

PEMILIHAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN PAI: SINTESIS MANFAAT PEDAGOGIS KREDIBILITAS KONTEN KEISLAMAN DAN AKSESIBILITAS

Wirdatul Husna¹, Rindiani Claudia Putri², Norna Salsabila Sari³, Yudelnilastia⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sjecch M. Djamil Djambek, Bukittinggi,
Indonesia

Email: ¹wirdatulhusna73@gmail.com, ²rndycloudy61@gmail.com, ³nornasalsabilasari@gmail.com,
⁴yudelnilastia@uinbukittinggi.ac.id

Abstract

The use of digital technology in Islamic Religious Education (IRE) has created opportunities to develop more interactive assessment practices. This study aims to examine the use of Quizizz as a digital assessment tool in IRE, particularly in relation to students' learning motivation and learning outcomes, while identifying its potential benefits and limitations. A qualitative literature review approach was employed by examining scholarly publications concerning Quizizz, digital assessment, learning motivation, learning interest, and academic achievement in Islamic education. The collected literature was analyzed using content analysis to compare and synthesize relevant findings. The results indicate that Quizizz has the potential to support interactive assessment and improve student engagement. Some studies reported improvements in learning outcomes, while others found a negative significant effect on academic achievement. Other findings indicated a positive relationship between Quizizz use and students' learning interest. These differences suggest that the effectiveness of Quizizz depends on the learning context, students' characteristics, their learning interest, and the alignment between assessment activities and instructional objectives. Therefore, Quizizz should be regarded as a supporting assessment tool rather than a guarantee of improved learning outcomes. Its implementation should be accompanied by appropriate instructional strategies, careful evaluation of assessment results, and consideration of students' access to digital devices and internet connectivity. This study highlights the importance of using Quizizz critically and purposefully to support the achievement of Islamic Religious Education learning objectives.

Keywords: *Quizizz; Islamic Religious Education; digital assessment; learning motivation; learning outcomes.*

Abstrak

Pemanfaatan teknologi digital dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) membuka peluang untuk menghadirkan proses penilaian yang lebih interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan ialah Quizizz, yaitu aplikasi kuis digital yang berpotensi mendukung keterlibatan peserta didik dalam kegiatan evaluasi. Penelitian ini bertujuan menganalisis pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran PAI, khususnya berkaitan dengan motivasi dan hasil belajar siswa, serta mengidentifikasi potensi dan keterbatasan penggunaannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (*library research*). Data diperoleh dari publikasi ilmiah yang relevan mengenai penggunaan Quizizz, evaluasi digital, minat belajar, motivasi, dan hasil belajar dalam pembelajaran PAI. Data dianalisis menggunakan teknik analisis isi untuk membandingkan dan menyintesis temuan dari berbagai penelitian. Hasil kajian menunjukkan bahwa Quizizz berpotensi mendukung evaluasi yang lebih interaktif dan mendorong keterlibatan siswa. Sejumlah penelitian melaporkan peningkatan hasil belajar, tetapi penelitian lain menemukan pengaruh negatif yang signifikan terhadap hasil belajar. Sementara itu, temuan lain menunjukkan hubungan positif antara penggunaan Quizizz dan minat belajar. Perbedaan tersebut mengindikasikan bahwa efektivitas Quizizz bergantung pada konteks pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kesesuaian penerapannya dengan tujuan evaluasi.

Kata Kunci: Quizizz; Pendidikan Agama Islam; evaluasi digital; motivasi belajar; hasil belajar.

A. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah mendorong perubahan dalam pelaksanaan pendidikan, termasuk cara materi Pendidikan Agama Islam (PAI) disampaikan kepada peserta didik. Salah satu persoalan yang perlu diperhatikan ialah kurangnya ketertarikan siswa ketika kegiatan belajar berlangsung secara monoton dan lebih banyak bertumpu pada penjelasan guru. Situasi ini berpotensi menghambat keterlibatan peserta didik dalam memahami materi keislaman, khususnya pembahasan yang membutuhkan penalaran

terhadap konsep-konsep abstrak. Oleh karena itu, penggunaan teknologi sebagai sarana pembelajaran dapat menjadi salah satu pilihan untuk menghadirkan kegiatan belajar yang lebih bervariasi, mendorong partisipasi siswa, serta menyesuaikan proses pendidikan dengan perkembangan kebiasaan belajar di era digital (Sriasnani dkk., 2025).

