ALSYS
Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan

e-ISSN : 2808-540X
p-ISSN : 2808-7119

Terindeks: Copernicus, Sinta 5, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/alsys.v5i4.6075

PENERAPAN ASESMEN SUMATIF BERBASIS *QUIZIZZ* PADA MATERI RUKHSAH

The Implementation of Quizizz-Based Summative Assessment on the Topic of *Rukhsah*

Farandika Nanda Pratama[1], Muhammad Shobirin[2], Fitra Irpandi[3]
[1,2]UIN Sunan Kudus, Indonesia; [3]Albukhory International University, Malaysia
farandika36@student.iainkudus.ac.id; muhammad_shobirin@iainkudus.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 18, 2025	May 16, 2025	May 28, 2025	Jun 2, 2025

Abstract

This study is motivated by the limited use of technology-based assessment media in Islamic Religious Education (Pendidikan Agama Islam/PAI), particularly on the topic of *rukhsah*, at SMP Negeri 1 Kudus. The aim of the research is to analyze the implementation of summative assessment using Quizizz to enhance student engagement and understanding of the material. A qualitative approach with a phenomenological design was employed, involving 27 students from Class 7H as subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings show that the use of Quizizz as a digital summative assessment tool creates a competitive, enjoyable, and interactive learning environment. Features such as randomized questions, time limits, automated scoring, and appealing visual design were found to boost students' motivation and participation in the assessment process. Feedback from both teachers and students indicated that ease of access and time efficiency are key advantages of the platform. Despite technical challenges such as limited devices and internet connectivity, Quizizz-based assessments remained effective when supported by proper technical planning. This study contributes to the

AlSys is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

development of digital summative assessments in PAI learning and recommends the expansion of formative and diagnostic assessments using similar platforms to foster a more adaptive, engaging, and meaningful learning experience in alignment with the *Kurikulum Merdeka* framework.

Keywords: Summative Assessment; Quizizz; Islamic Religious Education Learning; Digital PAI; *Kurikulum Merdeka*

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya pemanfaatan media asesmen berbasis teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada materi rukhsah di SMP Negeri 1 Kudus. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan asesmen sumatif berbasis *Quizizz* dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologis dan melibatkan 27 siswa kelas 7H sebagai subjek. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai media asesmen sumatif digital menciptakan suasana pembelajaran yang kompetitif, menyenangkan, dan interaktif. Fitur-fitur seperti pengacakan soal, waktu pengerjaan, skor otomatis, dan tampilan visual menarik terbukti meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses asesmen. Tanggapan guru dan siswa juga menunjukkan bahwa kemudahan akses dan efisiensi waktu menjadi keunggulan utama platform ini. Meskipun terdapat kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan jaringan internet, asesmen berbasis *Quizizz* tetap efektif dengan dukungan perencanaan teknis yang baik. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan asesmen sumatif digital dalam pembelajaran PAI dan merekomendasikan pengembangan asesmen formatif serta diagnostik berbasis platform serupa untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih adaptif, menyenangkan, dan bermakna dalam kerangka Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: Asesmen Sumatif; *Quizizz*; Pembelajaran PAI; PAI Digital; Kurikulum Merdeka

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi utama dalam pembangunan suatu bangsa sebab kualitas sumber daya manusia yang unggul sangat ditentukan oleh sistem pendidikan yang diterapkan (Pratama, Jannah, et al., 2025). Selain itu, dengan pendidikan menjadi suatu proses yang bertujuan menciptakan kondisi belajar yang mendukung agar siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi dirinya secara maksimal (Jannah & Pratama,

2025). Pemerintah telah mengupayakan peningkatan kualitas pendidikan nasional melalui berbagai kebijakan dan program, tetapi kenyataannya mutu pendidikan di Indonesia masih tertinggal dibandingkan dengan sejumlah negara lain. Faktor-faktor yang menghambat kemajuan pendidikan meliputi peran guru, kesiapan siswa, kondisi sarana prasarana, serta finansial sekolah (Kurniawati, 2022).

Dengan demikian, inovasi dalam pembelajaran terutama melalui pemanfaatan teknologi dalam fenomena ini menjadi kebutuhan mendesak sebab transformasi pendidikan di Indonesia tercermin dari perubahan kurikulum yang telah terjadi sebanyak lebih dari sepuluh kali sejak kemerdekaan (Indriyani & Jannah, 2023). Kurikulum Merdeka sebagai kebijakan terkini dirancang untuk memberikan keleluasaan kepada satuan pendidikan dalam menyusun kurikulum operasional dan perangkat ajar yang sesuai dengan karakteristik, konteks, dan kebutuhan peserta didik (Candrasari & Munandar, 2023). Dalam konteks ini, guru dituntut merancang pembelajaran secara adaptif dan inovatif, salah satunya melalui pemetaan kebutuhan siswa serta penerapan asesmen yang relevan baik secara kognitif maupun non-kognitif.

Asesmen menjadi komponen penting dalam pembelajaran karena berfungsi untuk memperoleh gambaran menyeluruh tentang pengukuran pemahaman, sikap, dan keterampilan peserta didik berdasarkan tujuan pembelajaran (Martatiyana & Madani, 2023). Kurikulum Merdeka mengenalkan dua jenis asesmen, yakni formatif dan sumatif (Ardianti & Amalia, 2022). Hal ini selaras dengan Buku "Panduan Pembelajaran dan Asesmen: Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah" terbitan Kemendikbud Tahun 2022 bahwa terdapat asesmen formatif dan sumatif dalam Kurikulum Merdeka (Tim Penyusun, 2022).

