

# Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Era Digital Dalam Pembelajaran PAI

Magfira Urva \*<sup>1</sup>  
Irham Arif Zidni <sup>2</sup>  
Safaruddin <sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Islam Ahmad Dahlan, Kabupaten Sinjai, Indonesia  
\*e-mail: [magfiraurva016@gmail.com](mailto:magfiraurva016@gmail.com)

## Abstrak

Perkembangan teknologi di era digitalisasi memberikan tuntutan bagi para guru dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna sehingga pada penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran PAI. Metode yang digunakan berupa studi deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan mengambil beberapa rujukan dari buku, artikel, jurnal hingga dokumen yang sesuai dengan judul penelitian. Data yang telah dikumpulkan kemudian di reduksi, disajikan hingga penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Quizizz menjadi media pembelajaran yang berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan guru dalam menyajikan materi dan melakukan evaluasi pembelajaran. Tampilan yang ada pada aplikasi Quizizz tersebut kaya akan beberapa fitur sehingga guru secara leluasa menuangkan ide-ide kreatifnya dalam menggunakan Quizizz. Penggunaan aplikasi Quizizz ini tidak akan mengurangi nilai-nilai keislaman pada materi pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sehingga materi pembelajaran tetap tersampaikan maksud dan tujuannya. Penggunaan Quizizz ini untuk setiap jenjang pendidikan mulai dari tingkat SD, SMP, SMA, hingga perguruan tinggi. Dengan demikian, pendidikan perlu mendapatkan perhatian lebih terutama dalam memanfaatkan teknologi dalam membuat media pembelajaran salah satunya pemanfaatan aplikasi Quizizz.

**Kata Kunci:** Quizizz, Era digital, Pembelajaran PAI

## Abstract

*The development of technology in the digitalization era demands teachers to create meaningful learning, so this study aims to describe the use of the Quizizz application as an interactive learning media in Islamic Religious Education learning. The method used is a descriptive study with a qualitative approach. Data collection was carried out by taking several references from books, articles, journals to documents that are in accordance with the title of the study. The data that has been collected is then reduced, presented until conclusions are drawn. The results of this study indicate that Quizizz is a technology-based learning media that can be used by teachers in presenting materials and conducting learning evaluations. The appearance of the Quizizz application is rich in several features so that teachers can freely express their creative ideas in using Quizizz. The use of this Quizizz application will not reduce Islamic values in Islamic Religious Education (PAI) subject matter so that the learning material still conveys its intent and purpose. The use of Quizizz is for every level of education starting from elementary school, junior high school, high school, to college. Thus, education needs to get more attention, especially in utilizing technology in creating learning media, one of which is the use of the Quizizz application.*

**Keywords:** Quizizz, Digital Era, Islamic Religious Education Learning

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam pendidikan memberikan pengaruh yang signifikan dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif. Pendidikan akan selalu mengalami perubahan yang bergantung pada kebutuhan dan tuntutan kualitas lembaga pendidikan. Penggunaan dan pemanfaatan teknologi saat ini sudah sangat beragam jenisnya, terlebih lagi bagi para guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif. Era digital saat ini pembelajaran tidak lagi hanya sebatas tatap muka di ruang kelas melainkan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran baik itu penyampaian materi hingga melakukan evaluasi pembelajaran.

Di era digital saat ini sudah banyak media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh para guru dalam proses pembelajaran salah satunya Quiziz. Quiziz sebagai salah satu platform berbasis *website* yang memberikan guru kemudahan dalam membuat beberapa kuis interaktif yang menyenangkan dan kompetitif. Pemanfaatan media pembelajaran di era digital saat ini tidak lain karena canggihnya sistem pembelajaran yang tidak terkesan tradisional lagi akan tetapi lebih kepada modern. Dimana pembelajaran saat ini menggunakan teknologi sebagai media atau sarana dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

Urgensi penggunaan media pembelajaran dikarenakan banyak peserta didik yang kurang antusias dan cenderung bosan sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik terlebih lagi, jika guru menggunakan metode ceramah (Irawan & Amirudin, 2024). Hal tersebut senada dengan penelitian Savira Rahmania, dkk, 2023 bahwa model pembelajaran tradisional kurang efektif digunakan sehingga membutuhkan media pembelajaran yang mampu menjadi terobosan baru yang tepat (Rahmania et al., 2023). Hadirnya media pembelajaran menjadi alat bantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi .

Pemanfaatan teknologi pada mata pelajaran tidak terbatas penggunaannya terutama dalam pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI). Guru dapat menggunakan media dalam menyajikan materi pembelajaran seperti halnya menayangkan video pelaksanaan sholat, wudhu maupun video sejarah peradaban Islam. Hal tersebut selaras dengan penelitian Soegiarto, dkk, 2023 Mangatakan dalam penelitiannya bahwa media pembelajaran membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Ita Soegiarto et al., 2023). Sementara itu, digitalisasi dalam pendidikan Islam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan fleksibel seperti halnya penggunaan Quizizz (Ilahi et al., 2025).

Teknologi memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran dan penilaian dalam pembelajaran PAI. Pada penelitian Indyah Hastuti menunjukkan hasil bahwa penggunaan platform Quizizz dapat meningkatkan keaktifan , umpan balik yang lebih cepat, berpusat pada peserta didik dan fleksibel (Hastuti, 2021). Selain itu, pengintegrasian evaluasi yang berbasis teknologi dengan menyediakan materi dan pertanyaan melalui website Quiziz dapat mempercepat hasil penilaian (Assadi & Ubabuddin, 2023). Quizizz berkontribusi dalam kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru kapan saja.

Melihat pentingnya peran teknologi dalam menunjang proses pembelajaran, khususnya di era digital saat ini, maka pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif menjadi topik yang relevan untuk dikaji lebih mendalam. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diketahui sejauh mana pemanfaatan quizizz dalam pembelajaran interaktif di era digital khususnya pada mata pelajaran PAI.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan studi deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini mendeskripsikan dan menganalisa dalam mendapatkan data akurat yang berkaitan dengan judul penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan beberapa bahan rujukan baik itu dari buku, artikel, jurnal, dan dokumen yang sesuai dengan penelitian (Ridwan et al., 2021). Setelah data dikumpulkan maka akan di reduksi, disajikan dan ditarik kesimpulan.

Dalam penelitian ini, sumber referensi yang digunakan mempunyai kriteria yang sumbernya relevan dengan point pembahasan yang ada sehingga penelitian ini lebih akurat datanya. Penulis dalam menentukan sumber yang valid mengupayakan penggunaan jurnal yang terakreditasi dan rentang waktu 5 tahun terakhir.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

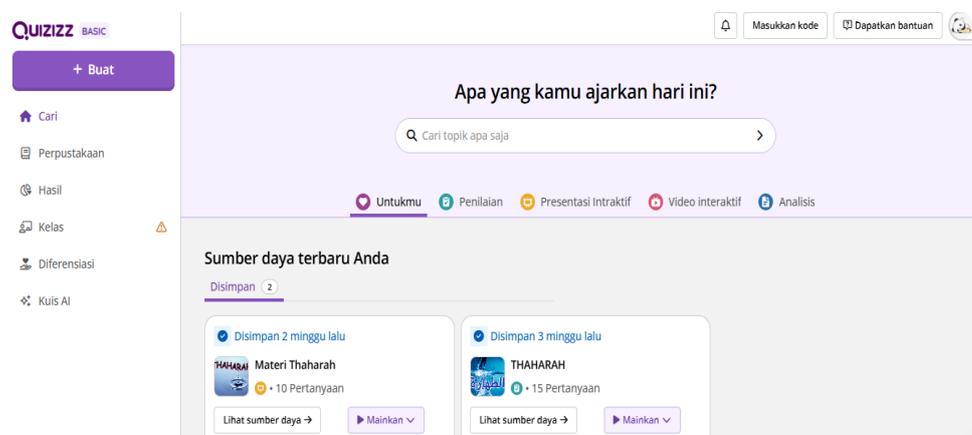
### **Quizizz sebagai media pembelajaran**