Permasalahan prioritas yang dikaji dalam tulisan ini adalah belum optimalnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran PAI serta perlunya strategi pemilihan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Padahal, penggunaan media digital yang tepat berpotensi mengubah pembelajaran pasif menjadi lebih dinamis dan partisipatif, sekaligus membantu peserta didik memahami materi keagamaan melalui penyajian visual dan kontekstual (Winingsih dkk., 2024; Mujib dkk., 2025). Oleh karena itu, diperlukan kajian yang tidak hanya mengidentifikasi jenis media digital, tetapi juga menganalisis manfaat, kendala, dan strategi penerapannya agar tetap berlandaskan nilai-nilai Islam.

Solusi yang ditawarkan dalam kajian ini adalah penyusunan kerangka konseptual pemanfaatan media digital dalam pembelajaran PAI melalui pendekatan studi kepustakaan. Prosedur kajian dilakukan dengan mengumpulkan publikasi ilmiah yang relevan, mengidentifikasi jenis media digital yang dapat digunakan, menganalisis manfaat dan kendala penerapannya, serta menyintesis strategi integrasi media berdasarkan tujuan pembelajaran, kompetensi pendidik, ketersediaan sarana, kredibilitas sumber keagamaan, dan etika digital. Karena kajian ini tidak melibatkan mitra secara langsung, partisipasi mitra lapangan tidak menjadi bagian dari prosedur penelitian. Hasil kajian diharapkan menghasilkan kerangka rekomendasi praktis bagi pendidik dalam memilih dan menerapkan media digital secara tepat, meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran, mendukung pemahaman peserta didik, serta memperkuat karakter spiritual dan nilai-nilai Islam.

Kajian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sekurang-kurangnya lima bentuk media digital yang relevan bagi pembelajaran PAI, menganalisis manfaat dan kendala penggunaannya, serta merumuskan strategi integrasi yang mencakup tujuan pembelajaran, kompetensi pendidik, aksesibilitas, validitas konten keagamaan, dan etika digital. Luaran yang ditargetkan berupa sintesis hasil kajian literatur dan kerangka rekomendasi penerapan media digital yang dapat dijadikan acuan oleh pendidik dalam merancang pembelajaran PAI yang interaktif, inklusif, dan berlandaskan nilai-nilai Islam.

B. PELAKSAAN DAN METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (*library research*) untuk menganalisis pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Fokus kajian diarahkan pada penggunaan Quizizz dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran, potensinya dalam mendorong motivasi belajar siswa, serta keterkaitannya dengan hasil belajar. Selain itu, penelitian ini mengkaji kelebihan, keterbatasan, dan faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam penerapan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran PAI. Penelitian dilakukan melalui penelaahan sumber-sumber tertulis tanpa melibatkan pengumpulan data lapangan secara langsung.

Data penelitian berupa data sekunder yang diperoleh dari artikel jurnal ilmiah, buku referensi, dan publikasi akademik yang relevan dengan penggunaan Quizizz, evaluasi pembelajaran digital, motivasi belajar, hasil belajar, serta Pendidikan Agama Islam. Penelusuran literatur dilakukan melalui Google Scholar, Garuda, dan laman resmi jurnal ilmiah dengan menggunakan kata kunci, antara lain “Quizizz dalam evaluasi pembelajaran

PAI”, “Quizizz dan motivasi belajar siswa”, “Quizizz dan hasil belajar”, serta “media evaluasi digital dalam Pendidikan Agama Islam”. Literatur yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir diprioritaskan untuk memperoleh pembahasan yang relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan, sedangkan sumber yang lebih lama tetap dipertimbangkan apabila memuat teori atau konsep dasar yang mendukung kajian.

