

# IMPLEMENTASI APLIKASI *QUIZIZ* DALAM MENGEVALUASI PEMBELAJARAN MATERI WAKAF DI SDIT UMMU FATHIMAH KOTA BENGKULU

Maya Ramadani<sup>1</sup>, Nova Asvio<sup>2</sup>, Alimni<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

e-mail : [mayaramadani112233@gmail.com](mailto:mayaramadani112233@gmail.com), [novaasvio@mail.uinfasbengkulu.ac.id](mailto:novaasvio@mail.uinfasbengkulu.ac.id), [alimni@iainbengkulu.ac.id](mailto:alimni@iainbengkulu.ac.id)

## Info Artikel

## Abstract

### Keywords:

learning evaluation, Quizizz, Islamic Religious Education, waqf, elementary school.

### Kata kunci:

evaluasi pembelajaran, Quizizz, Pendidikan Agama Islam, wakaf, sekolah dasar.

Learning evaluation is an important component in the educational process because it functions to measure the achievement of learning objectives and continuously improve the quality of learning. In Islamic Religious Education (PAI) learning, evaluation not only assesses cognitive aspects, but also includes affective and psychomotor aspects related to the internalization of Islamic values. This study aims to describe the implementation of the Quizizz application as a learning evaluation medium for waqf material, and to determine teacher and student responses to its use at SDIT Ummu Fathimah, Bengkulu City. This study uses a qualitative approach with descriptive methods. The research subjects consisted of one PAI teacher and students directly involved in the learning of waqf material. Data collection techniques included observation, semi-structured interviews, and documentation. Data analysis was carried out through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions, with data validity maintained through triangulation of sources and techniques. The results of the study indicate that the use of Quizizz in the evaluation of waqf material learning can create a more interactive, enjoyable, and participatory evaluation atmosphere. Teachers responded positively because this application facilitates the assessment process and increases student engagement, while students showed high enthusiasm and felt more comfortable in participating in the evaluation. Despite this, limitations in internet access and devices remain a challenge to its implementation. Overall, Quizizz has the potential to be an effective and relevant Islamic Religious Education (PAI) learning evaluation tool for elementary school students in the digital age.

### Abstrak.

Evaluasi pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan karena berfungsi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran serta memperbaiki kualitas pembelajaran secara berkelanjutan. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), evaluasi tidak hanya menilai aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik yang berkaitan dengan internalisasi nilai-nilai keislaman. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran materi wakaf, serta mengetahui respons guru dan siswa terhadap penggunaannya di SDIT Ummu Fathimah Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian terdiri

atas satu orang guru PAI dan siswa yang terlibat langsung dalam pembelajaran materi wakaf. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, dengan keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran materi wakaf mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif, menyenangkan, dan partisipatif. Guru merespons positif karena aplikasi ini memudahkan proses penilaian dan meningkatkan keterlibatan siswa, sementara siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan merasa lebih nyaman dalam mengikuti evaluasi. Meskipun demikian, kendala berupa keterbatasan jaringan internet dan perangkat masih menjadi tantangan dalam implementasinya. Secara keseluruhan, Quizizz berpotensi menjadi media evaluasi pembelajaran PAI yang efektif dan relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar di era digital.

---

## PENDAHULUAN

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu komponen fundamental dalam sistem pendidikan karena berfungsi sebagai alat untuk menilai tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan secara sistematis. Evaluasi tidak hanya dipahami sebagai kegiatan pengukuran hasil belajar semata, melainkan sebagai proses berkelanjutan yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, analisis, dan tindak lanjut pembelajaran. Melalui evaluasi yang tepat, pendidik dapat memperoleh gambaran komprehensif mengenai efektivitas strategi pembelajaran, tingkat pemahaman peserta didik, serta aspek-aspek yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran selanjutnya (Sanjaya, 2020). Dengan demikian, evaluasi memiliki peran strategis dalam menjamin mutu pembelajaran dan pencapaian kompetensi peserta didik.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), evaluasi pembelajaran memiliki karakteristik yang lebih kompleks dibandingkan dengan mata pelajaran umum. Evaluasi PAI tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, seperti penguasaan konsep dan pengetahuan keislaman, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik, yakni sikap religius, internalisasi nilai-nilai Islam, serta praktik keagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan tujuan utama pendidikan Islam yang menekankan pembentukan insan beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia (Ramayulis, 2019). Oleh karena itu, evaluasi pembelajaran PAI harus dirancang secara holistik agar mampu merepresentasikan capaian belajar siswa secara utuh.