Dalam kegiatan pembelajaran perlukan terobosan baru agar pembelajaran lebih bermakna. Hal tersebut selaras dengan UU No. 2 Tahun 1989 tentang SISDIKNAS yang memberikan syarat pada satuan pendidikan jalur sekolah untuk menyediakan sarana belajar yang memadai sebagai upaya dalam mendukung pelaksanaan pendidikan. Menyadari pentingnya

dalam menciptakan peserta didik yang berkualitas sehingga mengharuskan guru untuk mempunyai kompetensi dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, inovatif. Hal tersebut dapat diintegrasikan melalui pemanfaatan digitalisasi dalam kegiatan pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat dalam mempermudah dalam membuat media pembelajaran yang berbasis online. Banyak website sudah tersedia secara prabayar dan gratis yang dapat digunakan oleh guru dan digunakan secara optimal. Salah satu platform berbasis website yang dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran *Quizizz*. Sejalan dengan hal tersebut dikatakan *Quizizz* menjadi penunjang dalam proses pembelajaran (Aditiyawarman et al., 2022). Hal serupa juga di katakana Herlina Puparini 2020 bahwa *Quizizz* memberikan kemudahan guru dalam memberikan evaluasi belajar (Puparini, 2020). Meningkatnya kualitas pembelajaran tidak lain karena efek dari media belajar yang digunakan oleh guru. Sehingga pada dasarnya guru perlu mempunyai kemampuan lebih dalam memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

*Quizizz* merupakan media pembelajaran yang berbasis online terdiri dari fitur kuis, power point, survey, diskusi dan game. Aplikasi *quizizz* ini berisikan materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk power point dengan tema yang menarik, mata pelajaran, pertanyaan yang kreatif disertai dengan pilihan ganda ataupun esai dan isinya dapat dibuat oleh guru itu sendiri. *Quizizz* dikemas sedemikian rupa sehingga terlihat lebih menarik yang didalamnya beri konten-konten materi pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya (Imtihan et al., 2022). Selain itu, aplikasi *quizizz* dapat digunakan dalam membuat materi dengan menambahkan video, gambar bahkan music (Ulhusna et al., 2021). Tampilan yang dimiliki oleh aplikasi *Quizizz* tampak segar, berwarna bahkan kaya dengan fitur-fitur yang menyenangkan (Rahmawati et al., 2022). *Quizizz* pada dasarnya dideskripsikan sebagai *web tool* dalam menciptakan permainan kuis yang interaktif yang dioperasikan melalui perangkat elektronik yang dapat diakses peserta didik. Penggunaan *Quizizz* ini akan berjalan kondusif, menarik dan menyenangkan.



Gambar 1. Tampilan Quizizz (materi dan kuis)

*Quizizz* sebagai *web tool* seperti gambar diatas menyediakan banyak fitur seperti penilaian, presentasi interaktif dan video interaktif. Membuat materi pelajaran dapat dilakukan secara kreatif hingga peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Mengakses website *Quizizz* perlu membuat akun terlebih dahulu dengan menentukan kelas dan mata pelajaran yang akan dibuatkan materi pelajaran.

*Quizizz* menunjukkan fitur-fitur dengan tampilan yang segar dan kaya dengan pilihan yang lebih menyegarkan untuk dipandang (Nizaruddin et al., 2021). Aplikasi ini dapat diakses oleh peserta didik, ketika guru membagikan link dan kode akses sebanyak 6 digit untuk menjawab beberapa pertanyaan yang sudah disediakan oleh guru. *Quizizz* juga dapat menjadi alat ukur bagi guru dalam memberikan evaluasi pembelajaran secara keseluruhan (Abdillah et al., 2022). Melalui aplikasi ini akan memunculkan ide-ide kreatif dalam membuat media pembelajaran yang menarik.

Penggunaan Quizizz ini sangat mudah digunakan. Kuis interaktif ini mempunyai 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Selain itu, dapat juga ditambahkan gambar menarik yang sesuai dengan pertanyaan. Quizizz ini dapat menjadi pembelajaran yang menyenangkan tanpa menghilangkan esensi dari belajar yang berlangsung dan menciptakan pembelajaran yang aktif serta peserta didik lebih antusias lagi dalam belajar.

### **Proses pembuatan akun dan penggunaan aplikasi Quizizz**

Media pembelajaran Quizizz dapat dengan mudah dibuat. Dalam hal ini guru perlu membuat materi pelajaran terlebih dahulu dan membuat pertanyaan-pertanyaan beserta jawabannya. Jika sudah menyediakan materi dan beberapa pertanyaan. Selanjutnya membuka website dengan mengakses [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com) sebagaimana dapat diakses di laman internet.