Literatur yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) melalui proses identifikasi, pengelompokan, perbandingan, dan interpretasi informasi yang sesuai dengan fokus penelitian. Temuan dari berbagai sumber kemudian disintesis untuk mengidentifikasi pola pemanfaatan Quizizz, kontribusinya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, serta faktor pendukung dan kendala penerapannya dalam pembelajaran PAI. Dengan demikian, hasil penelitian disusun berdasarkan sintesis temuan literatur, bukan berdasarkan pengukuran langsung terhadap siswa.

Pemilihan literatur dilakukan berdasarkan kesesuaian topik, kejelasan identitas publikasi, dan ketersediaan informasi yang mendukung tujuan kajian. Literatur terpilih kemudian dibaca, dicatat, dan dikelompokkan berdasarkan jenis media digital, manfaat pembelajaran, kendala penerapan, serta strategi penggunaannya. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif-kualitatif melalui pengelompokan tema, perbandingan temuan antarsumber, dan penyusunan sintesis. Analisis juga memperhatikan kompetensi digital pendidik, ketersediaan sarana dan prasarana, keterlibatan peserta didik, serta keakuratan konten keagamaan. Keandalan kajian dijaga dengan memeriksa kesesuaian informasi terhadap sumber asli, membandingkan temuan dari berbagai publikasi, dan mencantumkan sitasi secara tepat.

Melalui tahapan tersebut, penelitian ini diharapkan menghasilkan sintesis literatur dan rekomendasi strategis mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran PAI. Rekomendasi tersebut mencakup pemilihan media sesuai tujuan pembelajaran, penggunaan sumber keislaman yang kredibel, peningkatan kompetensi digital pendidik, serta penerapan etika digital agar teknologi dapat mendukung pemahaman materi dan pembentukan akhlak peserta didik.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam penyampaian informasi sehingga materi yang diberikan guru dapat dipahami peserta didik secara lebih efektif. Penggunaannya perlu mempertimbangkan kesesuaian antara tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kebutuhan belajar siswa. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, penerapan media tidak hanya berorientasi pada pencapaian kompetensi pembelajaran, tetapi juga perlu memperhatikan keselarasan dengan nilai-nilai yang bersumber dari Al-Qur'an dan hadis. Landasan tersebut menjadi pertimbangan dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam kegiatan pembelajaran, termasuk penggunaan Quizizz untuk mendukung pelaksanaan evaluasi PAI. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk menghadirkan bentuk penilaian yang lebih interaktif dan beragam, dengan tetap memastikan bahwa pertanyaan yang disajikan sesuai dengan materi, tujuan evaluasi, serta prinsip-prinsip pendidikan Islam yang relevan. (Nurmila dkk., 2024)

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa media digital memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) agar lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Media yang dapat digunakan meliputi video edukatif, presentasi digital, aplikasi Al-Qur'an, buku elektronik, platform pembelajaran daring, infografis, serta kuis interaktif. Setiap media mempunyai fungsi berbeda sesuai dengan tujuan pembelajaran. Video

dapat membantu menjelaskan tata cara ibadah dan sejarah Islam, aplikasi Al-Qur'an mendukung pembelajaran membaca dan memahami ayat, sedangkan kuis digital dapat digunakan untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik (Sulistri dkk., 2026; Ahadi dkk., 2024).

