

Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis Digital pada Siswa Kelas XI IPA MAN Palopo

Using the Quizizz Application as a Digital-Based PAI Learning Innovation for Class XI Science Students at MAN Palopo

Muh. Adim^{1*}, Sri Wandani A², Hera Almira³, Musdalifah⁴, Muh. Futhifar Putra Pratama⁵, Citra Amelya⁶, Winda Irtasya⁷, Nuraziza⁸, Nurfianti⁹, Risda M¹⁰

¹⁻⁹Universitas Islam Negeri Palopo, Indonesia

¹⁰Akademi Teknologi Industri Dewantara, Indonesia

Email: 2302010058@iainpalopo.ac.id

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat madrasah masih didominasi penggunaan metode konvensional yang menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang memotivasi siswa. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk melatih siswa MTs Satu Atap Datok Sulaiman dalam membuat media pembelajaran pop-up book berbasis PowerPoint dan menganalisis tingkat keaktifan serta ketertarikan siswa terhadap media tersebut. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif melalui tahapan persiapan, pelatihan teknis, praktik mandiri, dan evaluasi. Kegiatan dilaksanakan pada 26 Mei 2025 selama dua jam dengan melibatkan 26 siswa kelas VII. Data dikumpulkan melalui observasi dan angket kepuasan peserta yang dianalisis secara deskriptif. Hasil menunjukkan bahwa 63,13% siswa sangat setuju dan 25,80% setuju bahwa pelatihan meningkatkan kreativitas, keterampilan digital, dan motivasi belajar. PowerPoint terbukti efektif sebagai alat bantu pembuatan media pop-up book digital yang mudah diakses dan fleksibel. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan mampu menghasilkan produk media pembelajaran yang menarik. Disarankan agar sekolah mengembangkan pelatihan serupa secara berkelanjutan dan meningkatkan fasilitas teknologi pendukung pembelajaran digital.

Kata kunci: Quizizz, pembelajaran digital, PAI, inovasi pembelajaran, teknologi pendidikan.

Abstract

Conventional Islamic Religious Education (PAI) learning is often considered monotonous and less attractive to Generation Z students who are familiar with technology. This community service activity aims to implement the Quizizz application as a digital-based PAI learning innovation for class XI science students at MAN Palopo and analyze student responses to the use of the application. The method used is a participatory approach through stages of socialization, training, implementation in learning, and evaluation. The activity was carried out on May 23, 2025, involving 20 students of class XI Science D. Data were collected through observation and student response questionnaires analyzed descriptively. The results showed that 98% of students stated that Quizizz was easy to use, 99.39% of students felt an increase in interest in learning PAI, and 97.38% of students were satisfied with the learning experience using Quizizz. The implementation of Quizizz successfully increased student participation and enthusiasm in PAI learning. It is recommended that schools provide continuous support for the use of digital technology in learning and improve ICT infrastructure to optimize the use of digital education platforms.

Keywords: Quizizz, digital learning, PAI, learning innovation, educational technology.

Pesan Utama:

- Aplikasi Quizizz terbukti efektif meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI dengan tingkat kepuasan mencapai 97,38%.
- Pembelajaran berbasis digital dapat menjadi solusi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi generasi Z.
- Infrastruktur teknologi yang memadai menjadi kunci keberhasilan implementasi platform pembelajaran digital di sekolah.
- Guru perlu mendapat pelatihan berkelanjutan untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang peranan krusial dalam membentuk karakter dan moralitas

generasi muda muslim di era digital yang penuh tantangan (Arlina et al., 2019). Pembelajaran PAI tidak hanya bertujuan untuk transfer pengetahuan agama, tetapi juga internalisasi nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Namun, metode pembelajaran PAI yang bersifat konvensional seringkali dianggap monoton dan kurang menarik bagi siswa generasi Z yang akrab dengan teknologi (Supriadi et al., 2021).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat menawarkan berbagai peluang untuk inovasi dalam dunia pendidikan (Habibah, 2023). Salah satu bentuk inovasi adalah penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif yang dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan engaging. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Suhendri, 2023).

Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dapat diakses siswa melalui gawai masing-masing (Aditiyawarman et al., 2022). Platform ini memiliki fitur-fitur seperti tampilan yang menarik, umpan balik instan, dan elemen kompetisi sehat yang berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran, seperti penelitian Fudholi dan Haerudin (2023) yang menemukan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI berjalan efektif dan memberikan pengaruh positif terhadap siswa.