Salah satu materi penting dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar adalah wakaf yang termasuk dalam kajian fikih muamalah. Materi wakaf memiliki dimensi sosial dan spiritual yang kuat karena berkaitan dengan upaya pengelolaan harta untuk kepentingan umum dan kesejahteraan umat. Pengenalan konsep wakaf sejak dini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran sosial, kepedulian terhadap sesama, serta sikap tanggung jawab dalam mengelola harta sesuai dengan nilai-nilai Islam. Namun, pada tataran praktis, materi wakaf sering kali dianggap abstrak oleh peserta didik sekolah dasar karena berkaitan dengan konsep hukum dan praktik sosial yang belum sepenuhnya mereka alami secara langsung (Hasanah, 2021). Kondisi ini menuntut guru untuk merancang pembelajaran dan evaluasi yang kontekstual serta sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

Di sisi lain, praktik evaluasi pembelajaran di sekolah dasar masih banyak didominasi oleh metode konvensional, seperti tes tertulis berbasis kertas dengan bentuk soal pilihan ganda atau isian singkat. Meskipun metode tersebut memiliki kelebihan dari segi kemudahan pelaksanaan, namun sering kali menimbulkan kejenuhan dan kecemasan pada siswa. Evaluasi yang monoton dapat berdampak pada rendahnya motivasi belajar serta kurang optimalnya hasil evaluasi yang diperoleh (Daryanto, 2019). Terlebih pada mata pelajaran PAI, pendekatan evaluasi yang kurang variatif berpotensi mengurangi minat siswa dalam memahami nilai-nilai keagamaan secara mendalam.

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk melakukan inovasi, termasuk dalam bidang evaluasi pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran sejalan dengan tuntutan abad ke-21 yang menekankan literasi digital, kreativitas, dan pemanfaatan teknologi secara bijak (OECD, 2020). Berbagai aplikasi pembelajaran berbasis digital hadir sebagai alternatif untuk menciptakan evaluasi yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan saat ini adalah Quizizz.

Quizizz merupakan aplikasi evaluasi pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan guru menyusun soal secara daring dengan tampilan visual yang menarik, sistem penilaian otomatis, serta umpan balik instan kepada peserta didik. Aplikasi ini dirancang untuk menciptakan suasana evaluasi yang menyenangkan melalui unsur permainan, seperti skor, peringkat, dan animasi, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Zhao, 2022). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dibandingkan metode evaluasi konvensional (Rahmawati & Nugroho, 2021).

Bagi peserta didik sekolah dasar, karakteristik pembelajaran yang menyenangkan dan menantang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar. Anak usia sekolah dasar cenderung memiliki rentang perhatian yang terbatas dan lebih tertarik pada aktivitas yang bersifat visual, interaktif, serta kompetitif secara positif. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz dinilai relevan dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar karena mampu mengemas evaluasi dalam bentuk permainan edukatif tanpa menghilangkan substansi materi yang diujikan. Dalam konteks pembelajaran PAI, Quizizz dapat dimanfaatkan untuk mengevaluasi pemahaman konsep, sikap, dan penerapan nilai-nilai keislaman secara lebih menarik dan kontekstual.

Di SDIT Ummu Fathimah Kota Bengkulu, sebagai salah satu lembaga pendidikan dasar berbasis Islam terpadu, upaya peningkatan kualitas pembelajaran PAI terus dilakukan seiring dengan perkembangan zaman. Salah satu inovasi yang mulai diterapkan adalah pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran PAI, khususnya pada materi wakaf. Penggunaan aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan evaluasi konvensional yang cenderung monoton, sekaligus mendukung pembelajaran PAI yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada implementasi aplikasi Quizizz dalam mengevaluasi pembelajaran materi wakaf di SDIT Ummu Fathimah Kota Bengkulu. Penelitian ini penting dilakukan untuk memperoleh gambaran empiris mengenai proses pelaksanaan evaluasi berbasis digital, respons guru dan siswa, serta potensi efektivitas Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran PAI di sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat

memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan evaluasi pembelajaran PAI yang inovatif, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menggali secara mendalam fenomena penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada materi wakaf. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai proses implementasi Quizizz, serta respons guru dan siswa terhadap pemanfaatannya sebagai media evaluasi berbasis digital. Pendekatan ini relevan dengan penelitian pendidikan yang menekankan pemahaman konteks, interaksi, dan pengalaman subjek penelitian secara alamiah (Creswell & Poth, 2018).

