

Penerapan Teknologi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadits

Wildan Rahmawan¹, Meidi², Aisyah Nur Dalimunthe³, Wimra Sahara⁴

wildanrahmawan23@gmail.com¹, medialbar123@gmail.com²,

aisyahnurdalimunthe7@gmail.com³, wimrasaharabtr10@gmail.com⁴

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal, Sumatera Utara, Indonesia^{1,2,3,4}

ARTICLE INFO

Article history:

Received, 15 November 2022

Revised, 28 November 2022

Accepted, 30 November 2022

Keywords:

Quizizz technology, Idgham

Material, Learning Outcomes

Conflict of Interest:

None

Funding:

None

ABSTRACT

This study aims to determine the Application of Quizizz technology in improving learning outcomes of the Qur'an and Hadith at MIS Model Panyabungan with Idgham material. The background of this study departs from the low involvement of students in the evaluation process at the end of conventional learning which tends to be monotonous and lacks interactivity, so a creative innovation and technology tool is needed to support the success of student evaluation to be better. Therefore, game-based learning technology such as Quizizz is expected to create a more enjoyable, competitive learning atmosphere and motivate students to achieve better learning outcomes. The research method used is classroom action research (CAR) and the design used is in accordance with the Kemmis and MC Taggart models in the form of a plural cycle. This cycle has design stages in each round such as planning, action, observation and reflection. Sampling used qualitative and quantitative with statistical formulas. The subjects of this study were 28 students in class IV-A. Data collection techniques were carried out through observation, documentation, interviews and tests. Based on the results of the study, the application of Quizizz technology can improve the learning outcomes of the Qur'an Hadith. This is evidenced by the observation sheets carried out in cycles I and II. The percentage of students who completed the learning outcomes of cycle I was 85.19% and cycle II 98.92%. So this shows that the application of Quizizz technology can improve the learning outcomes of the Qur'an Hadith in MIS Model Panyabungan.

Corresponding Author: Wildan Rahmawan, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal, Indonesia, Email: wildanrahmawan23@gmail.com, Phone Number: 082277439544



Copyright©2022, Author(s)

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu usaha secara sadar dan terencana untuk mendapatkan pengetahuan melalui proses belajar baik secara formal maupun non formal sehingga

pendidikan itu membutuhkan sebuah proses dengan metode-metode tertentu untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan (Rahmat, 2022). Maka dalam hal ini pendidikan harus dilakukan dengan proses belajar. Menurut Sutianah (2022) bahwa belajar merupakan suatu proses atau kegiatan yang dilakukan sehingga memberikan perubahan baik pengetahuan, pemahaman dan juga perilaku melalui kinerja manusia.

Pembelajaran yang dilakukan di sekolah adalah kegiatan paling utama yang dilaksanakan dengan tujuan membuat suatu perubahan terhadap pola tingkah laku. Perubahan ini terdapat 3 bagian pokok dalam proses pembelajaran yaitu: kognitif, afektif dan psikomotorik. Kegiatan pembelajaran diperlukan terhadap keaktifan belajar. Partisipasi, dan komunikasi interaktif baik antara guru dan siswa (Aprianti, 2024). Menurut Nada (2021) bahwa sekolah merupakan wadah dalam mendapatkan ilmu pengetahuan, pendidikan, sikap dan moral sehingga dapat terbentuknya karakter peserta didik dan bimbingan yang dilakukan di sekolah maka peran ini adalah tanggung jawab seorang guru.