Kartika et al. (2024) dalam studinya menunjukkan bahwa implementasi Quizizz berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan umpan balik secara real-time kepada guru, serta terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi PAI. Sementara itu, penelitian Nuramanah et al. (2020) membuktikan adanya pengaruh signifikan penggunaan aplikasi Quizizz terhadap efektivitas pembelajaran PAI.

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Palopo sebagai salah satu institusi pendidikan terkemuka di Palopo memiliki komitmen untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar. Namun, penerapan teknologi digital dalam pembelajaran PAI masih terbatas dan guru belum mendapatkan pelatihan yang memadai untuk menggunakan aplikasi digital seperti Quizizz.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk: (1) mengimplementasikan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran PAI pada siswa kelas XI IPA MAN Palopo melalui serangkaian kegiatan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan; (2) mendeskripsikan dan menganalisis respons siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAI; dan (3) memberikan pengalaman praktis dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran PAI yang lebih efektif dan menyenangkan.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Palopo yang beralamat di Jl. DR. Ratulangi, Balandai, Kecamatan Bara, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Kegiatan berlangsung pada tanggal 23 Mei 2025, pukul 13.00 hingga 15.00 WITA, dengan sasaran utama siswa kelas XI IPA D. Dari total 30 siswa di kelas tersebut, sebanyak 20 orang terlibat aktif dalam pelaksanaan kegiatan.

Pengabdian ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan interaktif, dimulai dari tahap persiapan hingga evaluasi akhir. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan koordinasi dan perizinan dengan pihak sekolah, termasuk pertemuan langsung bersama Kepala MAN Palopo, Ibu Dra. Hj. Jumrah, M.Pd.I., dan Guru Pendidikan Agama Islam, Bapak A. Muh Anugrah, S.Ag. Dalam pertemuan ini, disampaikan maksud, tujuan, serta alur kegiatan yang akan dilaksanakan. Tim juga menyiapkan materi sosialisasi, menyusun contoh kuis berbasis Kurikulum PAI kelas XI melalui platform Quizizz, serta menyiapkan instrumen evaluasi yang diperlukan.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan dibagi menjadi tiga sesi utama. Sesi pertama yang berlangsung pukul 13.00 hingga 13.45 WITA diawali dengan pembukaan, pengenalan kuis interaktif, dan demonstrasi awal penggunaan platform Quizizz. Sesi kedua dilanjutkan pukul 13.45 hingga 14.45 WITA, berupa eksplorasi dasar penggunaan Quizizz yang dikemas dalam bentuk workshop dan latihan praktis untuk mengerjakan kuis. Kemudian pada sesi ketiga, yaitu pukul 14.45 hingga 15.00 WITA, dilakukan peninjauan hasil nilai kuis siswa, diskusi penutup, serta evaluasi kegiatan.

Tahap monitoring dan evaluasi dilakukan dengan dua cara. Pertama, observasi langsung untuk melihat partisipasi, antusiasme, dan interaksi siswa selama menggunakan Quizizz dalam proses pembelajaran. Kedua, dengan menyebarkan angket respons yang menggunakan skala Likert (Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju) guna mengukur persepsi dan kepuasan siswa terhadap kegiatan ini.

Materi Pendidikan Agama Islam yang digunakan dalam kuis interaktif adalah topik "Kematian dan Alam Barzah" dari mata pelajaran Akidah Akhlak. Data yang terkumpul dari observasi partisipatif dan angket kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui persentase respons siswa terhadap efektivitas dan penerimaan penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian berjalan lancar sesuai jadwal yang telah direncanakan, dengan partisipasi aktif dari 20 siswa kelas XI IPA D MAN Palopo. Sejak tahap awal sosialisasi, tampak antusiasme yang tinggi dari para siswa terhadap pengenalan platform pembelajaran interaktif Quizizz. Mereka menunjukkan ketertarikan yang besar untuk mencoba metode baru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada materi "Kematian dan Alam Barzah".

Pada tahap pelatihan, siswa secara aktif mengikuti setiap instruksi yang diberikan dan melakukan praktik langsung menggunakan handphone masing-masing untuk mengakses kuis yang telah disediakan. Tim pengabdian mendampingi proses ini dengan memberikan arahan teknis serta motivasi agar siswa dapat lebih percaya diri dan nyaman dalam menggunakan aplikasi tersebut.



