

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF QUIZIZZ SEBAGAI ALAT
EVALUASI PEMBELAJARAN SISWA KELAS X MAS
ALWASHLIYAH PANGKALAN BERANDAN**

Riski Damayanti¹, Ahmad Fuadi², Novita Sari³

Institut Jam'iyah Mahmudiyah Langkat

Email : riskidamayanti0605@gmail.com, ahmadfuadi311989@gmail.com, novitasarinovi9988@gmail.com

Abstract :

This study aims to analyze the implementation procedures, student responses, obstacles, and the impact of Quizizz on the effectiveness of evaluation and learning outcomes at MAS Al-Washliyah Pangkalan Berandan. Using a qualitative descriptive method, data was collected through interviews and observations with teachers, school leaders, and grade X students. The results of the study indicate: (1) Implementation was carried out systematically in three stages (planning, execution, analysis), supported by teacher socialization and guidance. (2) Student responses were very positive, driven by the learning-by-play feature that changed the exam atmosphere to be relaxed and significantly increased motivation and learning engagement. (3) The main obstacles were technical factors (unstable internet network and the quality of student devices), which were overcome through teacher initiation (additional time and rejoin permission) and school support for network strengthening. (4) The impact of Quizizz was positive and significant, marked by increased evaluation effectiveness through the provision of detailed diagnostic data for teachers and instant feedback that fostered student learning independence. Overall, Quizizz proved effective in facilitating interactive, accountable, and adaptive evaluation to the demands of digital learning.

Keywords: Quizizz, Learning Evaluation, Learning Outcomes.

Abstrak :

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis prosedur implementasi, respons siswa, kendala, dan dampak Quizizz terhadap efektivitas evaluasi serta hasil belajar di MAS Al-Washliyah Pangkalan Berandan. Menggunakan metode kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi kepada guru, pimpinan sekolah, dan siswa kelas X. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Penerapan dilaksanakan secara sistematis dalam tiga tahap (perencanaan, eksekusi, analisis), didukung sosialisasi dan bimbingan guru. (2) Respons siswa sangat positif, didorong oleh fitur belajar sambil bermain yang mengubah suasana ujian menjadi santai dan secara signifikan meningkatkan motivasi serta engagement belajar. (3) Kendala utama adalah faktor teknis (jaringan internet tidak stabil dan kualitas perangkat siswa), yang diatasi melalui fleksibilitas guru (waktu tambahan dan izin re-join) serta dukungan sekolah untuk penguatan jaringan. (4) Dampak Quizizz adalah positif dan signifikan, ditandai dengan peningkatan efektivitas evaluasi melalui penyediaan data diagnostik detail bagi guru dan umpan balik instan yang menumbuhkan kemandirian belajar siswa. Secara keseluruhan, Quizizz terbukti efektif dalam memfasilitasi evaluasi yang interaktif, akuntabel, dan adaptif terhadap tuntutan pembelajaran digital.

Kata Kunci: Quizizz, Evaluasi Pembelajaran, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik dibekali dengan pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai yang dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan bermasyarakat. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki peran sentral dalam mencetak generasi yang cerdas, berakarakter, dan siap menghadapi tantangan zaman. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dituntut untuk senantiasa

berkembang, baik dari sisi metode, strategi, maupun media yang digunakan.

Fenomena yang sering terjadi dalam dunia pendidikan dewasa ini adalah rendahnya minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap teoritis dan kurang menarik. Banyak siswa lebih antusias ketika mengikuti pelajaran yang bersifat praktik atau dikemas dengan cara menyenangkan, namun ketika berhadapan dengan pelajaran mereka cenderung pasif, cepat merasa bosan, bahkan kurang memperhatikan penjelasan guru. Hal ini diperparah dengan metode pembelajaran yang masih dominan bersifat konvensional berupa ceramah satu arah, sehingga suasana kelas menjadi monoton. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam diskusi, minimnya partisipasi aktif, serta hasil evaluasi belajar yang belum maksimal.

Selain itu, fenomena lain yang tampak adalah pergeseran gaya belajar generasi sekarang yang sudah terbiasa dengan penggunaan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Siswa lebih mudah tertarik pada hal-hal yang bersifat visual, interaktif, dan berbasis game, dibandingkan sekadar mendengarkan penjelasan panjang. Namun di banyak sekolah, pemanfaatan media pembelajaran digital masih belum optimal. Guru sebenarnya memiliki kesempatan besar untuk memanfaatkan aplikasi berbasis teknologi seperti Quizizz, tetapi faktanya masih ada keraguan maupun keterbatasan dalam penggunaannya. Fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan belajar siswa dengan media pembelajaran yang tersedia, sehingga diperlukan inovasi untuk menjembatani keduanya.

Di berbagai sekolah di Indonesia, penggunaan evaluasi pembelajaran secara konvensional terutama tes tertulis dan lisan sering dikritisi karena kurang mampu memotivasi siswa dan kurang responsif terhadap keterlibatan siswa di kelas. Sebagai contoh, penelitian di SMA Negeri 6 Maros menemukan bahwa sebelum penggunaan Quizizz, persentase ketuntasan belajar dalam pelajaran Matematika hanya 16,7%, dan setelah diberi evaluasi dengan Quizizz naik menjadi 41,7%, sebuah peningkatan sebesar 25%. (Husna, Fauzan, & Akram, 2023)

Di madrasah dan institusi pendidikan agama, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan evaluasi sering bersifat statis dan kurang adaptif terhadap konteks dan kebutuhan siswa. Misalnya, dalam penelitian skripsi Sumiati (2017) di MA Al-Ikhlashiyah, Lombok Barat, ditemukan bahwa evaluasi pembelajara kelas X sebagian besar menggunakan bentuk evaluasi tradisional (tulisan, hafalan, lisan) dengan alat evaluasi yang sudah lama dan belum diperbaharui, sehingga kurang dapat mendorong peningkatan pemahaman konsep dan aplikasi dalam kehidupan siswa (Sumiati, 2017).

