

Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa

Al Fajar¹, Jasiah²

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palangka Raya¹⁻²

Email Korespondensi: alf672648@gmail.com, jasiah@uin-palangkaraya.ac.id

Article received: 28 September 2025, Review process: 12 Oktober 2025,
Article Accepted: 22 November, Article published: 23 Desember 2025

ABSTRACT

This research aims to develop, test the feasibility, and measure the effectiveness of an Islamic Religious Education (PAI) learning evaluation media based on the Quizizz application. The background of this study is the low motivation and learning outcomes of students caused by conventional evaluation methods that tend to be monotonous. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects consisted of two expert validators (material expert and media expert) and 20 students of grade VII at SMP Negeri 1 Palangka Raya. Data collection techniques used validation questionnaires, student response questionnaires, as well as pre-test and post-test questions. The results of the study showed that: (1) The PAI evaluation media product based on Quizizz on the material "Emulating the Noble Characteristics of the Prophets" was successfully developed; (2) The material expert validation results obtained a feasibility percentage of 92% (Very Feasible) and the media expert validation obtained 95% (Very Feasible); (3) There was a significant increase in student learning outcomes, proven by an average pre-test score of 58.4 and an average post-test score of 85.2, with an N-Gain score of 0.64 which falls into the "Moderate" category. Based on these findings, the Quizizz-based evaluation media is considered feasible and effective to be used as an alternative evaluation tool in PAI learning to increase student motivation and learning outcomes.

Keywords: *learning Media, Learning Evaluation, Quizizz, Islamic Religious Education (PAI), Learning Outcomes.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan mengukur efektivitas media evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis aplikasi Quizizz. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa yang disebabkan oleh metode evaluasi konvensional yang cenderung monoton. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian terdiri dari dua validator ahli (ahli materi dan ahli media) serta 20 siswa kelas VII SMP Negeri 1 palangka raya. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi, angket respons siswa, serta soal pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Produk media evaluasi PAI berbasis Quizizz pada materi "Meneladani Sifat-Sifat Mulia Para Rasul" berhasil dikembangkan; (2) Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase

kelayakan 92% (Sangat Layak) dan validasi ahli media memperoleh 95% (Sangat Layak); (3) Terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan, dibuktikan dengan rata-rata nilai pre-test sebesar 58,4 dan rata-rata nilai post-test sebesar 85,2, dengan nilai N-Gain sebesar 0,64 yang termasuk dalam kategori "Sedang". Berdasarkan temuan tersebut, media evaluasi berbasis Quizizz dinilai layak dan efektif untuk digunakan sebagai alat evaluasi alternatif dalam pembelajaran PAI guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Evaluasi Pembelajaran, Quizizz, Pendidikan Agama Islam (PAI), Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada era digital yang terus berkembang dengan pesat membawa perubahan mendasar dalam metode dan strategi pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Era ini menuntut adanya inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang kini termasuk dalam generasi Z-generasi yang lahir dan tumbuh dalam suasana teknologi canggih dan internet yang meraja lela. Salah satu aspek pembelajaran yang sangat penting dan tak dapat dipisahkan dari proses belajar adalah evaluasi. Evaluasi berfungsi sebagai alat ukur keberhasilan pembelajaran, baik dalam aspek penguasaan materi maupun dalam pengembangan kompetensi siswa secara menyeluruh. Sebagaimana Arsyad (2015) jelaskan, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membangkitkan interaktivitas dan meningkatkan daya tarik proses pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya menjadi objek pasif, tetapi berperan aktif dalam pembelajaran itu sendiri. Keterlibatan aktif ini sangat penting di era digital agar pembelajaran dapat berlangsung efektif dan bermakna.

Namun, dalam praktik di lapangan, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), masih banyak guru yang menggunakan metode evaluasi tradisional, seperti ujian tulis berbasis kertas maupun metode evaluasi konvensional lainnya yang sangat terbatas dalam hal interaktivitas dan daya tarik. Meskipun metode konvensional ini telah lama digunakan dan dianggap cukup baik dalam mengukur hasil belajar siswa, metode tersebut memiliki sejumlah kelemahan yang menjadi persoalan krusial. Menurut Hamid (2017), metode evaluasi tradisional kerap dianggap monoton dan kurang mampu memotivasi generasi siswa saat ini yang tumbuh dengan paparan teknologi digital secara intensif setiap hari. Metode tersebut juga memerlukan waktu lama dalam proses koreksi dan penilaian, sehingga guru sering mengalami kesulitan dalam memberikan feedback dengan cepat kepada siswa. Kondisi ini berpengaruh negatif terhadap semangat dan motivasi siswa dalam mengikuti evaluasi, yang ujungnya dapat menurunkan kualitas hasil belajar yang diperoleh. Padahal, motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor utama keberhasilan proses pembelajaran secara keseluruhan, sebagaimana juga ditegaskan oleh Uno (2017) dalam teori motivasinya.