Gambar 1. Siswi kelas XI mengerjakan soal Quizizz dan dibimbing langsung oleh tim pengabdian

Selama pelaksanaan, terdapat beberapa kendala teknis yang dihadapi, seperti koneksi internet yang lambat pada beberapa perangkat siswa, baterai handphone yang mulai lemah, serta performa perangkat yang tidak optimal. Untuk mengatasi hal tersebut, tim pengabdian menyediakan solusi praktis berupa pemberian tumpangan hotspot bagi siswa yang membutuhkan, menganjurkan pengisian daya perangkat sebelum pelatihan dimulai, serta menyarankan siswa menutup aplikasi lain agar kinerja perangkat lebih stabil selama kuis berlangsung.

Setelah kegiatan, dilakukan evaluasi untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan dan tanggapan siswa terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Data diperoleh dari angket respons yang dibagikan kepada 20 siswa peserta. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan yang sangat positif, baik dari segi kemudahan penggunaan, peningkatan minat belajar, maupun tingkat kepuasan terhadap aplikasi ini.

Tabel 1. Respons Siswa terhadap Kemudahan Penggunaan Aplikasi Quizizz

Aspek Evaluasi	SS (%)	S (%)	TS (%)	STS (%)
Aplikasi Quizizz menarik untuk digunakan	43,8	56,3	0	0
Merasa senang mengerjakan soal melalui Quizizz	25	75	6,3	0

Quizizz membantu memahami materi PAI	12,5	81,3	6,3	0
Fitur-fitur Quizizz mudah dipahami	25	75	0	0
Guru membimbing dengan baik	12,5	87,5	0	0

Tabel 2. Respons Siswa terhadap Peningkatan Minat Belajar PAI

Aspek Evaluasi	SS (%)	S (%)	TS (%)	STS (%)
Merasa lebih aktif saat pembelajaran	18,8	81,3	0	0
Pembelajaran menjadi lebih variatif	12,5	81,3	0	6,3
Lebih tertarik belajar PAI dengan digital	18,8	75	0	6,3
Quizizz membuat belajar sambil bermain	37,5	62,5	0	0
Dapat mengulang kuis jika belum paham	18,8	81,3	0	0

Tabel 3. Tingkat Kepuasan Siswa terhadap Penggunaan Quizizz

Aspek Evaluasi	SS (%)	S (%)	TS (%)	STS (%)
Dapat melihat nilai langsung	25	75	0	0
Meningkatkan kemampuan berpikir cepat	25	75	0	0
Sebaiknya digunakan secara rutin	12,5	87,5	6,3	0
Membuat suasana kelas lebih hidup	18,8	75	6,5	0
Merekomendasikan untuk masa mendatang	18,8	75	6,3	0

Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa implementasi aplikasi Quizizz sebagai inovasi pembelajaran PAI berbasis digital mendapat respons yang sangat positif dari siswa. Tingginya persentase siswa yang menyatakan kemudahan dalam penggunaan Quizizz (98%) sejalan dengan klaim pengembang mengenai antarmuka yang ramah pengguna. Hal ini mendukung teori pembelajaran multimedia yang menekankan pentingnya desain antarmuka yang intuitif agar tidak membebani kognitif pengguna (Ardiani, 2022).

Peningkatan minat dan motivasi belajar PAI yang dirasakan mayoritas siswa (99,39%) dapat dijelaskan melalui penerapan prinsip gamifikasi dalam Quizizz. Elemen kompetisi sehat, poin, dan umpan balik instan terbukti mampu meningkatkan engagement siswa, sebagaimana temuan Fadli et al. (2024) yang menunjukkan bahwa Quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi belajar melalui fitur menarik seperti musik dan stiker.

Tingkat kepuasan siswa yang tinggi (97,38%) mengindikasikan keberhasilan program pengabdian ini. Kepuasan tersebut tidak hanya berasal dari aspek kesenangan, tetapi juga karena siswa merasa terbantu dalam memahami materi PAI. Fitur umpan balik langsung memungkinkan siswa segera mengetahui kesalahannya dan belajar dari itu, yang mendukung proses pembelajaran mandiri.

