

**OPTIMALISASI PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ
SEBAGAI MEDIA ASESMEN INTERAKTIF DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM:
STUDI LITERATUR DI ERA SOCIETY 5.0**

Muhammad¹

Universitas Islam Kebangsaan Indonesia, Aceh
muhammadromy72@gmail.com

Desy Sary Ayunda²

Universitas Malikussaleh, Aceh
desyayunda@unimal.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji optimalisasi penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media asesmen interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era Society 5.0. Menggunakan pendekatan studi literatur sistematis, penelitian ini menganalisis 18 artikel ilmiah terpilih yang membahas efektivitas, kelebihan, dan tantangan penggunaan Quizizz dalam konteks pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahwa Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta efektivitas asesmen melalui fitur gamifikasi, umpan balik instan, dan analisis hasil otomatis. Namun, tantangan seperti ketergantungan pada jaringan internet dan potensi penyalahgunaan perangkat digital masih menjadi hambatan. Penelitian ini juga mengusulkan inovasi model asesmen reflektif berbasis nilai keislaman dalam Quizizz, guna memperluas fungsi aplikasi tidak hanya sebagai alat evaluasi kognitif, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter Islami. Implikasi dari temuan ini menegaskan pentingnya inovasi berkelanjutan dalam desain media asesmen digital untuk pembelajaran PAI yang lebih adaptif di era teknologi.

Abstract

This study aims to examine the optimization of Quizizz application usage as an interactive assessment tool in Islamic Religious Education (PAI) learning in the Society 5.0 era. Employing a systematic literature review approach, this research analyzes 18 selected scholarly articles discussing the effectiveness, advantages, and challenges of using Quizizz in educational contexts. The findings reveal that Quizizz enhances learning motivation, active participation, and assessment effectiveness through features such as gamification, instant feedback, and automatic result analysis. However, challenges such as dependence on stable internet connections and potential misuse of digital devices remain significant obstacles. This study also proposes an innovation in reflective assessment models based on Islamic values using Quizizz, aiming to expand its function beyond cognitive evaluation to serve as a means of Islamic character formation. The implications of these findings highlight the necessity of continuous innovation in digital assessment media design to foster a more adaptive Islamic Religious Education learning process in the technological era.

Keywords: Quizizz, interactive assessment, Islamic Religious Education, Society 5.0, gamification

Pendahuluan

Era Society 5.0 telah membawa transformasi mendasar dalam kehidupan manusia, di mana teknologi digital menjadi bagian integral dari seluruh aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Integrasi teknologi dalam dunia pendidikan menjadi kebutuhan mutlak agar proses pembelajaran mampu mengakomodasi perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik generasi Alpha yang sangat dekat dengan teknologi (Susanti & Wahyuni, 2022). Dalam konteks ini, guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi ajar, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang efektif dan adaptif.

Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai bagian penting dari kurikulum nasional memiliki peran strategis dalam membentuk karakter religius dan moral peserta didik. Namun, pendekatan asesmen dalam pembelajaran PAI masih banyak mengandalkan metode konvensional seperti tes tulis atau hafalan, yang dinilai kurang efektif dalam mengukur kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan internalisasi nilai-nilai keagamaan (Rohman, 2021). Hal ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam metode asesmen yang lebih interaktif dan kontekstual sesuai dengan tuntutan zaman.

Berbagai studi telah menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam asesmen dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu aplikasi yang cukup populer digunakan adalah Quizizz, sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan berbagai fitur menarik seperti leaderboard, avatar, dan musik latar (Fazriyah et al., 2020). Dengan pendekatan gamifikasi ini, asesmen tidak lagi menjadi aktivitas yang menegangkan, melainkan menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa.

Dalam beberapa penelitian, aplikasi Quizizz terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta mempercepat umpan balik hasil belajar secara real-time (Panggabean, 2020; Jumini, 2022). Siswa dapat melihat hasil dan peringkat mereka secara langsung setelah menyelesaikan kuis, yang mendorong mereka untuk belajar lebih giat dan bersaing secara sehat. Fitur ini sangat relevan untuk membangun kompetisi positif di kalangan siswa, terutama di era digital saat ini.

