

Alamat : Tuesday Block No. 76 Rt/Rw 01/003  
Jatitengah Village, Jatitujuh District, Majalengka  
Regency, West Java

Email : injuries.pusmedia@gmail.com

Kontak : +62 821-1515-5598

Available at:

<https://journal.pusmedia.com/index.php/injuries>

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2026

DOI : 10.61227

E-ISSN : 3025-1893



Indonesian Journal of Islamic Education Studies

**1 - 11**

## Implementasi Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran PAI Di SMK Muhammadiyah Kota Cirebon

### IMPLEMENTATION OF QUIZIZZ IN ISLAMIC EDUCATION AT MUHAMMADIYAH VOCATIONAL SCHOOL IN CIREBON CITY

Artikel dikirim :

19 - 01 - 2026

Artikel diterima :

25 - 02 - 2026

Artikel diterbitkan :

03 - 03 - 2026

👤 Saehu Abas<sup>1</sup>, Siti Yuliawati<sup>2\*</sup>

🏢<sup>1,2</sup> Universitas Islam Bunga Bangsa Cirebon, Indonesia

✉️ [sitiyuliawati973@gmail.com](mailto:sitiyuliawati973@gmail.com)

**Kata Kunci:**

*Quizizz; Pendidikan Agama Islam; Pembelajaran Digital; Motivasi Belajar*

**Abstrak:** Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Kota Cirebon, dengan fokus utama pada persiapan guru PAI dalam menggunakan Quizizz, pelaksanaan pembelajaran, serta respons dan partisipasi siswa terhadap penggunaannya. Sebagai praktikan guru PAI, kami berupaya menerapkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital agar proses belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Selama tiga kali pertemuan, kami melaksanakan kegiatan pembelajaran PAI dengan memanfaatkan Quizizz sebagai media interaktif untuk mengevaluasi pemahaman siswa. Kegiatan ini dirancang melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi, yang menekankan pada kesiapan teknis dan pedagogis. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru PAI mempersiapkan media dengan baik, mulai dari penyusunan soal, pengaturan waktu, hingga antisipasi terhadap kendala jaringan. Pelaksanaan pembelajaran berjalan kondusif; siswa menunjukkan antusiasme tinggi, aktif berpartisipasi, dan mampu memahami materi dengan lebih baik melalui pengalaman belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Respons siswa terhadap penggunaan Quizizz sangat positif. Mereka menilai media ini membantu fokus belajar, meningkatkan motivasi, dan mengurangi kebosanan dalam pembelajaran PAI. Pembelajaran dengan Quizizz juga terbukti memperkuat nilai-nilai spiritual, kerja sama, dan kejujuran melalui suasana belajar yang kompetitif dan beretika. Dengan demikian, penggunaan Quizizz dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran inovatif bagi guru PAI untuk membangun pengalaman belajar yang kolaboratif, aktif, dan bermakna di era digital.

**Keywords:**

*Quizizz; Islamic Religious Education; Digital Learning; Learning Motivation*

**Abstract:** This Field Experience Program (PPL) activity aims to describe the implementation of Quizizz in Islamic Religious Education (PAI) learning at SMK Muhammadiyah Kota Cirebon, with a primary focus on the preparation of PAI teachers in using Quizizz, the learning process, and students' responses and participation toward its use. As PAI pre-service teachers, we sought to apply digital technology-based learning innovations to make the learning process more interactive, enjoyable, and meaningful. Over three sessions, we conducted PAI learning activities utilizing Quizizz as an interactive medium to assess students' understanding. The activity was designed through stages of planning, implementation, and reflection, emphasizing both technical and pedagogical readiness. The results showed that PAI teachers demonstrated thorough preparation, including question design, time management, and anticipation of possible technical issues such as network instability. The learning process ran smoothly; students showed high enthusiasm, active participation, and improved comprehension through a competitive yet enjoyable learning experience. Students' responses toward the use of Quizizz were highly positive. They stated that the platform helped them stay focused, increased their motivation, and reduced boredom during PAI lessons. Learning with Quizizz also fostered spiritual values, cooperation, and honesty within a competitive and ethical learning atmosphere. Therefore, Quizizz can serve as an innovative instructional strategy for PAI teachers to create collaborative, engaging, and meaningful learning experiences in the digital era.