Subjek penelitian terdiri atas satu orang guru Pendidikan Agama Islam dan siswa SDIT Ummu Fathimah Kota Bengkulu yang terlibat langsung dalam pembelajaran materi wakaf. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, dengan pertimbangan bahwa guru dan siswa tersebut memiliki pengalaman langsung dalam penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran. Objek penelitian ini adalah penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran PAI, yang mencakup perencanaan evaluasi, pelaksanaan evaluasi berbasis digital, serta dampaknya terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi wakaf. Fokus objek penelitian diarahkan pada aspek pedagogis, teknis, dan respons afektif siswa selama proses evaluasi berlangsung (Sari & Setiawan, 2021).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung terhadap pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz di kelas. Observasi bertujuan untuk memperoleh data empiris mengenai alur penggunaan aplikasi, interaksi guru dan siswa, tingkat partisipasi siswa, serta kendala teknis yang muncul selama proses evaluasi. Observasi dilakukan secara nonpartisipatif agar peneliti tidak mengganggu jalannya pembelajaran dan dapat merekam fenomena secara objektif (Miles et al., 2020).

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan guru Pendidikan Agama Islam. Teknik ini dipilih untuk memberikan keleluasaan kepada peneliti dalam menggali informasi mendalam terkait perencanaan evaluasi, alasan pemilihan Quizizz, persepsi guru terhadap efektivitas aplikasi, serta kendala dan solusi dalam penerapannya. Wawancara semi-terstruktur dinilai efektif dalam penelitian kualitatif karena memungkinkan eksplorasi data yang lebih kaya dan fleksibel sesuai konteks lapangan (Sugiyono, 2022).

Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung yang meliputi hasil evaluasi siswa, tangkapan layar aktivitas Quizizz, serta dokumen perencanaan pembelajaran yang relevan. Data dokumentasi berfungsi untuk memperkuat temuan observasi dan wawancara, serta memberikan bukti konkret terkait pelaksanaan evaluasi berbasis digital. Penggunaan dokumentasi dalam penelitian kualitatif penting untuk meningkatkan ketelitian dan keabsahan data (Cohen et al., 2018).

Analisis data dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data mentah yang diperoleh dari lapangan. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif agar mudah dipahami dan dianalisis. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan dengan menginterpretasikan data secara logis dan sistematis berdasarkan tujuan penelitian (Miles et al., 2020).

Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari guru dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan demikian, data yang dihasilkan diharapkan memiliki tingkat kredibilitas dan kepercayaan yang tinggi (Sugiyono, 2022).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini diperoleh melalui rangkaian pengumpulan data yang meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi wakaf di SDIT Ummu Fathimah Kota Bengkulu. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan secara komprehensif proses implementasi, respons guru, serta respons siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz.

### **1. Proses Implementasi Aplikasi Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Materi Wakaf**

Berdasarkan hasil observasi, implementasi aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran materi wakaf dilakukan setelah guru menyelesaikan penyampaian materi secara klasikal. Guru menyampaikan materi wakaf dengan pendekatan kontekstual, mencakup pengertian wakaf, rukun dan syarat wakaf, jenis-jenis wakaf, serta contoh penerapan wakaf dalam kehidupan sehari-hari. Setelah pembelajaran ini selesai, guru menginformasikan bahwa evaluasi akan dilakukan menggunakan aplikasi Quizizz sebagai bentuk penilaian formatif.

Pelaksanaan evaluasi diawali dengan guru menyiapkan soal-soal evaluasi pada platform Quizizz yang telah disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi. Guru kemudian membagikan kode permainan kepada siswa dan memberikan arahan teknis mengenai cara mengakses aplikasi tersebut melalui gawai masing-masing. Berdasarkan pengamatan, sebagian besar siswa mampu mengikuti instruksi dengan baik, meskipun terdapat beberapa siswa yang masih memerlukan bantuan dalam mengoperasikan perangkat dan aplikasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar masih berada pada tahap pengembangan dan membutuhkan pendampingan berkelanjutan (Hobbs & Coiro, 2019).

Soal evaluasi yang disajikan dalam Quizizz berbentuk pilihan ganda dengan variasi tingkat kesulitan, mulai dari pemahaman konsep dasar hingga penerapan sederhana. Guru memanfaatkan fitur pengaturan waktu dan penilaian otomatis yang tersedia pada aplikasi. Hasil dokumentasi menunjukkan bahwa penggunaan fitur ini memudahkan guru dalam mengelola proses evaluasi serta memperoleh hasil penilaian secara cepat dan akurat. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa evaluasi berbasis digital mampu meningkatkan efisiensi dan transparansi penilaian pembelajaran (Bond et al., 2021).