Namun demikian, sebagian besar penelitian mengenai penggunaan Quizizz masih berfokus pada mata pelajaran umum seperti Matematika, Sains, atau Bahasa Inggris. Penelitian yang secara spesifik mengeksplorasi penggunaan Quizizz dalam

konteks asesmen pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih sangat terbatas. Padahal, PAI memiliki karakteristik tersendiri yang menuntut pendekatan asesmen berbasis nilai dan moralitas, bukan hanya kognitif semata (Ardi, 2022).

Keterbatasan penelitian sebelumnya membuka peluang untuk mengkaji lebih jauh bagaimana Quizizz dapat diadaptasi sebagai media asesmen dalam pembelajaran PAI. Perlu dianalisis apakah fitur-fitur yang ditawarkan oleh Quizizz mampu mengakomodasi kebutuhan asesmen dalam pembelajaran nilai-nilai keislaman, dan bagaimana pengaruhnya terhadap motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi keagamaan. Aspek ini penting untuk dikaji agar inovasi teknologi tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik peserta didik.

Selain itu, di era Society 5.0, penting bagi pendidik untuk mengembangkan kompetensi dalam menggunakan media digital berbasis asesmen formatif. Quizizz sebagai salah satu platform digital menawarkan berbagai kelebihan seperti fleksibilitas penggunaan, keberagaman bentuk soal, dan penyajian data analisis hasil asesmen yang mudah dipahami. Namun di sisi lain, tantangan penggunaan Quizizz seperti ketergantungan pada koneksi internet dan potensi penyalahgunaan teknologi oleh siswa juga perlu menjadi perhatian (Noor, 2020).

Mengingat karakteristik generasi Alpha yang terbiasa dengan kecepatan dan visualisasi digital, pemanfaatan media seperti Quizizz dapat menjadi solusi strategis untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI. Dengan desain asesmen yang inovatif dan interaktif, guru dapat membangkitkan minat belajar siswa terhadap materi keagamaan yang selama ini dianggap berat atau membosankan. Ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional untuk mengembangkan insan yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta berilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media asesmen dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Fokus penelitian mencakup efektivitas, kelebihan, keterbatasan, serta potensi pengembangan penggunaan Quizizz dalam konteks pembelajaran nilai-nilai keislaman. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam memperkaya inovasi asesmen berbasis teknologi di bidang Pendidikan Agama Islam.

Penelitian ini juga diharapkan mampu mengisi gap penelitian yang ada, dengan menawarkan perspektif baru mengenai bagaimana media digital berbasis gamifikasi seperti Quizizz dapat dioptimalkan untuk asesmen pembelajaran PAI. Selain itu,

hasil penelitian ini akan memberikan implikasi bagi guru, pengembang media pembelajaran, dan pembuat kebijakan pendidikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran dan asesmen yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik abad ke-21.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur sistematis (*systematic literature review*) dengan fokus pada pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media asesmen dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Studi literatur ini bertujuan untuk menghimpun, mengevaluasi, dan mensintesis temuan dari berbagai sumber ilmiah yang relevan guna menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan.

Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah: (1) artikel ilmiah yang diterbitkan antara tahun 2019 hingga 2024; (2) artikel yang dipublikasikan dalam jurnal nasional terakreditasi atau jurnal internasional bereputasi; (3) artikel yang membahas penggunaan aplikasi Quizizz dalam konteks pembelajaran atau asesmen, baik secara umum maupun dalam bidang Pendidikan Agama Islam. Sementara itu, kriteria eksklusi adalah: (1) artikel yang hanya membahas pembelajaran tanpa mengaitkan aspek asesmen; (2) artikel non-peer reviewed seperti opini, blog, atau artikel berita; (3) literatur yang tidak tersedia dalam teks lengkap.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui pencarian di berbagai database elektronik seperti Google Scholar, Scopus, Sinta, dan DOAJ, menggunakan kata kunci "Quizizz", "media pembelajaran", "asesmen digital", dan "Pendidikan Agama Islam". Peneliti juga mengakses literatur cetak berupa buku referensi dan laporan penelitian yang relevan. Dari hasil pencarian tersebut, diperoleh 42 artikel awal. Setelah dilakukan proses penyaringan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, sebanyak 18 artikel terpilih untuk dianalisis lebih lanjut.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode *content analysis* (analisis isi) untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang berkaitan dengan efektivitas, kelebihan, tantangan, serta kontribusi pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran dan asesmen. Prosedur analisis dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu: (1) reduksi data, dengan menyaring informasi yang relevan dari setiap artikel; (2) penyajian data, dengan mengelompokkan hasil temuan berdasarkan kategori tematik; dan (3) penarikan kesimpulan dan verifikasi, dengan

merumuskan temuan akhir dan memastikan konsistensinya melalui cross-check antar sumber (Miles & Huberman, 2014).

Untuk menjaga validitas data, dilakukan triangulasi sumber dengan membandingkan hasil kajian dari berbagai jenis literatur. Peneliti juga memastikan kredibilitas data dengan hanya menggunakan artikel yang dipublikasikan pada jurnal bereputasi dan telah melalui proses peer-review. Selain itu, keaslian temuan dijaga dengan menyajikan kutipan langsung dari sumber primer pada bagian hasil dan pembahasan.

Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam asesmen pembelajaran PAI, sekaligus menawarkan kontribusi teoretis dalam pengembangan media asesmen digital berbasis teknologi di era Society 5.0.

Hasil dan Diskusi

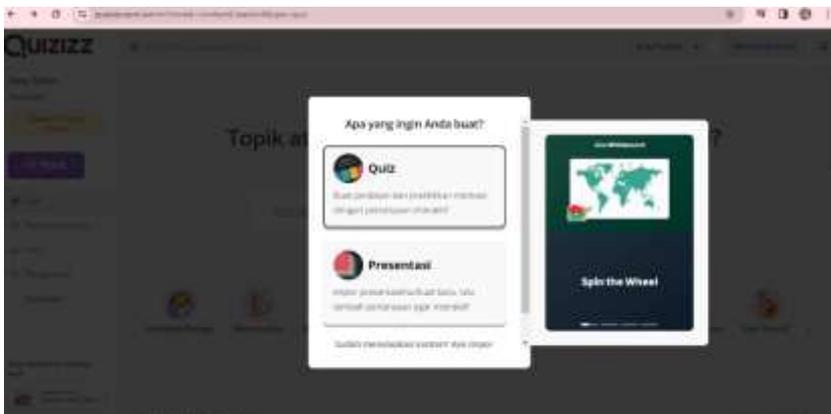
Quizizz dapat digunakan secara bebas sebagai media pembelajaran dan asesmen karena menyediakan fitur untuk mendesain model materi ataupun pertanyaan secara bebas, sehingga model pertanyaan dapat menyesuaikan dengan materi ajar yang akan digunakan. Dengan menganalisis kebutuhan siswa, lalu Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan Capaian Pembelajaran (CP) yang diinginkan, media pembelajaran dan asesmen dapat dengan mudah dibuat melalui aplikasi *Quizizz*. Setelah kita tahu apa yang dibutuhkan, kita dapat langsung membuat konten yang berisi materi yang akan kita bawakan. Begitu pula dengan asesmen yang akan diberikan kepada siswa. Berikut langkah-langkah pembuatan media belajar dan asesmen melalui *Quizizz*:

1. Klik www.quizizz.com, lalu klik sign up



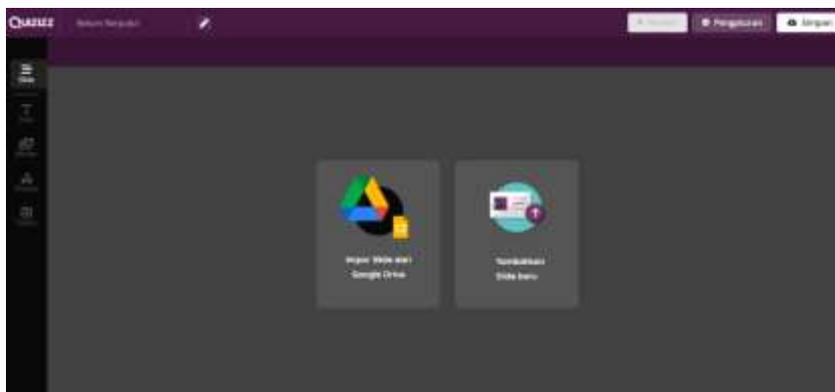
Gambar 1. Tampilan Awal Quizizz

2. Pilih sign up atau daftar melalui pilihan yang tersedia (*email, google*)
3. Lalu pilihlah sesuai dengan posisi anda (siswa, guru atau tenaga pendidik)
4. Isikan identitas anda secara lengkap (*username, email, password*) lalu *continue*
5. Setelah itu, terdapat dua pilihan yaitu; pilih quiz untuk membuat media asesmen atau presentasi untuk membuat media pembelajaran.



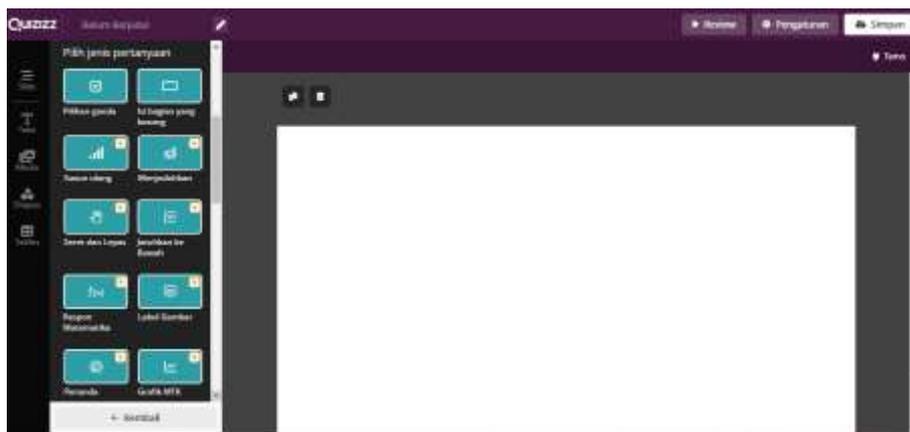
Gambar 2. Menu Create di Quizizz

6. Untuk membuat media pembelajaran dapat langsung klik presentasi, disana terdapat menu impor *slide* dari *google drive* atau bisa membuat dari awal dengan *slide* baru. Lalu kreasikan materi pembelajaran yang akan dibawakan yang telah dianalisis dari kebutuhan siswanya.



Gambar 3. Media Pembelajaran Quizizz

7. Untuk membuat media asesmen dapat klik quiz, pada pembuatan media asesmen melalui quizizz ini, terdapat lebih dari 15 macam bentuk asesmen yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Ketik soal yang akan dijadikan asesmen lalu klik *save* untuk menyimpan soal yang telah dibuat.