Copyright © 2026 Saehu Abas, Siti Yuliawati

This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0



This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam proses pembelajaran di berbagai satuan pendidikan. Dalam era pembelajaran abad ke-21, guru dituntut untuk lebih kreatif dan adaptif dalam memilih media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Salah satu inovasi teknologi yang banyak digunakan adalah game-based learning seperti Quizizz, yang menyajikan aktivitas evaluasi dalam bentuk kuis interaktif berbasis permainan. Media ini dinilai lebih mampu menarik minat siswa karena menghadirkan suasana kompetitif, umpan balik cepat, dan tampilan visual yang menarik (Urva et al., 2022).

Dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), penggunaan media digital menjadi sangat penting untuk mengatasi kecenderungan pembelajaran yang dianggap monoton apabila hanya mengandalkan metode ceramah. Hasil penelitian (Mulyadi et al., 2022) menunjukkan bahwa Quizizz efektif meningkatkan pemahaman siswa dalam materi PAI karena penyajian soal yang variatif dan berbasis evaluasi langsung. Selain itu, penelitian (Aziz & Taqwa, 2023) menegaskan bahwa teknologi pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran agama. Siswa merasa lebih antusias dan aktif ketika pembelajaran disajikan dengan media yang lebih modern dan interaktif.

Beberapa penelitian sebelumnya juga menemukan bahwa Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI di jenjang menengah. Misalnya, penelitian (Yumarni et al., 2023) menyimpulkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar siswa SMP secara signifikan. (Sutarto, 2023) menambahkan bahwa Quizizz dapat berfungsi sebagai alat evaluasi digital yang efektif dan relevan untuk pembelajaran PAI di sekolah berbasis teknologi. Meskipun penelitian mengenai penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI telah banyak dilakukan, sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada jenjang SMP dan SMA, atau pada mata pelajaran selain PAI. Selain itu, penelitian yang telah ada umumnya lebih menekankan pada efektivitas hasil belajar, dan belum banyak yang mengkaji proses implementasi secara menyeluruh, termasuk persiapan guru, pelaksanaan pembelajaran, respons siswa, serta kendala teknis yang terjadi.

Lebih jauh lagi, penelitian pada konteks sekolah kejuruan (SMK) masih sangat terbatas. Padahal siswa SMK memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan siswa SMP dan SMA, baik dari segi kesiapan teknologi, motivasi belajar, maupun pendekatan pembelajaran yang lebih berorientasi pada keterampilan vokasional. Hingga kini, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji implementasi Quizizz dalam pembelajaran PAI di SMK berbasis Islam, terutama di lingkungan sekolah Muhammadiyah. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya penelitian yang mendalam mengenai bagaimana Quizizz diimplementasikan dalam pembelajaran PAI pada konteks SMK, bagaimana respons siswa selama pembelajaran berlangsung, serta tantangan apa saja yang dihadapi guru dan siswa. Dengan adanya gap tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah Kota Cirebon. Penelitian ini akan mengkaji aspek perencanaan dan persiapan guru, proses pelaksanaan, dan respons siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis digital yang lebih efektif, khususnya pada pembelajaran PAI di tingkat SMK.

## METODE

Kegiatan ini dilaksanakan sebagai bagian dari Program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Bunga Bangsa Cirebon (UI BBC) di SMK Muhammadiyah Kota Cirebon. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan partisipatif-reflektif, di mana kami sebagai praktikan guru PAI berperan langsung dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran PAI berbasis teknologi digital menggunakan Quizizz. Proses kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahapan utama:

### 1. Tahap Persiapan

Kami menyiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi Modul Ajar, perangkat media digital Quizizz, serta soal-soal interaktif yang relevan dengan capaian pembelajaran. Selain itu, kami melakukan uji coba dan simulasi internal agar pelaksanaan kegiatan berjalan lancar.