Infomasi dalam pendidikan di era saat ini, tersedia dengan mudah dalam dunia maya untuk mendapatkan apa saja. Sehingga untuk memperoleh informasi menjadikannya mudah tanpa batas baik secara ruang dan waktu. Fenomena ini membuat suatu kegembiraan yang menunjukkan adanya proses perubahan ke arah lebih baik dan lebih maju. Dalam dunia digital, memberikan penawaran yang cepat untuk dapat menyelesaikan banyaknya persoalan hidup dan untuk berbagai kebutuhan hidup manusia (Ramlah, 2025). Era digital menjadikan segala sesuatu yang kita ingin bisa dijangkau dengan mudah dan tepat. Teknologi adalah suatu alat di era digital yang menjadikan semuanya bisa dengan mudah di dapatkan manusia, terutama pendidik untuk mencari segala sesuatu yang ingin mereka ketahui. Alasan ini menjadi landasan pendidik untuk dapat mengikuti zaman yang berkembang saat ini, dan dapat mengaplikasikannya terhadap proses pembelajaran kepada peserta didik salah satunya media yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran (Yusal, 2025). Menurut Haryanto & Amalia (2020) bahwa dalam dunia pendidikan, evaluasi merupakan mekanisme yang sangat penting agar bisa menilai tingkat progresivitas pembelajaran yang dilakukan. Evaluasi ini menjadi bahan yang signifikan agar bisa melakukan langkah-langkah perbaikan dimasa yang akan datang disaat program akan dimulai kembali.

Oleh karena itu, media bisa digunakan sebagai evaluasi di akhir proses pembelajaran dalam ruangan kelas. pendidik dapat menerapkan media evaluasi pembelajaran berbasis digital agar dapat membantu para peserta didik meraih suatu persfektif yang baru. Dengan berkembangnya ilmu teknologi dan informasi maka proses evaluasi pembelajaran berbasis digital perlu diterapkan sehingga berdampak terhadap kegiatan yang menjadi menyenangkan (Ilham, 2023). Kehidupan manusia dizaman digital yang semakin maju, teknologi hampir merubah hampir setiap aspek kehidupan kita, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satunya bidang teknologi memiliki peran yang signifikan terhadap evaluasi pembelajaran. Penerapan teknologi sebagai media yang kreatif terhadap evaluasi pembelajaran membawa dampak positif, bermanfaat dan memberikan pengalaman yang lebih menarik dan relevan terhadap peserta didik. Selain itu juga, penggunaan teknologi dalam evaluasi memfasilitasi komunikasi yang efektif antara pendidik dan peserta didik (Ananda, 2025).

Banyak media yang mencakup evaluasi pembelajaran, salah satunya media digital. Salah satu jenis media digital terhadap evaluasi pembelajaran adalah melalui *website Quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi berbasis *game* yang dapat dimanfaatkan dalam

bidang pendidikan karena memuat aktivitas multipermainan di ruang kelas dan membuat latihan-latihan soal di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. Dalam *Quizizz* memuat berbagai jenis macam soal seperti pilihan ganda, isian bahkan pilihan dengan jawaban benar maupun salah (Anggy dan Ade, 2023). Pemilihan *Quizizz* sebagai media belajar unggulan didasari oleh kemampuannya mengintegrasikan prinsip psikologi kognitif dengan elemen gamifikasi yang kuat, sehingga mampu mengubah proses menghafal yang kaku menjadi pengalaman interaktif yang aktif. Berbeda dengan media konvensional, *Quizizz* menawarkan fitur *student-paced learning* yang memungkinkan setiap individu menjawab sesuai kecepatan berpikirnya sendiri tanpa tekanan waktu yang berlebihan, sekaligus memberikan umpan balik instan melalui analisis data mendalam untuk mengukur sejauh mana indikator hafalan telah tercapai. Keunggulan teknisnya, seperti fitur *power-ups*, papan peringkat dinamis, dan aksesibilitas multimedia, terbukti efektif meningkatkan keterlibatan emosional dan fokus pelajar, menjadikannya jembatan sempurna antara efisiensi *active recall* dan hiburan yang mampu mempertahankan motivasi belajar dalam jangka panjang.

Pentingnya evaluasi pembelajaran berbasis digital terlihat dari beberapa penelitian terdahulu. Ervianti, Simega dan Hasni (2025) menyebutkan bahwa pelatihan dalam menyusun evaluasi pembelajaran berbasis digital perlu diterapkan untuk meningkatkan kompetensi dan keterampilan pendidik. Pada aspek lain, menurut Boroallo, dkk, (2025) evaluasi pembelajaran berbasis digital memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pengajaran terutama di era modern saat ini, sehingga diuntut untuk melakukan inovasi dan efektivitas dalam proses pendidikan. Pada fokus lain, Wahyudi, dkk (2023) menyebutkan bahwa evaluasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran berbasis teknologi di era digital dapat membantu peserta didik dalam membangun inovasi dan kreatif yang menarik untuk menunjang hasil belajar menjadi lebih baik. Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, maka tulisan ini memfokuskan penggunaan aplikasi Teknologi *Quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar Al-Qur'an Hadits di MIS Model Panyabungan.