Asesmen formatif dilakukan selama proses pembelajaran untuk memberikan umpan balik dan perbaikan, sedangkan asesmen sumatif dilakukan di akhir pembelajaran untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran secara menyeluruh (Mega & Madani, 2023). Asesmen dapat dilakukan melalui berbagai bentuk seperti tugas harian, kuis singkat, diskusi kelompok, atau penilaian oleh teman sejawat. Tujuan utama dari asesmen ini ialah memberikan umpan balik yang membantu siswa dalam memperbaiki pemahaman mereka secara bertahap dan mendukung peningkatan hasil belajar. Sementara itu, asesmen sumatif digunakan untuk mengambil keputusan akhir setelah materi tertentu selesai disampaikan terkait pemberian nilai, kelulusan bab tertentu, atau menilai sejauh mana efektivitas

keseluruhan suatu program pembelajaran. Bentuk umum dari evaluasi sumatif meliputi penilaian akhir bab, penilaian tengah semester, penilaian akhir semester, ujian akhir sekolah, atau ujian berskala nasional (Damayanti et al., 2022).

Namun, fenomena di lapangan seperti di SMP 1 Kudus masih ditemukan tantangan seperti menurunnya tingkat pemahaman siswa yang berpengaruh pada hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran akibat penggunaan media asesmen yang monoton dan kurang menarik (Asshidiq & Rahmawati, 2024). Padahal keberadaan asesmen berperan penting dalam mengukur pemahaman siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar (Maemonah, 2018). Hal ini menjadi indikasi penting bagi peniliti bahwa pengembangan media asesmen yang kreatif dan berbasis teknologi perlu dikaji lebih dalam agar dapat menunjang pemahaman siswa secara optimal.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Hikmah, 2021) menunjukkan asesmen sering kali dilakukan secara konvensional yakni dengan menggunakan soal yang terdapat dalam buku paket tanpa mempertimbangkan variasi gaya belajar siswa. Model ini dinilai kurang mampu mengukur kompetensi secara komprehensif. Oleh karena itu, diperlukan asesmen yang lebih interaktif dan adaptif. Salah satu media yang potensial yakni dengan menghadirkan asesmen sumatis berbasis *Quizizz* oleh peneliti.

Sementara (Sunaryati et al., 2024) mengungkapkan bahwa *Quizizz* berbasis game ini memungkinkan guru melakukan penilaian secara cepat, akurat, dan menyenangkan. (Zulpina, 2022) turut menyatakan bahwa *Quizizz* memiliki fitur-fitur seperti penyisipan gambar, pengaturan soal acak, dan laporan hasil kuis yang dapat diunduh dalam format Excel, sehingga memudahkan guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa.

Selanjutnya studi oleh (Pakudu & Rizal, 2024) juga mendukung bahwa Quizizz layak digunakan sebagai media pembelajaran dan asesmen pada era digital, karena mampu menggabungkan unsur edukatif, hiburan, dan kompetisi secara seimbang. Meski demikian, belum ada kajian yang membahas asesmen sumatif berbasis Quizizz pada materi rukhsah dalam pembelajaran PAI.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan (gap) dengan mengkaji penerapan asesmen sumatif berbasis Quizizz pada materi rukhsah di jenjang SMP. Kajian ini juga menawarkan kebaruan karena memfokuskan pada penggunaan asesmen digital dalam konteks pendidikan agama Islam yang selama ini cenderung belum banyak disentuh di SMP 1 Kudus. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk

menganalisis penerapan asesmen sumatif berbasis Quizizz pada materi rukhsah serta menganalisis kelebihan dan kekurangan penerapan asesmen sumatif berbasis Quizizz pada materi rukhsah.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologis (Anshori et al., 2022). Pendekatan ini dipilih karena dinilai paling relevan untuk menggali fenomena-fenomena lapangan secara mendalam pada proses penerapan asesmen sumatif berbasis Quizizz materi rukhsah, sekaligus mengevaluasi kelebihan serta tantangan yang muncul dalam praktiknya di sekolah (Pratama, Nugroho, et al., 2025). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman kontekstual dan utuh terhadap fenomena yang sedang diteliti melalui keterlibatan langsung di lokasi penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP 1 Kudus dengan subjek sebanyak 27 peserta didik kelas 7 yang sedang mempelajari materi Rukhsah pembelajaran PAI. Pelaksanaan asesmen dilakukan menggunakan platform *Quizizz* yang dijadikan sebagai alat evaluasi asesmen sumatif dalam akhir proses pembelajaran materi Rukhsah.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi (Pratama, Sanusi, et al., 2025). Observasi dilakukan secara langsung saat pelaksanaan asesmen berlangsung untuk mencatat interaksi siswa, respons terhadap penggunaan *Quizizz*, serta dinamika pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru PAI dan beberapa siswa untuk mendapatkan informasi lebih rinci terkait respon, kelebihan, serta kendala penggunaan *Quizizz* dalam asesmen sumatif. Sementara dokumentasi meliputi tangkapan layar aktivitas kuis, laporan hasil *Quizizz*, serta catatan guru mengenai ketercapaian tujuan pembelajaran.