Tahap ini mengacu pada prinsip desain pembelajaran digital menurut Mayer (2019) yang menekankan pentingnya preparation, interaction, dan feedback dalam menciptakan pengalaman belajar efektif.

### 2. Tahap Pelaksanaan

Pembelajaran dilaksanakan melalui tahapan kegiatan awal, inti, dan akhir. Kami membuka pembelajaran dengan motivasi dan penjelasan tujuan, kemudian menggunakan Quizizz sebagai media interaktif dalam kegiatan inti. Guru memandu siswa, memantau pengerjaan, serta memberikan arahan langsung. Kegiatan diakhiri dengan refleksi dan peneguhan nilai-nilai spiritual.

### 3. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Setelah kegiatan selesai, kami bersama guru pamong melakukan refleksi terhadap efektivitas pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan mengamati keaktifan siswa, hasil skor Quizizz, serta respon mereka terhadap kegiatan. Hasil refleksi digunakan untuk memperbaiki strategi pembelajaran berikutnya.

Adapun pendekatan analisis dilakukan secara deskriptif reflektif, yaitu dengan mendeskripsikan hasil kegiatan berdasarkan pengalaman langsung kami di lapangan. Analisis diarahkan untuk menilai bagaimana media Quizizz berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Pendekatan reflektif ini selaras dengan pandangan Kemmis dan McTaggart (2014) tentang *action research*, yang menekankan siklus tindakan dan refleksi berkelanjutan dalam konteks pendidikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Perencanaan dan Persiapan Guru PAI dalam Menggunakan Quizizz

Selama pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Muhammadiyah Kota Cirebon, kami sebagai praktikan dan guru pelaksana kegiatan pembelajaran PAI melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media digital Quizizz. Melalui kegiatan ini, kami memperoleh pengalaman langsung tentang bagaimana seorang guru PAI menyiapkan dan mengimplementasikan teknologi pembelajaran secara efektif dan bermakna.

Kami menyadari sejak awal bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi, khususnya melalui Quizizz, sangat bergantung pada persiapan yang matang. Oleh karena itu, sebelum pelaksanaan kegiatan, kami merencanakan dan mempersiapkan seluruh kebutuhan

pembelajaran secara menyeluruh — baik dari aspek teknis, pedagogis, maupun psikologis siswa.

Pada tahap awal, kami memastikan seluruh perangkat pembelajaran seperti laptop, telepon genggam, dan koneksi internet dalam kondisi baik dan siap digunakan. Kesiapan teknis menjadi dasar penting agar pelaksanaan pembelajaran tidak mengalami hambatan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Utami & Ramdhani, 2021) yang menyatakan bahwa keberhasilan penerapan media digital berbasis game learning sangat ditentukan oleh kesiapan perangkat dan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Dengan memastikan kesiapan tersebut, kami berupaya menciptakan situasi belajar yang kondusif dan stabil secara teknologis.

Selain kesiapan teknis, kami juga menaruh perhatian besar pada kesiapan pedagogis. Sebelum kegiatan dimulai, kami menyusun soal-soal kuis di platform Quizizz berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan indikator kompetensi yang berlaku dalam kurikulum PAI. Proses penyusunan soal kami lakukan dengan memperhatikan keseimbangan antara aspek kognitif dan religiusitas peserta didik. Kami berusaha agar setiap soal tidak hanya menguji pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai keislaman melalui penguatan konteks spiritual. Misalnya, kami menambahkan kutipan ayat Al-Qur'an dan hadis dalam soal yang relevan dengan tema pembelajaran.

Dalam proses perencanaan tersebut, kami menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan siswa, serta menyusun variasi bentuk pertanyaan agar pembelajaran terasa lebih menarik. Hasil penelitian (Arifin & Kurniawan, 2021) memperkuat pendekatan ini, karena menurut mereka, Quizizz menjadi media evaluasi yang efektif apabila guru mampu memadukan unsur kognitif, afektif, dan religius secara seimbang. Dengan demikian, Quizizz bukan sekadar alat tes digital, tetapi menjadi sarana penanaman nilai dan pembentukan karakter spiritual siswa.