2. Tinjauan Pustaka

Konsep Hasil Belajar di Madrasah Ibtidaiyah

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI), hasil belajar tidak hanya diukur dari penguasaan materi secara lisan atau tulisan, tetapi juga pada internalisasi nilai-nilai karakter yang terpancar dalam keseharian siswa. Keberhasilan belajar di MIS Model Panyabungan sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengemas pesan pembelajaran agar sesuai dengan fase perkembangan anak usia dasar yang masih membutuhkan stimulasi konkret.

Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, diperlukan alat ukur evaluasi yang objektif namun tetap menyenangkan bagi siswa. Evaluasi yang selama ini dilakukan secara konvensional seringkali menimbulkan kecemasan (*test anxiety*) pada anak, yang justru dapat mengaburkan potensi asli mereka. Oleh karena itu, penerapan teknologi dalam evaluasi hasil belajar diharapkan mampu memberikan gambaran capaian kompetensi yang lebih akurat sekaligus meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menjawab setiap tantangan pembelajaran.

Teknologi Quizizz sebagai Media Gamifikasi

Quizizz merupakan platform digital berbasis permainan (gamifikasi) yang dirancang untuk menciptakan suasana kuis interaktif di dalam kelas maupun secara mandiri. Platform ini menawarkan fitur-fitur menarik seperti avatar, papan peringkat (*leaderboard*), musik latar, dan meme lucu yang muncul setelah siswa menjawab pertanyaan (Lubis, 2026). Karakteristik kompetitif namun rekreatif ini sangat efektif untuk memicu hormon dopamin pada siswa MIS Model Panyabungan, sehingga mereka merasa sedang bermain padahal sebenarnya sedang menempuh proses evaluasi materi. Quizizz lahir dari sebuah niat tulus untuk memecahkan masalah kejenuhan di ruang kelas, yang diinisiasi oleh Ankit Gupta dan Deepak Joy Cheenath di Bengaluru, India, pada tahun 2015. Saat itu, kedua pendiri yang sedang bekerja di sebuah panti asuhan nonprofit menyadari bahwa metode pengajaran tradisional sering kali gagal mempertahankan minat belajar anak-anak, sehingga mereka menciptakan sebuah platform berbasis web yang mampu mengubah kuis evaluasi menjadi sebuah permainan kompetitif yang seru. Berbeda dengan kompetitor awalnya yang sangat bergantung pada kecepatan guru memutar soal di depan kelas, Quizizz merevolusi konsep tersebut dengan fitur *student-paced*, di mana setiap siswa bisa menjawab pertanyaan di perangkat masing-masing sesuai kecepatan berpikir mereka tanpa merasa tertekan. Keberhasilan model ini kemudian membawa Quizizz berkembang pesat dari sebuah proyek lokal menjadi fenomena global yang kini digunakan oleh jutaan guru dan siswa di seluruh dunia, membuktikan bahwa teknologi pendidikan yang paling efektif adalah yang mampu menyeimbangkan aspek pedagogi yang serius dengan kesenangan bermain.

Secara teknis, Quizizz memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan analisis butir soal secara otomatis dan cepat. Guru dapat melihat laporan mendalam mengenai materi mana yang sudah dikuasai siswa dan mana yang masih memerlukan penguatan (*remedial*). Selain itu, fitur *teleport* pada Quizizz memungkinkan guru untuk menyusun soal dengan referensi yang luas, sehingga variasi soal Al-Qur'an Hadits menjadi lebih kaya dan tidak monoton, yang pada akhirnya mendukung efisiensi waktu dalam manajemen kelas.