Bagi pengguna baru atau bahkan yang belum pernah mengakses Quizizz diwajibkan membuat akun terlebih dahulu. Dalam membuat media pembelajaran perlu menarik dan inovatif. Adapun tata cara dalam mengoperasikan aplikasi Quizizz diantaranya;

1. Membuka web dengan mengetik [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com)
2. Kemudian membuat akun, klik *sign up*
3. Masukkan identitas diri berupa username, email dan password
4. Setelah itu klik tulisan *teacher* sebagai pengajar
5. Jika sudah masuk, kemudian buat kuis pada tulisan *create a Quiz*
6. Akan muncul tampilan *create a Quiz*
7. Masukkan nama kuis seperti pelajaran agama Islam
8. Kemudian klik *save*
9. Setelah itu akan muncul tampilan klik *create new question*
10. Tuliskan pertanyaan pada kolom yang sudah disediakan "*write question here*" lalu masukkan juga jawaban apabila menggunakan *multiple choice/pilihan ganda* pada kolom "*answer option 1, answer option 2, answer option 3*" dan seterusnya
11. Berikan tanda centang pada kolom jawaban yang benar
12. Selanjutnya tambahkan durasi dalam mengerjakan soal
13. Klik *save*
14. Apabila telah melakukan pengisian kuis maka klik *finish quiz*
15. Setelah itu akan muncul tampilan *quiz detail* (atur kelas berapa kuis itu akan ditujukan lalu klik *save details*)
16. Selanjutnya akan muncul tampilan pilihlah "*homework*" apabila hendak di gunakan sebagai PR dan pilih *play live* apabila hendak digunakan sekarang
17. Masukkan *deadline* atau batas waktu pengerjaan (atur tanggal dan jam ) lalu klik *procced*
18. Kemudian muncul tampilan berupa kode yang digunakan untuk mengerjakan kuis
19. Kemudian buka link <http://quizizz.com/admin/>

Dengan mengikuti beberapa tahapan diatas, maka pengguna kini berhasil membuat akun Quizizz dan siap untuk dioperasikan sebagai media pembelajaran interaktif. Proses pembuatan akun yang mudah dan cepat memberikan kemungkinan guru maupun peserta didik untuk dapat secara langsung mengakses beberapa fitur menarik yang ditawarkan pada aplikasi Quizizz itu sendiri sehingga proses kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, dinamis dan efektif.

Media pembelajaran ini tidak hanya sekedar menyampaikan informasi dan materi saja tetapi memiliki peran penting dalam mempermudah peserta didik memahami materi yang disampaikan (Saputri et al., 2024). Quizizz dapat diakses kapan saja dan dimana saja oleh peserta didik dan guru secara gratis baik itu melalui aplikasi *playstore* ataupun di *web* (Riyadi & Wibawa, 2024). Pada hakikatnya pembelajaran membutuhkan interaksi aktif dan umpan balik antara guru dan peserta didik. Meskipun demikian, perlu kehati-hatian dalam memanfaatkan dan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. Tampilan Materi (Power Point)

Pemanfaatan Quizizz memberikan pengaruh yang krusial terlebih lagi bagi guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan mampu merangsang keingintahuan peserta didik. Gambar diatas memperlihatkan bahwa Quizizz dapat digunakan dalam membuat materi pembelajaran dengan memberikan tambahan gambar dan pilihan warna tema yang lebih banyak lagi. Ketersediaan dan kesiapan media dalam pembelajaran memberikan efek penting dalam menciptakan kualitas pembelajaran (Sattar et al., 2021). Hal tersebut menjadi bentuk perhatian bagi para guru untuk lebih memperhatikan kebutuhan dan perkembangan teknologi saat ini.

Disamping itu, penggunaan Quizizz melalui *web* dapat diakses oleh banyak kalangan baik itu guru ataupun peserta didik, apabila materi tersebut disimpan dalam bentuk publik. Keterampilan guru dalam menggunakan Quizizz sangat dibutuhkan dalam membuat soal sesuai dengan tujuan dan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya (Mahardika et al., 2023). Bukan itu saja, kelengkapan dari aplikasi ini sangat mendukung dalam kegiatan pembelajaran diberbagai jenjang dan mata pelajaran bergantung pada guru dalam membuat materi yang disesuaikan dengan jenjang kelasnya.

### Pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran PAI

Pemanfaatan Quizizz sebagai media dalam pembelajaran pendidikan agama Islam termasuk salah satu strategi yang efektif digunakan untuk melibatkan langsung peserta didik dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna dan lebih aktif sebagaimana tujuan guru dalam menciptakan kelas yang aktif dan mampu merangsang daya pikir peserta didik di kelas. Untuk itu, perlu ada kolaborasi dengan orang tua peserta didik dalam memberikan dukungan pengintegrasian aplikasi Quizizz di sekolah karena membutuhkan smartphone agar dapat diakses oleh peserta didik. Senada dengan Apriliya Wijayanti,dkk, 2022 dalam penelitiannya bahwa menciptakan pembelajaran yang berkualitas hingga tercapainya segala tujuan pembelajaran membutuhkan dukungan dari orang tua peserta didik itu sendiri (Wijayanti et al., 2022). Meskipun penggunaan Quizizz memberikan banyak dampak positif adapula dampak negative atau kendalanya seperti jaringan yang terganggu, ketergantungan pada format pilihan ganda, fokus pada kecepatan dalam menyelesaikan tugas bukan pemahaman dan berpotensi untuk melakukan kecurangan dengan melihat jawaban di internet. Hal tersebut dibenarkan oleh Iwan Ramadhan, 2024 bahwa sarana prasarana sekolah sangat dibutuhkan dalam mendukung penggunaan Quizizz (Ramadhan, 2024).

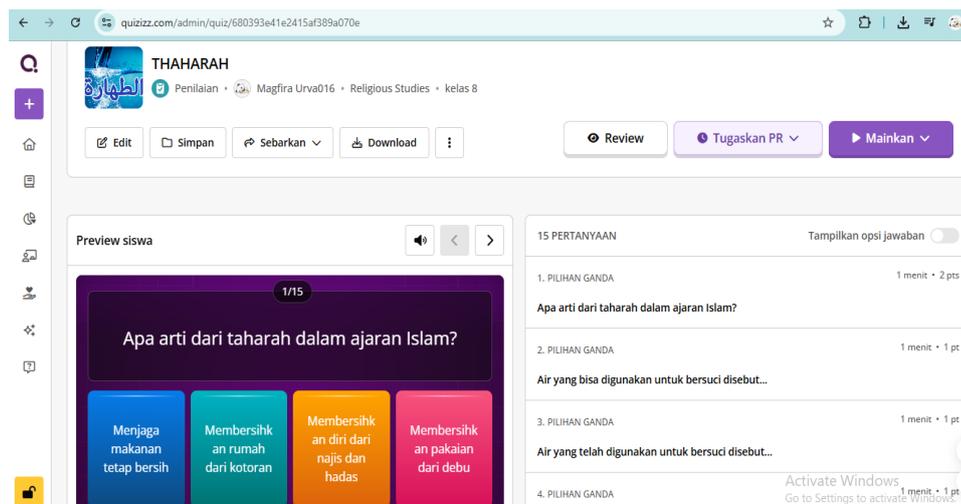
Menurut Mutia Al-Jannah,dkk, 2023 dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memberikan dorongan motivasi dalam belajar bahkan terasa mudah dalam penggunaannya (Al-Jannah et al., 2023). Sementara itu, dikatakan pula bahwa penggunaan Quizizz ini mampu meningkatkan nilai kognitif peserta didik (Hardiansyah, 2023). Penggunaan Quizizz ini tidak difokuskan pada satu mata pelajaran akan tetapi untuk semua mata pelajaran dengan jenjang pendidikan baik itu tingkat SD,SMP, SMA hingga perguruan tinggi.

Dalam hal ini, peneliti memfokuskan penggunaan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) karena pada dasarnya guru membutuhkan inovasi baru dalam

menyajikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Tidak lain karena, mampu menciptakan pembelajaran yang aktif (Rosyidah & Badriyah, 2024). Selain itu, hadirnya Quizizz ini tidak menghilangkan nilai-nilai keislaman pada materi hanya saja memberikan model terbaru dalam menyajikan materi kepada peserta didik. Hal tersebut dibenarkan oleh Ika Cindrawati Irawan dan Noor Amirudin, 2024 dalam penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran PAI membutuhkan sentuhan digitalisasi karena memberikan kemudahan bagi guru dalam mendiagnosis kelebihan dan kekurangan peserta didiknya (Irawan & Amirudin, 2024). Guru berharap dengan Quizizz ini dapat memberikan dampak lebih pada capaian tujuan pembelajaran hingga adanya umpan balik antara guru dan peserta didik.