Kami juga menyiapkan pengaturan waktu (*timer*) dalam setiap soal untuk melatih ketepatan dan fokus siswa dalam menjawab pertanyaan. Selain itu, kami memanfaatkan fitur leaderboard untuk menumbuhkan semangat kompetisi dan motivasi belajar yang sehat. Dalam praktiknya, kami menemukan bahwa suasana pembelajaran menjadi lebih hidup; siswa tampak antusias, aktif, dan bersemangat mengikuti kegiatan. Kondisi ini sejalan dengan hasil penelitian (Safitri & Nurhidayah, 2023) yang menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar karena menggabungkan unsur hiburan dan evaluasi.

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, kami juga melakukan simulasi mandiri terhadap kuis yang telah disusun. Simulasi ini bertujuan memastikan tidak terdapat kesalahan teknis, redaksional, maupun pengaturan waktu yang dapat mengganggu jalannya pembelajaran. Langkah ini sesuai dengan temuan (Pratama & Permatasari, 2022) yang menekankan pentingnya uji coba atau pre-test media digital sebelum digunakan di kelas, agar guru dapat mengantisipasi kendala sejak dini dan memastikan kelancaran pelaksanaan.

Dalam praktik pelaksanaan di kelas, kami menghadapi beberapa situasi yang menuntut kemampuan adaptasi dan antisipasi. Beberapa siswa mengalami kendala jaringan atau tidak memiliki perangkat pribadi. Untuk mengatasinya, kami menerapkan strategi berbagi perangkat (*device sharing*), di mana siswa yang memiliki gawai membantu temannya dalam kelompok kecil. Strategi ini tidak hanya menyelesaikan kendala teknis, tetapi juga menumbuhkan nilai gotong royong, saling tolong-menolong, dan kebersamaan. Hal ini memperkuat pandangan

(Hidayat, 2020) bahwa guru PAI harus mampu menyesuaikan diri dengan kondisi nyata di lapangan, karena keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya diukur dari penguasaan alat, tetapi juga dari kemampuan mengelola keterbatasan secara kreatif.

Selain mempersiapkan perangkat dan materi, kami juga menyiapkan pendekatan psikologis agar siswa memahami tujuan dari penggunaan Quizizz. Kami menjelaskan kepada mereka bahwa kegiatan ini bukan semata permainan, melainkan bagian dari evaluasi pembelajaran yang bertujuan meningkatkan pemahaman materi PAI dengan cara yang menyenangkan. Dengan memberikan pemahaman tersebut, siswa lebih fokus dan tidak sekadar mengejar skor tinggi, melainkan berusaha memahami isi pembelajaran secara mendalam. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Wahyudi & Rohman, 2022) yang menegaskan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan rasa percaya diri, partisipasi aktif, dan tanggung jawab siswa terhadap hasil belajar mereka.

Kami juga menyadari bahwa guru PAI memiliki peran penting sebagai perancang pembelajaran (*learning designer*) yang mampu memadukan nilai-nilai spiritual dengan inovasi teknologi. Dalam setiap tahap persiapan, kami selalu berupaya agar penggunaan Quizizz tidak menggeser esensi ajaran Islam, tetapi justru memperkuat pemahaman nilai-nilai keagamaan. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan (Suryana & Alamsyah, 2022) yang menyebutkan bahwa guru PAI di era digital harus mampu menjaga keseimbangan antara penguasaan teknologi dan penanaman nilai-nilai moral Islam.

Berdasarkan pengalaman kami selama kegiatan PPL, kami menyimpulkan bahwa persiapan guru PAI dalam menggunakan Quizizz di SMK Muhammadiyah Kota Cirebon telah berjalan sangat baik dan terencana. Kesiapan tersebut tidak hanya terlihat dari aspek teknis seperti penggunaan perangkat dan jaringan, tetapi juga dari perencanaan pedagogis yang matang, kemampuan manajerial dalam mengelola kelas, serta kesadaran spiritual untuk menjadikan teknologi sebagai sarana penguatan nilai-nilai Islam.