Quizizz merupakan salah satu media berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran dan penilaian hasil belajar. Melalui platform ini, pendidik dapat menyusun pertanyaan dalam bentuk kuis serta menggunakannya untuk mengukur pemahaman peserta didik, baik dalam kegiatan pembelajaran secara daring maupun luring sesuai dengan fasilitas yang tersedia. Penggunaan Quizizz dalam kegiatan evaluasi juga berkaitan dengan pelaksanaan penilaian formatif untuk memantau perkembangan belajar peserta didik. Platform ini dikembangkan di Santa Monica, California, Amerika Serikat, dengan menghadirkan sistem kuis yang menggabungkan aktivitas menjawab pertanyaan dan unsur interaktif. Seiring berkembangnya pemanfaatan teknologi pendidikan, Quizizz juga digunakan oleh guru di Indonesia sebagai salah satu alternatif dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Ramani dkk., (2024)

Dalam penerapannya, Quizizz memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk memilih bentuk pertanyaan yang tersedia maupun menyusun instrumen kuis berdasarkan materi dan tujuan pembelajaran. Penyajian soal yang dipadukan dengan elemen permainan dapat mendorong keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, Quizizz dapat dipahami sebagai media pembelajaran interaktif yang menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyajian soal, platform ini juga menyediakan rekapitulasi hasil pengerjaan peserta didik dalam bentuk data statistik. Hasil tersebut dapat dijadikan dasar bagi pendidik untuk menelaah tingkat penguasaan materi, mengetahui kesulitan belajar yang muncul, dan merancang strategi perbaikan pembelajaran sesuai dengan hasil evaluasi. Aditiyawarman dkk., (2022)

Salah satu penelitian yang memperlihatkan potensi Quizizz dalam evaluasi Pendidikan Agama Islam dilakukan oleh Al Fajar dan Jasiah (2025) di SMP Negeri 1 Palangka Raya. Penelitian pengembangan tersebut melibatkan 20 siswa kelas VII dengan materi keteladanan sifat-sifat mulia para rasul. Hasil pengujian menunjukkan adanya perubahan nilai rata-rata dari 58,4 sebelum penggunaan media menjadi 85,2 setelah penerapannya, dengan peningkatan sebesar 26,8 poin. Selain itu, penilaian kelayakan memperoleh skor 92% dari ahli materi dan 95% dari ahli media, sedangkan nilai *N-Gain* sebesar 0,64 berada dalam kategori sedang. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa Quizizz memiliki potensi sebagai media evaluasi PAI yang layak dan dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa dalam konteks penelitian tersebut. (Al Fajar dan Jasiah, 2025)

Temuan yang berbeda ditunjukkan oleh penelitian Mile dkk. (2025) terhadap 90 siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Limboto, Kabupaten Gorontalo. Dengan menerapkan pendekatan kuantitatif dan analisis regresi linear berganda, penelitian tersebut menemukan bahwa penggunaan media Quizizz memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap hasil belajar PAI. Sebaliknya, minat belajar menunjukkan pengaruh positif dan signifikan, bahkan memiliki pengaruh yang lebih kuat dibandingkan penggunaan media tersebut. Hasil ini memberikan gambaran bahwa pemanfaatan teknologi dalam evaluasi tidak secara otomatis menghasilkan pencapaian akademik yang lebih baik. Keberhasilannya juga perlu ditinjau berdasarkan minat siswa dan bagaimana media tersebut diterapkan dalam proses pembelajaran. (Mile dkk., 2025)

Sementara itu, Dunggio dan Akhmad (2025) meneliti penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Akidah Akhlak pada 32 siswa kelas VIII-2 MTs Negeri 1 Kabupaten

Gorontalo. Melalui pendekatan kuantitatif dengan metode survei, penelitian tersebut memperoleh koefisien korelasi sebesar 0,593 dan nilai signifikansi 0,000, yang menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara penggunaan Quizizz dan minat belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan Quizizz berkaitan dengan meningkatnya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran Akidah Akhlak. Meskipun demikian, hasil tersebut secara khusus berkaitan dengan minat belajar, sehingga tidak dapat langsung dijadikan bukti bahwa penggunaan Quizizz selalu meningkatkan hasil belajar. (Dunggio dkk., 2025)