Gambar 4. Media Asesmen Quizizz

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran memiliki berbagai keunggulan yang mampu menunjang keberhasilan proses belajar siswa. Bagi guru, Quizizz memudahkan dalam pembuatan media pembelajaran serta asesmen yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Fitur rekapitulasi otomatis memungkinkan guru memperoleh data statistik lengkap, termasuk analisis jawaban benar-salah, nilai, dan evaluasi soal berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills). Bagi siswa, aplikasi ini memberikan umpan balik instan atas jawaban yang diberikan, memunculkan skor dan peringkat secara real-time, serta menampilkan review soal di akhir sesi guna meningkatkan pemahaman. Selain itu, sistem acak soal pada Quizizz membantu meminimalkan potensi kecurangan dalam ujian daring. Namun demikian, penggunaan Quizizz juga memiliki beberapa kelemahan, seperti ketergantungan pada jaringan internet yang stabil, peluang siswa membuka tab lain untuk mencari jawaban, manajemen waktu yang kurang optimal saat pengerjaan kuis, serta kendala teknis jika siswa terlambat bergabung dalam sesi kuis.

Quizizz juga menyediakan banyak karya soal dan materi yang telah dibuat oleh pengguna lain dan dapat digunakan secara langsung. Meski demikian, akan lebih optimal apabila guru atau pendidik menyusun soal secara mandiri, disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa masing-masing. Pembuatan kuis yang kontekstual dan relevan memungkinkan pembelajaran menjadi lebih terarah dan bermakna. Guru dapat memanfaatkan kuis yang sudah ada dengan tiga opsi penyelenggaraan, yakni live session, solo mode, atau pemberian tugas rumah (PR) melalui platform Quizizz, sehingga fleksibilitas pembelajaran tetap terjaga. Kemampuan guru untuk berkreasi dalam mendesain soal sangat berkontribusi dalam mengoptimalkan manfaat aplikasi ini dalam proses asesmen dan pembelajaran.

Secara keseluruhan, kelengkapan fitur dalam aplikasi Quizizz sangat mendukung efektivitas proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pengembangan media pembelajaran dan asesmen berbasis teknologi menjadi kebutuhan penting untuk memenuhi tantangan pendidikan di era digital. Inovasi dalam desain soal dan pendekatan asesmen diperlukan agar tidak hanya mengukur aspek kognitif, tetapi juga membangun kompetensi karakter dan motivasi belajar siswa. Dengan pengembangan berkelanjutan terhadap media digital seperti Quizizz, dunia pendidikan dapat bergerak menuju model pembelajaran yang lebih adaptif, kreatif, dan progresif dalam membentuk generasi yang kompeten dan berkarakter.

Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media asesmen dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan efektivitas proses evaluasi pembelajaran berbasis digital. Hasil studi literatur yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu merubah paradigma asesmen yang selama ini cenderung konvensional dan monoton menjadi lebih interaktif, menarik, serta menyesuaikan dengan karakteristik generasi digital saat ini. Sebagaimana dinyatakan oleh Fazriyah et al. (2020), Quizizz menawarkan fleksibilitas dalam pembuatan soal interaktif yang tidak hanya menguji aspek kognitif, tetapi juga membuka peluang untuk mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan ke dalam proses asesmen. Meskipun demikian, pada praktiknya, pengembangan soal berbasis nilai religius dalam Quizizz belum banyak dilakukan, sehingga inovasi lebih lanjut masih sangat diperlukan.

Dari sisi motivasi belajar siswa, penggunaan aplikasi Quizizz memberikan pengaruh yang sangat positif. Studi yang dilakukan oleh Ardi (2022) dan Jumini (2022) menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Quizizz menunjukkan tingkat antusiasme dan partisipasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Kehadiran elemen gamifikasi seperti leaderboard, avatar, sistem poin, serta waktu pengerjaan yang real-time berhasil menciptakan suasana kompetisi sehat di kelas, yang secara efektif mendorong siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam belajar. Peningkatan motivasi ini sangat penting, terutama dalam konteks pembelajaran PAI yang sering kali dipersepsikan siswa sebagai materi yang berat dan kurang menarik. Quizizz menghadirkan pendekatan baru untuk memperkenalkan nilai-nilai agama melalui media digital yang lebih dekat dengan keseharian peserta didik.