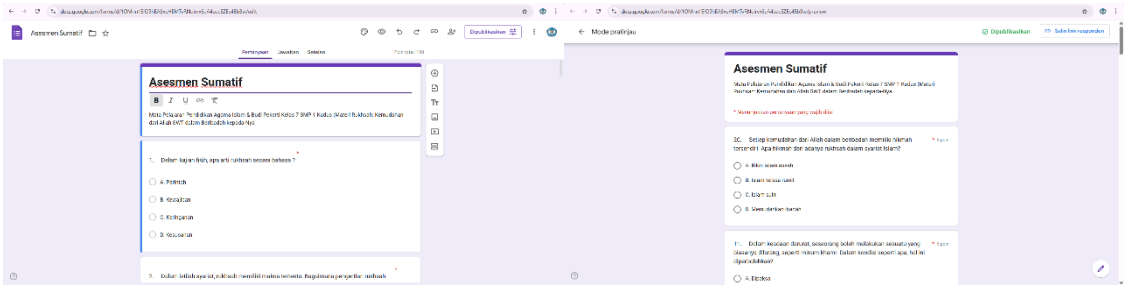
Data yang terkumpul dianalisis melalui tiga tahap utama, yakni: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Ahmad et al., 2024). *Pertama*, peneliti menyeleksi dan merangkum data hasil observasi dan wawancara sesuai dengan fokus permasalahan penelitian. *Kedua*, data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif agar lebih mudah dianalisis. *Ketiga*, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan pola atau kecenderungan temuan yang relevan dengan rumusan masalah.

HASIL

Penerapan Asesmen Sumatif Berbasis Quizizz pada Materi Rukhsah

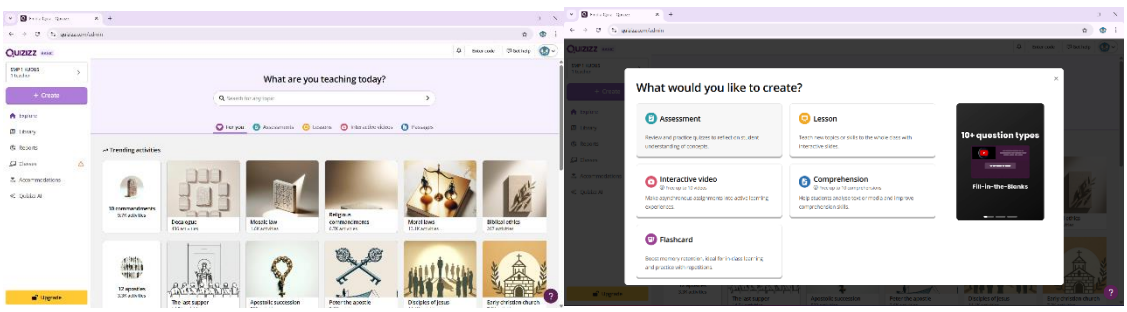
Dalam proses pembelajaran fikih pada materi Rukhsah di kelas 7H SMP 1 Kudus, peneliti mengamati penerapan asesmen sumatif berbasis *Quizizz* dalam praktik mengajar oleh peneliti di lapangan yang cukup menarik perhatian. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi Rukhsah yang telah diajarkan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada saat pelaksanaan asesmen, terlihat siswa cukup antusias saat mengerjakan kuis yang disajikan sebanyak 20 butir pertanyaan dalam bentuk asesmen sumatif tersebut.

Salvi Immawan selaku guru PAI menjelaskan, "Saya dulu pernah menggunakan *Quizizz* tetapi belum begitu tahu dengan detail fitur-fiturnya karena yang jadi prioritas ya tampilannya menarik dan bisa langsung terlihat siapa siswa yang cepat dan tepat dalam menjawab. Jadi siswa-siswa lebih termotivasi dan tidak bosan." Guru tersebut juga menunjukkan apresiasinya kepada peneliti mengenai proses bagaimana membuat soal kuis yang peneliti lakukan melalui *Google Form* terlebih dahulu agar lebih cepat.

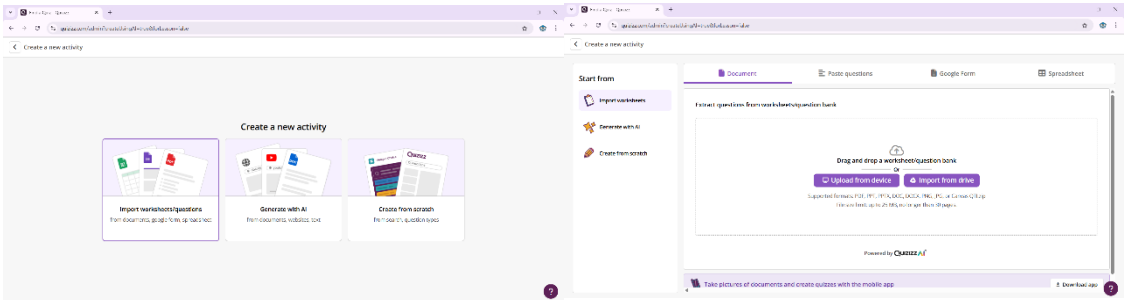


Gambar 1 Pembuatan Soal Melalui Google Form

Kemudian ketika file asesmen sumatif dari Google Form sudah jadi bisa di masukkan ke *Quizizz* dengan masuk ke kolom "Create" lalu klik "Asesment" dan "Import Worksheet/Questions". Setelah itu *upload* hasil file asesmen sumatif tadi ke kolom yang sudah disediakan.