Jika dibandingkan, ketiga penelitian tersebut memperlihatkan bahwa manfaat Quizizz dalam pembelajaran PAI tidak dapat disimpulkan secara seragam. Penelitian Al Fajar dan Jasiah (2025) melaporkan peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media, penelitian Mile dkk. (2025) menemukan pengaruh negatif terhadap hasil belajar, sedangkan penelitian Dunggio dan Akhmad (2025) menunjukkan hubungan positif dengan minat belajar. Perbedaan hasil ini menegaskan pentingnya mempertimbangkan tujuan evaluasi, karakteristik peserta didik, serta cara penggunaan media. Oleh karena itu, Quizizz lebih tepat dipandang sebagai salah satu alternatif pendukung evaluasi pembelajaran yang efektivitasnya perlu ditinjau berdasarkan konteks penerapan dan indikator keberhasilan yang digunakan.

Selain mendukung penyampaian materi dan evaluasi, media digital dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan bahan ajar visual. Canva, misalnya, dapat digunakan untuk membuat poster, infografis, dan presentasi yang menyajikan materi PAI secara sistematis dan menarik. Media tersebut perlu disusun berdasarkan tujuan pembelajaran, ketepatan isi keagamaan, dan sumber rujukan yang dapat dipertanggungjawabkan (Milda dkk., 2025). Kajian literatur juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran fikih berpotensi meningkatkan hasil belajar, meskipun penerapannya perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi yang dipelajari (Setiani dkk., 2026).

Di sisi lain, penerapan media digital menghadapi kendala berupa keterbatasan perangkat, ketidakmerataan akses internet, perbedaan kemampuan digital pendidik dan peserta didik, serta risiko distraksi selama pembelajaran. Keakuratan konten keagamaan juga menjadi perhatian penting karena tidak semua informasi di internet memiliki sumber yang sahih. Selain itu, penggunaan teknologi secara berlebihan dapat mengurangi interaksi langsung antara guru dan peserta didik. Oleh sebab itu, pemanfaatan media digital perlu disertai seleksi sumber yang kredibel, peningkatan kompetensi pendidik, dan pendampingan selama proses pembelajaran (Sunarya, 2024; Damayanti dkk., 2025).

Temuan kajian menunjukkan bahwa keberhasilan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran PAI tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi, tetapi juga oleh kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran. Guru perlu memilih media berdasarkan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Video edukatif dapat digunakan untuk menjelaskan praktik ibadah, infografis untuk merangkum konsep keagamaan, aplikasi Al-Qur'an untuk mendukung pembelajaran membaca ayat, dan Quizizz untuk mengevaluasi pemahaman. Pemilihan media yang tepat memungkinkan teknologi berfungsi sebagai pendukung pembelajaran, bukan sekadar pelengkap tampilan materi (Fitri dkk., 2025).

Hasil penelitian mengenai Quizizz memperlihatkan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik setelah penggunaan media evaluasi digital. Meskipun demikian, temuan dari satu penelitian tidak dapat langsung digeneralisasikan pada seluruh pembelajaran PAI. Efektivitas media tetap perlu dipertimbangkan berdasarkan karakteristik peserta didik, kualitas instrumen evaluasi, materi pembelajaran, dan strategi pengajaran yang digunakan. Dengan demikian, guru perlu mengintegrasikan media digital dengan penjelasan, diskusi, tanya jawab, serta evaluasi yang sesuai dengan capaian pembelajaran (Al Fajar dkk., 2025; Ula dkk., 2025).

Permasalahan akses teknologi dapat diatasi melalui penyediaan bahan pembelajaran yang dapat digunakan secara luring, pemanfaatan media yang tidak membutuhkan perangkat berspesifikasi tinggi, serta pemberian petunjuk penggunaan yang mudah dipahami. Guru juga perlu meningkatkan kompetensi digital agar mampu merancang pembelajaran yang interaktif sekaligus mengendalikan potensi distraksi. Dalam konteks PAI, pemeriksaan sumber keagamaan menjadi langkah penting untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan sesuai dengan ajaran Islam dan didukung rujukan yang dapat dipercaya (Damayanti dkk., 2025; Aripin dkk., 2025).