Karakteristik Pembelajaran Al-Qur'an Hadits

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan untuk memberikan kemampuan dasar kepada siswa dalam membaca, menulis, menghafal, dan memahami makna ayat-ayat pilihan serta hadits-hadits pendek. Pembelajaran ini memiliki tingkat kompleksitas yang cukup tinggi karena melibatkan aspek bahasa Arab dan kaidah tajwid yang harus dipahami secara presisi. Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu memvisualisasikan materi tersebut agar lebih mudah diingat oleh siswa, terutama pada bab-bab yang memerlukan hafalan kuat.

Penggunaan metode ceramah yang berkepanjangan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits seringkali membuat konsentrasi siswa menurun. Dengan diterapkannya teknologi digital, materi yang bersifat tekstual dapat diubah menjadi tantangan interaktif yang merangsang rasa ingin tahu siswa. Di MIS Model Panyabungan, pendekatan ini sangat relevan untuk mendekatkan literasi digital dengan nilai-nilai religius, sehingga siswa tidak hanya cerdas secara spiritual tetapi juga tangkas dalam menggunakan teknologi informasi untuk kebaikan.

Relevansi Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar

Penerapan Quizizz dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits menciptakan siklus belajar yang aktif dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Melalui fitur tantangan langsung, siswa didorong untuk berfokus pada ketepatan dan kecepatan saat menjawab soal-soal tajwid atau kelanjutan ayat. Suasana kelas yang hidup dan penuh semangat ini secara psikologis mengurangi rasa jenuh, sehingga informasi yang masuk ke dalam memori jangka panjang siswa menjadi lebih kuat dan berdampak positif pada peningkatan skor hasil belajar mereka.

Selain aspek kognitif, Quizizz juga melatih aspek afektif siswa melalui sportifitas di papan peringkat. Siswa belajar untuk menghargai pencapaian teman sejawat dan termotivasi untuk memperbaiki kesalahan pada kuis berikutnya. Bagi MIS Model Panyabungan, inovasi ini membuktikan bahwa pembelajaran agama tidak harus kaku dan tertinggal. Integrasi antara konten suci Al-Qur'an Hadits dengan teknologi modern Quizizz menjadi jembatan efektif untuk melahirkan generasi yang unggul secara intelektual dan kokoh secara aqidah di era digital.

3. Metode

Studi ini dilaksanakan di kelas IV-A MIS Model Panyabungan dengan alamat JL. Medan Padang KM 07 Dalam Lidang Panyabungan, Dalam Lidang, Kec. Panyabungan Kota, Kab. Mandailing Natal, Sumatera Utara. Subjek yang terlibat dalam studi ini yaitu peserta didik kelas VI-A MIS Model Panyabungan dengan total 28 peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom action research*) dengan pelaksanaan 2 siklus. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui: 1) observasi, guna untuk mengumpulkan data yang terstruktur tentang persoalan yang hendak diamati. 2) dokumentasi merupakan bentuk foto dan video yang di ambil ketika observasi berlangsung, foto ini sebagai bukti telah berlangsungnya penelitian tindakan. wawancara guna untuk memperoleh data dan fakta yang akurat untuk melihat hasil dari penggunaan teknologi *Quizizz* di akhir evaluasi pembelajaran. dan tes tertulis untuk mengetahui perolehan nilai akhir peserta didik. Kriteria keberhasilan tindakan kelas ini dapat dilihat dari kriteria proses penggunaan teknologi *Quizizz* dengan indikator pada penelitian ini adalah kriteria ketuntasan minimal (KKM) mencapai 70%.

Penelitian melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada dikelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata tes dapat dirumuskan: (Damanik, 2025)

$$\text{Mean: } \bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Nilai rata-rata

$\sum x$ = jumlah semua nilai siswa

N = jumlah siswa

Untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar siswa dengan rumus: (Ardika, 2020)

$$\text{ketuntasan: } \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

sedangkan untuk mencari ketuntasan belajar siswa secara klasikal dengan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan belajar siswa

F = siswa yang tuntas belajar

N = jumlah siswa

Jika tindakan pertama belum berhasil maka akan dilanjutkan ketindakan kedua dan seterusnya sampai benar-benar terjadinya peningkatan.

4. Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini melalui media evaluasi pembelajaran aplikasi teknologi *Quizizz* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas IV-A dilakukan dengan tiga siklus yaitu siklus I, siklus II, dan siklus III. Kegiatan pelaksanaan siklus I dilakukan dengan cara mengambil data kondisi awal terhadap peserta didik. Penelitian ini berlangsung selama 3 siklus yang direncanakan dengan cara merancang penelitian, dan peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

Berdasarkan data hasil penelitian pada tabel nilai siklus I, nilai peserta didik kelas IV-A MIS Model Panyabungan pada mata pelajaran idgham yaitu hanya mendapat nilai rata-rata 68,51 dengan peserta didik yang tuntas 15 peserta didik dengan ketuntasan belajar 55,55% sedangkan yang belum tuntas 12 peserta didik dari nilai rata-rata 31,49 dengan tidak tuntas belajar 44,45% dari 27 jumlah siswa peserta didik di dalam kelas.

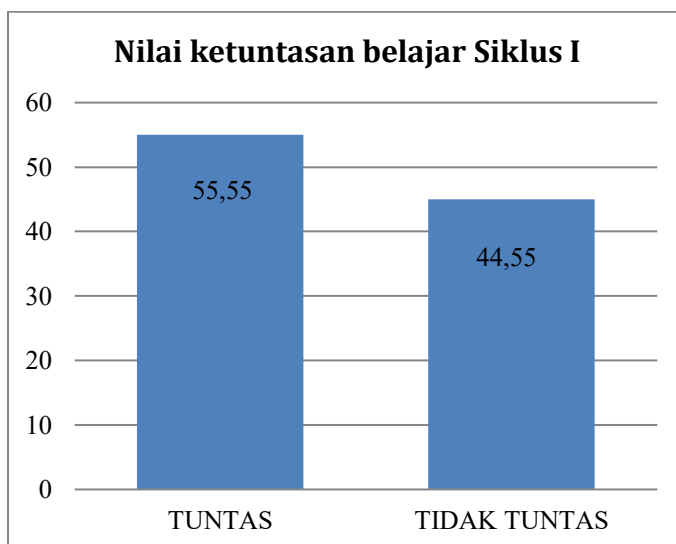
Siklus II dilakukan karena siklus I masih terdapat sebagian peserta didik yang belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang menjadi capaian pendidik serta dapat memperbaiki kekurangan pada siklus I. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media evaluasi pembelajaran teknologi *Quizizz* untuk dapat meningkatkan kemampuan para peserta didik pada siswa kelas IV-A MIS Model Panyabungan. Terlihat pada tabel bahwa pada siklus II terlihat ada kenaikan dengan rata-rata peserta didik 85,19 dengan peserta didik yang tuntas 25 peserta didik dengan ketuntasan belajar 92,59%. Sedangkan yang belum tuntas 2 peserta didik dari nilai rata-rata 14,81 dengan tidak tuntas belajar 7,41% dari 27 jumlah siswa.

Siklus III ini dilaksanakan karena pada siklus ke II masih terdapat beberapa peserta didik yang belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang menjadi capaian peserta didik serta untuk memperbaiki kekurangan pada siklus II. Peneliti menggunakan media evaluasi teknologi *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik siswa kelas IV-A MIS Model Panyabungan. Terlihat dari tabel bahwa siklus ke III terdapat kenaikan yang signifikan dengan rata-rata peserta didik 98,92% dengan ketuntasan belajar 100% dengan jumlah 28 peserta didik sehingga seluruh peserta didik dinyatakan tuntas.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV-A MIS Model Panyabungan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits materi Idham dengan menggunakan teknologi *Quizizz* dilaksanakan dengan siklus I, siklus II dan sampai dengan siklus ke III telah mengalami peningkatan. Analisis data dapat dilihat dari data siklus I, siklus II dan siklus III mengalami peningkatan, yaitu:

a. Analisis data siklus I

Berdasarkan data tabel siklus I bahwa hasil evaluasi peserta didik kelas IV-A MIS Model Panyabungan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits materi idgham masih rendah yaitu mendapat nilai rata-rata 68,51 dengan peserta didik yang tuntas 15 peserta didik dengan ketuntasan belajar 55,55% sedangkan yang belum tuntas 12 peserta didik dari nilai rata-rata 31,49 dengan tidak tuntas belajar 44,45% dari 27 jumlah siswa, sehingga dilanjutkan ke perbaikan siklus ke II.