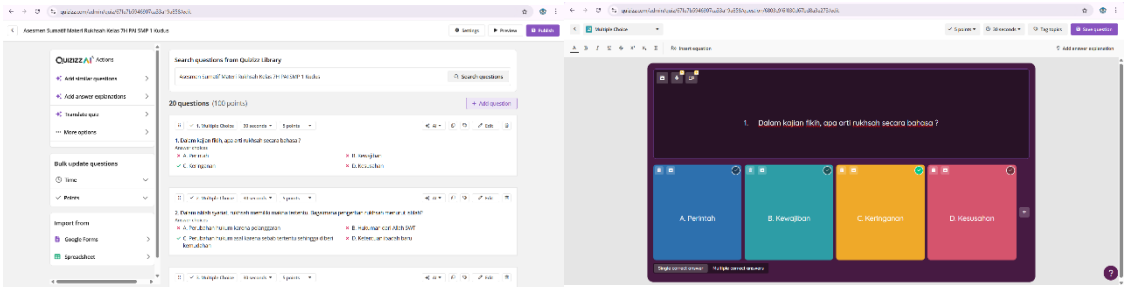


Gambar 2 Alur Memasukkan File Asesmen Sumatif Google Form



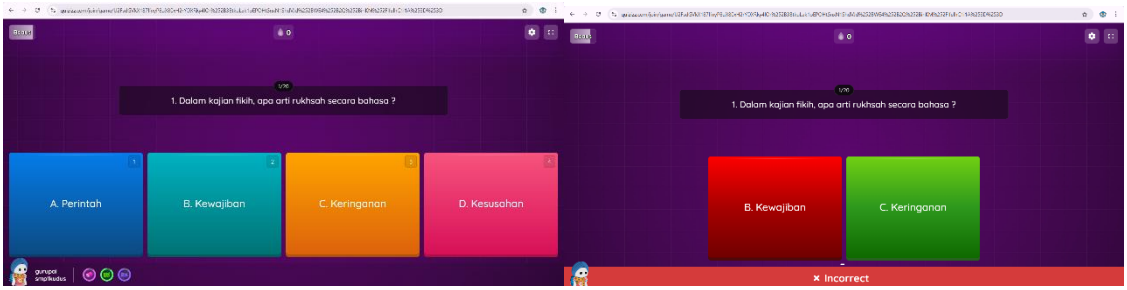
Gambar 3 Alur Memasukkan File Asesmen Sumatif Google Form

Setelah file diuploud, disini peneliti bisa melanjutkan ke tahap pengeditan sesuai dengan keinginan mulai dari bentuk soal, waktu, nilai poin, maupun yang lainnya. Ketika selesai mengetik klik "Save Questions" dan "Publish"



Gambar 4 Finalisasi Mengedit Asesmen Sumatif Melalui Quizizz

Kemudian peneliti membagikan kode permainan asesmen sumatif melalui *Quizizz* kepada siswa untuk dapat mengaksesnya melalui tautan https://quizizz.com/join atau kode yang tertera pada Quizizz ketika dimulai oleh peneliti. Selama kegiatan berlangsung, peneliti mengobservasi dan mencatat bahwa siswa terlebih dahulu diarahkan untuk mengaktifkan jaringan internet, lalu masuk ke laman *Quizizz* menggunakan kode yang diberikan. Setelah berhasil masuk, siswa diminta mengisi nama sesuai ketentuan dan langsung diarahkan pada tampilan kuis yang sudah disusun. Adapun tampilan melalui laptop ketika siswa mengerjakan asesmen sumatif ini ialah sebagai berikut:



Gambar 4 Tampilan Mengerjakan Asesmen Sumatif Melalui Quizizz

Dalam dokumentasi yang dikumpulkan, tampak bahwa setiap soal yang ditampilkan memiliki batasan waktu tertentu. Siswa yang dapat menjawab dengan benar dan dalam waktu yang cepat akan memperoleh nilai lebih tinggi. "Saya suka pakai Quizizz karena seperti main game. Terus bisa lihat ranking kita langsung," ujar salah satu siswa yang ditemui seusai kegiatan. Kesan seru dan kompetitif tampak jelas dari ekspresi wajah mereka saat peringkat langsung muncul di layar ponsel masing-masing.

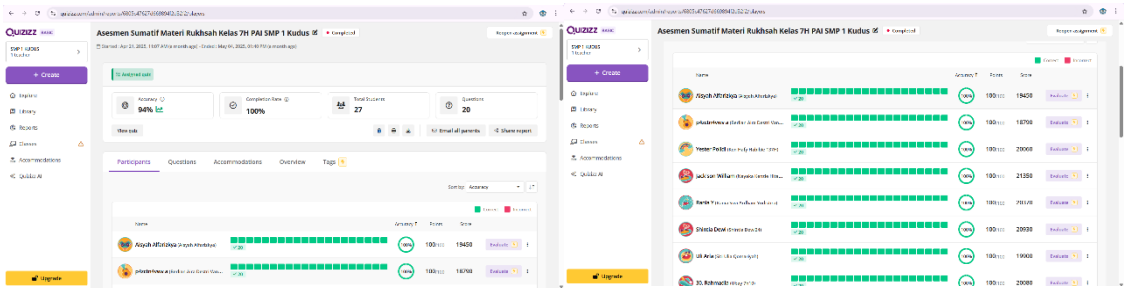
Pada sesi wawancara, guru juga menyampaikan bahwa *Quizizz* ini mempermudah mereka dalam melakukan evaluasi asesmen sumatif. "Setelah siswa selesai, ternyata bisa langsung unduh nilai mereka ya, bahkan bisa langsung disimpan di Google Drive. Jadi tidak perlu lagi koreksi manual satu per satu," ungkapnya. Hal ini tentu sangat membantu dalam hal efisiensi waktu dan ketepatan penilaian.