Aspek etika digital juga perlu menjadi bagian dari pembelajaran. Peserta didik perlu dibiasakan mencantumkan sumber informasi, menghormati karya orang lain, bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi, dan menjaga kesantunan saat berinteraksi di ruang digital. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran PAI berbasis teknologi tidak hanya berorientasi pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga perlu mendukung pembentukan akhlak dan tanggung jawab moral peserta didik (Harsanto dkk., 2025).

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, media digital berpotensi meningkatkan variasi penyampaian materi, mendukung evaluasi pembelajaran, dan mendorong partisipasi peserta didik. Namun, karena kajian ini menggunakan metode studi kepustakaan, luaran yang dapat dinyatakan adalah sintesis temuan dan rekomendasi konseptual, bukan produk media yang telah diuji atau program pengabdian yang telah berhasil dilaksanakan. Rekomendasi yang dihasilkan meliputi pemilihan media berdasarkan tujuan pembelajaran, penggunaan sumber keislaman yang kredibel, peningkatan kompetensi digital guru, penyediaan alternatif akses, dan penguatan etika digital yang berlandaskan nilai-nilai Islam.

D. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil kajian literatur, Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media evaluasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk menghadirkan proses penilaian yang lebih interaktif dan menarik. Sejumlah penelitian menunjukkan adanya potensi penggunaan Quizizz dalam mendukung hasil belajar dan meningkatkan minat peserta didik. Meskipun demikian, temuan penelitian yang berbeda menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi ini tidak selalu memberikan dampak positif terhadap pencapaian akademik. Efektivitasnya perlu dipertimbangkan berdasarkan tujuan evaluasi, karakteristik peserta didik, minat belajar, serta kesesuaian penerapan media dengan materi pembelajaran. Dengan demikian, Quizizz tidak dapat dipandang sebagai satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran PAI, melainkan sebagai sarana pendukung yang perlu digunakan secara terarah dan disertai strategi pembelajaran yang tepat. Kajian ini menegaskan pentingnya penggunaan teknologi evaluasi secara kritis agar pemanfaatannya dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sekaligus memperhatikan karakteristik pendidikan Islam.

Saran

Guru PAI disarankan untuk memanfaatkan Quizizz secara terencana dengan menyesuaikan bentuk soal, materi, dan tujuan evaluasi dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaannya juga perlu disertai peninjauan terhadap hasil penilaian agar guru dapat mengetahui bagian materi yang telah dipahami maupun yang masih memerlukan penguatan. Sekolah diharapkan mendukung penggunaan media evaluasi digital melalui penyediaan fasilitas yang memadai serta alternatif pelaksanaan evaluasi bagi peserta didik yang mengalami keterbatasan perangkat atau akses internet. Selain itu, Quizizz sebaiknya digunakan sebagai pelengkap, bukan pengganti seluruh bentuk evaluasi dan interaksi pembelajaran. Penelitian

