies, student characteristics, and school facilities.*

Keywords: *case study, digital assessment, Islamic Religious Education, learning motivation, Quizizz*

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi Quizizz sebagai media asesmen dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 7 Surakarta, termasuk persepsi guru terhadap respons murid serta faktor pendukung dan penghambat penerapannya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data diperoleh melalui wawancara dengan guru PAI dan didukung dokumentasi terkait penggunaan Quizizz. Analisis data meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz dimanfaatkan sebagai media pendukung asesmen dengan mengemas soal dalam bentuk kuis berbasis permainan. Penggunaannya memberikan variasi terhadap asesmen konvensional dan dipersepsikan guru dapat menciptakan suasana asesmen yang lebih menarik, menyenangkan, serta mendukung perhatian dan keterlibatan murid. Implementasi Quizizz didukung karakteristiknya yang interaktif dan kedekatan murid dengan perangkat digital, tetapi masih menghadapi keterbatasan LCD dan laptop serta perbedaan kemampuan awal murid. Penelitian ini berkontribusi pada kajian asesmen digital dan gamifikasi dalam pembelajaran PAI dengan menunjukkan pentingnya kesesuaian media, strategi guru, karakteristik murid, dan kondisi fasilitas sekolah.*

Kata Kunci: *asesmen digital, motivasi belajar, Pendidikan Agama Islam, Quizizz, studi kasus*

Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan bagian penting dalam pendidikan karena tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan keagamaan, tetapi juga pada pembentukan sikap, akhlak, dan perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran PAI diarahkan agar peserta didik mampu memahami ajaran Islam sekaligus menghayati dan menerapkannya dalam kehidupan ([Hasna, 2023](#)). Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran PAI tidak cukup dilihat dari pencapaian akademik, tetapi juga dari keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Salah satu aspek yang berkaitan dengan keterlibatan tersebut adalah motivasi belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar cenderung menunjukkan perhatian, ketekunan, keaktifan, dan kemauan untuk menyelesaikan tugas pembelajaran, sedangkan rendahnya motivasi dapat ditunjukkan melalui perhatian yang kurang, respons yang pasif, dan rendahnya keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran ([Astuti, 2025](#)).

Permasalahan motivasi belajar menjadi semakin penting ketika pembelajaran PAI berhadapan dengan karakteristik peserta didik yang terbiasa dengan lingkungan digital. Dalam kondisi pembelajaran yang masih didominasi penyampaian materi dan aktivitas evaluasi secara konvensional, keterlibatan peserta didik dapat menjadi kurang optimal. Berdasarkan observasi pendahuluan di SMK Negeri 7 Surakarta, ditemukan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI belum menunjukkan kondisi yang sama pada setiap aktivitas pembelajaran. Pada kegiatan yang menggunakan media digital, beberapa siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam merespons pertanyaan, sedangkan pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung secara konvensional masih ditemukan siswa yang kurang memberikan perhatian, pasif dalam merespons pertanyaan, dan kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran ([Fauziah et al., 2026](#)). Kondisi tersebut menunjukkan adanya persoalan empiris mengenai bagaimana pembelajaran PAI dapat memanfaatkan media yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Dalam konteks tersebut, Quizizz menjadi salah satu media yang relevan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran sekaligus asesmen. Quizizz merupakan platform berbasis kuis yang memungkinkan guru menyajikan pertanyaan secara interaktif, memberikan umpan balik, menampilkan hasil pengerjaan, serta memanfaatkan unsur permainan seperti skor dan kompetisi dalam proses evaluasi pembelajaran ([Nugroho et al., 2023](#)). Dalam pembelajaran PAI, Quizizz dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan sekaligus memberikan variasi dalam kegiatan asesmen. Penggunaan media tersebut memungkinkan proses evaluasi tidak hanya berfungsi untuk mengetahui benar atau salahnya jawaban siswa, tetapi juga menciptakan aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara langsung. Dengan demikian, Quizizz dalam penelitian ini diposisikan bukan sekadar sebagai teknologi pembelajaran, tetapi sebagai media asesmen PAI yang berpotensi membentuk pengalaman belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran ([Widiawati et al., 2022](#)).

Penggunaan Quizizz juga memiliki keterkaitan dengan motivasi belajar karena karakteristik asesmen yang interaktif dapat memberikan pengalaman yang berbeda dibandingkan evaluasi konvensional. Siswa memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan secara langsung, mengetahui hasil jawabannya, serta mengikuti aktivitas yang memiliki unsur permainan dan kompetisi ([Erihadiana et al., 2026](#)). Kondisi tersebut dapat mendorong perhatian dan partisipasi siswa selama proses asesmen. Namun, penggunaan fitur permainan tidak secara otomatis menjamin munculnya motivasi yang sama pada seluruh siswa. Respons terhadap Quizizz dapat dipengaruhi oleh pengalaman belajar sebelumnya, kemampuan menggunakan teknologi, tingkat penguasaan materi, kondisi kelas, serta cara guru mengintegrasikan media tersebut dalam pembelajaran. Oleh karena itu, hubungan antara penggunaan Quizizz dan motivasi belajar perlu

dipahami melalui pengalaman nyata siswa dan guru, bukan hanya berdasarkan keberadaan fitur teknologi yang digunakan (Sari & Jamaludin, 2025).

Sejumlah penelitian terdahulu telah menunjukkan potensi penggunaan gamifikasi dan media digital dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik. Izzati & Munip, (2026) menunjukkan bahwa dampak gamifikasi terhadap pengalaman dan motivasi pengguna tidak hanya ditentukan oleh unsur permainan, tetapi juga dipengaruhi oleh konteks penerapan dan karakteristik individu. Sejalan dengan hal tersebut, Winata et al., (2025) menegaskan pentingnya melihat bagaimana unsur gamifikasi diterapkan dalam proses pembelajaran dan bagaimana peserta didik memberikan respons terhadap penggunaannya. Penelitian mengenai Quizizz juga menunjukkan bahwa media tersebut dapat digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran dan asesmen melalui penyajian kuis yang lebih interaktif (Hasibuan et al., 2025; Nusantara et al., 2026). Namun, penelitian-penelitian tersebut pada umumnya lebih menekankan manfaat penggunaan media digital atau gamifikasi dalam pembelajaran, sedangkan pemahaman mengenai pengalaman siswa ketika Quizizz digunakan secara nyata sebagai media asesmen dalam pembelajaran PAI masih belum banyak dijelaskan secara kontekstual.

Keterbatasan tersebut semakin relevan karena pembelajaran PAI memiliki tujuan yang lebih luas daripada sekadar pencapaian hasil evaluasi akademik. PAI berkaitan dengan pemahaman ajaran Islam sekaligus pembentukan sikap dan nilai keagamaan peserta didik (Sa'adah & Munip, 2026). Oleh sebab itu, penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI perlu dikaji tidak hanya berdasarkan kemampuan media tersebut dalam menghasilkan skor atau meningkatkan hasil pengerjaan kuis, tetapi juga berdasarkan bagaimana guru mengimplementasikannya, bagaimana siswa mengalami proses asesmen tersebut, bagaimana siswa merespons penggunaan Quizizz, serta faktor-faktor yang mendukung atau menghambat pemanfaatannya dalam pembelajaran (Levia et al., 2025). Penelitian Habiballah & Najibulloh, (2025) juga menunjukkan pentingnya pengkajian lebih lanjut mengenai pemanfaatan Quizizz dalam konteks pembelajaran tertentu, sehingga masih terdapat ruang untuk memahami implementasi media tersebut secara lebih mendalam pada pembelajaran PAI di tingkat sekolah menengah kejuruan.