Asesmen ini diikuti oleh 27 siswa. Dari hasil dokumentasi, diketahui bahwa sebagian besar siswa dapat mengikuti kegiatan dengan lancar. Namun, ada tiga siswa yang mengalami kendala. Satu siswa tidak membawa ponsel, satu lagi belum bisa masuk karena akun *Google* di ponselnya diproteksi oleh orang tua, dan satu siswa mengalami gangguan sinyal serta tidak memiliki kuota internet yang cukup. Meski demikian, peneliti berusaha memberikan solusi dengan meminjamkan dua ponsel dari peneliti dan rekannya serta satu ponsel milik guru.

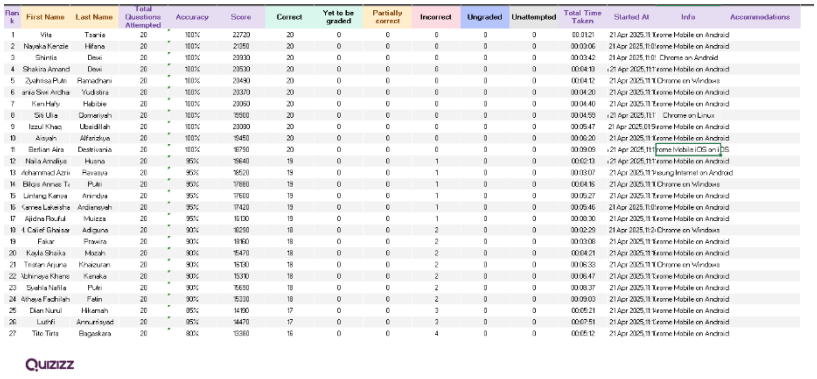


Gambar 5 Proses Pelaksanaan Asesmen Sumatif Melalui Quizizz

Dari 27 siswa, sebagian besar berhasil menjawab soal-soal dengan baik, bahkan beberapa siswa memperoleh skor sempurna. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi Rukhsah cukup tinggi setelah mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya.



Gambar 6 Tampilan Skor Quizizz



Gambar 7 Tampilan Skor Melalui Google Drive/Excel

Di akhir kegiatan, guru menyampaikan bahwa nilai dari quiz ini akan menjadi salah satu komponen dalam penilaian sumatif siswa. Melalui penerapan media *Quizizz*, kegiatan asesmen terasa lebih hidup dan interaktif sehingga tidak hanya dapat melihat kemampuan siswa secara objektif, tetapi juga dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan. Selanjutnya guru menyampaikan harapannya kepada peneliti, "Kalau bisa, ke depan bukan cuma ujian saja pakai *Quizizz*, tapi latihan soal sehari-hari juga supaya anak-anak tambah semangat."

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam asesmen sumatif pada materi Rukhsah memberikan dampak positif dalam hal keterlibatan siswa, kemudahan penilaian bagi guru, dan peningkatan motivasi belajar serta hasil belajar mereka. Media digital berbasis permainan ini menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital saat ini.

Kelebihan dan Kekurangan Penerapan Asesmen Sumatif Berbasis Quizizz Pada Materi Rukhsah

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan guru, serta dokumentasi selama pelaksanaan asesmen sumatif berbasis *Quizizz* pada materi Rukhsah di kelas 7H SMP 1

Kudus, ditemukan sejumlah kelebihan dan kekurangan dari penerapan media ini dalam proses evaluasi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 1 Kelebihan dan Kekurangan

Penerapan Asesmen Sumatif Berbasis Quizizz Pada Materi Rukhsah

Kelebihan	▪ Peningkatan antusiasme dan partisipasi ▪ Memudahkan proses asesmen ▪ Visual dan tampilan menarik ▪ Meningkatkan pemahaman
Kekurangan	▪ Keterbatasan perangkat ▪ Keterbatasan internet ▪ Proteksi orang tua terhadap email miliknya

Salah satu kelebihan utama yang tampak dari penerapan *Quizizz* adalah meningkatnya antusiasme dan partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan asesmen sumatif. *Quizizz* menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan karena menggabungkan elemen permainan seperti avatar, musik, timer, dan papan peringkat secara langsung. Hal ini disampaikan oleh salah satu siswa, "Seneng pakai *Quizizz*, kayak main game. Jadi enggak tegang waktu ngerjain soal."

Guru PAI yang menjadi narasumber juga mengakui bahwa *Quizizz* memberikan kemudahan dalam proses penilaian. "Nilai siswa langsung muncul, bahkan bisa langsung diunduh dan arsipkan di *Google Drive*. Ini sangat mempermudah dan menghemat waktu," ujar beliau. Hasil dari asesmen pun dapat diunduh dalam bentuk file *spreadsheet* atau *Excel* yang memuat rekap nilai tiap siswa secara rinci termasuk waktu pengerjaan dan jawaban yang benar maupun salah.

Selain itu, dari sisi visual dan tampilan *Quizizz* ini dinilai sangat menarik dan ramah siswa. Warna yang cerah, tampilan soal yang terstruktur, serta waktu pengerjaan yang disesuaikan membuat siswa lebih fokus dalam menyelesaikan soal. Guru juga menambahkan bahwa media ini dapat digunakan untuk melatih kecepatan dan ketepatan berpikir siswa, karena setiap soal memiliki batas waktu tertentu.