selanjutnya disarankan untuk mengkaji penerapan Quizizz dalam konteks pembelajaran PAI yang berbeda dengan memperhatikan motivasi, minat, dan hasil belajar secara terpisah, sehingga manfaat maupun keterbatasan penggunaannya dapat dipahami secara lebih mendalam.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36. <https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>
- Ahadi, A., & Wardan, K. (2024). Pemanfaatan media YouTube dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Râyah Al-Islâm: Jurnal Ilmu Islam*, 8(4), 2628–2643. <https://doi.org/10.37274/rais.v8i4.1242>
- Al Fajar, & Jasiah. (2025). Pengembangan media evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis Quizizz untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *QOUBA: Jurnal Pendidikan*, 2(2), 463–472. <https://doi.org/10.61104/qb.v2i2.614>
- Anita, Tini, N., & Adawiyah, S. R. (2025). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Analisis sistematis terhadap dampak, tantangan, dan strategi implementasi. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(4), 2067–2078. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i4.1522>
- Aripin, A. M., & Noviani, D. (2025). Integrasi teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Peluang dan tantangan. *El-Mujtama*, 5(1). <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v5i1.5625>
- Damayanti, R., Kalsum, U., Safitri, T., & Cahyadi, A. (2025). Tantangan guru Pendidikan Agama Islam dalam kemajuan teknologi serta penerapannya pada proses pembelajaran. *FIKRUNA: Jurnal Ilmiah Kependidikan dan Kemasyarakatan*, 7(3), 812–828. <https://doi.org/10.56489/fik.v7i3.338>
- Dunggio, N. S., & Akhmad, E. (2025). Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII-2 MTs Negeri 1 Kab. Gorontalo. *An Najah: Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial Keagamaan*, 4(4), 303–307. <https://journal.nabest.id/index.php/annajah/article/view/591>
- Fitri, M., Junaidi, R., Nasution, A. R., & Kristanti, E. (2025). Perencanaan pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi Pendidikan Agama Islam (PAI). *Journal on Education*, 7(2), 10841–10854. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i2.7683>
- Harsanto, M., Mayasari, A. E., Sujood, S., & Mustofa, T. A. (2025). Kajian literatur integrasi etika Islam dalam pembelajaran digital untuk generasi muda. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(5), 6963–6973. <https://doi.org/10.61104/alz.v3i5.2313>
- Milda, J., Muthmainna, A., Karoma, & Isnaini, M. (2025). Integrasi pengembangan dan etika digital dalam pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.36329>
- Mile, N., Petta Solong, N., & Pratama, A. R. (2025). Pengaruh media Quizizz dan minat terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 2 Limboto Kabupaten Gorontalo. *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial Keagamaan)*, 4(4), 112–117. <https://journal.nabest.id/index.php/annajah/article/view/549>
- Mujib, A., & Subando, J. (2026). Integrasi nilai akhlak dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis media digital. *Tsaqofah: Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 6(2), 1350–1355. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v6i2.8527>
- Nurmila, & Zubaidah. (2024). Penggunaan media pembelajaran dalam perspektif Alquran dan Hadist dalam peningkatan kualitas pendidikan. *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial Keagamaan)*, 3(6), 456–470. <https://journal.nabest.id/index.php/annajah/article/view/433>
- Ramadhani, D. M., Wantini, Sadiyah, H., & Hasibuan, N. B. (2024). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran tematik pada Pendidikan Agama Islam. *Al-Afkar: Journal for Islamic Studies*, 7(4), 1433–1447. <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v7i4.1129>

- Setiani, A. D., Alhamuddin, & Surana, D. (2026). Pengaruh pembelajaran fiqh thaharah berbasis media digital interaktif terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 71–78. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v6i1.10425>
- Sriasnani, S., Nuryati, N., & Lestari, D. P. (2025). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Inovasi digital untuk meningkatkan minat belajar siswa SMK. *Journal of Innovative & Creativity*, 5(2), 59–65. <https://doi.org/10.31004/joecy.v5i2.123>
- Sulistri, Ediansyah, & Iqbal, M. (2025). Pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. *Jurnal Riset dan Studi Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 128–140. <https://doi.org/10.47498/skills.v4i2.5945>
- Sunarya, U. (2024). Kendala penggunaan teknologi informasi dalam proses pengembangan materi pembelajaran PAI di Madrasah Tsanawiyah. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 149–165. <https://doi.org/10.70287/epistemic.v3i1.217>
- Ula, N. F., & Muzammil, M. (2025). Meningkatkan pemahaman fikih melalui aplikasi Quizizz: Studi pra-eksperimen di MTs Nusantara. *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(3), 476–490. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v7i3.5688>
- Winingsih, H., & Fadillah, M. K. (2024). Pemanfaatan media digital dalam metode pembelajaran PAI untuk meningkatkan minat belajar. *JMPA (Jurnal Manajemen Pendidikan Al-Multazam)*, 6(2). <https://doi.org/10.54892/jmpa.v6i2.46>