Dalam hal efektivitas asesmen, Quizizz memiliki berbagai keunggulan dibandingkan dengan metode asesmen tradisional. Salah satu kekuatan utama platform ini adalah kemampuannya untuk memberikan umpan balik secara instan kepada siswa. Segera setelah siswa menyelesaikan kuis, mereka dapat mengetahui jawaban yang benar atau salah, sehingga memungkinkan refleksi pembelajaran yang cepat dan efektif (Fazriyah et al., 2020). Di sisi guru, Quizizz menyediakan laporan rekapitulasi hasil yang lengkap, mencakup analisis performa siswa, identifikasi soal berlevel HOTS, serta pengelompokan tingkat pencapaian siswa. Panggabean (2020) menambahkan bahwa fitur ini sangat memudahkan guru dalam melakukan evaluasi hasil belajar tanpa harus melakukan rekap manual yang memakan waktu, sehingga guru dapat lebih fokus pada pendampingan nilai-nilai karakter dan spiritual siswa.

Namun demikian, beberapa tantangan dalam implementasi Quizizz tetap perlu dicermati. Mukharomah (2021) mencatat bahwa salah satu hambatan utama adalah ketergantungan pada koneksi internet yang stabil. Di daerah dengan keterbatasan infrastruktur teknologi, penggunaan Quizizz berpotensi mengalami gangguan, yang berdampak pada keakuratan hasil asesmen. Selain itu, adanya potensi siswa membuka tab baru untuk mencari jawaban selama pengerjaan kuis menjadi ancaman bagi validitas asesmen daring. Keterbatasan bentuk soal dalam Quizizz, yang sebagian besar berupa pilihan ganda, isian singkat, dan true-false, juga menjadi kendala dalam asesmen pembelajaran PAI yang sejatinya harus mengukur aspek afektif, moral, dan nilai-nilai keislaman secara lebih mendalam.

Sampai saat ini, sebagian besar penelitian tentang Quizizz masih berfokus pada peningkatan motivasi dan hasil belajar dalam konteks mata pelajaran umum seperti Sains, Matematika, atau Bahasa. Belum banyak penelitian yang secara eksplisit mengeksplorasi pemanfaatan Quizizz untuk menginternalisasi nilai-nilai keagamaan dalam pembelajaran PAI. Temuan ini menjadi celah penelitian yang penting untuk diisi. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan novelty berupa pengembangan pendekatan asesmen reflektif berbasis Quizizz. Pendekatan ini mengusulkan agar soal-soal tidak hanya menguji aspek kognitif, tetapi juga menghadirkan skenario kehidupan nyata yang memerlukan siswa untuk mengambil keputusan berbasis nilai-nilai Islami. Sebagai contoh, soal dapat berbentuk pilihan sikap terhadap situasi sosial tertentu yang membutuhkan pertimbangan moral berdasarkan ajaran Islam, di mana setiap jawaban disertai umpan balik berupa kutipan ayat Al-Qur'an atau hadis.

Pendekatan asesmen reflektif berbasis Quizizz ini diharapkan mampu mengubah karakter asesmen digital dari sekadar pengujian pengetahuan menjadi sarana pembentukan karakter dan internalisasi nilai. Model ini juga sejalan dengan prinsip Pendidikan Agama Islam yang menekankan keterpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam proses pembelajaran. Implikasi praktis dari inovasi ini adalah perlunya guru PAI untuk mendesain soal Quizizz yang lebih berbasis refleksi nilai, bukan sekadar penguasaan materi tekstual. Selain itu, untuk menjaga integritas asesmen daring, diperlukan strategi pengawasan tambahan seperti penggunaan aplikasi monitoring digital atau pengaturan waktu pengerjaan yang ketat.