Melalui kegiatan ini, kami mendapatkan pengalaman berharga bahwa persiapan yang komprehensif merupakan kunci keberhasilan dalam pembelajaran berbasis teknologi. Kami belajar bahwa guru PAI masa kini tidak cukup hanya menguasai materi agama, tetapi juga harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar pembelajaran tetap relevan, menarik, dan bermakna. Dengan demikian, penerapan Quizizz dalam pembelajaran PAI menjadi contoh nyata bahwa inovasi digital dapat berjalan seiring dengan misi dakwah dan pendidikan Islam di sekolah.

## **B. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Quizizz oleh Guru PAI**

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menggunakan Quizizz di SMK Muhammadiyah Kota Cirebon kami laksanakan dalam tiga kali pertemuan selama kegiatan PPL. Berdasarkan pengalaman langsung kami, proses pembelajaran berjalan secara kondusif dan penuh antusiasme dari siswa. Pembelajaran kami susun dengan tiga tahapan utama, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir, dengan pendekatan interaktif berbasis teknologi.

### **1. Kegiatan Awal**

Pada tahap kegiatan awal, kami membuka pembelajaran dengan memberikan salam, doa bersama, dan mengondisikan kelas agar siap mengikuti kegiatan belajar. Kami kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas agar siswa memahami capaian yang ingin diraih. Kami menjelaskan pula bahwa kegiatan hari itu akan

menggunakan platform digital Quizizz sebagai media interaktif untuk belajar sekaligus mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi Pendidikan Agama Islam.

Pada pertemuan pertama, kami memberikan panduan teknis kepada siswa mengenai cara mengakses Quizizz, memasukkan kode permainan, serta menjelaskan sistem poin dan peringkat (*leaderboard*). Kami menuntun siswa untuk membuka gawai mereka dan membantu mereka yang belum familiar dengan tampilan platform. Pendekatan ini penting agar semua peserta didik merasa siap dan percaya diri mengikuti kegiatan. Hal ini sesuai dengan temuan (Zain, 2020) yang menegaskan bahwa kesiapan awal guru dalam menjelaskan alur pembelajaran berpengaruh terhadap efektivitas keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Kegiatan awal juga kami manfaatkan untuk menumbuhkan motivasi belajar. Kami mengaitkan tema pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa, seperti pentingnya kejujuran, kedisiplinan, dan tanggung jawab dalam bekerja, yang semuanya sejalan dengan nilai-nilai Islam. Kami menemukan bahwa ketika tujuan pembelajaran dikaitkan dengan realitas kehidupan, siswa menjadi lebih antusias dan mudah memahami esensi materi.

## 2. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, kami memulai pelaksanaan Quizizz sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah kami siapkan sebelumnya. Siswa diarahkan untuk masuk ke platform menggunakan kode permainan yang kami tampilkan di layar proyektor. Kami memastikan semua siswa berhasil masuk ke ruang kuis sebelum kegiatan dimulai.

Pada pertemuan pertama, kami banyak memberikan pendampingan teknis agar siswa terbiasa menggunakan fitur-fitur dasar Quizizz. Namun, pada pertemuan kedua dan ketiga, pelaksanaan berjalan lebih cepat karena siswa sudah memahami alur penggunaan aplikasi. Mereka menunjukkan antusiasme tinggi saat mengikuti kuis, terutama ketika musik latar dan sistem skor *real-time* mulai aktif. Suasana kelas menjadi hidup dan penuh semangat, sementara siswa bersaing secara sehat untuk memperoleh nilai tertinggi.

Kami memanfaatkan Quizizz tidak hanya untuk evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif. Beberapa soal kami susun tidak hanya mengukur pemahaman konseptual, tetapi juga mendorong refleksi keagamaan, misalnya dengan menampilkan ayat Al-Qur'an yang relevan dengan topik pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat (Arifin & Kurniawan, 2021) bahwa integrasi nilai-nilai Islam dalam media digital dapat memperkuat dimensi kognitif sekaligus spiritual peserta didik.