Sebagai respons terhadap tantangan tersebut, pengembangan media evaluasi pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi menjadi suatu kebutuhan mendesak yang harus diupayakan dengan serius. Media evaluasi yang ideal bukan hanya mampu mendukung asesmen pencapaian kompetensi, tetapi juga harus

sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar siswa masa kini yang dinamis serta peka terhadap perkembangan teknologi. Salah satu solusi teknologi edukasi yang banyak mendapat perhatian dan menunjukkan hasil positif adalah platform game-based learning, seperti Quizizz. Quizizz adalah aplikasi yang menyediakan layanan evaluasi berbasis permainan interaktif yang memiliki beragam fitur menarik, di antaranya kompetisi live, avatar, musik latar yang energik, serta meme lucu sebagai bentuk umpan balik langsung. Semua fitur tersebut dirancang sedemikian rupa untuk menjadikan proses evaluasi tidak membosankan dan penuh ketegangan, melainkan justru menyenangkan dan memotivasi (Zhao, 2019). Keuntungan signifikan dari Quizizz adalah kemampuannya memberikan feedback secara instan kepada siswa, sekaligus menghitung dan merekap nilai secara otomatis, yang sangat membantu guru dalam mempercepat proses penilaian. Fadhli & Izzan (2020) telah membuktikan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara signifikan, sehingga mendorong peningkatan hasil belajar yang lebih optimal.

Penelitian-penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Purbaningrum (2017) dan Setiawan & Isha (2020) juga menguatkan bahwa Quizizz efektif digunakan sebagai media evaluasi di berbagai bidang studi. Namun yang menjadi perhatian adalah masih minimnya penelitian yang secara spesifik mengembangkan dan menguji kelayakan dan efektivitas Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, terutama bagi siswa tingkat SMP. Karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengembangkan media evaluasi berbasis Quizizz dengan materi "Meneladani Sifat-Sifat Mulia Para Rasul" yang secara khusus ditujukan bagi siswa kelas 7 SMP Negeri 1 Palangka Raya. Penelitian tidak hanya fokus pada proses pengembangan media, tetapi juga berusaha menguji kelayakan produk berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media, serta mengumpulkan respons siswa sebagai pengguna langsung. Tak hanya itu, penelitian ini juga mengukur efektivitas penggunaan media tersebut terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa agar dapat diketahui dampak nyata dalam konteks pembelajaran di kelas.

Rumusan masalah yang menjadi acuan penelitian ini adalah sebagai berikut: pertama, seberapa efektif dan efisien proses pengembangan media evaluasi pembelajaran PAI berbasis Quizizz dalam memenuhi kebutuhan siswa modern dan sesuai dengan kurikulum? Kedua, bagaimana tingkat kelayakan media evaluasi tersebut jika dilihat dari hasil validasi para ahli di bidang materi PAI dan teknologi media pembelajaran, serta bagaimana respons siswa terhadap media ini? Ketiga, sejauh mana penggunaan media evaluasi berbasis Quizizz berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, yang diukur melalui perbedaan nilai pre-test dan post-test serta nilai N-Gain? Dengan rumusan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dan aplikatif dalam pengembangan media evaluasi pembelajaran PAI berbasis teknologi yang relevan dengan perkembangan zaman serta karakteristik siswa masa kini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development atau R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk media evaluasi pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Metode R&D dipilih karena sesuai untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran secara sistematis dan berkelanjutan. Dalam pelaksanaan penelitian ini, penulis mengadaptasi model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey, sebuah model yang banyak digunakan dalam desain instruksional karena sistematis dan terstruktur. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan utama yang saling terkait dan membentuk siklus pengembangan produk pembelajaran, yaitu: Analisis, Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Pada tahap pertama, yakni tahap Analisis, dilakukan pengumpulan data untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi pada proses evaluasi pembelajaran PAI di lapangan. Proses ini dilakukan dengan mengadakan wawancara mendalam bersama guru PAI di SMP Negeri 1 Palangka Raya serta melakukan observasi langsung terhadap kondisi pembelajaran dan evaluasi yang berlangsung. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut ditemukan bahwa media evaluasi yang selama ini digunakan masih bersifat konvensional dan kurang interaktif, sehingga kurang mampu membangkitkan motivasi dan minat siswa, khususnya generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi digital. Selain itu, penyesuaian materi pembelajaran dengan kurikulum juga diperiksa secara teliti untuk memastikan bahwa materi yang akan dikembangkan melalui media ini relevan dan tepat sasaran. Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah "Meneladani Sifat-Sifat Mulia Para Rasul" yang merupakan bagian penting dalam kurikulum PAI kelas 7