Secara eksplisit, penelitian terdahulu telah memberikan pemahaman bahwa penggunaan gamifikasi dan media kuis digital dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif serta berpotensi mendukung motivasi dan keterlibatan siswa. Namun, yang belum banyak diketahui adalah bagaimana Quizizz benar-benar diimplementasikan sebagai media asesmen dalam pembelajaran PAI, bagaimana siswa dan guru merespons penggunaannya, serta faktor apa saja yang memengaruhi pengalaman dan motivasi siswa dalam kondisi pembelajaran nyata di sekolah menengah kejuruan. Dengan demikian, terdapat kesenjangan antara temuan mengenai potensi Quizizz secara umum dengan pemahaman kontekstual mengenai penerapannya dalam pembelajaran PAI. Penelitian ini menempatkan kesenjangan tersebut sebagai fokus kajian dengan mengambil konteks SMK Negeri 7 Surakarta. Pemilihan konteks tersebut penting karena permasalahan penelitian berangkat dari kondisi empiris berupa perbedaan keterlibatan siswa pada aktivitas pembelajaran PAI yang menggunakan media digital dan pembelajaran yang berlangsung secara konvensional.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai implementasi Quizizz dalam pembelajaran PAI di SMK Negeri 7 Surakarta. Pendekatan ini digunakan karena penelitian tidak diarahkan untuk menguji pengaruh Quizizz terhadap motivasi belajar secara statistik, melainkan untuk menggambarkan dan memahami fenomena berdasarkan pengalaman pihak-pihak yang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Data penelitian dapat diperoleh melalui wawancara dengan guru dan siswa, observasi terhadap

pelaksanaan pembelajaran, serta dokumentasi yang berkaitan dengan penggunaan Quizizz. Melalui pendekatan tersebut, penelitian dapat mengidentifikasi bagaimana Quizizz digunakan sebagai media asesmen, bagaimana respons siswa terhadap penggunaannya, bagaimana guru memanfaatkan fitur-fitur Quizizz dalam pembelajaran PAI, serta kondisi yang mendukung dan menghambat pemanfaatannya.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam implementasi Quizizz sebagai media asesmen dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta keterkaitannya dengan motivasi belajar siswa di SMK Negeri 7 Surakarta. Secara substantif, penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman kontekstual mengenai penggunaan Quizizz dalam kondisi pembelajaran yang nyata, mencakup praktik implementasi oleh guru, pengalaman dan respons siswa, serta faktor-faktor yang memengaruhi pemanfaatannya sebagai bagian dari proses asesmen PAI. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi guru dalam memilih dan mengintegrasikan media asesmen digital yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran dan peserta didik. Secara akademik, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai teknologi digital dalam pembelajaran PAI dengan menempatkan pengalaman siswa, motivasi belajar, dan konteks implementasi sebagai bagian penting dalam memahami pemanfaatan Quizizz.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengkajian implementasi Quizizz sebagai media asesmen Pendidikan Agama Islam secara kontekstual, dengan menempatkan pengalaman dan persepsi guru dalam kondisi pembelajaran nyata di sekolah menengah kejuruan sebagai fokus utama, bukan sekadar mengukur efektivitas atau manfaat Quizizz secara umum sebagaimana banyak dilakukan pada penelitian-penelitian sebelumnya. Berbeda dari kajian terdahulu yang umumnya menyoroti gamifikasi dan media digital secara terpisah dari konteks penerapannya, penelitian ini secara khusus mengungkap bagaimana Quizizz diposisikan sebagai media pendukung asesmen yang melengkapi, bukan menggantikan, strategi pembelajaran PAI yang telah ada, serta bagaimana keterkaitannya dengan motivasi belajar dipahami melalui persepsi guru dan bukti empiris di lapangan, bukan melalui pengukuran motivasi secara kuantitatif. Kebaruan ini memberikan kontribusi pada literatur asesmen digital dan gamifikasi dalam pembelajaran PAI dengan menawarkan pemahaman kontekstual mengenai kesesuaian antara media, strategi guru, karakteristik peserta didik, dan kondisi fasilitas sekolah, yang belum banyak dibahas secara spesifik pada jenjang sekolah menengah kejuruan.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian bertujuan memahami secara mendalam implementasi penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), respons siswa, serta keterkaitannya dengan motivasi belajar siswa berdasarkan pengalaman subjek penelitian dan kondisi pembelajaran yang berlangsung di lapangan. Data penelitian berupa hasil wawancara, hasil observasi, dan dokumentasi yang kemudian dianalisis secara deskriptif untuk memperoleh pemahaman mengenai fenomena yang diteliti.

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus (Muhammad & Desy, 2024). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berupaya memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai implementasi penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), respons siswa, serta keterkaitannya dengan motivasi belajar siswa (Ana et al., 2024). Metode studi kasus digunakan karena fenomena yang dikaji memiliki batasan kasus

(*bounded case*) yang jelas, yaitu penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI di SMK Negeri 7 Surakarta pada konteks pembelajaran yang berlangsung di sekolah tersebut.

Kasus dalam penelitian ini dibatasi pada proses penggunaan Quizizz sebagai media asesmen atau pendukung kegiatan pembelajaran PAI, pengalaman guru dan siswa dalam menggunakan Quizizz, respons dan keterlibatan siswa selama penggunaannya, serta kondisi yang mendukung dan menghambat pemanfaatan media tersebut. Konteks penelitian dibatasi pada lingkungan pembelajaran PAI di SMK Negeri 7 Surakarta, sedangkan unit analisis penelitian adalah proses implementasi Quizizz dan pengalaman subjek penelitian dalam mengikuti pembelajaran PAI berbantuan Quizizz. Batasan tersebut memungkinkan fenomena dikaji secara mendalam dengan mempertimbangkan karakteristik lingkungan sekolah, kondisi pembelajaran, peran guru, dan pengalaman siswa.

Penelitian tidak diarahkan untuk menguji pengaruh atau dampak penggunaan Quizizz secara statistik. Fokus penelitian adalah memahami bagaimana Quizizz diterapkan dalam pembelajaran PAI, bagaimana guru dan siswa merespons penggunaannya, bagaimana keterlibatan siswa muncul selama pembelajaran, serta faktor-faktor yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa dalam konteks penggunaan media tersebut.

Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 7 Surakarta. Pemilihan lokasi dilakukan karena sekolah tersebut menggunakan media berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran, termasuk Quizizz sebagai salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan asesmen PAI. Selain itu, berdasarkan observasi pendahuluan, ditemukan adanya perbedaan keterlibatan siswa pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media digital dibandingkan dengan pembelajaran yang berlangsung secara konvensional. Kondisi tersebut menjadi dasar pemilihan SMK Negeri 7 Surakarta sebagai lokasi penelitian.

Informan penelitian ditentukan secara *purposive* dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung dan kemampuan informan dalam memberikan informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Informan utama terdiri atas guru PAI yang menggunakan atau terlibat dalam pembelajaran berbantuan Quizizz dan siswa yang mengikuti pembelajaran PAI dengan menggunakan Quizizz. Guru dipilih karena memiliki pengalaman langsung dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran, termasuk menentukan penggunaan media dan asesmen. Sementara itu, siswa dipilih karena mengalami secara langsung penggunaan Quizizz sehingga dapat memberikan informasi mengenai pengalaman, respons, keterlibatan, dan motivasi mereka selama pembelajaran.