Dengan berkembangnya teknologi maka akan timbul tantangan bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berbasis digital. Media pembelajaran menjadi alat bantu guru untuk menyalurkan pengetahuan (Shaleha et al., 2024). Mata pelajaran PAI sangat penting bagi kalangan peserta didik yang beragama Islam. Materi yang disajikan tidak hanya untuk sekedar diketahui tetapi perlu untuk dipraktekkan hingga diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Rohmah, 2024). Untuk itu, dalam membantu guru untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dibutuhkan media pembelajaran yang mampu mendukung hal tersebut.

Guru dapat memilih media yang cocok dengan materi yang akan diajarkan salah satunya aplikasi Quizizz. Media ini menarik, menyenangkan dan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif (Pratama, 2023). Meskipun demikian, guru perlu menguasai banyak penggunaan media pembelajaran untuk menyesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik. Pada dasarnya menjadi guru yang serba bisa perlu kemampuan yang luar biasa melalui beberapa kegiatan pelatihan.



Gambar 3. Tampilan Pertanyaan Pilihan Ganda

Berdasarkan gambar yang disajikan peneliti diatas menjadi salah satu bukti bahwa aplikasi Quizizz ini dapat dimanfaatkan dalam menyajikan beberapa kuis/pertanyaan yang interaktif dengan beberapa kriteria pertanyaan. Guru sebagai editor juga menambahkan jawaban dan menentukan dibagian mana letak jawaban yang benar tersebut (Irfani et al., 2021). Dalam pembelajaran Quizizz guru dapat menyajikan terlebih dahulu materi pembelajaran dengan menanyakan video visual atau bahkan gambar. Salah satu contoh pertanyaan seperti pada gambar diatas berkaitan dengan materi *thaharah*.

Pembelajaran PAI membutuhkan strategi atau teknik belajar baru terlebih lagi mempelajari tentang al-Qur'an atau hadis yang dapat membuat peserta didik terkesan bosan dengan diterapkannya pembelajaran berbasis ceramah dan diskusi semata. Sehingga pemanfaatan aplikasi Quizizz dapat menjadi solusi guru dalam menciptakan kelas yang aktif dan bermakna. Dengan demikian, pembelajaran yang baik membutuhkan media pembelajaran yang kreatif disertai dengan pemanfaatan digitalisasi untuk menciptakan pembelajaran bermakna

berdasarkan tuntutan pendidikan yang perlu mengalami peningkatan secara terus menerus melalui peningkatan kompetensi guru.

### **Kelebihan dan Kekurangan Quizizz**

Dalam penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan yang ditimbulkan baik itu untuk maupun guru yang menjadi pengguna utama dalam membuat materi pembelajaran melalui aplikasi Quizizz.

#### **1. Bagi peserta didik**

Adapun kelebihan dalam menggunakan Quizizz yakni memberikan dorongan dan motivasi dalam belajar dan menciptakan kelas yang aktif. Selain itu, dikatakan pula bahwa Quizizz mampu membuat peserta didik lebih memusatkan perhatiannya dan meningkatkan minat belajarnya karena media pembelajaran yang digunakan mempunyai banyak fitur yang menyenangkan (Rodiyah et al., 2024). Sedangkan kekurangannya ialah ketergantungan pada internet dan memberikan peluang untuk peserta didik menyontek atau mengakses internet.

#### **2. Bagi Guru**

Kelebihan dalam menggunakan Quizizz ialah guru dapat dengan mudah menyajikan materi pelajaran dengan tampilan yang lebih menarik, memudahkan guru dalam melakukan penilaian karena setiap pertanyaan mempunyai bobot penilaian, memberikan banyak peluang bagi guru untuk berkreasi dalam membuat soal-soal dan materi pelajaran hingga menampilkan video atau gambar. Sedangkan kekurangan dari penggunaan Quizizz ini ialah kurangnya diskusi, minimnya fitur analisa secara mandalam dan keterbatasan waktu dalam memberikan penjelasan secara mendalam terkait jawaban atau bahkan pertanyaan yang tidak mudah dipahami oleh peserta didik (Permatasari, 2024). Untuk meminimalisir kekurangan yang ditimbulkan oleh Quizizz maka guru tetap menggunakan media pembelajaran kolaboratif atau tidak bergantung pada satu media saja.