Kondisi serupa juga terlihat di MAS Alwashliyah Pangkalan Berandan. Berdasarkan pengamatan awal, evaluasi pembelajaran di kelas X masih dilakukan secara konvensional dengan soal tulis maupun hafalan. Hal ini menyebabkan siswa kurang antusias, mudah bosan, serta tidak termotivasi untuk belajar lebih mendalam. Guru pun menghadapi keterbatasan dalam memberikan variasi evaluasi yang lebih menarik dan memberikan umpan balik secara cepat. Situasi ini tentu memengaruhi kualitas pembelajaran yang seharusnya dapat menumbuhkan pemahaman sekaligus pengamalan nilai-nilai Islam pada diri siswa.

Penelitian serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh (Aditiyawardman, Sondang, Hanifah, & Kusumayati, 2022) dengan judul penelitian "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran" dengan hasil penelitiannya adalah media pembelajaran seperti Quizizz adalah salah satu media evaluasi yang diharapkan mampu memberikan peningkatan minat dan bakat siswa dalam menerima dan mengingat materi pembelajaran sehingga memberikan hasil yang lebih baik dari sebelum menggunakan media pembelajaran quizizz.

Kemudian penelitian serupa juga dilakukan oleh (Jannah, Haliq, & Wachidah, 2025) penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Platform Quizizz Sebagai Evaluasi Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Kelas XI SMKN 3 Pamekasan” dengan hasil penelitiannya adalah bahwa penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran memberikan dampak signifikan terhadap minat dan partisipasi peserta didik. Peserta didik dan guru sama-sama merasakan manfaat dari fitur-fitur yang ada dalam Quizizz, seperti kemudahan akses, kecepatan penilaian, dan tampilan yang interaktif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Quizizz dapat dan layak dijadikan alternatif media evaluasi dalam pembelajaran. Sebagai rekomendasi, guru disarankan untuk terus memanfaatkan platform seperti Quizizz sebagai bagian dari strategi evaluasi, karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

Melihat permasalahan, diperlukan inovasi dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran agar lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu alternatif yang relevan adalah pemanfaatan media interaktif *Quizizz*. Aplikasi ini dirancang menyerupai permainan kuis, sehingga siswa dapat mengikuti evaluasi dengan suasana belajar yang lebih menarik dan kompetitif. Selain itu, guru juga lebih mudah memantau capaian siswa karena hasil evaluasi dapat diperoleh secara instan. Penggunaan Quizizz dapat membantu guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa, meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa, serta membuat belajar menjadi lebih menyenangkan, dan memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran. Namun, penting untuk diingat bahwa Quizizz sebaiknya digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan tidak sebagai satu-satunya metode evaluasi. Penggunaan quizizz merupakan salah satu faktor yang mendorong motivasi siswa untuk belajar dan berprestasi. Hal ini seperti yang dikatakan Purba (2019) Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Guru dapat pantau prosesnya dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Menggunakan aplikasi ini membantu merangsang minat dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu sangat logis untuk menyimpulkan bahwa untuk memaksimalkan potensi siswa dalam pengalaman pembelajaran, adalah penting untuk membuat mereka termotivasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis akan melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Media Interaktif Quizizz sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Siswa Kelas X MAS Al Washliyah P. Berandan.”**

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian berasal dari dua kata yaitu metode dan penelitian. metode bermakna ilmu yang menerangkan metode-metode atau cara-cara. Sedangkan penelitian artinya pencarian, penelusuran, penyelidikan, mengulang, atau penelitian. Secara istilah penelitian adalah suatu usaha untuk menemukan pencarian baik dalam ilmu pengetahuan, menguji kebenarannya dimana usaha tersebut dilakukan dengan penelitian (metode) yang ilmiah (Syahrudin & Salim, 2012). Metode penelitian sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dibuktikan suatu pengetahuan tertentu, sehingga dapat dipahami dan digunakan dalam memecahkan masalah dan mengantisipasinya terhadap bidang pendidikan (Sugiono, 2010). Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metodologi penelitian merupakan seperangkat pengetahuan dengan langkah-langkah yang sistematis dan logis tentang pencarian data yang berkenaan dengan masalah yang diteliti untuk diolah, dianalisis, diambil kesimpulannya.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif analisis yaitu data yang dapat berbentuk kata-kata, kalimat, skema, atau gambar yang tidak dituangkan dalam bentuk bilangan atau angka statistik (S.Margono, 2017). Sama halnya dengan pendapat Meleong yang mengatakan penelitian kualitatif yaitu suatu penelitian yang akan mendeskripsikan dan menganalisis fenomena atau peristiwa, aktifitas sosial, sikap secara individu maupun kelompok (Moleong J Lexy, 2012). Data yang diperoleh kemudian dideskripsikan untuk menjelaskan hasil yang diperoleh dalam penelitian.

Menurut Sugiyono analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, memilih mana yang terpenting dan yang akan dipelajari, serta membuat kesimpulan sehingga dapat dipahami oleh peneliti ataupun orang lain (Sugiono, 2013).

Secara sederhana, penelitian kualitatif ini yang dikumpulkan adalah data- data yang diperoleh bersifiah alamiah (dokumentasi, wawancara, dan observasi) bersifat deskriptif, bukan berupa angka-angka yang bersifat statistik. Penjelasan ini dimaksud untuk mendeskripsikan Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X MAS Alwashliyah Pangkalan Berandan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Langkah-langkah Penerapan Media Interaktif Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran

Untuk menjawab rumusan masalah pertama mengenai bagaimana penerapan media interaktif Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran di kelas X MAS Al-Washliyah Pangkalan Berandan, peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Muhammad Indra, S.Pd selaku guru mata pelajaran, serta beberapa siswa kelas X yaitu Abdi Syahputra, Keyza Aprilia, Muhammad Febrian, dan Audrey.