Jumlah informan ditentukan berdasarkan kebutuhan data dan kecukupan informasi yang diperoleh selama proses penelitian. Informan guru dalam penelitian ini adalah Hafidz Yuliansyah Mahfud, S.Pd.I., selaku guru Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Surakarta. Informan siswa dipilih dari siswa yang mengikuti pembelajaran PAI dengan menggunakan Quizizz dan memiliki pengalaman langsung dalam mengerjakan asesmen atau aktivitas pembelajaran berbantuan Quizizz. Pemilihan siswa mempertimbangkan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran dan kemampuan mereka dalam memberikan informasi mengenai pengalaman penggunaan Quizizz.

Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut digunakan secara saling melengkapi untuk memperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai implementasi Quizizz dalam pembelajaran PAI.

1. Wawancara

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru PAI dan siswa ([Wiranata et al., 2025](#)). Wawancara semi-terstruktur digunakan agar peneliti memiliki pedoman pertanyaan yang

sesuai dengan fokus penelitian sekaligus memberikan kesempatan kepada informan untuk menjelaskan pengalaman dan pandangannya secara lebih luas.

Wawancara dengan guru mencakup perencanaan pembelajaran PAI, metode pembelajaran yang digunakan, kondisi dan partisipasi siswa, penggunaan teknologi, penerapan Quizizz, manfaat Quizizz sebagai media asesmen, respons siswa, kendala penggunaan teknologi, serta upaya guru dalam meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan guru PAI, diperoleh informasi bahwa Quizizz dipandang membantu terutama dalam kegiatan asesmen karena dapat mengubah pengerjaan soal menjadi aktivitas yang lebih menyerupai permainan sehingga siswa merasa lebih senang dan tertarik mengikuti kegiatan.

Wawancara dengan siswa diarahkan pada pengalaman mereka ketika menggunakan Quizizz, tingkat ketertarikan terhadap media, pengalaman mengikuti kuis, keaktifan dalam menjawab pertanyaan, perasaan ketika memperoleh hasil kuis, persepsi terhadap penggunaan Quizizz dibandingkan asesmen konvensional, serta faktor yang mendorong atau menghambat keterlibatan mereka.

2. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung terhadap proses pembelajaran PAI ketika Quizizz digunakan. Observasi diarahkan untuk memperoleh data mengenai perilaku yang dapat diamati secara langsung, meliputi perhatian siswa terhadap pembelajaran, kesiapan mengikuti kuis, keaktifan dalam menjawab pertanyaan, antusiasme, interaksi selama kegiatan, respons terhadap hasil kuis, serta kondisi kelas yang dapat memengaruhi keterlibatan siswa.

Observasi juga memperhatikan cara guru mengintegrasikan Quizizz dalam kegiatan pembelajaran, mulai dari pemberian instruksi, penyampaian materi atau pertanyaan, pelaksanaan kuis, pemberian umpan balik, hingga tindak lanjut terhadap hasil asesmen. Dengan demikian, observasi tidak hanya digunakan untuk melihat respons siswa, tetapi juga untuk memahami proses implementasi Quizizz secara langsung.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian. Dokumentasi yang dianalisis meliputi foto kegiatan pembelajaran, tangkapan layar penggunaan Quizizz, hasil pengerjaan kuis apabila tersedia, modul ajar atau perangkat pembelajaran, serta dokumen lain yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran PAI berbantuan Quizizz. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat informasi hasil wawancara dan observasi serta membantu menunjukkan bukti pelaksanaan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan selama periode penelitian yang telah ditetapkan oleh peneliti. Setiap teknik pengumpulan data diarahkan pada fokus penelitian sehingga data yang diperoleh dapat dibandingkan dan dianalisis secara terpadu.

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, peneliti merupakan instrumen utama yang berperan dalam menentukan fokus penelitian, memilih informan, melakukan pengumpulan data, menginterpretasikan data, serta menarik kesimpulan. Untuk mendukung proses tersebut, digunakan instrumen pendukung berupa pedoman wawancara, pedoman observasi, dan pedoman dokumentasi.

Kisi-kisi instrumen disusun berdasarkan tiga fokus utama penelitian, yaitu implementasi Quizizz, keterlibatan siswa, dan motivasi belajar siswa.

Fokus Penelitian	Indikator	Aspek yang Digali
Implementasi Quizizz	Perencanaan penggunaan	Tujuan penggunaan Quizizz, kesesuaian dengan materi PAI, bentuk asesmen, dan persiapan pembelajaran
Implementasi Quizizz	Pelaksanaan	Cara guru menggunakan Quizizz, pemberian instruksi, pelaksanaan kuis, umpan balik, dan tindak lanjut

Implementasi Quizizz	Kendala dan pendukung	Sarana-prasarana, kemampuan penggunaan teknologi, kondisi kelas, waktu, dan kesiapan siswa
Keterlibatan siswa	Perhatian	Fokus terhadap pembelajaran, perhatian terhadap pertanyaan, dan kesiapan mengikuti kuis
Keterlibatan siswa	Keaktifan	Keaktifan menjawab pertanyaan, mengikuti kuis, dan berpartisipasi dalam kegiatan
Keterlibatan siswa	Antusiasme	Ketertarikan, semangat, dan respons siswa selama penggunaan Quizizz
Motivasi belajar	Ketekunan	Kemauan mengikuti kegiatan sampai selesai dan berusaha menyelesaikan soal
Motivasi belajar	Dorongan belajar	Kemauan mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan tugas atau asesmen
Motivasi belajar	Minat dan perhatian	Ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran dan perhatian terhadap materi
Motivasi belajar	Respons terhadap hasil	Respons terhadap skor, hasil kuis, umpan balik, dan keinginan memperbaiki hasil

Pedoman wawancara dikembangkan berdasarkan indikator tersebut agar pertanyaan yang diajukan tetap sesuai dengan fokus penelitian. Pedoman observasi digunakan untuk mencatat perilaku dan kondisi yang dapat diamati selama pembelajaran, sedangkan pedoman dokumentasi digunakan untuk mengidentifikasi bukti-bukti yang dapat memperkuat data wawancara dan observasi.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tahapan kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan (Nadila et al., 2025). Analisis dilakukan sejak data mulai dikumpulkan sehingga proses pengumpulan dan analisis data berlangsung secara berkesinambungan.

Pada tahap kondensasi data, peneliti menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengelompokkan data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data wawancara ditranskripsikan terlebih dahulu, kemudian bagian-bagian yang relevan dengan fokus penelitian diberi kode. Proses *coding* dilakukan dengan mengidentifikasi informasi yang berkaitan dengan implementasi Quizizz, keterlibatan siswa, motivasi belajar, manfaat penggunaan Quizizz, serta kendala dan faktor pendukung penggunaannya.

Tahap berikutnya adalah kategorisasi data, yaitu mengelompokkan kode-kode yang memiliki kesamaan makna ke dalam kategori tertentu. Misalnya, pernyataan mengenai siswa yang merasa lebih senang mengerjakan soal melalui Quizizz, lebih tertarik mengikuti kuis, dan lebih aktif menjawab pertanyaan dapat dikelompokkan dalam kategori respons positif dan keterlibatan siswa. Selanjutnya, kategori-kategori tersebut dibandingkan untuk menemukan hubungan dan pola yang lebih luas.