Dalam konteks pembelajaran fikih, khususnya materi Rukhsah, penggunaan *Quizizz* juga dinilai mampu memperkuat pemahaman siswa. Soal-soal yang disusun dalam *Quizizz* mengarah pada pemahaman konsep sehingga siswa tidak hanya menghafal, tetapi benar-benar memahami situasi dan kondisi yang termasuk dalam bentuk rukhsah dalam ibadah.

Meski demikian, penerapan asesmen dengan *Quizizz* juga tidak lepas dari kendala dan kekurangan. Ketersediaan perangkat dan koneksi internet menjadi tantangan utama. Dari 27 siswa yang mengikuti asesmen, terdapat tiga siswa yang mengalami kesulitan. Satu siswa tidak membawa ponsel, satu lainnya terkendala izin akun *Google* karena proteksi dari orang tua, dan satu siswa mengalami gangguan sinyal serta tidak memiliki kuota internet. Disini peneliti mengantisipasi dengan meminjamkan ponsel yang dimiliki peneliti dan rekannya serta guru dalam menghadapi kendala ini.

Kendala lain yang diamati adalah tingkat konsentrasi siswa yang bisa terganggu dengan adanya papan kompetitif dalam *Quizizz*. Beberapa siswa terlihat lebih fokus melihat papan peringkat dibandingkan memperhatikan isi soal. Meski unsur kompetisi mendorong semangat, namun pada beberapa siswa dapat menjadi tekanan tersendiri yang berdampak pada konsentrasi. Akan tetapi, dalam penerapan *Quizizz* ini peneliti mengantisipasi dengan tidak menampilkan papan peringkat sehingga siswa bisa focus dalam mengerjakan dan akhirnya hasil belajar mereka terbukti memuaskan.

Selain itu, asesmen melalui *Quizizz* memerlukan perencanaan teknis yang matang. Guru harus memastikan seluruh siswa memiliki akses perangkat dan jaringan, serta menyiapkan alternatif apabila terdapat siswa yang tidak bisa mengikuti asesmen secara daring. Dengan demikian secara keseluruhan, penerapan asesmen sumatif berbasis *Quizizz* pada materi Rukhsah menunjukkan potensi yang sangat baik dalam meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran. Meskipun masih terdapat beberapa kekurangan, namun dengan perencanaan yang tepat dan dukungan infrastruktur yang memadai, *Quizizz* dapat menjadi solusi inovatif dalam mendukung proses pembelajaran PAI yang lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan perkembangan zaman.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa asesmen sumatif berbasis *Quizizz* pada materi rukhsah di SMP 1 Kudus memberikan pengalaman evaluasi yang menyenangkan sekaligus efektif. Siswa tidak hanya menunjukkan partisipasi aktif, tetapi juga merasa tertantang dan termotivasi dalam menjawab soal karena suasana kuis yang menyerupai permainan. Temuan ini selaras dengan penelitian (Muljanah et al., 2024) yang mengungkap bahwa platform digital seperti *Quizizz* mampu meningkatkan kepuasan siswa dalam pelaksanaan asesmen (ujian) karena karakteristiknya yang interaktif dan ramah pengguna.

Penerapan *Quizizz* dalam konteks asesmen sumatif menunjukkan bahwa aplikasi ini tidak sekadar media kuis, melainkan juga sebagai alat ukur ketercapaian pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21. Dalam hal ini sejalan dengan penelitian (Rahmat et al., 2025) yang menekankan pentingnya inovasi media pembelajaran yang memanfaatkan platform digital seperti *Google Classroom*. Hal ini seperti halnya penggunaan *Quizizz* sebagai platform digital untuk menciptakan pembelajaran yang fleksibel dan bermakna. Dengan demikian, Asesmen Sumatif Berbasis *Quizizz* yang dilaksanakan peneliti ini terbukti mampu menjawab tantangan evaluasi pembelajaran modern.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga memperkuat temuan (Regita et al., 2024) yang menunjukkan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi digital dalam meningkatkan efisiensi dan kualitas asesmen. *Quizizz* sebagai platform asesmen berbasis game bisa memberikan hasil kuantitatif secara langsung, memungkinkan guru mengevaluasi capaian siswa secara cepat dan tepat. Dalam konteks materi rukhsah yang menuntut pemahaman siswa bisa diakomodasi dengan fitur-fitur *Quizizz* seperti timer, skor real-time, dan soal acak menjadi nilai tambah dalam mengukur kompetensi siswa secara menyeluruh.

Penelitian ini juga sejalan dengan (Santo et al., 2024) yang membuktikan bahwa asesmen formatif berbasis *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Meskipun penelitian ini berfokus pada asesmen sumatif, tetapi kehadiran media asesmen berbasis digital memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan tidak membebani sehingga penilaian menggunakan *Quizizz* berhasil membuat siswa lebih terlibat, bahkan untuk materi seperti rukhsah yang dianggap awam bagi mereka menurut pernyataan guru PAI disana.

Selain itu, penerapan *Quizizz* ini turut membuat kondisi belajar kompetitif yang sehat di kelas. Hal ini diperkuat oleh studi (Alyadani et al., 2024) dan (Nirwana et al., 2024) yang menunjukkan bahwa media digital seperti *Quizizz* efektif digunakan dalam model pembelajaran berbasis masalah melaui pertanyaan-pertanyaan yang disajikan di *Quizizz* karena mendukung kemampuan berpikir kritis siswa. Ketika diterapkan pada asesmen sumatif materi rukhsah, *Quizizz* membantu siswa menginternalisasi konsep-konsep fikih secara lebih mendalam melalui soal yang variatif.