Berdasarkan hasil analisis literatur ini, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Quizizz memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, efektivitas asesmen, dan potensi inovasi dalam pembelajaran berbasis nilai, khususnya dalam bidang Pendidikan Agama Islam. Dengan inovasi desain soal berbasis reflektif, Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran digital, tetapi juga sebagai alat pendidikan karakter yang relevan dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21. Oleh karena itu, pengembangan model asesmen reflektif berbasis Quizizz merupakan salah satu kontribusi penting dari penelitian ini dalam rangka menjawab tantangan pendidikan agama di era Society 5.0.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian literatur dan analisis kritis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media asesmen dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menawarkan berbagai keunggulan strategis dalam meningkatkan motivasi belajar, efektivitas asesmen, serta memperkaya metode pembelajaran berbasis teknologi. Quizizz terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan kompetitif melalui fitur-fitur gamifikasi yang mendorong keterlibatan aktif siswa, sekaligus memberikan umpan balik instan yang mempercepat proses refleksi belajar.

Dari sisi asesmen, Quizizz memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara efisien melalui penyediaan laporan analisis hasil belajar siswa secara otomatis. Namun demikian, terdapat beberapa tantangan yang perlu diantisipasi, seperti ketergantungan pada jaringan internet yang stabil dan potensi penyalahgunaan perangkat saat asesmen berlangsung. Selain itu, keterbatasan

format soal pada Quizizz menuntut inovasi dalam mendesain asesmen yang tidak hanya mengukur aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan nilai keislaman siswa.

Sebagai kontribusi ilmiah (novelty), penelitian ini mengusulkan pengembangan model asesmen berbasis refleksi religius dalam Quizizz, dengan integrasi soal berbasis situasi kehidupan nyata yang mendorong siswa untuk mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai Islam. Pendekatan ini diharapkan dapat memperluas fungsi Quizizz tidak hanya sebagai alat evaluasi akademik, tetapi juga sebagai media pembentukan karakter Islami di era Society 5.0. Dengan demikian, inovasi dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran perlu terus dilakukan agar proses pendidikan mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan peserta didik masa kini dan tantangan zaman yang terus berkembang.

Referensi

- Ardi, H. (2022). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dan asesmen pada materi Bahasa Inggris. *Jurnal Abdi Humaniora*, 3(1), 1–14.
- Erwin. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Jurnal BasicEdu*, 5(5), 3660–3667.
- Fazriyah, N., Cartonno, C., & Awangga, R. M. (2020). Pelatihan aplikasi pembelajaran Quizizz di sekolah dasar Kota Bandung. *ETHOS: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(2).
- Gikandi, J. W., Morrow, D., & Davis, N. E. (2011). Online formative assessment in higher education: A review of the literature. *Computers & Education*, 57(4), 2333–2351.
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Jumini, S. (2022). Penggunaan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran fisika. *Kappa Jurnal*, 6(2), 347–356.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Mukharomah, N. (2021). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media penilaian berbasis daring di MI Al Muqorobiyah. *Jurnal WANIAMNEY*, 2(1), 13–20.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X-6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Panggabean, S. (2020). Studi penerapan media kuis interaktif Quizizz terhadap hasil belajar mahasiswa prodi pendidikan matematika. *Journal of Mathematics and Science Education*, 6(1), 78–83.

- Purba, L. S. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran Quizizz pada mata kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Pendidikan Dasar (JPD)*.
- Rohman, M. (2021). Revitalisasi asesmen dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era digital. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(2), 123–134.
- Salsabila, U. H. (2020). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di tengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan*, 4(2), 163–172.
- Sari, D. D. (2020). Bimbingan teknis pembelajaran daring menggunakan aplikasi Quizizz bagi guru sekolah dasar pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(4).
- Sarjono. (2008). *Panduan penulisan skripsi*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Agama Islam.
- Susanti, N., & Wahyuni, S. (2022). Integrasi teknologi pendidikan di era Society 5.0: Peluang dan tantangan. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(1), 45–58.
- Yunus, M. M., Hashim, H., Embi, M. A., & Lubis, M. A. (2021). The impact of digital quiz platforms in language classrooms: A case study of Quizizz. *Computer Assisted Language Learning Electronic Journal*, 22(1), 35–52.