Setelah kategorisasi dilakukan, peneliti melakukan pembentukan tema berdasarkan pola yang muncul dari data. Tema penelitian diarahkan pada beberapa aspek, yaitu (1) implementasi Quizizz sebagai media asesmen PAI, (2) respons dan keterlibatan siswa, (3) keterkaitan penggunaan Quizizz dengan motivasi belajar, serta (4) faktor pendukung dan penghambat penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI.

Pada tahap penyajian data, hasil analisis disusun dalam bentuk uraian deskriptif berdasarkan tema yang telah terbentuk. Data dari wawancara, observasi, dan dokumentasi dibandingkan untuk memperoleh gambaran yang utuh mengenai fenomena yang diteliti. Kutipan pernyataan informan digunakan untuk memperkuat interpretasi terhadap temuan penelitian.

Tahap terakhir adalah penarikan dan verifikasi kesimpulan. Kesimpulan ditarik berdasarkan pola, hubungan antarkategori, dan tema yang ditemukan. Kesimpulan tersebut kemudian diverifikasi dengan membandingkannya kembali dengan data mentah, hasil observasi, dan

dokumentasi agar interpretasi yang dihasilkan tetap sesuai dengan kondisi yang ditemukan di lapangan.

Keabsahan Data

Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru PAI dan siswa. Perbandingan tersebut digunakan untuk melihat kesesuaian maupun perbedaan perspektif mengenai penggunaan Quizizz, respons siswa, dan keterkaitannya dengan motivasi belajar.

Sebagai contoh, apabila guru menyatakan bahwa penggunaan Quizizz membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti asesmen, pernyataan tersebut dibandingkan dengan keterangan siswa mengenai pengalaman mereka ketika mengikuti kuis. Informasi tersebut kemudian diperiksa kembali melalui hasil observasi, misalnya dengan melihat apakah siswa menunjukkan perhatian, keaktifan menjawab, dan antusiasme selama Quizizz digunakan. Dengan demikian, kesimpulan tidak hanya didasarkan pada pernyataan guru, tetapi diperkuat oleh perspektif siswa dan perilaku yang diamati secara langsung.

Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Informasi mengenai pelaksanaan Quizizz yang diperoleh dari wawancara diperiksa melalui pengamatan terhadap proses pembelajaran dan bukti dokumentasi yang tersedia. Apabila ketiga sumber data menunjukkan informasi yang konsisten, temuan tersebut dianggap memiliki tingkat kredibilitas yang lebih kuat. Apabila ditemukan perbedaan informasi, peneliti melakukan penelusuran kembali terhadap data dan konteks terjadinya perbedaan tersebut sebelum menarik kesimpulan.

Penggunaan triangulasi sumber dan triangulasi teknik dilakukan untuk meningkatkan kredibilitas data serta memastikan bahwa temuan penelitian menggambarkan kondisi penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI secara kontekstual dan berdasarkan berbagai perspektif.

Hasil dan Pembahasan

Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 7 Surakarta disusun dengan mengacu pada modul ajar yang digunakan oleh guru. Perencanaan tersebut mencakup materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, praktik, dan asesmen yang disesuaikan dengan materi serta alokasi waktu yang tersedia. Satu bab materi dapat dirancang untuk beberapa kali pertemuan dengan kegiatan yang berbeda pada setiap pertemuan.

Guru PAI, Hafidz Yuliansyah Mahfud, S.Pd.I., menjelaskan:

“Di dalam modul ajar tersebut sudah memuat satu bab yang dirancang untuk beberapa kali pertemuan. Misalnya untuk empat pertemuan, kita merancang kegiatan untuk empat pertemuan tersebut.”

Berdasarkan keterangan tersebut, pembelajaran PAI dirancang tidak hanya dalam bentuk penyampaian materi, tetapi juga mencakup kegiatan praktik dan asesmen. Bentuk asesmen dapat berupa pengerjaan soal, proyek, maupun praktik yang disesuaikan dengan karakteristik materi.

Dalam kaitannya dengan penggunaan Quizizz, media tersebut ditempatkan sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan asesmen. Guru tidak menggunakan Quizizz sebagai pengganti keseluruhan proses pembelajaran, tetapi sebagai media pendukung untuk memberikan variasi dalam kegiatan evaluasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz merupakan bagian dari rangkaian pembelajaran yang telah direncanakan, khususnya pada tahap asesmen.

Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran PAI

Hasil wawancara menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI dipengaruhi oleh kondisi pembelajaran, terutama waktu pelaksanaan. Guru menjelaskan bahwa siswa cenderung lebih fokus pada jam pagi, sedangkan pada jam siang atau mendekati waktu pulang, fokus dan partisipasi siswa cenderung menurun.

Guru menyatakan:

“Kalau partisipasi siswa tergantung pada jam pelajarannya. Kalau jam-jam pagi mungkin anak-anak masih bisa fokus. Namun, kalau jam-jam siang atau sudah mendekati pulang biasanya agak kurang fokus.”

Selain waktu pembelajaran, guru menyebutkan bahwa cuaca dan kondisi ruang kelas juga dapat memengaruhi fokus siswa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan siswa tidak hanya berkaitan dengan metode atau media yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh situasi pembelajaran.

Guru juga menjelaskan bahwa metode diskusi memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Namun, tingkat keaktifan tidak selalu sama pada setiap kondisi.

Guru menyatakan:

“Kelebihannya, semua murid bisa aktif, tetapi tetap ada kekurangannya. Kalau pada jam-jam rawan atau jam-jam siang, anak-anak memang kurang fokus dan kurang berpartisipasi karena sudah merasa lelah.”

Temuan tersebut menjadi konteks penting dalam memahami penggunaan Quizizz. Media asesmen digital digunakan pada kondisi ketika guru membutuhkan variasi kegiatan pembelajaran dan asesmen yang dapat menarik perhatian siswa.

Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran PAI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran PAI. Guru memanfaatkan media seperti PowerPoint dan video untuk membantu penyampaian materi. Menurut guru, penggunaan teknologi dapat membuat siswa lebih tertarik dan membantu menjaga perhatian selama pembelajaran.

Guru menyatakan:

“Menurut saya sangat penting. Dengan teknologi, anak-anak juga semakin tertarik sehingga mereka bisa lebih fokus dalam mendengarkan pelajaran.”

Pemanfaatan teknologi tersebut menunjukkan adanya upaya guru untuk memberikan variasi dalam pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, Quizizz merupakan salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang digunakan secara khusus untuk mendukung kegiatan asesmen.

Namun, penggunaan teknologi masih menghadapi keterbatasan sarana dan prasarana. Guru menjelaskan:

“Kalau menggunakan teknologi, kita membutuhkan LCD dan laptop yang harus dibawa ke kelas setiap hari, sehingga cukup merepotkan.”

Keterbatasan tersebut menunjukkan bahwa implementasi media digital tidak hanya bergantung pada kesiapan guru dan siswa, tetapi juga pada ketersediaan fasilitas pendukung. Kondisi ini menjadi salah satu faktor yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan Quizizz sebagai media asesmen.

Implementasi Quizizz sebagai Media Asesmen PAI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz digunakan terutama sebagai media pendukung dalam kegiatan asesmen PAI. Guru memandang Quizizz dapat memberikan alternatif terhadap pengerjaan soal secara konvensional yang hanya disajikan dalam bentuk teks.