Dalam penerapan media interaktif Quizizz penting untuk memperhatikan langkah-langkahnya untuk digunakan sebagai alat evaluasi, seperti yang dijawab oleh para narasumber yaitu Bapak Muhammad Indra, S.Pd selaku guru di X MAS Alwashliyah Pangkalan Berandan berikut:

“Pertama, saya tentukan dulu materinya, lalu saya buat soal pilihan ganda di platform Quizizz. Biasanya saya sesuaikan tingkat kesulitannya dengan kemampuan siswa, dan saya atur waktu pengerjaan supaya tidak terlalu lama. Setelah itu, saya bagikan kode kuis ke siswa melalui grup WhatsApp kelas. Saat pelaksanaan, saya pantau langsung hasilnya di layar, jadi bisa kelihatan siapa yang sudah atau belum selesai. Setelah kuis selesai, sistem langsung menampilkan skor dan analisis jawaban, jadi saya bisa tahu bagian mana yang masih lemah.” (Muhammad Indra, S.Pd, 2025)

Guru menjelaskan langkah-langkah penerapan *Quizizz* secara yaitu dimulai dari perencanaan dimana guru menentukan materi dan membuat soal pilihan ganda sesuai kompetensi dasar kedua melakukan persiapan teknis dengan mengatur waktu pengerjaan, tingkat kesulitan, dan jumlah soal, ketiga menuju pelaksanaan dengan membagikan kode kuis kepada siswa melalui grup WhatsApp kelas, lalu memantau jalannya evaluasi secara langsung di layar perangkat, kemudian evaluasi hasil ketika setelah kuis selesai, sistem menampilkan skor dan analisis per soal, sehingga guru dapat mengetahui tingkat penguasaan materi siswa serta guru melakukan pembahasan atas soal-soal yang banyak salah dijawab dan memperbaiki metode pengajaran.

Berikut pernyataan siswa-siswa kelas X MAS Alwashliyah Pangkalan Berandan menjelaskan akan langkah-langkah pembelajaran dengan media interaktif Quizizz:

“Awalnya guru kasih kode lewat grup WhatsApp, terus disuruh buka link-nya. Guru juga jelasin dulu gimana cara mainnya biar nggak bingung. Setelah itu, tinggal masuk dan mulai jawab soal.” (Abdi Syahputra, 2025)

“Guru waktu itu jelasin di depan kelas dulu, terus nyontohin langsung cara masuknya. Kami dikasih kode game dan disuruh coba satu per satu biar nggak bingung. Setelah itu baru deh latihan bareng-bareng. Guru juga sabar banget bantuin yang HP-nya error atau salah masuk kode. Jadi waktu ujian beneran, semuanya udah ngerti caranya.” (Muhammad Febrian, 2025)

“Guru saya waktu itu ngenalinnya dengan cara yang seru. Beliau putar contoh kuis di layar, terus ngajak kami ikutan bareng-bareng biar tahu gimana sistemnya. Setelah itu baru pakai buat ulangan sungguhan. Jadi nggak kaget pas pertama kali, karena udah tahu alurnya dulu.” (Audrey, 2025)

Pernyataan yang sejalan dengan temannya bahwa ada beberapa langkah-langkah sebelum diadakan penerapan Quizizz:

“Guru mengenalkannya waktu awal semester kemarin. Beliau jelasin dulu fungsi Quizizz sebagai alat evaluasi, terus nunjukin langkah-langkahnya lewat proyektor di depan kelas. Jadi kami bisa lihat langsung caranya. Setelah itu kami diminta coba ikut kuis percobaan supaya tahu gimana sistemnya jalan. Guru juga sabar banget, bantu kalau ada yang belum bisa login atau salah masuk kode.” (Keyza Aprilia, 2025)

Berdasarkan hasil wawancara dengan kedua siswa-siswa kelas X MAS Al-Washliyah Pangkalan Berandan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif *Quizizz* dilakukan melalui beberapa langkah yang sistematis dan mudah dipahami oleh siswa. Guru terlebih dahulu memperkenalkan fungsi dan tujuan penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran, kemudian memberikan penjelasan teknis mengenai cara mengakses dan menggunakan aplikasi tersebut. Proses pengenalan dilakukan secara bertahap, dimulai dengan pemberian kode atau tautan kuis melalui grup WhatsApp, dilanjutkan dengan penjelasan langsung di kelas menggunakan proyektor, serta pemberian kesempatan kepada siswa untuk mencoba kuis percobaan. Guru juga berperan aktif dalam membimbing siswa yang mengalami kesulitan, seperti kesalahan login atau kendala teknis lainnya.

Langkah-langkah penerapan media interaktif *Quizizz* di MAS Al-Washliyah Pangkalan Berandan dilakukan secara sistematis mulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi hasil. Guru menyiapkan soal, melaksanakan kuis online, dan melakukan refleksi pembelajaran dengan dukungan dari sekolah serta antusiasme siswa.

2) Tanggapan Siswa-Siswa Kelas X Terhadap Penggunaan Quizizz Dalam Proses Evaluasi Pembelajaran.

Untuk menjawab rumusan masalah kedua, yaitu bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran, peneliti melakukan wawancara dengan beberapa siswa kelas X MAS Al-Washliyah Pangkalan Berandan, yaitu Abdi Syahputra, Keyza Aprilia, Muhammad Febrian, dan Audrey.