Selama proses evaluasi berlangsung, suasana kelas terlihat lebih kondusif dan interaktif. Siswa tampak antusias dalam mengerjakan soal dan menunjukkan minat yang tinggi terhadap tampilan visual serta sistem peringkat yang disediakan oleh Quizizz. Elemen gimifikasi seperti skor, avatar, dan papan peringkat menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa. Berdasarkan hasil observasi, siswa tidak menunjukkan kecemasan berlebih sebagaimana yang sering terjadi pada evaluasi konvensional berbasis kertas, melainkan menikmati proses evaluasi sebagai bagian dari kegiatan belajar.

### **2. Respons Guru terhadap Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi**

Hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan pengalaman positif dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Guru

menyatakan bahwa aplikasi Quizizz mempermudah proses penyusunan soal, pelaksanaan evaluasi, serta pengolahan hasil penilaian. Fitur koreksi otomatis dan rekapitulasi hasil dalam bentuk data statistik dinilai sangat membantu guru dalam mengevaluasi capaian belajar siswa secara objektif.

Guru juga mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan partisipasi siswa, terutama siswa yang cenderung pasif dalam pembelajaran konvensional. Unsur permainan yang terdapat dalam Quizizz mendorong siswa untuk lebih berani mencoba dan terlibat aktif dalam evaluasi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gimifikasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Dichev & Dicheva, 2017).

Namun demikian, guru juga menyampaikan beberapa kendala yang dihadapi dalam penggunaan Quizizz. Kendala utama yang dirasakan adalah keterbatasan jaringan internet yang tidak selalu stabil, sehingga dapat mengganggu kelancaran evaluasi. Selain itu, tidak semua siswa memiliki perangkat gawai yang memadai, sehingga guru perlu melakukan pengaturan teknis dan pendampingan secara intensif. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi evaluasi berbasis digital sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur dan dukungan lingkungan sekolah (UNESCO, 2021).

### **3. Respons Siswa terhadap Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizizz**

Respons siswa terhadap penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran materi wakaf secara umum menunjukkan kecenderungan positif. Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi, siswa tampak lebih antusias dan fokus selama proses evaluasi berlangsung. Siswa menunjukkan ketertarikan terhadap tampilan visual aplikasi serta sistem skor yang ditampilkan secara langsung.

Sebagian besar siswa menyatakan bahwa evaluasi menggunakan Quizizz terasa lebih menyenangkan dibandingkan evaluasi tertulis. Siswa merasa tidak tertekan dan lebih rileks dalam menjawab soal. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa evaluasi berbasis digital dapat mengurangi kecemasan belajar dan meningkatkan pengalaman belajar yang positif (Plump & LaRosa, 2017).

Dari hasil evaluasi yang terdokumentasi, sebagian besar siswa mampu menjawab soal dengan benar pada indikator pemahaman konsep dasar wakaf. Namun, pada soal yang menuntut kemampuan penerapan konsep, masih ditemukan beberapa kesalahan jawaban. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun Quizizz efektif sebagai alat evaluasi formatif, guru tetap perlu mengombinasikannya dengan strategi pembelajaran lain untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi wakaf memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Implementasi Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana evaluasi yang interaktif, menyenangkan, dan partisipatif. Temuan ini sejalan dengan paradigma pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Trilling & Fadel, 2018).

Penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran PAI menunjukkan bahwa teknologi digital dapat menjembatani materi keagamaan dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas visual dan interaktif. Materi wakaf yang bersifat abstrak dapat dipahami dengan lebih baik melalui penyajian soal-soal kontekstual yang disertai tampilan menarik. Hal ini memperkuat pandangan bahwa media digital dapat membantu siswa membangun pemahaman konseptual secara lebih bermakna (Anderson & Krathwohl, 2019).

Dari aspek motivasi belajar, elemen gimifikasi dalam Quizizz terbukti mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Sistem skor, peringkat, dan umpan balik instan memberikan pengalaman belajar yang menantang sekaligus menyenangkan. Kondisi ini sesuai dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang memberikan rasa kompetensi dan kesenangan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Ryan & Deci, 2020). Dalam konteks pembelajaran PAI, motivasi yang tinggi menjadi faktor penting dalam membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai keislaman.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa evaluasi berbasis Quizizz dapat mengurangi kecemasan siswa dalam menghadapi penilaian. Evaluasi tidak lagi dipersepsikan sebagai kegiatan yang menegangkan, melainkan sebagai bagian dari proses belajar yang menyenangkan. Temuan ini relevan dengan konsep penilaian formatif yang menekankan fungsi evaluasi sebagai sarana umpan balik untuk meningkatkan pembelajaran, bukan semata-mata untuk mengukur hasil akhir (Black & Wiliam, 2018).