Namun, penelitian ini juga mengakui adanya tantangan teknis dalam penerapannya seperti keterbatasan perangkat dan akses internet. Hal ini senada dengan temuan (Salsabila et al., 2020) dan (Suharsono, 2020) yang mencatat bahwa kendala teknis seperti perangkat siswa, sinyal, serta literasi digital masih menjadi hambatan utama dalam pemanfaatan

Quizizz secara merata. Oleh karena itu, kesiapan sarpras dan dukungan pihak sekolah perlu diperhatikan untuk mengoptimalkan pemanfaatan *Quizizz* sebagai media asesmen.

Dengan demikian, asesmen sumatif berbasis *Quizizz* tidak hanya berkontribusi dalam meningkatkan kualitas evaluasi, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih adaptif, kreatif, dan menyenangkan. Pembelajaran agama yang sebelumnya cenderung konvensional dan membosankan kini dapat diperkaya melalui pemanfaatan teknologi interaktif yang mengakomodasi kebutuhan generasi digital saat ini. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis terhadap pengembangan asesmen PAI dan menjadi pijakan awal bagi studi lanjutan mengenai asesmen berbasis teknologi dalam pembelajaran agama Islam terutama dalam pembelajaran PAI dengan elemen Fikih seperti materi Rukhsah.

Meski hasil penelitian ini menunjukkan bahwa asesmen sumatif berbasis *Quizizz* memberikan dampak positif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi Rukhsah, namun terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diakui oleh peneliti. *Pertama*, ruang lingkup penelitian ini terbatas hanya pada satu kelas yakni kelas 7H SMP 1 Kudus berjumlah 27 siswa. Hal ini tentu memengaruhi generalisasi temuan ke kelas atau sekolah lain yang memiliki karakteristik berbeda. *Kedua*, keterbatasan teknis seperti perangkat siswa yang tidak memadai, akses internet yang kurang stabil, dan kendala proteksi akun *Google* dari orang tua menjadi hambatan selama pelaksanaan asesmen. Hal ini berdampak pada partisipasi siswa secara penuh dan menimbulkan potensi bias hasil asesmen terutama bagi siswa yang tidak dapat mengakses kuis secara optimal.

Ketiga, keterlibatan guru dalam proses penyusunan dan integrasi soal ke platform *Quizizz* masih perlu pendampingan lebih lanjut sebab guru cenderung belum sepenuhnya memahami seluruh fitur yang ditawarkan *Quizizz* seperti halnya Salvi Immawan selaku guru PAI disini sehingga penggunaan aplikasi belum dimaksimalkan secara menyeluruh. *Keempat*, penelitian ini bersifat kualitatif dan berfokus pada pengalaman dan persepsi guru serta siswa, maka hasilnya bersifat kontekstual dan tidak dapat digeneralisasikan secara luas tanpa penelitian lanjutan yang bersifat kuantitatif atau berskala besar. Dengan mempertimbangkan keterbatasan-keterbatasan ini, diharapkan studi lanjutan dapat memperluas cakupan kelas, meningkatkan kesiapan teknis infrastruktur digital, serta melibatkan lebih banyak guru untuk menguji keberlanjutan penggunaan *Quizizz* dalam asesmen PAI maupun mata pelajaran lain secara lebih menyeluruh.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan asesmen sumatif berbasis *Quizizz* pada materi rukhsah di SMP 1 Kudus memberikan dampak positif terhadap peningkatan partisipasi dan motivasi belajar siswa. *Quizizz* tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang kompetitif, menyenangkan, dan interaktif. Hasil menunjukkan bahwa fitur-fitur interaktif dalam *Quizizz* membantu siswa memahami materi rukhsah secara lebih baik dan mendorong keterlibatan aktif selama asesmen. Studi ini berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam konteks asesmen digital pada pembelajaran PAI.

Temuan ini memberikan kontribusi utama yakni mengintegrasikan pendekatan teknologi dalam evaluasi sumatif yang sebelumnya didominasi metode konvensional hanya sebatas menggunakan buku paket atau LKS pada pembelajaran PAI di sekolah ini dan masih jarang mengintergrasikan teknologi dalam asesmen sehingga kajian ini membuka wacana baru dalam pengembangan model asesmen yang adaptif terhadap karakteristik siswa abad 21 yang melek teknologi. Berdasarkan penelitian ini, direkomendasikan untuk melakukan studi lanjutan yang lebih luas dengan cakupan siswa dan mata pelajaran yang lain. Selain itu, eksplorasi integrasi *Quizizz* dalam asesmen formatif maupun diagnostik kognitif juga dapat menjadi fokus pengembangan berikutnya untuk menciptakan sistem evaluasi pembelajaran PAI yang lebih menyenangkan dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, N., Pratama, F. N., & Jannah, M. (2024). Digitalization of PAI Learning Based on ICT Technology Integration with Multiple Intelligences Approach. *ICIE: International Conference on Islamic Education*, *4*(1), Article 0. https://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/ICIE/article/view/937

Alyadani, S., Sofyan, D., & Nurlaela, E. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *10*(1), Article 1. https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.2760

Anshori, H. A. A., Baharun, H., Hamada, S. E., & Hasanah, N. (2022). Digital Literacy Culture In Milenial Students At Boarding Schools. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *6*(2), Article 2.