Berikut ini tanggapan Abdi Syahputra selaku siswa kelas X akan penerapan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran mereka:

“Iya, gampang kak. Soalnya tampilannya jelas dan langkah-langkahnya juga nggak ribet. Cuma tinggal masukin nama, terus jawab soal satu per satu. Kalau

belum udah terbiasa, pasti terasa cepat jalannya. Paling kadang aja agak panik kalau waktu hitung mundurnya jalan terus, tapi lama-lama udah terbiasa juga, Pas pakai *Quizizz* tuh kayak ada tantangan sendiri. Pengen dapet skor tinggi, pengen masuk peringkat atas. Jadi sebelum kuis, aku suka baca ulang materinya dulu biar bisa jawab cepat. Jadi tanpa sadar malah jadi semangat belajar.” (Abdi Syahputra, 2025)

“Lebih santai dan seru aja. Kalau ujian biasa kan tegang, nulis lama, takut salah. Kalau di *Quizizz* tuh lebih ringan, tapi tetap mikir juga. Apalagi ada waktu hitung mundur, jadi harus cepat tanggap.” (Abdi Syahputra, 2025)

Pemaparan serupa juga dijawab oleh Keyza Aprilia, Muhammad Febrian dan Audrey siswa-siswa mengenai penerapan media interaktif *Quizizz* untuk proses evaluasi pembelajaran:

“Iya, saya rasa belajar pakai *Quizizz* memang lebih menyenangkan. Kalau biasanya evaluasi itu suasananya serius dan bikin gugup, dengan *Quizizz* malah terasa ringan dan interaktif. Tampilannya lucu, warna-warni, terus ada efek suara waktu kita jawab benar. Jadi kita seperti belajar sambil main. Walaupun santai, tapi tetap fokus, karena kita pengen dapat skor tinggi juga. Jadi ya, benar-benar nggak membosankan sama sekali. *Quizizz* lebih enak, nggak tegang kayak ujian tulis. Kalau salah jawab juga langsung tahu, jadi bisa langsung belajar dari kesalahan.” (Keyza Aprilia, 2025)

Tanggapan serupa juga dijawab oleh Muhammad Febrian dengan adanya pemberlakuan media interaktif *Quizizz* ini:

“Iya, gampang banget kok. Karena tinggal buka link, masukin nama, dan langsung bisa main. Kalau udah pernah ikut sekali, berikutnya udah otomatis hafal langkah-langkahnya. Paling yang agak tricky itu kecepatan jawabnya, soalnya waktunya jalan terus. Tapi justru itu yang bikin seru, karena harus cepat mikir. “Iya, banget! Karena tampilannya menarik dan ada efek suaranya juga. Kalau soal bener ada bunyinya, jadi kayak dapet poin di game. Itu bikin suasana kelas jadi rame tapi tetap fokus. Menurut saya, belajar pakai *Quizizz* itu kayak belajar sambil main nggak kaku, tapi tetap dapet ilmunya.” (Muhammad Febrian, 2025)

“Iya, karena tampilannya jelas dan mudah dipahami. Tapi memang perlu fokus, soalnya waktunya jalan terus. Kalau udah ngerti sistemnya, malah terasa cepat dan menyenangkan. Kadang saya malah pengen lagi setelah selesai. Jauh lebih rileks. Kalau ujian tulis itu bikin gugup, takut salah nulis atau lupa jawaban. Tapi kalau di *Quizizz*, suasananya lebih santai. Apalagi ada warna dan musiknya, jadi bikin suasana kelas nggak tegang. Saya malah lebih bisa mikir dengan tenang.” (Audrey, 2025)

Pada saat peneliti bertanya apakah siswa merasa lebih termotivasi saat menggunakan *Quizizz* dalam pembelajaran sebagai alat evaluasi belajar siswa-siswi menjawab:

“Iya, karena di *Quizizz* tuh ada peringkatnya, jadi pengen terus meningkat. Kalau nilainya kecil, jadi termotivasi buat belajar lebih giat. Rasanya kayak kompetisi tapi tetap santai.” (Keyza Aprilia, 2025)

“Iya, karena ada ranking-nya. Jadi kayak berlomba sama teman sendiri tapi dalam suasana santai. Kalau nilai saya di bawah, saya malah termotivasi buat belajar lebih giat biar di kuis berikutnya bisa naik peringkat. Jadi bukan cuma main-main aja, tapi bikin saya mau baca materi sebelum kuis dimulai.” (Muhammad Febrian, 2025)

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas X MAS Al-Washliyah Pangkalan Berandan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang **lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi**. Siswa merasa penggunaan *Quizizz* mudah dipahami karena tampilannya sederhana dan langkah-langkahnya tidak rumit. Suasana evaluasi yang biasanya menegangkan berubah menjadi lebih santai dan seru, sebab sistemnya seperti permainan yang menampilkan skor dan peringkat secara langsung.

3) Kendala yang dihadapi Dalam Penerapan *Quizizz* sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran.

Untuk mengetahui kendala yang dihadapi dalam penerapan *Quizizz*, peneliti melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah MAS Al-Washliyah Pangkalan Berandan Bapak Wasito, S.Pd, Wakil Kepala Sekolah Bapak Agus Budianto, S.Pd.I, guru mata pelajaran Bapak Muhammad Indra, S.Pd, serta beberapa siswa kelas X.

Berikut ini pernyataan dari Bapak Wasito, S.Pd selaku Kepala Sekolah MAS Al Washliyah Pangkalan Berandan mengenai kendala yang dihadapi dalam menerapkan media *Quizizz*:

“Ada, pasti ada. Yang paling sering itu kendala jaringan internet dan keterbatasan perangkat. Kadang sinyalnya turun saat ujian berlangsung, jadi ada anak yang ketinggalan. Selain itu, masih ada beberapa guru yang belum terbiasa menggunakan media digital, jadi butuh adaptasi.” (Wasito, S.Pd, 2025)

Hal serupa juga dijawab oleh Wakil Kepala Sekolah yaitu Bapak Agus Budianto, S.Pd.I dan Bapak Muhamad Indra, S.Pd selaku guru di MAS Al Washliyah Pangkalan Berandan sebagai berikut:

“Kendalanya itu lebih ke teknis sih, seperti sinyal internet yang tidak stabil dan perangkat yang kadang tidak semua siswa punya. Tapi kalau soal sikap siswa, mereka cukup kooperatif, malah banyak yang membantu teman lain biar bisa ikut juga.” (Agus Budianto, S.Pd.I, 2025)

“Kendala yang paling sering itu sinyal internet dan keterbatasan perangkat. Kadang ada siswa yang keluar dari kuis karena sinyalnya terputus. Selain itu, waktu pelaksanaan juga harus diperhatikan, karena kalau waktunya terlalu lama, baterai ponsel bisa habis. Tapi kendala itu masih bisa diatasi.” (Muhammad Indra, S.Pd, 2025)