Meskipun demikian, penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran tidak terlepas dari berbagai tantangan. Keterbatasan jaringan internet dan perangkat gawai menjadi faktor penghambat utama dalam implementasi evaluasi berbasis digital. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memerlukan dukungan infrastruktur yang memadai serta kebijakan sekolah yang berpihak pada pengembangan pembelajaran digital. Tanpa dukungan tersebut, pemanfaatan teknologi berpotensi menimbulkan kesenjangan belajar antar siswa (UNESCO, 2021).

Selain itu, kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi juga menjadi faktor penentu keberhasilan penggunaan Quizizz. Guru dituntut untuk memiliki kompetensi digital yang memadai agar mampu merancang evaluasi yang efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan dan pengembangan profesional guru dalam bidang teknologi pendidikan menjadi kebutuhan yang mendesak di era digital saat ini (Koehler et al., 2019).

Secara keseluruhan, penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran PAI pada materi wakaf menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan kualitas evaluasi dan pengalaman belajar siswa. Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai sarana inovatif yang mendukung pembelajaran aktif, bermakna, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Dengan perencanaan yang matang dan dukungan yang memadai, Quizizz dapat menjadi alternatif evaluasi yang efektif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

## **KESIMPULAN/CONCLUSION**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai implementasi aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi wakaf di SDIT Ummu Fathimah Kota Bengkulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan kontribusi positif terhadap proses evaluasi pembelajaran. Implementasi Quizizz mampu mengubah pola evaluasi konvensional menjadi lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik, tanpa mengurangi substansi materi yang dievaluasi. Penggunaan Quizizz membantu guru dalam merancang dan melaksanakan evaluasi pembelajaran secara lebih efisien dan objektif melalui fitur penilaian otomatis dan penyajian hasil yang sistematis. Selain itu, aplikasi ini mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Elemen gimifikasi yang terdapat dalam Quizizz, seperti skor, peringkat, dan umpan balik instan, memberikan pengalaman evaluasi yang menyenangkan sehingga siswa merasa lebih rileks dan tidak tertekan. Dari sisi siswa,

evaluasi berbasis Quizizz memberikan pengalaman belajar yang positif dan mampu mengurangi kecemasan dalam menghadapi penilaian. Siswa menunjukkan pemahaman yang baik terhadap konsep dasar wakaf, meskipun pada aspek penerapan konsep masih diperlukan penguatan melalui strategi pembelajaran yang bervariasi. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz efektif digunakan sebagai alat evaluasi formatif, namun tetap perlu dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan adanya kendala dalam implementasi Quizizz, terutama terkait keterbatasan jaringan internet dan ketersediaan perangkat gawai. Oleh karena itu, diperlukan dukungan infrastruktur, kebijakan sekolah, serta peningkatan kompetensi digital guru agar pemanfaatan teknologi dalam evaluasi pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Secara keseluruhan, aplikasi Quizizz memiliki potensi besar sebagai media evaluasi pembelajaran PAI yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Dengan perencanaan yang matang dan dukungan yang memadai, Quizizz dapat menjadi alternatif evaluasi pembelajaran yang efektif dalam menanamkan pemahaman dan nilai-nilai keislaman pada peserta didik sekolah dasar.

## REFERENCES (DAFTAR PUSTAKA)

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2019). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman.
- Black, P., & Wiliam, D. (2018). Classroom assessment and pedagogy. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 25(6), 551–575.
- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2021). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 1–24.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research methods in education* (8th ed.). London: Routledge.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Daryanto. (2019). *Evaluasi pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(9), 1–36.
- Hasanah, U. (2021). Pembelajaran fikih di sekolah dasar: Tantangan dan strategi kontekstual. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 145–158.
- Hobbs, R., & Coiro, J. (2019). Design features of a professional development program in digital literacy. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 62(4), 401–409.
- Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2019). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Journal of Education*, 193(3), 13–19.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- OECD. (2020). *Education in the digital age: Healthy and happy children*. Paris: OECD Publishing.
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning. *Management Teaching Review*, 2(2), 151–158.
- Rahmawati, A., & Nugroho, A. (2021). Game-based learning dalam evaluasi pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 45–56.
- Ramayulis. (2019). *Ilmu pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.

- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860.
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, D. P., & Setiawan, H. (2021). Pemanfaatan aplikasi digital dalam evaluasi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 87–98.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2018). *21st century skills: Learning for life in our times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. Paris: UNESCO.
- Zhao, Y. (2022). Technology-assisted assessment and student engagement. *Educational Technology Research and Development*, 70(3), 1157–1173.