Selanjutnya, pada tahap Desain (Design), dilakukan perancangan produk media evaluasi secara lebih rinci dan sistematis. Pada tahap ini dibuat storyboard kuis yang berisi struktur soal dan alur permainan kuis yang akan dikembangkan. Penyusunan soal terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda yang dirancang berdasarkan indikator pencapaian kompetensi yang sudah ditetapkan dalam kurikulum PAI. Selain itu, pada tahap ini juga disiapkan instrumen pendukung penelitian yang meliputi angket validasi yang akan digunakan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk, angket respons siswa yang berfungsi mengukur tanggapan siswa terhadap penggunaan media, serta instrumen pengukuran hasil belajar berupa soal pre-test dan post-test yang sebanding untuk menguji perbedaan pencapaian belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media kuis berbasis Quizizz. Tahap berikutnya adalah tahap Pengembangan (Development), di mana storyboard dan rancangan kuis diimplementasikan ke dalam bentuk produk konkrit melalui platform Quizizz. Pada tahap ini, seluruh soal yang telah disusun dimasukkan ke dalam aplikasi Quizizz dengan tambahan elemen pendukung seperti gambar yang relevan untuk memperkuat pemahaman siswa dan meningkatkan daya tarik visual kuis. Pengaturan waktu untuk pengerjaan setiap soal juga disesuaikan agar siswa dapat menyelesaikan kuis dengan optimal tanpa terburu-buru maupun terlalu lama. Selain itu, media kuis

dilengkapi dengan fitur meme sebagai bentuk umpan balik yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa sehingga dapat meminimalkan stres ujian dan meningkatkan motivasi belajar, sesuai dengan konsep gamifikasi yang diangkat sebelumnya. Setelah produk dikembangkan, tahap selanjutnya adalah tahap Implementasi (Implementation), di mana produk yang telah selesai dibuat divalidasi terlebih dahulu oleh ahli untuk mendapatkan masukan dan rekomendasi perbaikan. Validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu seorang guru senior PAI sebagai ahli materi dan seorang guru TIK sebagai ahli media pembelajaran. Produk kemudian direvisi berdasarkan hasil validasi tersebut agar kualitasnya semakin baik dan sesuai standar. Setelah revisi, produk diujicobakan pada 20 siswa kelas 7 di SMP Negeri 1 Palangka Raya. Ujicoba ini diawali dengan pemberian pre-test untuk mengetahui kondisi awal kemampuan siswa sebelum menggunakan media. Selanjutnya, siswa mengerjakan kuis interaktif melalui platform Quizizz secara langsung. Setelah itu, dilakukan post-test dengan menggunakan soal yang sebanding untuk mengukur pencapaian hasil belajar setelah menggunakan media evaluasi tersebut. Tahap terakhir dalam model ADDIE adalah tahap Evaluasi (Evaluation), dimana data hasil ujicoba dikumpulkan dan dianalisis secara menyeluruh. Data dari angket validasi diolah dengan analisis deskriptif kuantitatif dan dikonversikan ke dalam persentase kelayakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media secara keseluruhan. Data hasil belajar siswa dari pre-test dan post-test kemudian dianalisis menggunakan uji-t berpasangan untuk melihat secara statistik apakah terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan. Selain itu, perhitungan N-Gain Score juga dilakukan menggunakan rumus yang dikembangkan oleh Hake (1999) sebagai ukuran efektivitas media dalam meningkatkan pencapaian kognitif siswa. Dengan demikian, tahap evaluasi ini menjadi bahan dasar untuk menentukan keberhasilan produk dalam mencapai tujuan penelitian, sekaligus memberikan gambaran seberapa besar kontribusi media evaluasi berbasis Quizizz terhadap perbaikan kualitas pembelajaran PAI di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk

Produk yang berhasil dikembangkan dalam penelitian ini berupa sebuah set kuis interaktif yang dirancang menggunakan platform Quizizz, yang memuat 10 soal pilihan ganda. Soal-soal tersebut disusun secara sistematis berdasarkan materi pembelajaran PAI kelas 7 dengan topik "Meneladani Sifat-Sifat Mulia Para Rasul". Setiap soal dirancang dengan memperhatikan indikator pencapaian kompetensi yang tercantum dalam kurikulum, sehingga isi kuis sangat relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kuis ini tidak hanya berisi pertanyaan biasa, tetapi juga dilengkapi dengan gambar pendukung yang dapat memperjelas dan memperkaya konteks soal. Produk kuis ini dirancang agar mudah diakses oleh siswa melalui tautan khusus atau kode yang dapat dibagikan langsung oleh guru. Dengan fitur yang fleksibel, kuis dapat dimainkan dalam dua mode yaitu secara langsung (live mode) di dalam kelas menggunakan perangkat digital, maupun

secara mandiri sebagai pekerjaan rumah (homework mode). Dengan demikian, produk kuis ini memberikan variasi alternatif dalam pelaksanaan evaluasi yang menyesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi belajar siswa, serta mampu meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan mereka selama proses evaluasi berlangsung.

Hasil Uji Kelayakan

Setelah produk kuis selesai dikembangkan, dilakukan uji kelayakan melalui proses validasi oleh para ahli yang terdiri dari dua pihak utama, yakni ahli materi dan ahli media pembelajaran. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi dengan skor total mencapai 92 dari 100, atau setara dengan 92%. Penilaian dari ahli materi difokuskan pada aspek-aspek kritis seperti kesesuaian materi dengan standar kurikulum nasional, kebenaran dan keakuratan konsep yang disampaikan dalam soal, serta kejelasan bahasa yang digunakan agar mudah dipahami oleh siswa tanpa mengurangi esensi pendidikan Islam yang diajarkan. Pencapaian skor tinggi ini membuktikan bahwa materi kuis sudah sesuai dan dapat diandalkan untuk digunakan dalam pembelajaran. Sementara itu, hasil validasi dari ahli media juga menunjukkan skor yang sangat tinggi, yaitu 95 dari 100, atau 95%, Aspek yang dinilai oleh ahli media meliputi desain antarmuka kuis, kemudahan akses dan penggunaan platform oleh siswa serta guru, tampilan visual yang menarik dan mampu memikat minat siswa selama mengerjakan kuis, serta fitur interaktif seperti pemberian poin, leaderboard, dan meme umpan balik yang mendukung prinsip gamifikasi. Skor yang sangat tinggi tersebut mengindikasikan bahwa produk kuis berbasis Quizizz ini tidak hanya efektif secara konten, tetapi juga unggul dari sisi teknis dan daya tarik, sehingga sangat layak untuk diimplementasikan dalam proses evaluasi pembelajaran PAI di sekolah..

Table : 1 Perbandingan Hasil Pre-Tes Dan Post-Tes

Statistik	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
Jumlah	Siswa	20 / 20
Nilai	Rata-Rata	58,4 / 85,2
Nilai	Tertinggi	75 / 100
Nilai	Terendah	40 / 70



Gambar 1: Penerapan Media Quizizz

Berdasarkan data di atas, terlihat peningkatan rata-rata nilai siswa sebesar 26,8 poin. Untuk melihat signifikansi peningkatan tersebut, dilakukan perhitungan *Normalized Gain Score* (N-Gain) dengan rumus Hake (1999). Hasil perhitungan N-Gain adalah 0,64, yang menurut klasifikasi Hake termasuk dalam kategori "Peningkatan Sedang". Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi berbasis Quizizz cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar kognitif siswa.

Tingginya tingkat kelayakan media evaluasi berbasis Quizizz yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak lepas dari proses pengembangan yang dilakukan secara sistematis dan terstruktur dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE, yang terdiri dari tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, memberikan kerangka kerja yang jelas dan menyeluruh sehingga setiap aspek media dapat dikaji dan diperbaiki berulang kali melalui masukan konstruktif dari para ahli. Revisi yang dilakukan berdasarkan feedback dari ahli materi serta ahli media memastikan bahwa media yang dihasilkan memenuhi standar kualitas baik dari segi konten maupun teknis.

Dari sisi materi, soal-soal kuis telah disusun dengan seksama sesuai dengan kompetensi dasar yang tercantum dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam, sehingga relevansi materi dengan kebutuhan pembelajaran terbukti kuat. Aspek kebenaran konsep dan kejelasan bahasa juga mendapat perhatian khusus sehingga materi mudah dipahami dan tidak menimbulkan kebingungan pada siswa. Selain itu, dari sisi media, desain antarmuka platform Quizizz yang menarik, intuitif, dan responsif membuat penggunaannya sangat mudah bagi siswa, bahkan bagi mereka yang belum terbiasa dengan aplikasi digital sekalipun. Hal ini menjadikan media tidak hanya layak tetapi juga disukai oleh siswa, sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif.