Guru menjelaskan:

“Media pembelajaran berbasis permainan seperti Quizizz sangat membantu, terutama ketika digunakan dalam asesmen.”

Penggunaan Quizizz dipilih karena menurut guru pengerjaan soal secara konvensional dapat membuat siswa merasa bosan. Quizizz memberikan bentuk kegiatan yang berbeda dengan mengemas pertanyaan dalam suasana seperti permainan.

Guru menyampaikan:

“Kalau anak-anak hanya mengerjakan soal, terkadang mereka merasa bosan karena sudah melihat soal dalam bentuk teks. Kalau dibuat seperti Quizizz, pembelajaran menjadi seperti permainan sehingga anak-anak merasa lebih senang.”

Berdasarkan keterangan guru, Quizizz digunakan setelah materi pembelajaran diberikan sebagai bagian dari kegiatan asesmen. Guru menyusun pertanyaan berdasarkan materi yang telah dipelajari, kemudian siswa mengerjakan pertanyaan melalui perangkat digital. Hasil pengerjaan dapat digunakan guru untuk mengetahui hasil asesmen siswa.

Dengan demikian, posisi Quizizz dalam pembelajaran PAI di SMK Negeri 7 Surakarta adalah sebagai media pendukung asesmen. Penggunaannya tidak menggantikan metode diskusi, presentasi, ceramah, praktik, maupun bentuk asesmen lainnya, tetapi memberikan alternatif dalam penyajian evaluasi pembelajaran.

Pelaksanaan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI didukung oleh dokumentasi kegiatan pembelajaran yang menunjukkan guru dan siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan asesmen berbasis digital.



Gambar 1. Pelaksanaan Asesmen PAI Menggunakan Quizizz

Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2026

Dokumentasi tersebut menunjukkan bahwa Quizizz benar-benar digunakan dalam proses pembelajaran PAI di kelas. Guru memberikan arahan kepada siswa selama pelaksanaan asesmen, sementara siswa mengikuti kegiatan menggunakan perangkat digital. Dokumentasi ini memperkuat hasil wawancara dengan guru bahwa Quizizz digunakan sebagai media pendukung asesmen dan memberikan bukti visual mengenai implementasi penggunaan Quizizz dalam kondisi pembelajaran yang nyata.

Persepsi Guru terhadap Quizizz dan Motivasi Belajar Siswa

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memiliki persepsi positif terhadap penggunaan Quizizz dalam kegiatan asesmen. Persepsi tersebut terutama berkaitan dengan kemampuan Quizizz dalam mengubah bentuk pengerjaan soal menjadi aktivitas yang lebih menyerupai permainan.

Guru menyatakan:

“Anak-anak zaman sekarang juga lebih dekat dengan HP, sehingga ketika pembelajaran dibuat seperti permainan akan menjadi lebih menarik.”

Keterangan tersebut menunjukkan bahwa guru melihat adanya kesesuaian antara karakteristik media Quizizz dengan kebiasaan siswa yang dekat dengan perangkat digital. Penggunaan perangkat yang telah familiar bagi siswa dipandang dapat membuat kegiatan asesmen lebih menarik dibandingkan pengerjaan soal dalam bentuk teks.

Keterkaitan Quizizz dengan motivasi belajar dalam penelitian ini dipahami berdasarkan persepsi dan pengalaman guru dalam mengamati siswa, bukan berdasarkan pengukuran motivasi secara langsung. Guru menilai bahwa penggunaan teknologi dapat membuat siswa lebih tertarik dan fokus, sedangkan bentuk permainan pada Quizizz dapat membuat siswa merasa lebih senang ketika mengikuti asesmen.

Temuan tersebut menunjukkan adanya indikasi bahwa Quizizz dapat menciptakan pengalaman asesmen yang lebih menarik menurut perspektif guru. Namun, temuan tersebut tidak dapat digunakan untuk menyatakan bahwa Quizizz secara langsung meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini tidak melakukan pengukuran motivasi sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz serta tidak menggunakan instrumen kuantitatif untuk mengukur perubahan motivasi.

Dengan demikian, hubungan Quizizz dengan motivasi belajar dalam penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai keterkaitan yang dipersepsikan oleh guru melalui perhatian, ketertarikan, fokus, dan partisipasi siswa selama pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan temuan [Amriyah et al., \(2026\)](#) yang menunjukkan bahwa pengalaman dan motivasi dalam penggunaan gamifikasi dapat dipengaruhi oleh konteks penerapan dan karakteristik individu. Artinya, keberadaan unsur permainan pada Quizizz tidak dengan sendirinya menentukan motivasi siswa, tetapi perlu dilihat berdasarkan bagaimana media tersebut diterapkan dalam konteks pembelajaran tertentu.

Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Quizizz

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mendukung penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI. Salah satunya adalah karakteristik Quizizz yang berbasis permainan serta penggunaan perangkat digital yang telah dekat dengan kehidupan siswa. Guru menilai bahwa penggunaan teknologi dapat membuat siswa lebih tertarik dan fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu, Quizizz memberikan variasi dalam kegiatan asesmen. Guru tidak harus selalu menggunakan soal dalam bentuk teks, tetapi dapat menyajikan asesmen dalam bentuk kuis yang lebih interaktif. Variasi tersebut menjadi faktor pendukung karena dapat mengurangi kejenuhan yang mungkin muncul dalam pengerjaan soal secara konvensional.

Di sisi lain, implementasi Quizizz masih menghadapi kendala sarana dan prasarana. Guru menjelaskan:

“Kalau menggunakan teknologi, kita membutuhkan LCD dan laptop yang harus dibawa ke kelas setiap hari, sehingga cukup merepotkan.”

Guru juga menyampaikan:

“Kalau setiap kelas sudah tersedia LCD, guru hanya perlu membawa laptop sehingga akan lebih mudah untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran.”

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa ketersediaan perangkat menjadi salah satu faktor yang memengaruhi kemudahan implementasi teknologi. Walaupun Quizizz dapat digunakan sebagai media asesmen digital, pelaksanaannya tetap membutuhkan perangkat yang mendukung kegiatan pembelajaran.

Selain sarana dan prasarana, waktu pembelajaran juga menjadi faktor yang perlu diperhatikan. Guru menjelaskan bahwa siswa cenderung mengalami penurunan fokus pada jam siang atau mendekati waktu pulang. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media

yang menarik sekalipun tetap berada dalam konteks pembelajaran yang dipengaruhi oleh kondisi siswa.

Secara keseluruhan, implementasi Quizizz di SMK Negeri 7 Surakarta didukung oleh karakteristik media yang interaktif, kedekatan siswa dengan perangkat digital, dan kemampuannya memberikan variasi dalam asesmen. Sementara itu, keterbatasan fasilitas, kesiapan perangkat, dan kondisi pembelajaran menjadi faktor yang dapat menghambat pemanfaatannya secara optimal.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI di SMK Negeri 7 Surakarta tidak berdiri sebagai media pembelajaran yang menggantikan metode yang telah digunakan guru, tetapi ditempatkan sebagai media pendukung dalam kegiatan asesmen. Perencanaan pembelajaran yang mengacu pada modul ajar memberikan ruang bagi guru untuk menentukan bentuk kegiatan dan asesmen sesuai dengan karakteristik materi. Dalam praktiknya, guru tetap menggunakan diskusi, presentasi, ceramah, dan praktik, sedangkan Quizizz digunakan sebagai alternatif dalam penyajian evaluasi. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI lebih bersifat komplementer, yaitu melengkapi strategi pembelajaran yang telah ada daripada menggantikannya secara keseluruhan. Hal tersebut penting karena karakteristik materi PAI tidak seluruhnya dapat diselesaikan melalui asesmen berbasis kuis. Materi yang membutuhkan praktik, hafalan, pelafalan, dan pembentukan sikap tetap memerlukan bentuk pembelajaran dan asesmen yang berbeda.