Meskipun terdapat kelebihan dan kekurangan bagi guru dan peserta didik dalam menggunakan aplikasi Quizizz, pemanfaatannya tetap memberikan nilai tambah yang substansial dalam proses pembelajaran apabila digunakan secara tepat dan bijak. Oleh karena itu, perlu upaya yang berkelanjutan dalam meningkatkan literasi digital serta keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

### **KESIMPULAN**

Media Quizizz menjadi salah satu media pembelajaran berbasis online yang dapat dimanfaatkan guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang mempunyai banyak fitur seperti penilaian, video interaktif dan bahkan kuis pertanyaan berupa pilihan ganda, essay beserta mencocokkan kata demi kata. Penggunaan Quizizz mampu memberikan dorongan motivasi, kognitif peserta didik yang meningkat, menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Quizizz ini sangat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran. Khususnya pada mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) yang tidak menghilangkan nilai-nilai keislaman pada materinya. Tidak dipungkiri penggunaan Quizizz ini membutuhkan jaringan internet sehingga kendala yang paling umum pada penggunaan aplikasi Quizizz ialah koneksi jaringan yang terganggu.

Melalui aplikasi ini guru dapat menciptakan pembelajaran yang tidak terkesan monoton dan membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran meskipun pada dasarnya penggunaan aplikasi ini membutuhkan dukungan dari orang tua karena dalam mengakses aplikasi Quizizz peserta didik perlu menggunakan *smartphone*. Quizizz ini tidak dibatasi oleh mata pelajaran

tertentu akan tetapi akan lebih luas cakupannya pada jenjang pendidikan baik tingkat SD, SMP, SMA hingga perguruan tinggi.

## UCAPAN TERIMA KASIH

1. Zulkifli yang berkontribusi dalam terselesaikannya penulisan artikel ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(1), 92–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i1.1363>
- Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZSEBAGAI MEDIA UNTUK MELAKSANAKAN EVALUASI PEMBELAJARAN. *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya*, 7(1), 24–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>
- Al-Jannah, M., Kahar, M. M., Hambali, H., & Hasan. (2023). PERSEPSI SISWA TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS. *Jurnal Guru Pencerah Semesta (JGPS)*, 1(2), 193–202. <https://doi.org/https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/gurupencerahsemesta>
- Assadi, & Ubabuddin. (2023). Pengembangan Evaluasi dan Alat Tes dalam Pembelajaran PAI Berbasis IT DI MI Asy-Syafi'iyah Kota Singkawang. *ILJ: Islamic Learning Journal*, 1(3), 902–914. <https://doi.org/https://doi.org/10.54437/iljislamiclearningjournal.v1i3.1198>
- Hardiansyah, D. (2023). Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Era Digital Guna Meningkatkan Nilai Kognitif pada Siswa MAN 3 Medan Kelas XI. *Jurnal Pendidikanan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)*, 2(2), 9–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i2.21>
- HASTUTI, I. T. (2021). PEMBELAJARAN PKN DENGAN MEMANFAATKAN APLIKASI QUIZIZZ DI TENGAH PANDEMI COVID 19. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(3), 99–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/educational.v1i3.370>
- Ilahi, D. S. K., Zaini, F. M., Muhammad, B., & Humaidi, Azkalakum Zakiyullah, A. R. S. (2025). Penilaian Pembelajaran PAI Berbasis Google Forms, Quizizz, dan GradeScope:Strategi dan Implementasi Efektif di MA Zainul Hasan 1 Genggong. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(2), 131–138. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/irje.v5i2.2308>
- Imtihan, K., Zaen, M. T. A., Fahmi, H., Ashari, M., & Fadli, S. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Penilaian Akhir Semester. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 1(4), 575–581. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v1i4.1136>
- Irawan, I. C., & Amirudin, N. (2024). PENERAPAN METODE QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 7(1), 38. <https://doi.org/https://doi.org/10.32529/al-ilm.v7i1.2937>
- Irfani, A. N., Sulistiani, I. R., & Ardiansyah, A. (2021). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DI SMP WAHID HASYIM MALANG. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(6), 99–107. <https://doi.org/http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
- Ita Soegiarto, Hasnah, Annas, Sundari, & Dhaniswara. (2023). Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Artificial Intelligences (AI) Pada Sekolah Kedinasan Di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5. O. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 10546–10555. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/6132>
- Mahardika, A. I., Saputra, N. A. B., Muda, A. A. A., Mangkurat, Riduan, Mangkurat, A. L., & Sophia, N. (2023). Pelatihan Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Digital Menggunakan Quizizz bagi