Selama kegiatan berlangsung, kami aktif berkeliling kelas untuk memastikan semua siswa mengikuti kegiatan dengan baik. Kami membantu siswa yang mengalami kendala seperti koneksi terputus atau perangkat yang lemot. Dalam kasus tertentu, kami menerapkan strategi *device sharing* atau berbagi perangkat agar semua siswa tetap dapat berpartisipasi. Langkah ini sejalan dengan temuan (Hidayat, 2020) yang menyebutkan bahwa fleksibilitas dan kemampuan guru mengelola hambatan teknis merupakan ciri penting dari kesiapan guru PAI di era digital.

Kami juga memanfaatkan fitur *live dashboard* pada Quizizz untuk memantau perkembangan siswa secara langsung. Melalui tampilan tersebut, kami dapat melihat siapa yang tertinggal atau menjawab salah, sehingga kami dapat segera memberikan bimbingan dan klarifikasi. Menurut (Wahyudi & Rohman, 2022) kemampuan guru dalam

memberikan umpan balik (*feedback*) secara real-time menjadi salah satu keunggulan utama pembelajaran berbasis teknologi karena meningkatkan efektivitas interaksi dan pemahaman siswa.

### 3. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, kami melakukan refleksi bersama siswa terkait hasil yang diperoleh. Setelah kuis selesai, kami menampilkan papan skor (*leaderboard*) di layar untuk menunjukkan hasil akhir. Siswa tampak antusias melihat peringkat mereka, namun kami selalu menekankan bahwa tujuan utama dari kegiatan ini bukan sekadar mendapatkan nilai tertinggi, melainkan memahami isi pelajaran dengan lebih baik dan memperkuat semangat belajar.

Kami kemudian mengulas kembali beberapa soal yang dianggap sulit oleh siswa dan menjelaskan jawabannya secara bersama-sama. Kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai penutup, tetapi juga sebagai sarana klarifikasi konsep dan pembentukan pemahaman mendalam. Pendekatan ini sesuai dengan teori konstruktivistik yang menyatakan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman, refleksi, dan diskusi (Piaget, dalam Suryana & Alamsyah, 2022).

Sebagai penutup, kami memberikan pesan moral dan penguatan nilai-nilai Islam terkait materi yang telah dipelajari. Kami juga memberikan apresiasi kepada siswa atas partisipasi aktif mereka dan mendorong mereka untuk tetap semangat belajar agama dengan cara-cara yang kreatif dan menyenangkan. Berdasarkan pengalaman kami, kegiatan akhir yang bersifat reflektif dan apresiatif mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa serta mempererat hubungan emosional antara guru dan peserta didik.

Dengan demikian, melalui pelaksanaan pembelajaran berbasis Quizizz, kami memperoleh pengalaman nyata bahwa inovasi digital dapat diintegrasikan secara harmonis dengan nilai-nilai keislaman. Pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna, tanpa kehilangan esensi spiritual yang menjadi inti Pendidikan Agama Islam.

### C. Respon dan Partisipasi Siswa dalam Penerapan Quizizz oleh Guru PAI

Selama pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan menggunakan Quizizz, kami sebagai praktikan guru PAI melihat bahwa respons dan partisipasi siswa sangat positif. Suasana kelas menjadi lebih hidup, aktif, dan interaktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Siswa terlihat antusias mengikuti kegiatan, bahkan sejak awal kuis dimulai. Mereka tampak bersemangat untuk segera memasuki permainan dan berkompetisi memperoleh skor tertinggi.

Pada setiap pertemuan, siswa menunjukkan keterlibatan yang tinggi. Ketika kuis berlangsung, mereka fokus memperhatikan layar gawai masing-masing, sesekali tertawa ketika sistem *leaderboard* menampilkan peringkat mereka yang naik atau turun. Suasana kompetitif tercipta secara alami, namun tetap dalam suasana yang kondusif dan saling menghargai. Antusiasme ini mencerminkan motivasi intrinsik yang tumbuh karena penggunaan media pembelajaran berbasis gim. Sebagaimana diungkapkan oleh (Mulyani, 2021), elemen permainan dalam media digital seperti Quizizz dapat meningkatkan engagement siswa melalui kombinasi tantangan, rasa ingin tahu, dan kepuasan ketika berhasil menyelesaikan soal.