Temuan mengenai perencanaan tersebut sejalan dengan [Kasmawati & Malewa, \(2022\)](#) dan [Fitria et al., \(2025\)](#) yang menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran PAI perlu mengintegrasikan tujuan, materi, metode, aktivitas peserta didik, dan asesmen. Namun, penelitian ini memperlihatkan aspek yang lebih kontekstual, yaitu bahwa pilihan media asesmen tidak hanya ditentukan oleh rancangan pembelajaran, tetapi juga oleh kondisi peserta didik dan kebutuhan guru dalam menciptakan variasi kegiatan. Penggunaan Quizizz muncul sebagai respons terhadap karakteristik asesmen konvensional yang menurut guru dapat menimbulkan kejenuhan ketika siswa hanya berhadapan dengan soal berbentuk teks. Dengan demikian, perencanaan asesmen dalam pembelajaran PAI tidak hanya berkaitan dengan kesesuaian antara soal dan materi, tetapi juga dengan bagaimana bentuk asesmen tersebut dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan kondisi peserta didik.

Partisipasi siswa dalam pembelajaran juga ditemukan bersifat situasional. Guru menyampaikan bahwa fokus dan partisipasi siswa cenderung lebih baik pada pagi hari dan menurun pada jam siang atau mendekati waktu pulang. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan siswa tidak sepenuhnya ditentukan oleh metode pembelajaran, tetapi merupakan hasil interaksi antara kondisi internal siswa dan lingkungan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan [Sri Santo et al., \(2024\)](#) dan [Novita, \(2025\)](#) yang menunjukkan bahwa waktu dan lingkungan pembelajaran dapat memengaruhi perhatian serta keterlibatan siswa. Dalam konteks penelitian ini, kondisi tersebut memberikan alasan pedagogis bagi guru untuk menggunakan variasi aktivitas, termasuk asesmen berbasis digital. Artinya, Quizizz tidak digunakan semata-mata karena mengikuti perkembangan teknologi, tetapi juga karena guru membutuhkan bentuk aktivitas yang berbeda untuk mempertahankan perhatian siswa dalam situasi pembelajaran tertentu.

Pemanfaatan teknologi melalui PowerPoint, video, dan Quizizz menunjukkan adanya upaya guru untuk menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik peserta didik yang semakin dekat dengan perangkat digital. [Djollong et al., \(2025\)](#) menunjukkan bahwa media digital dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. Namun, penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PAI tidak hanya menghadapi

persoalan pedagogis, tetapi juga persoalan struktural berupa keterbatasan fasilitas. Guru masih harus membawa laptop dan LCD ketika menggunakan media digital. Temuan tersebut sejalan dengan [Sagirin et al., \(2026\)](#) mengenai infrastruktur sebagai salah satu hambatan pembelajaran berbasis teknologi. Perbedaannya, dalam konteks penelitian ini, keterbatasan fasilitas bukan sekadar persoalan teknis, tetapi berpotensi memengaruhi konsistensi penggunaan asesmen digital. Semakin besar upaya yang harus dilakukan guru untuk menyiapkan perangkat, semakin besar pula pertimbangan praktis yang diperlukan sebelum menggunakan media digital dalam pembelajaran.

Penggunaan Quizizz terutama pada kegiatan asesmen menunjukkan bahwa gamifikasi dalam penelitian ini berfungsi sebagai cara untuk mengubah pengalaman evaluasi, bukan sekadar menambahkan unsur permainan ke dalam pembelajaran. Guru menggunakan Quizizz karena pengerjaan soal dalam bentuk teks dinilai dapat menimbulkan kebosanan, sedangkan Quizizz memungkinkan soal dikemas dalam bentuk kuis dengan karakteristik permainan. Temuan ini sejalan dengan [Nurmalita et al., \(2026\)](#) yang menunjukkan bahwa Quizizz dapat digunakan sebagai media asesmen interaktif melalui unsur permainan, skor, dan batas waktu. [Syamsurizal & Andi, \(2026\)](#) juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik dan mendukung keterlibatan siswa. Kesamaan tersebut terletak pada fungsi Quizizz sebagai media untuk memberikan pengalaman asesmen yang berbeda dari evaluasi konvensional.

Namun, penelitian ini memberikan penekanan yang berbeda. Penelitian terdahulu yang mengkaji respons atau motivasi siswa dapat memberikan gambaran mengenai pengalaman pengguna dari sisi peserta didik, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengalaman guru sebagai pelaksana asesmen digital dalam konteks pembelajaran PAI. Perspektif guru memperlihatkan bahwa keputusan menggunakan Quizizz tidak hanya berkaitan dengan fitur permainan, tetapi juga dengan pertimbangan pedagogis, yaitu kebutuhan memberikan variasi asesmen, kondisi perhatian siswa, kedekatan siswa dengan perangkat digital, dan keterbatasan fasilitas sekolah. Dengan demikian, penggunaan Quizizz sebagai asesmen digital merupakan hasil dari proses penyesuaian antara karakteristik teknologi dan kondisi nyata pembelajaran.

Dari perspektif gamifikasi, penggunaan Quizizz dapat dipahami sebagai upaya memberikan pengalaman evaluasi yang lebih interaktif melalui mekanisme permainan. Guru memandang bahwa siswa yang telah familiar dengan telepon seluler akan lebih mudah menerima bentuk asesmen yang menggunakan perangkat tersebut. Hal ini sejalan dengan [Nurmalita et al. \(2026\)](#) yang menemukan hubungan positif antara penggunaan media gamifikasi dengan motivasi dan keterlibatan siswa. Akan tetapi, penelitian ini tidak menemukan bukti yang cukup untuk menyatakan bahwa Quizizz secara langsung meningkatkan motivasi belajar siswa. Data penelitian berasal dari perspektif guru dan tidak menggunakan pengukuran motivasi siswa sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz. Oleh karena itu, temuan penelitian lebih tepat dimaknai sebagai persepsi guru bahwa Quizizz dapat menciptakan ketertarikan, kesenangan, perhatian, dan keterlibatan yang lebih baik dalam kegiatan asesmen.

Pembedaan tersebut penting secara metodologis karena ketertarikan dan keterlibatan tidak selalu identik dengan peningkatan motivasi belajar. Siswa dapat tertarik pada unsur permainan, skor, atau penggunaan telepon seluler tanpa berarti terjadi perubahan motivasi belajar secara keseluruhan. Dengan demikian, penelitian ini tidak menempatkan Quizizz sebagai faktor tunggal yang menentukan motivasi siswa. Motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran tetap berada dalam konteks yang lebih luas, termasuk kondisi waktu pembelajaran, strategi guru, karakteristik siswa, dan lingkungan belajar. Perspektif tersebut memperkuat pandangan bahwa gamifikasi perlu dipahami berdasarkan konteks penerapannya, bukan hanya berdasarkan keberadaan fitur permainan.