- Guru di Kota Banjarmasin. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.37640/japd.v3i1.1540>
- Nizaruddin, Muhtarom, & Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(2), 291–296. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i2.6417>
- Permatasari, Y. P. (2024). Pembelajaran Daring dengan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas XI-KUL-2 SMK Negeri 8 Surabaya. *Sains Data Jurnal Studi Matematika DanTeknologi*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.52620/sainsdata.v2i1.32>
- Pratama, M. P. (2023). Utilization of Quizizz Platform in the Learning Evaluation Process. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(2), 77–84. [https://repo.ukitoraja.ac.id/id/eprint/614/1/2.Utilization\\_of\\_Quizizz\\_Platform\\_in\\_the\\_Learning\\_Evaluation\\_Process11932-35523-1-SM%282%29.pdf](https://repo.ukitoraja.ac.id/id/eprint/614/1/2.Utilization_of_Quizizz_Platform_in_the_Learning_Evaluation_Process11932-35523-1-SM%282%29.pdf)
- Puparini, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. <https://doi.org/https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). PEMANFAATAN GAMIFICATION QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114–133. <https://doi.org/https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, & Suliyanti. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan SD/MI*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Ramadhan, I. (2024). Pelaksanaan Pembelajaran Sosiologi Model Active Learning Berbasis Aplikasi Quizizz Mode True Or Falsedi SMA Swasta Mujahidin Pontianak. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 847–856. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.390>
- Ridwan, M., AM, S., Ulum, B., & Muhammad, F. (2021). Pentingnya Penerapan Literature Review pada Penelitian Ilmiah. *Jurnal Masohi*, 2(1), 42–51. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/89633233/427-49-1964-1-10-20210809-libre.pdf?1660485899=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPentingnya\\_Penerapan\\_Literature\\_Review\\_p.pdf&Expires=1748855719&Signature=K7ok8b~LluSAzMPD~nVrCKWF~vlmd~WBN-Oj](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/89633233/427-49-1964-1-10-20210809-libre.pdf?1660485899=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPentingnya_Penerapan_Literature_Review_p.pdf&Expires=1748855719&Signature=K7ok8b~LluSAzMPD~nVrCKWF~vlmd~WBN-Oj)
- Riyadi, T., & Wibawa, S. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SD KELAS 5. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 279–2805. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11962>
- Rodiyah, S. K., Putri, S. A. D., & Jannah, R. (2024). EVALUASI APLIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM. *Jurnal Tarbiyatuna*, 5(2), 16–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.30739/tarbiyatuna.v5i2.3531>
- Rohmah, N. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Implementasi Media Quizizz. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 9(1), 53–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.55187/tarjpi.v9i1.5647>
- Rosyidah, A., & Badriyah, L. (2024). Studi Komparasi Tentang Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PAIDengan Menggunakan Media Game Kahoot Dan Quizizz. *Al I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.30599/jpia.v11i1.3206>
- Saputri, H. A., Zulhijrah, Bella, S., & Prastowo, A. (2024). ANALISIS PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA BERBASIS WEBSITE UNTUK EVALUASI KOGNITIF PADA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *ODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(1), 62–71. <https://doi.org/https://doi.org/10.69896/modeling.v11i1.2036>

- Sattar, M., Amin, F. H., & Nawir, H. N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi Pada Siswa Madrasah Aliyah As'adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN (JP-3)*, 3(3), 95–102. <https://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/116>
- Shaleha, M., Hakim, M., & Hasbiyati, H. (2024). Pengembangan Instrumen Asesmen Diagnostik Kognitif Berbantuan Quizizz pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Jurnal Educazione : Jurnal Pendidikan, Pembelajaran Dan Bimbingan Dan Konseling*, 12(1), 25–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.56013/edu.v12i1.2664>
- Ulhusna, M., Dewimarni, S., & Rismaini, L. (2021). Sosialisasi Quizizz sebagai media Pembelajaran berbasis Digital pada Masa Pandemi. *Pekodimas:JurnalPengabdianKepada Masyarakat*, 1(2), 156–165.
- Wijayanti, A., Lestari, W. F., Zahroini, A. L., Puspitasari, A. S. D., Pradana, A. S. N., & Ulya, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Powtoon & Quizizz dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 202–212. <https://doi.org/https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.449>