Berikut ini pernyataan dari Bapak Wasito, S.Pd selaku Kepala Sekolah MAS Al Washliyah Pangkalan Berandan mengenai tingkat kesiapan guru dan siswa kelas X dalam menggunakan *Quizizz*, serta kendala apa yang paling sering muncul dalam pelaksanaannya:

“Secara umum, kesiapan guru dan siswa kelas X sudah cukup baik. Guru-guru sudah mulai terbiasa menggunakan media digital dalam pembelajaran. Siswa juga

cepat menyesuaikan diri karena sudah terbiasa menggunakan gawai. Kendala yang paling sering muncul biasanya terkait jaringan internet yang kurang stabil dan ada beberapa siswa yang tidak membawa perangkat saat pembelajaran.” (Wasito, S.Pd, 2025)

Hal serupa juga dijawab oleh Wakil Kepala Sekolah yaitu Bapak Agus Budianto, S.Pd.I:

“Kesiapan guru sudah cukup, walaupun masih ada beberapa guru yang perlu pendampingan. Untuk siswa, mereka justru lebih cepat memahami penggunaan Quizizz. Kendala yang sering muncul adalah masalah sinyal, kuota internet, dan terkadang waktu pelaksanaan yang terbatas.” (Agus Budianto, S.Pd.I)

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Wasito, S.Pd selaku Kepala Sekolah, Bapak Agus Budianto, S.Pd.I selaku Wakil Kepala Sekolah, serta Bapak Muhammad Indra, S.Pd selaku guru di MAS Al-Washliyah Pangkalan Berandan, dapat disimpulkan bahwa **kendala utama dalam penerapan media Quizizz terletak pada faktor teknis**. Hambatan yang paling sering muncul adalah **kestabilan jaringan internet yang kurang memadai serta keterbatasan perangkat yang dimiliki siswa**. Kondisi tersebut menyebabkan beberapa siswa tertinggal atau bahkan terputus dari sistem saat proses evaluasi berlangsung. Selain itu, **kesiapan guru dalam beradaptasi dengan penggunaan media digital** juga menjadi tantangan tersendiri, meskipun secara umum antusiasme dan kerja sama siswa tergolong baik. Walaupun demikian, para pendidik menilai bahwa kendala-kendala tersebut **masih dapat diatasi dengan perencanaan dan dukungan fasilitas yang lebih baik**, sehingga penerapan Quizizz tetap layak untuk dikembangkan sebagai media evaluasi pembelajaran di sekolah.

Selanjutnya penjelasan dari siswa kelas X MAS Al-Washliyah Pangkalan Berandan yaitu Abdi Syahputra dan Keyza Aprilia :

“Kadang sinyalnya lemah, terus bisa tiba-tiba keluar dari game-nya. Tapi biasanya guru kasih kesempatan buat masuk lagi.” (Abdi Syahputra, 2025)

“Kadang sinyal internetnya jelek, terus HP suka panas. Pernah juga waktu kuis lagi jalan, tiba-tiba aplikasi keluar sendiri.” (Keyza Aprilia, 2025)

Pernyataan serupa juga dijawab oleh siswa lain kelas X X MAS Al-Washliyah Pangkalan Berandan yaitu Audrey dan Muhammad Febrian:

“Kalau saya, kendalanya kadang di HP-nya sendiri. Pernah pas lagi kuis, layar tiba-tiba nge-freeze dan jawabannya nggak ke-submit padahal udah diklik. Selain itu, pernah juga baterai HP tiba-tiba low bat karena lupa ngecas sebelumnya. Jadi agak panik juga, apalagi kalau lagi di pertengahan soal. Tapi untungnya guru saya ngerti dan ngasih waktu tambahan.” (Audrey, 2025)

“Kendalanya pernah di waktu dan notifikasi HP. Jadi waktu kuis lagi jalan, tiba-tiba ada pesan masuk dan layarnya pindah ke WhatsApp, jadi saya harus balik lagi ke Quizizz, dan itu bikin waktu terbuang. Pernah juga sinyal tiba-tiba drop padahal lagi soal terakhir. Akhirnya nilainya turun gara-gara waktu habis duluan. Kadang juga ada teman yang kesulitan karena kuota internetnya hampir habis.” (Muhammad Febrian, 2025)

Berdasarkan pernyataan dari sejumlah siswa kelas X MAS Al-Washliyah Pangkalan Berendan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran seringkali dihadapkan pada kendala teknis yang bersifat ganda. Kendala utama meliputi masalah koneksi internet, seperti sinyal yang lemot atau tiba-tiba *drop*, yang berakibat pada terputusnya kuis atau keluarnya aplikasi secara mendadak. Selain itu, masalah pada perangkat juga menjadi penghambat, seperti perangkat yang mudah panas, layar yang tiba-tiba *nge-freeze* sehingga jawaban tidak terkirim, dan gangguan dari notifikasi aplikasi lain yang membuang waktu pengerjaan. Isu lain yang juga disinggung adalah ketidakstabilan daya baterai dan keterbatasan kuota internet. Meskipun kendala-kendala ini berpotensi menyebabkan kepanikan, hilangnya waktu, dan penurunan nilai, para siswa merasa bersyukur karena guru mereka menunjukkan sikap fleksibel dan suportif dengan memberikan kesempatan untuk masuk kembali ke kuis dan menyediakan waktu tambahan.

Berdasarkan temuan mengenai kendala-kendala yang muncul dalam penerapan aplikasi Quizizz, peneliti merasa perlu untuk mengetahui tindakan atau solusi praktis yang dapat dilakukan. Oleh karena itu, peneliti mengalihkan fokus pertanyaan kepada siswa untuk mengumpulkan informasi mengenai solusi yang mereka terapkan atau yang mereka rekomendasikan.