Temuan mengenai keragaman kemampuan awal siswa, khususnya kemampuan membaca Al-Qur'an, semakin memperkuat pentingnya konteks dalam pembelajaran PAI. Guru tidak dapat menggunakan satu bentuk media untuk memenuhi seluruh kebutuhan pembelajaran karena kemampuan awal siswa berbeda-beda. Dalam menghadapi siswa yang belum lancar membaca huruf Arab, guru menggunakan tulisan latin sebagai bantuan dalam proses hafalan, tetapi tetap memberikan perhatian terhadap ketepatan pelafalan. Temuan ini sejalan dengan [Prabowo & Muhammad, \(2023\)](#) mengenai pentingnya menyesuaikan pembelajaran PAI dengan perbedaan kemampuan awal peserta didik. Implikasinya, penggunaan Quizizz perlu ditempatkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang adaptif. Quizizz dapat digunakan untuk asesmen materi yang sesuai dengan karakteristik kuis digital, tetapi tidak dapat menggantikan pendampingan guru pada materi yang membutuhkan praktik membaca, pelafalan, hafalan, atau pembentukan sikap keagamaan.

Dari perspektif asesmen digital, penelitian ini menunjukkan bahwa digitalisasi asesmen tidak hanya berarti memindahkan soal dari kertas ke perangkat digital. Perubahan yang lebih penting terletak pada cara asesmen dikemas dan dialami dalam proses pembelajaran. Quizizz memberikan bentuk interaksi yang berbeda melalui kuis berbasis permainan sehingga kegiatan evaluasi dapat menjadi bagian dari pengalaman belajar yang lebih interaktif. Namun, manfaat tersebut tetap bergantung pada tujuan asesmen dan kemampuan guru dalam memilih materi yang sesuai. Dengan demikian, digitalisasi asesmen PAI sebaiknya tidak dipahami sebagai tujuan akhir, tetapi sebagai strategi untuk mendukung fungsi asesmen secara lebih kontekstual.

Dari perspektif gamifikasi, penelitian ini menunjukkan bahwa unsur permainan dapat digunakan untuk mengubah suasana asesmen yang sebelumnya bersifat konvensional menjadi lebih interaktif. Akan tetapi, unsur gamifikasi tidak secara otomatis menghasilkan motivasi yang lebih tinggi. Pengalaman siswa tetap dipengaruhi oleh kondisi pembelajaran dan karakteristik individu. Oleh karena itu, kontribusi penelitian ini terletak pada penegasan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI perlu mempertimbangkan kesesuaian antara fitur permainan, tujuan asesmen, karakteristik siswa, serta kondisi lingkungan pembelajaran.

Sementara itu, dari perspektif pembelajaran PAI, penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi perlu ditempatkan secara proporsional. PAI memiliki tujuan yang mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, dan penghayatan nilai keagamaan. Karena itu, Quizizz dapat membantu pada bagian tertentu, terutama asesmen pengetahuan dan pemahaman materi, tetapi tidak dapat menggantikan keseluruhan proses pembelajaran PAI. Temuan mengenai kemampuan membaca Al-Qur'an menunjukkan bahwa guru tetap membutuhkan pendekatan langsung dan pendampingan ketika materi membutuhkan keterampilan praktik dan pelafalan.

Secara praktis, temuan penelitian mengimplikasikan bahwa guru PAI dapat menggunakan Quizizz sebagai alternatif asesmen ketika bentuk soal konvensional berpotensi menimbulkan kejenuhan. Namun, penggunaannya perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, kesiapan siswa, waktu pelaksanaan, dan ketersediaan fasilitas. Sekolah juga memiliki peran penting dalam menyediakan sarana pendukung seperti LCD dan perangkat pembelajaran agar penggunaan asesmen digital tidak sepenuhnya bergantung pada kesiapan perangkat yang dibawa guru.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi dengan menunjukkan bahwa implementasi Quizizz sebagai asesmen digital dalam pembelajaran PAI merupakan proses adaptasi antara teknologi, strategi guru, karakteristik siswa, dan kondisi lingkungan sekolah. Quizizz dipersepsikan guru sebagai media yang dapat memberikan variasi, menciptakan suasana asesmen yang lebih menyenangkan, dan mendukung keterlibatan siswa. Namun, penelitian ini tidak membuktikan peningkatan motivasi belajar secara langsung. Kontribusi utama penelitian

terletak pada pemahaman kontekstual mengenai bagaimana guru memanfaatkan gamifikasi dalam asesmen PAI, alasan pemilihannya, kondisi yang mendukung dan menghambat implementasinya, serta batasan penggunaan teknologi tersebut dalam pembelajaran PAI yang memiliki tujuan lebih luas daripada pencapaian hasil evaluasi akademik.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa Quizizz di SMK Negeri 7 Surakarta dimanfaatkan sebagai media pendukung asesmen dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, bukan sebagai pengganti keseluruhan proses pembelajaran. Guru memposisikan Quizizz sebagai alternatif terhadap asesmen konvensional melalui penyajian soal berbasis permainan yang dipersepsikan mampu menciptakan suasana asesmen yang lebih menarik, menyenangkan, serta mendukung perhatian dan keterlibatan siswa selama proses evaluasi. Implementasinya didukung oleh karakteristik media yang interaktif dan kedekatan siswa dengan perangkat digital, tetapi tetap dihadapkan pada keterbatasan sarana seperti LCD dan laptop, kondisi waktu pembelajaran, serta perbedaan kemampuan awal siswa, termasuk dalam kemampuan membaca Al-Qur'an. Secara teoretis, temuan ini memperkaya kajian asesmen digital dan gamifikasi dalam pembelajaran PAI dengan menegaskan bahwa keterkaitan gamifikasi dengan motivasi belajar tidak bersifat otomatis, melainkan bergantung pada kesesuaian antara media, strategi guru, karakteristik peserta didik, dan konteks pembelajaran. Secara praktis, hasil penelitian mengimplikasikan bahwa guru PAI dapat mempertimbangkan Quizizz sebagai alternatif asesmen digital untuk materi pengetahuan dan pemahaman, dengan dukungan kesiapan guru dan ketersediaan sarana seperti laptop dan LCD dari pihak sekolah, tanpa menjadikannya pengganti pendampingan langsung pada materi yang membutuhkan praktik, pelafalan, hafalan, atau pembentukan sikap keagamaan.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena data dikumpulkan terutama dari perspektif guru sebagai informan utama, sehingga belum dapat membuktikan secara langsung adanya peningkatan motivasi belajar siswa akibat penggunaan Quizizz; keterkaitan antara Quizizz dan motivasi belajar dalam penelitian ini hanya dipahami melalui persepsi guru dan bukti observasi, bukan melalui pengukuran motivasi yang bersifat kuantitatif sebelum dan sesudah penggunaan media. Cakupan penelitian juga terbatas pada satu konteks sekolah sehingga temuannya belum tentu dapat digeneralisasikan pada jenjang atau lingkungan pembelajaran PAI yang lain. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan siswa secara langsung sebagai sumber data, menggunakan indikator motivasi belajar yang lebih terstruktur dan terukur, serta memperluas konteks penelitian pada beberapa sekolah agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengalaman dan respons siswa terhadap penggunaan Quizizz sebagai media asesmen dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Referensi

- Amriyah, C., Rahman, A., Ahyar, A. S., Kumalla, A., & Mustofa, D. (2026). Persepsi Guru Pai Terhadap Pemanfaatan Artificial Intelligence Sebagai Media Asesmen Formatif. *Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah*, 11(3), 1833–1839. <https://doi.org/10.34125/jkps.v11i3.2596>
- Ana Khoirunnisak, Ari Abi Aufa, & Ahmad Shofiyuddin. (2024). Pengembangan Asesmen Formatif Disertai Feedback Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 5(3), 269–279. <https://doi.org/10.58401/salimiya.v5i3.1548>
- Astuti, E. T. (2025). Transformasi Pembelajaran PAI Melalui Pendekatan Deep Learning: Tinjauan Literatur. *Al-Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 18–26.