Selain aspek kelayakan, peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah menggunakan media ini dapat dijelaskan melalui beberapa faktor utama. Pertama, unsur gamifikasi yang diterapkan dalam platform Quizizz sangat berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa. Fitur seperti kompetisi secara real-time, perolehan poin, dan papan peringkat (leaderboard) memberikan nuansa kompetitif yang sehat sehingga mampu memicu semangat belajar dan partisipasi aktif siswa dalam mengerjakan soal.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Fadhli & Izzan (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis game seperti Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Kedua, fitur umpan balik instan yang disediakan Quizizz memungkinkan siswa untuk segera mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah. Proses ini menjadikan evaluasi tidak hanya sebagai alat pengukuran, tetapi juga sebagai momen pembelajaran korektif yang membantu siswa memperbaiki kesalahan dan memahami konsep secara lebih mendalam secara langsung. Dengan demikian, proses evaluasi berubah menjadi evaluasi formatif yang sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto (2019).

Tidak kalah penting, suasana evaluasi yang lebih santai dan menyenangkan melalui media Quizizz juga berperan dalam mengurangi kecemasan ujian atau test anxiety yang sering dialami oleh siswa saat menghadapi ujian konvensional. Kondisi ini memungkinkan siswa untuk lebih rileks dan fokus selama mengerjakan soal, sehingga mereka dapat mengerahkan kemampuan terbaiknya tanpa terganggu oleh stres atau tekanan psikologis. Lingkungan evaluasi yang positif dan menantang terbukti dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang pada gilirannya berdampak positif pada hasil belajar secara menyeluruh (Uno, 2017). Dengan demikian, Quizizz berhasil menghadirkan inovasi media evaluasi yang tidak hanya valid dan layak, tetapi juga efektif dalam mendorong peningkatan kualitas hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan dalam penelitian ini, dapat ditarik beberapa kesimpulan penting sebagai berikut. Pertama, media evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis platform digital Quizizz telah berhasil dikembangkan secara efektif dengan mengacu pada lima tahapan model ADDIE, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Proses pengembangan yang sistematis ini memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa masa kini. Kedua, media evaluasi ini dinilai sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran PAI, yang dibuktikan melalui validasi dari ahli materi yang mencapai skor 92%, dan ahli media yang memberikan skor 95%. Tingkat kelayakan tersebut menunjukkan bahwa aspek materi, teknis, dan desain

media telah memenuhi standar kualitas yang tinggi serta dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Ketiga, penggunaan media evaluasi berbasis Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata nilai pre-test dan post-test yang signifikan, serta skor N-Gain sebesar 0,64 yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang menurut klasifikasi Hake. Efektivitas ini mengindikasikan bahwa media Quizizz tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga menjadi alat evaluasi yang valid, praktis, dan menarik untuk mendukung pembelajaran PAI di era digital yang menuntut inovasi dan kreativitas. Dengan demikian, media ini dapat dijadikan alternatif yang tepat guna menggantikan metode evaluasi konvensional yang kurang interaktif dan kurang menarik bagi generasi Z.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung pelaksanaan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran dan penelitian selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Arikunto, S. (2019). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi 3). Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain*. David McKay
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The systematic design of instruction* (8th ed.). Pearson.
- Fadhli, M., & Izzan, A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(1), 77-87.
- Gusti, N., & Syafril, S. (2021). The effect of gamification on students' motivation in learning English: A case study of Quizizz application. *Journal of English Language Teaching*, 10(1), 105-117.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Dept. of Physics, Indiana University.
- Hamid, M. A. (2017). *Strategi pembelajaran*. CV. Aswaja Pressindo.
- Irawan, A., & Sutadji, E. (2018). Pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis Quizizz pada mata pelajaran Administrasi Umum di SMK. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(7), 934-940.

-
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Purbaningrum, K. A. (2017). The use of Quizizz as a formative assessment tool in English language learning. *The 5th UAD TEFL International Conference*, 13-17.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Setiawan, R., & Iasha, V. (2020). Quizizz: An online application for formative assessment. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(2), 65-72.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C. & Russell, J. D. (2015). *Instructional technology and media for learning* (11th ed.). Pearson.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian & pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Uno, H. B. (2017). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun into the language classroom assessment. *International Journal of Information and Education Technology*, 9(1), 47-51.