Temuan ini konsisten dengan penelitian Kartika et al. (2024) yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi PAI dan respons positif terhadap penggunaan aplikasi. Demikian pula dengan penelitian Nuramanah et al. (2020) yang membuktikan pengaruh signifikan penggunaan Quizizz terhadap efektivitas pembelajaran PAI.

Observasi selama kegiatan menunjukkan suasana kelas yang lebih hidup dan partisipatif, yang mendukung konsep pembelajaran aktif di mana siswa terlibat aktif dalam proses belajarnya. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa generasi Z yang menyukai pembelajaran visual, interaktif, dan terintegrasi dengan teknologi (Albina et al., 2022).

Kendala yang dihadapi seperti masalah koneksi internet menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi teknologi pendidikan sangat bergantung pada ketersediaan infrastruktur yang memadai. Hal ini menjadi catatan penting untuk pengembangan pembelajaran digital di masa mendatang.

KESIMPULAN

Implementasi aplikasi Quizizz sebagai inovasi pembelajaran PAI berbasis digital pada siswa kelas XI IPA MAN Palopo telah berhasil dilaksanakan dengan hasil yang sangat positif. Mayoritas siswa (98%) menyatakan bahwa Quizizz mudah digunakan, 99,39% siswa merasakan peningkatan minat belajar PAI, dan 97,38% siswa

merasa puas dengan pengalaman pembelajaran menggunakan platform ini. Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi, antusiasme, dan motivasi siswa dalam pembelajaran PAI melalui fitur-fitur interaktif dan gamifikasi yang sesuai dengan karakteristik generasi Z.

Untuk pengabdian selanjutnya, disarankan agar: (1) sekolah memberikan dukungan berkelanjutan terhadap pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran melalui pelatihan reguler bagi guru; (2) peningkatan infrastruktur TIK untuk mendukung implementasi platform pembelajaran digital secara optimal; (3) ekspansi penggunaan Quizizz ke mata pelajaran lain dan jenjang kelas yang berbeda; dan (4) penelitian lanjutan untuk mengukur dampak penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar siswa secara kuantitatif.

PENDANAAN

Pengabdian kepada masyarakat ini tidak menerima pendanaan eksternal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo, Bapak Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Bapak Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah Inovasi Pembelajaran PAI, Ibu Dra. Hj. Jumrah, M.Pd.I. selaku Kepala MAN Palopo, Bapak A. Anugrah, S.Ag. selaku Guru PAI, serta seluruh siswa-siswi kelas XI IPA MAN Palopo yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24-36. <https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>
- Albina, M., Safi'i, A., Gunawan, M. A., Wibowo, M. T., Sitepu, N. A. S., & Ardiyanti, R. (2022). Model pembelajaran di abad ke 21. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 939-955. <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2446>
- Ardiani, K. E. (2022). Multimedia pembelajaran interaktif berorientasi teori belajar Ausubel pada muatan IPA materi sumber energi. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 26-35. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45159>
- Arlina, A., Anwar, S., & Saleh, M. (2019). Hakikat & prinsip metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 292-300.
- Fadli, M., Budi, A., Ahmad, Z., Duta, R., & Yusuf, Y. (2024). Analisis penggunaan Quizizz dalam mengevaluasi aspek kognitif PAI di SMP Muhammadiyah Imam Syuhodo. *Jurnal Inovasi Global*, 2(7). <https://jig.rivierapublishing.id/index.php/rv/article/view/128>
- Fudholi, A., & Haerudin, H. (2023). Efektivitas media aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada era merdeka belajar. *Jurnal Sekolah Dasar*, 8(2). <https://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/PGSD/article/view/5692>
- Habibah, H. (2023). Inovasi pendidikan dalam upaya memajukan pendidikan di Indonesia abad 21. *Universitas Lambung Mangkurat*, 1-9.
- Kartika, L., Novianti, W., & Khairun Nizar, M. A. (2024). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran PAI berbasis teknologi pendidikan di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Kab. Serdang Bedagai. At-Tarbiyah: *Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1). <https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/133>
- Nuramanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamet, S. (2020). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Bestari | *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17(1), 117. <https://doi.org/10.36667/bestari.v17i1.474>
- Suhendri, S. (2023). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah. *Jurnal Pendidikan*, 11, 1058-1066.

Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran daring di era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>