- <https://www.journal.ipmafa.ac.id/index.php/dawuhguru/article/view/1765>
- Djollong, A. F., Imran, M. A., & Enrekang, J. (2025). Integrasi Taksonomi Bloom Digital Dalam Evaluasi Kompetensi Spiritual Dan Kognitif Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jakap: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Cakrawala Pembelajaran*, 1(4), 13–25. <https://doi.org/10.64690/jakap.v1i4.476>
- Erihadiana, M., Hakiki, K. M., Azizah, H. N., Nanda, A., & Fahren Sepujan Nasution. (2026). Prinsip-prinsip pengembangan kurikulum PAI pada Kurikulum Merdeka: Tinjauan literatur sistematis. *AL-TA'DIB*, 19(1), 233–249. <https://doi.org/10.31332/atdbwv19i1.13220>
- Fauziah, F., Arifin, S., & Mustain, M. (2026). Readiness of Islamic Education Teachers for Merdeka Curriculum: Challenges and Opportunities in Digital Era. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 11(2), 1295–1302. <https://doi.org/10.29303/jipp.v11i2.4328>
- Fitria, E. M., Ati Nurhayati, Luthfiah, Ilham, & Syarifuddin. (2025). Asesmen Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran PAI. *Journal Research and Education Studies*, 5(2), 27–35. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i2.2234>
- Habiballah, H. A., & Najibulloh, M. (2025). Problematika Strategi dan Asesmen Sejarah Kebudayaan Islam dalam PAI Sekolah Dasar. *DZURRIYAT: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 394–407. <https://doi.org/10.61104/dz.v4i2.9085>
- Hasibuan, S. J., Rahmad Husain Lubis, Hotnida Siregar, Muhammad Darwis, Dasopang, & Irwandi Sihombing. (2025). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menerapkan Penilaian Autentik pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–9.
- Hasna, H. C. P. (2023). Teachers' Strategies in Improving Multicultural Aspects in Islamic Religious Education Learning. *Iseddu of Islamic Education Thoughts and Practices*, 7(2), 156–167. <https://journals.ums.ac.id/index.php/iseedu/article/view/23510/9054>
- Izzati, N. S., & Munip, S. (2026). Dominasi Penilaian Hasil Dalam Praktik Asesmen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah: Systematic Literature Review. *Al-Muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 08(03).
- Kasmawati, K., & Malewa, E. S. (2022). Pemanfaatan Media Ict Quizizz Dalam Asesmen Pai Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Educandum*, 8(2), 318–328. <https://blamakassar.e-journal.id/educandum/article/view/922>
- Levia, T., Nili Ariyan, Mega Ulpah, & Jasiah. (2025). Pengaruh Asesmen Gamification Terhadap Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Script*, 13(01), 28–34.
- Muhammad, & Desy Sary Ayunda. (2024). Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Asesmen Interaktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Studi Literatur Di Era Society 5.0. *AL-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 140–151. <https://doi.org/10.35719/adabiyah.v5i2.932>
- Nadila, A. D., Hikmah, N., Anjani Putri Belawati Pandiangan, & Muhammad Awie Mas'ud. (2025). Penggunaan Media Digital terhadap Hasil Belajar PAI di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Sangatta Utara. *JUPERAN: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 04(02), 360–371. <https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/juperan/article/view/876>
- Novita Fitrotun Ni'mah. (2025). Peran Asesmen Formatif Berbasis Quiz Ppt Dalam Pembelajaran Pai Di Sekolah Dasar. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 3(5), 21–31. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v3i5.1476>
- Nugroho, D., Febriantania, P., & Ridaningsih, I. (2023). Implementasi Asesmen Diagnostik pada Kurikulum Merdeka. *A Systematic Literature Review*, 9(2), 56–61.
- Nurmalita, A., Kurniawan, Y., & Purnomo, A. (2026). Analisis Capaian Pembelajaran PAI Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Outcome-Based Education (OBE): Kajian Islamic

- Education Curriculum Development. *IJIER: Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 3(1), 109–120. <https://ssed.or.id/journal/ijier>
- Nusantara, A. M., Joko, A., & Pramono, B. (2026). Transformasi Penilaian Pembelajaran PAI di Era Digital Artificial Intelligence: Tantangan, Peluang, dan Implikasi Pedagogis. *AL-AFKAR: Journal for Islamic Studies*, 9(2), 2892–2918. <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v9i2.3621>
- Prabowo, S. M., & Muhammad Wildan Shohib. (2023). The Use of Digital Literacy as a Learning Innovation in Islamic Education Subjects. *Iseddu of Islamic Education Thoughts and Practices*, 7(2), 177–190.
- Sa'adah, R., & Abdul Munip. (2026). Pemanfaatan Game Based Learning Dan Ai Dalam Asesmen Pembelajaran Pai: Tinjauan Literatur. *Al-Muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 08(03).
- Sagirin, H. S., Ridhani, M. Y., & Selvi, N. (2026). Literature Review on Islamic Religious Education (PAI) Instructional Design Models Based on the Merdeka Curriculum. *IEJ: Islamic Education Journal*, 3(1), 1–14.
- Sari, D. P., & Jamaludin, G. M. (2025). Literature Review: Interactive Media of PAI Learning Based on Android Games Using the Game Development Life Cycle (GDLC) Method. *Indonesian Journal of Islamic Education*, 3(1), 1–6. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/ijie/index>
- Sri Santo, M. R., Hermawan, I., & Aini Farida, N. (2024). Pengaruh Penerapan Media Asesmen Formatif Berbasis Quizizz Paper Mode Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran PAI BP. *Al-Mau'izhoh*, 6(2), 1048–1060. <https://doi.org/10.31949/am.v6i2.10127>
- Syamsurizal, O., & Andi Murniati. (2026). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Sebuah Kajian Literatur. *Journal Hub for Humanities and Social Science*, 3(1), 1–13. <https://ejournal.muhajirinfoundation.org/index.php/jhess>
- Widiawati, N., Wahyuningtyas, N., & Idris, I. (2022). Asesmen Pembelajaran selama Masa Pandemi : A Systematic Literature Review Learning Assessment during a Pandemic : A Systematic Literature Review. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 165–177. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.49523>
- Winata, G. R. P., Amelia Dwitaningtyas, Layinatusshifa, & Rani Setiawaty. (2025). Sistematis Literature Review: Efektivitas Quizizz Sebagai Asesmen Pembelajaran Bahasa Di Sekolah Dasar Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 120–133. <https://doi.org/10.51476/dirasah.v8i2.787>
- Wiranata, E., Emmi Kholilah Harahap, Mirzon Daheri, & Hamengkubuwono. (2025). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Pijar dalam Monitoring Kegiatan Asesmen Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Literasiologi*, 13(3), 1–21. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v13i3.958>