Kami juga menemukan bahwa siswa menjadi lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Ketika pertanyaan muncul di layar mereka, perhatian siswa terpusat pada kuis dan waktu yang berjalan. Fitur timer mendorong mereka untuk berpikir cepat dan mengingat kembali konsep yang telah dipelajari. Dalam konteks ini, Quizizz tidak hanya berperan sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media latihan berpikir kritis yang mengembangkan kecepatan dan ketepatan dalam memahami konsep PAI. Hal ini sejalan dengan temuan (Rahmawati & Setiawan, 2022) bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan fokus dan daya ingat siswa karena adanya elemen waktu dan umpan balik langsung.

Selain itu, siswa menyampaikan bahwa pembelajaran menggunakan Quizizz terasa menyenangkan karena menyerupai bermain gim edukatif. Mereka merasa lebih termotivasi belajar dan tidak mudah bosan. Menurut mereka, Quizizz membantu memahami materi dengan lebih baik karena setiap soal disertai penjelasan atau visual yang memperkuat pemahaman. Kami menilai bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan ini berdampak positif terhadap sikap siswa terhadap pelajaran agama, yang sering kali dianggap berat atau teoritis.

Beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih fokus saat menggunakan Quizizz, karena sistem skor dan feedback langsung membuat mereka segera mengetahui hasil jawabannya. Ketika jawaban benar, muncul efek suara dan visual yang menyenangkan, sedangkan ketika salah, mereka langsung dapat melihat jawaban yang benar. Umpan balik semacam ini terbukti efektif meningkatkan pemahaman konseptual dan memperkuat motivasi belajar, sebagaimana dikemukakan oleh (Pratama & Wulandari, 2020) bahwa *real-time feedback* dalam pembelajaran digital mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan kepuasan siswa.

Namun demikian, kami juga mencatat beberapa kendala ringan yang dihadapi siswa. Beberapa di antara mereka mengaku merasa panik ketika koneksi internet tidak stabil atau ketika waktu pengerjaan terlalu cepat. Meskipun demikian, kendala tersebut tidak menurunkan semangat mereka untuk terus mengikuti kegiatan. Kami sebagai praktikan berusaha membantu dengan menyesuaikan waktu pada kuis berikutnya agar siswa merasa lebih nyaman. Beberapa siswa juga memberi saran agar soal dilengkapi dengan gambar ilustratif atau karakter visual agar tampilannya lebih menarik. Masukan tersebut kami anggap sebagai bentuk partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang menunjukkan bahwa mereka merasa memiliki keterlibatan terhadap desain pembelajaran yang kami lakukan.

Berdasarkan pengalaman kami, tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran berbasis Quizizz menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dapat menjadi sarana efektif dalam menumbuhkan minat belajar agama. Respon positif siswa membuktikan bahwa penggunaan media interaktif membantu mengurangi kejenuhan dan memperkuat hubungan guru-siswa dalam proses belajar. Seperti ditegaskan oleh (Sari & Nasution, 2023), keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya terletak pada penguasaan perangkat, tetapi juga pada bagaimana guru mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, kolaboratif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Dengan demikian, pengalaman kami menunjukkan bahwa Quizizz bukan hanya media untuk mengevaluasi hasil belajar, tetapi juga instrumen pedagogis yang dapat menghidupkan suasana kelas, meningkatkan partisipasi siswa, serta membentuk pengalaman belajar yang positif dan spiritual. Melalui suasana kompetitif yang sehat dan komunikasi yang hangat, siswa

tidak hanya memahami materi PAI, tetapi juga menumbuhkan nilai kejujuran, kerja sama, dan semangat berprestasi dalam bingkai nilai-nilai Islam.

## KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan PPL yang kami laksanakan, dapat disimpulkan bahwa implementasi penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah Kota Cirebon berjalan dengan efektif dan memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar. Hal ini dapat dilihat dari: Pertama, dari aspek persiapan guru PAI, kami menemukan bahwa keberhasilan penggunaan Quizizz sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang matang. Guru mempersiapkan perangkat, materi, dan alternatif solusi terhadap kendala teknis. Hal ini menunjukkan bahwa kesiapan pedagogis dan teknologis guru menjadi faktor utama dalam keberhasilan pembelajaran berbasis digital.


Kedua, pada aspek pelaksanaan pembelajaran, Quizizz mampu menghadirkan suasana kelas yang dinamis, interaktif, dan kompetitif. Siswa aktif berpartisipasi dan menunjukkan minat tinggi dalam mengikuti kegiatan. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya menerima pengetahuan, tetapi juga mengalami proses belajar yang menyenangkan dan relevan dengan gaya belajar mereka.


Ketiga, dari segi respons dan partisipasi siswa, kami menyimpulkan bahwa penggunaan Quizizz meningkatkan motivasi, fokus, dan keterlibatan belajar. Siswa merasa lebih tertantang dan senang karena sistem poin, leaderboard, serta umpan balik langsung dari platform. Meski terdapat kendala teknis seperti jaringan tidak stabil, hal tersebut dapat diatasi dengan strategi kolaboratif dan sikap tanggap guru. Secara keseluruhan, penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI tidak hanya memperkuat pemahaman kognitif siswa, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, sportivitas, dan tanggung jawab. Dengan integrasi yang tepat, Quizizz dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif dan inspiratif dalam mewujudkan pembelajaran PAI yang aktif, kreatif, dan berlandaskan nilai-nilai Islam di era digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M., & Kurniawan, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 115–126.  
<https://doi.org/10.35719/jpi.v9i2.115>
- Hidayat, T. (2020). Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Informasi di Sekolah Menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 45–58.  
<https://doi.org/10.21009/jtp.v8i1.1023>
- Mulyani, S. (2021). Gamifikasi dalam Pembelajaran Digital: Dampak terhadap Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 120–134.  
<https://doi.org/10.21009/jtp.v10i2.2312>
- Pratama, R. A., & Permatasari, D. (2022). Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 87–99. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i1.2235>

Available at : <https://journal.pusmedia.com/index.php/injuries>

 DOI : 10.61227

 E-ISSN : 3025-1893

- Pratama, R., & Wulandari, I. (2020). Efektivitas Umpan Balik Langsung (Real-Time Feedback) pada Pembelajaran Daring Berbasis Quizizz. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(1), 55–67. <https://doi.org/10.31537/jpt.v8i1.114>
- Rahmawati, N., & Setiawan, D. (2022). Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI: Meningkatkan Fokus dan Daya Ingat Siswa melalui Quizizz. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 14(1), 22–34. <https://doi.org/10.33367/jpai.v14i1.2934>
- Safitri, L., & Nurhidayah, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Islam*, 4(3), 210–221. <https://doi.org/10.31219/osf.io/9f2hx>
- Sari, R., & Nasution, F. (2023). Peran Guru dalam Mengembangkan Keterlibatan Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan Islam*, 5(3), 201–215. <https://doi.org/10.24853/jipi.v5i3.3124>
- Suryana, D., & Alamsyah, R. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Digital Dalam PAI. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 13(2), 134–145. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/jpai/article/view/15789>
- Utami, R., & Ramdhani, M. (2021). Analisis Kesiapan Guru Dalam Menggunakan Media Digital Berbasis Game Interaktif. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(3), 183–195. <https://doi.org/10.17509/jpp.v21i3.3451>
- Wahyudi, A., & Rohman, A. (2022). Strategi Guru PAI Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa Melalui Platform Quizizz. *Jurnal Pendidikan Islam Nusantara*, 5(2), 98–109. <https://doi.org/10.33830/jpin.v5i2.2594>
- Zain, M. (2020). Peran Guru Sebagai Desainer Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 3(2), 55–68. <https://doi.org/10.31537/jpt.v3i2.219>