Ardianti, Y., & Amalia, N. (2022). Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka dalam Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *6*(3), Article 3. https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.55749

Asshidiq, F., & Rahmawati, L. E. (2024). Quizizz Application as a Media for Indonesian Learning Assessment Text Report Observation Results. *Prosiding University Research Colloquium*, *19*, 69–77. https://www.repository.urecol.org/index.php/proceeding/article/view/2802

Candrasari, P., & Munandar, K. (2023). Pemanfaatan Media Quizizz pada Asesmen Sumatif Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Gaya Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biologi*, *1*(2), 1–10. https://doi.org/10.47134/biology.v1i2.1960

Damayanti, A. M., Daryono, & Rayanto, Y. H. (2022). *Evaluasi Pembelajaran*. Basya Media Utama.

Hikmah, S. N. A. (2021). Pengembangan Instrumen Asesmen Keterampilan Menulis Teks Eksposisi. *Jurnal Tarbiyatuna: Jurnal Kajian Pendidikan, Pemikiran Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, *2*(01), 59–69. https://doi.org/10.30739/tarbiyatuna.v2i01.975

Indriyani, I., & Jannah, R. (2023). Persiapan Implementasi Kurikulum Merdeka: Preparation for the Implementation of the Independent Curriculum. *PROSPEK*, *2*(2), Article 2. https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/prospek/article/view/2624

Jannah, M., & Pratama, F. N. (2025). Analisis Relevansi Materi Jual Beli, Khiyar, Qirad, Riba dalam Bahan Ajar MTS berdasarkan Perspektif Taksonomi Bloom. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, *15*(1), Article 1. https://doi.org/10.22373/jm.v15i1.24455

Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal*, *13*(1), 1–13. https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.765

Maemonah. (2018). *Asesmen Pembelajaran*. PGMI Press UIN SUKA.

Martatiyana, D. R., & Madani, F. (2023). Penerapan Asesmen Autentik dalam Praktikum IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *6*(4), Article 4. https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7291

Mega, A. M. P., & Madani, F. (2023). Analisisis Assesmen Autentik Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *6*(2), Article 2. https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5659

Muljanah, E., Waruwu, A. L., Syahputra, F. R. H., Abida, J., & Wulandari, A. (2024). Analisis Kepuasan Siswa terhadap Penggunaan Platform E-Learning dalam Pelaksanaan Ujian di SMPN 1 Taman. *ALSYS*, *5*(1), Article 1. https://doi.org/10.58578/alsys.v5i1.4380

Nirwana, S., Azizah, M., & Hartati, H. (2024). Analisis Penerapan Problem Based Learning berbantu Quizizz pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*(1), Article 1. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.396

Pakudu, R., & Rizal. (2024). Development of Interactive Learning Media Based on Quizizz Games. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, *4*(1), Article 1. https://doi.org/10.47918/jeac.v4i1.1641

Pratama, F. N., Jannah, M., & Irpandi, F. (2025). The Role of Students in Strengthening Religious Moderation through Islamic Religious Education in Indonesia. *PALAPA: Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, *13*(1), 1–19. https://doi.org/10.36088/palapa.v13i1.5656

Pratama, F. N., Nugroho, P., Zakaria, A. R., Rohmatulloh, N. D., & Muna, L. R. (2025). Strategi Manajemen Branding Sekolah Berbasis Pesantren: Pendekatan Inovatif Untuk Meningkatkan Daya Saing Pendidikan. *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, *8*(1), Article 1. https://doi.org/10.58401/dirasah.v8i1.1641

Pratama, F. N., Sanusi, S., & Irpandi, F. (2025). Inovasi Pembelajaran PAI melalui Penerapan Metode Talking Stick pada Materi Gibah dan Tabayun di SMP 1 Kudus. *ANWARUL*, *5*(3), Article 3. https://doi.org/10.58578/anwarul.v5i3.5556

Rahmat, F., Purwantono, P., Nurdin, H., & Putra, R. P. (2025). Efektivitas Pembelajaran Blended Learning dengan Menggunakan Google Classroom. *ALSYS*, *5*(2), Article 2. https://doi.org/10.58578/alsys.v5i2.4829

Regita, R., Al-Husein, M. H., Alam, M. N., & Inayati, N. L. (2024). Penerapan Evaluasi Pembelajaran PAI dan Bahasa Arab dengan Tes Tertulis melalui Media Scola Digital Learning Manajemen System (LMS) di SMA Muhammadiyah Al-Kautsar PK Kartasura. *ALSYS*, *4*(1), Article 1. https://doi.org/10.58578/alsys.v4i1.2471

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, *4*(2), Article 2. https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605

Santo, M. R. S., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2024). Pengaruh Penerapan Media Asesmen Formatif Berbasis Quizizz Paper Mode Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran PAI BP. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *6*(2), Article 2. https://doi.org/10.31949/am.v6i2.10127

Suharsono, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pelatihan Dasar Cpns Kemenkeu Generasi Milenial. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, *11*(1), 60–66. https://doi.org/10.31764/paedagoria.v11i1.1915

Sunaryati, T., Kurniari, B., Nurhaliza, N., Safitri, I., & Lestari, N. A. (2024). Analisis Pemanfaatan Quiziz Sebagai Solusi Dalam Evaluasi Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(3), Article 3. https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.16976

Tim Penyusun. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen: Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Kementerian Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Zulpina, Z. (2022). Quizizz, Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab Online Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(3), Article 3. https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1089