Berikut pernyataan dari Kepala Sekolah yaitu Bapak Wasito, S.Pd, Bapak Agus Budianto, S.Pd.I selaku wakil Kepala Sekolah dan Bapak Muhammad Indra, S.Pd selaku guru di MAS Al-Washliyah Pangkalan Berendan:

“Kami berusaha memperkuat jaringan sekolah, dan guru-guru juga saling bantu. Kalau ada yang belum bisa, biasanya dibimbing oleh guru yang lebih paham teknologi. Kami juga mendorong mereka untuk belajar pelan-pelan, karena bagaimanapun arah pendidikan sekarang memang ke digital.” (Wasito, S.Pd, 2025)

“Kami juga memberikan arahan kepada guru agar menyiapkan alternatif jika terjadi kendala teknis, misalnya dengan evaluasi cadangan. Sekolah mendorong guru untuk terus berlatih menggunakan media digital agar pembelajaran tetap berjalan dengan baik.” (Agus Budianto, S.Pd.I)

“Biasanya saya beri waktu tambahan bagi siswa yang koneksinya terputus. Saya juga sediakan opsi cadangan berupa soal kertas kalau benar-benar ada masalah teknis. Dan kalau sinyalnya lemah, saya anjurkan mereka pakai Wi-Fi sekolah atau hotspot teman.” (Muhammad Indra, S.Pd, 2025)

Pernyataan dari Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah dan Guru MAS Al-Washliyah Pangkalan Berendan menunjukkan adanya komitmen kuat dari pihak sekolah untuk mendukung transisi digital dan mengatasi kendala teknis. Sekolah berupaya memperkuat jaringan dan mendorong pengembangan kompetensi teknologi guru melalui bimbingan internal. Sementara itu, guru menerapkan solusi mitigasi langsung, seperti memberikan tambahan waktu bagi siswa yang terkendala koneksi, menyediakan opsi cadangan soal kertas jika masalah teknis parah, serta menganjurkan siswa menggunakan Wi-Fi sekolah atau *hotspot* untuk sinyal yang lebih baik. Intinya, sekolah dan guru bersikap proaktif dan fleksibel dalam memastikan pembelajaran digital tetap berjalan.

Selanjutnya, peneliti menyajikan pandangan siswa kelas X MAS Al-Washliyah mengenai solusi atau upaya penanganan yang mereka terima atau lakukan ketika menghadapi kendala dalam penggunaan aplikasi Quizizz:

“Kalau sempat keluar dari game, guru juga ngasih kesempatan buat masuk lagi.

Jadi masih bisa lanjut. Pokoknya jangan panik aja, nanti bisa nyusul.” (Abdi Syahputra, 2025)

“Biasanya aku pindah ke tempat yang sinyalnya lebih kuat. Kalau HP-nya panas, aku tunggu bentar, terus lanjut lagi. Guru juga ngerti kok, biasanya kasih waktu tambahan.” (Keyza Aprilia, 2025)

“Sekarang saya udah belajar dari pengalaman, jadi sebelum kuis saya pastikan baterai full dulu dan aplikasi Quizizz-nya saya buka dari awal biar nggak lemot. Kalau layar nge-freeze, biasanya saya keluar dulu terus masuk lagi pakai kode yang sama. Guru juga nggak masalah selama kita jelasin dengan jujur. Jadi intinya harus siapin perangkat dari awal biar nggak panik di tengah jalan.” (Muhammad Febrian, 2025)

“Sebelum mulai kuis, biasanya saya matiin notifikasi dulu biar nggak ganggu. Saya juga pastikan kuota cukup dan sinyalnya stabil. Kalau tiba-tiba keluar dari kuis, saya langsung minta izin guru buat join ulang. Guru biasanya ngerti dan kasih kesempatan. Jadi selama kita siapin dari awal, kendalanya bisa diminimalkan.” (Audrey, 2025)

Berdasarkan jawaban dari siswa-siswa diatas, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, solusi yang diterapkan siswa kelas X MAS Al-Washliyah saat menghadapi kendala teknis melibatkan dua aspek utama: persiapan mandiri dan dukungan guru. Siswa kini aktif melakukan tindakan pencegahan dengan memastikan baterai terisi, mematikan notifikasi, serta mengecek sinyal dan kuota sebelum kuis dimulai. Ketika kendala terjadi, mereka mengatasinya dengan inisiatif perbaikan cepat seperti pindah tempat untuk sinyal yang lebih kuat atau *re-join* aplikasi. Dukungan krusial datang dari guru yang sangat fleksibel dan selalu memberikan kesempatan untuk masuk kembali ke kuis atau waktu tambahan, asalkan siswa jujur melaporkan kendala yang dialami.

4) Dampak Penerapan Quizizz terhadap Efektivitas Evaluasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X

Untuk menjawab rumusan masalah keempat mengenai dampak penerapan Quizizz terhadap efektivitas evaluasi dan hasil belajar siswa, peneliti melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, guru, dan siswa kelas X.

Berikut dampak yang dirasakan akan ada penerapan Quizizz terhadap Efektivitas Evaluasi Belajar oleh Kepala Sekolah dan Wakil Kepala yaitu Bapak Wasito, S.Pd dan Bapak Agus Budianto, S.Pd

“Saya lihat ada perubahan, iya. Siswa jadi lebih cepat tanggap. Mereka juga lebih percaya diri karena bisa tahu langsung nilai mereka. Kalau dulu banyak yang malas ikut ujian, sekarang malah banyak yang menunggu-nunggu kapan evaluasi pakai Quizizz lagi.” (Wasito, S.Pd, 2025)

“Sangat berdampak. Anak-anak jadi lebih semangat, terutama karena sistem poin dan ranking itu membuat mereka termotivasi untuk lebih baik. Mereka tidak merasa takut dengan evaluasi, malah menunggu-nunggu sesi seperti itu lagi.” (Agus Budianto, S.Pd.I, 2025)

Berikut pemaparan oleh Bapak Muhammad Indra, S.Pd selaku Guru kelas di MAS Al- Washliyah Pangkalan Berandan:

“Iya, jelas. Karena datanya detail. Saya bisa tahu berapa lama siswa menjawab

tiap soal, soal mana yang banyak salah, dan siswa mana yang butuh perhatian khusus. Jadi bukan cuma cepat, tapi juga akurat.” (Muhammad Indra, S.Pd, 2025)

Kemudian berikut jawaban dari Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah mengenai penerapan Quizizz memberikan dampak terhadap hasil belajar dan motivasi siswa kelas X, dibandingkan dengan evaluasi konvensional:

“Ya, terlihat ada peningkatan motivasi belajar siswa. Mereka lebih antusias karena evaluasi terasa seperti permainan. Hal ini berdampak positif terhadap hasil belajar, terutama pada keaktifan siswa saat evaluasi.” (Wasito, S.Pd, 2025)

“Dibandingkan evaluasi konvensional, siswa lebih semangat saat menggunakan Quizizz. Mereka tidak cepat bosan dan lebih tertantang. Hal ini secara tidak langsung membantu meningkatkan hasil belajar siswa.” (Agus Budianto, S.Pd.I, 2025)

Kesimpulan dari pernyataan Kepala Sekolah, Wakil Kepala dan Guru MAS Al-Washliyah Pangkalan Berandan menunjukkan bahwa implementasi Quizizz memberikan dampak positif dan signifikan terhadap efektivitas evaluasi dan motivasi belajar siswa. Dampak utama yang diamati adalah peningkatan semangat dan kepercayaan diri siswa, terutama didorong oleh fitur *gamification* seperti sistem poin dan *ranking*. Evaluasi yang sebelumnya dianggap memberatkan kini berubah menjadi kegiatan yang ditunggu-tunggu oleh siswa. Dengan adanya umpan balik (nilai) instan, siswa menjadi lebih cepat tanggap terhadap hasil belajar mereka dan termotivasi secara internal untuk mencapai skor yang lebih baik, sehingga secara keseluruhan, Quizizz berhasil mengubah persepsi siswa terhadap evaluasi dari sesuatu yang menakutkan menjadi sebuah tantangan yang menyenangkan.

Sejalan dengan pandangan Kepala Sekolah dan guru, berikut disajikan penjelasan dari para siswa kelas X MAS Al-Washliyah mengenai dampak positif yang mereka rasakan setelah penggunaan aplikasi Quizizz dalam proses evaluasi :

“Soalnya setiap salah jawab, langsung dikasih tahu mana yang benar. Jadi dari situ aku bisa tahu bagian mana yang belum paham. Jadi setelah kuis, aku suka baca ulang materinya biar makin ngerti.” (Abdi Syahputra, 2025)

“Iya, karena tiap kali selesai kuis, aku jadi tahu mana yang belum aku kuasai. Kalau salah, langsung kelihatan jawabannya, jadi gampang buat diingat. Lebih cepat ngerti daripada cuma baca buku.” (Keyza Aprilia, 2025)

“Iya, karena setelah kuis kan langsung kelihatan soal mana yang salah. Jadi bisa tahu bagian mana yang belum paham. Dari situ saya jadi lebih gampang ngulang materi di rumah. Kadang juga guru bahas ulang soal-soal yang banyak salahnya, jadi makin ngerti.” (Muhammad Febrian, 2025)

“Iya, menurut saya hasilnya cukup mencerminkan kemampuan saya. Karena kuisnya real time dan nggak bisa nyontek, jadi hasilnya murni dari pengetahuan sendiri. Kalau nilainya bagus, berarti emang udah paham. Kalau kurang, berarti masih harus belajar lebih giat.” (Audrey, 2025)

Berdasarkan pernyataan dari siswa kelas X MAS Al-Washliyah, dampak utama penerapan Quizizz berpusat pada efektivitas *feedback* (umpan balik) dan peningkatan kualitas belajar mandiri. Siswa secara kolektif merasakan manfaat signifikan dari fitur koreksi dan informasi jawaban yang instan, di mana setiap kesalahan langsung diikuti

dengan pemberitahuan jawaban yang benar. Hal ini secara langsung memfasilitasi siswa untuk mengidentifikasi materi atau konsep yang belum dikuasai pada saat itu juga. Adanya *feedback* yang cepat dan visual membuat proses pemahaman menjadi lebih efektif dibandingkan hanya membaca buku. Lebih lanjut, dampak ini mendorong siswa untuk melakukan refleksi diri dan pembelajaran mandiri yang lebih terarah, seperti mengulang kembali materi yang salah di rumah. Selain aspek pemahaman, siswa juga menilai hasil evaluasi Quizizz sebagai representasi murni dari kemampuan mereka karena pelaksanaannya yang *real-time* dan minim potensi kecurangan. Hal ini memotivasi siswa untuk belajar lebih giat ketika hasil kuis menunjukkan adanya kekurangan.

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Quizizz terhadap efektivitas evaluasi pembelajaran, khususnya dalam mengukur pemahaman siswa kelas X, berikut pernyataan dari Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah:

“Penggunaan Quizizz cukup efektif karena hasil evaluasi bisa langsung terlihat. Guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa secara cepat dan akurat.” (Wasito, S.Pd, 2025)

“Quizizz membantu guru dalam mengevaluasi pembelajaran karena sistemnya praktis dan hasilnya langsung keluar. Guru bisa langsung melihat soal mana yang paling banyak salah dan memperbaikinya pada pembelajaran berikutnya.” (Agus Budianto, S.Pd.I, 2025)

Berdasarkan pernyataan Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz membuat proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih efektif dan mudah dilaksanakan. Hasil evaluasi yang dapat diperoleh secara langsung membantu guru mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas X dengan cepat. Selain itu, guru dapat melihat soal-soal yang banyak mengalami kesalahan sehingga dapat dijadikan bahan perbaikan dalam pembelajaran berikutnya. Dengan demikian, Quizizz membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara lebih terarah dan efisien.

Kemudian pandangan Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah terhadap keberlanjutan penggunaan Quizizz atau media evaluasi digital lainnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ke depan sebagai berikut:

“Saya melihat penggunaan Quizizz perlu terus dilanjutkan dan dikembangkan. Media digital seperti ini sejalan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa saat ini, asalkan tetap disesuaikan dengan kondisi sekolah.” (Wasito, S.Pd, 2025)

“Kami mendukung keberlanjutan penggunaan media evaluasi digital. Ke depan, guru diharapkan bisa memanfaatkan berbagai media interaktif lainnya agar pembelajaran semakin menarik dan berkualitas.” (Agus Budianto, S.Pd.I, 2025)

Berdasarkan pandangan Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz dan media evaluasi digital lainnya perlu terus dilanjutkan dan dikembangkan sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Media evaluasi digital dinilai sejalan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan siswa yang semakin akrab dengan penggunaan perangkat digital dalam kegiatan belajar. Selain membuat proses evaluasi menjadi lebih menarik, penggunaan media interaktif juga dapat membantu guru menyajikan pembelajaran yang lebih variatif dan tidak monoton.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan media interaktif Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran di MAS Al-Washliyah Pangkalan Berandan, maka peneliti menyusun beberapa kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan.

1. Penerapan Quizizz di MAS Al-Washliyah Pangkalan Berandan dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi hasil. Guru menentukan materi, menyusun soal, serta mengatur waktu pengerjaan sebelum kuis dimulai. Saat pelaksanaan, kode kuis dibagikan dan siswa dibimbing melalui penjelasan serta simulasi. Hasil kuis kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.
2. Siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan Quizizz karena mudah digunakan dan memiliki tampilan menarik. Media ini membuat evaluasi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Fitur poin, peringkat, dan batas waktu meningkatkan motivasi belajar siswa. Umpan balik langsung juga membantu siswa memahami kesalahan dengan cepat.
3. Kendala utama yang dihadapi adalah jaringan internet yang tidak stabil serta keterbatasan perangkat siswa. Beberapa gangguan teknis seperti aplikasi keluar sendiri, ponsel panas, dan notifikasi masuk turut menghambat pelaksanaan kuis. Selain itu, sebagian guru dan siswa masih beradaptasi dengan teknologi digital. Kendala tersebut dapat diminimalkan melalui persiapan yang lebih matang. Siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan Quizizz karena proses evaluasi menjadi lebih menarik, mudah diikuti, dan tidak membosankan, sehingga meningkatkan keaktifan serta partisipasi mereka dalam pembelajaran. Meskipun demikian, dalam penerapannya masih ditemukan beberapa kendala, seperti jaringan internet yang tidak stabil, keterbatasan perangkat yang dimiliki siswa, serta gangguan teknis seperti aplikasi yang tertutup atau notifikasi yang mengganggu saat evaluasi berlangsung. Namun, secara umum, penggunaan Quizizz memberikan dampak positif dan signifikan terhadap efektivitas evaluasi dan hasil belajar siswa, karena mampu menyajikan hasil secara otomatis, memberikan umpan balik secara instan, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak Sekolah MAS Al Washliyah yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian serta seluruh siswa kelas X yang bersedia menjadi responden penelitian serta seluruh dosen dan staff Institut Jam'iyah Mahmudiyah Langkat yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta sarana dan prasarana bagi penulis untuk mengembangkan ilmu pengetahuan.

REFERENSI

- Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya*, 7(1), 24-36.
- Ahmadi, Abu & Nur Uhbiayti. (2021). *Ilmu Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta
- Aisyah Fadilah dkk., (2023) "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media. Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2.
- Al Haddar, Gamar, Maulana Adam Juliano, (2021). "Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6).
- Arif S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Daradjat, Zakiah. (2006). *Metodologi Pengajaran Agama Islam* Jakarta: bumi aksara.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Departement Agama RI. (2010). *Al-Qur'an dan terjemahannya*, Jakarta: Pustaka Assalam.
- Eddy, Sutrisno. (2012). *Kamus Populer Bahasa Indonesia*, Jakarta: Sinergi Pustaka Indonesia.
- Faturrohman, Muhammad. (2015). *Model-model Pembelajaran Inofatif*, Yogyakarta :Ar_Ruzz Media
- Ginanjar, Agustian Ari, (2007). *ESQ Power*. Jakarta: Arga.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia
- Husna, A., Fauzan, F., & Akram. (2023). Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Hasil belajar Pembelajaran Matematika Kelas X.1 SMA Negeri 6 Maros. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(3), 165-171.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva. Perss
- Jennah, S., Haliq, F., & Wachidah, L. R. (2025). Penggunaan Platform Quizizz Sebagai Evaluasi Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Kelas XI SMKN 3 Pamekasan. *SHEs: Conference Series* , 8(3), 1898 – 1908.
- Mulyono, Abdurahman (2008). *Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar* Jakarta: Rineka Cipta
- Nawawi Syekh Islam Yahya addira Abi Yahya bib Syarif. (2005). *Riyadhus Shalihin*. Jakarta: Kalam Saidal Mursalin. Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145.
- Purwanto. Ngalm. (2009). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung : Rosda Karya
- Rahmadi,I, Wiguna, S, Anida. (2022). Konsep Evaluasi Model Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences Dalam Belajar Aqidah Akhlaq Di Kelas VII MTSN I Langkat. *ALACRITY : Journal Of Education*, 2(3)
- Ramayulis. (2001). *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, cet. ke-3.
- Riska, Medianto. (2023). “Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Smpn 189 Jakarta”. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri (Uin) Syarif Hidayatullah Jakarta
- Sardiman, A.M. (2011). *Interaksi Motifasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajagrafindo persada.
- Sumardi, Suryabrata. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sumiati. (2017). Penerapan evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Fikih kelas X di MA Al-Ikhlaashiyah Perampuan Kec. Labuapi Lombok Barat tahun pelajaran 2016/2017. *Undergraduate thesis*.
- Supriadi Nunung, dkk. (2021). “Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19”. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1).
- Wiguna, Satria. (2021). *Aplikasi Anates Dalam Evaluasi Pembelajaran*. Purwokerto: Cv. Pena Persada