Gambar 1. Persentase ketuntasan siswa pada siklus I

b. Analisis data siklus II

Berdasarkan tabel dibawah ini bahwa pada siklus ke II terdapat peningkatan dari siklus I sehingga didapat pada siklus ke II ini dengan rata-rata 85,19 dengan peserta didik yang tuntas 25 peserta didik dengan ketuntasan belajar 92,59%. Sedangkan yang belum tuntas 2 peserta didik dari nilai rata-rata 14,81 dengan tidak tuntas belajar 7,41% dari 27 jumlah siswa.



Gambar 2. Persentase ketuntasan siswa pada siklus II

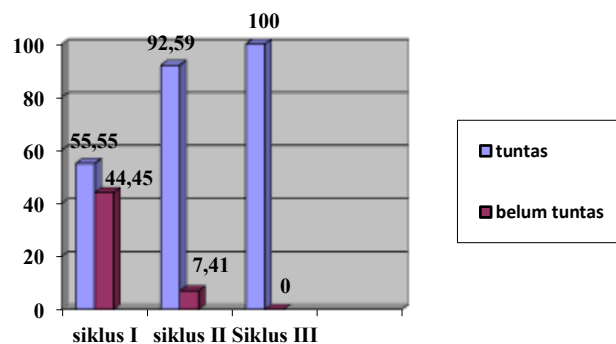
c. Analisis data siklus III

Berdasarkan dari tabel di bawah ini bahwa siklus III terdapat kenaikan hasil belajar Al-Qur'an Hadits materi idgam dengan rata-rata peserta didik 98,93% dengan ketuntasan belajar 100% dengan jumlah 28 peserta didik sehingga seluruh peserta didik dinyatakan tuntas.



Gambar 3. Persentase ketuntasan siswa siklus III

Persentase hasil evaluasi peserta didik tuntas dan tidak tuntas dapat digambarkan dengan diagram seperti dibawah ini:



Gambar 4. Rekapitulasi Persentase Ketuntasan Siswa

Pada gambar 4, tampak pada siklus I peserta didik kelas IV-A MIS Model Panyabungan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits materi idgham masih rendah yaitu mendapat nilai rata-rata 68,51 dengan peserta didik yang tuntas 15 peserta didik dengan ketuntasan belajar 55,55% sedangkan yang belum tuntas 12 peserta didik dari nilai rata-rata 31,49 dengan tidak tuntas belajar 44,45% dari 27 jumlah siswa sehingga diadakan perbaikan pada siklus ke II. Pada siklus II terdapat kenaikan dengan rata-rata 85,19 dengan peserta didik yang tuntas 25 peserta didik dengan ketuntasan belajar 92,59%. Sedangkan yang belum tuntas 2 peserta didik dari nilai rata-rata 14,81 dengan tidak tuntas belajar 7,41% dari 27 jumlah siswa, sehingga diadakan kembali ke siklus III. Pada siklus III terdapat kenaikan dengan rata-rata 98,93% dengan ketuntasan belajar 100% dengan jumlah 28 peserta didik sehingga seluruh peserta didik dinyatakan tuntas.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan efektivitas teknologi *Quizizz* untuk alat sebagai evaluasi di akhir pembelajaran. Media teknologi *Quizizz* ini digunakan sebagai bahan evaluasi dengan melibatkan peserta didik untuk memberikan usaha dalam menyelesaikan evaluasi pembelajaran sekaligus peserta didik bisa mempunyai keterampilan di dalam mengelola teknologi terutama aplikasi *Quizizz ini* (Yudiana, 2024). Menurut Dermawan (2021) asesmen dengan

menggunakan *Quizizz* dapat memberikan pengaruh yang baik dalam meningkatkan keterampilan berpikir siswa dan keterampilan menganalisis soal sehingga dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* siswa dapat terlatih dalam menemukan dan memahami proses belajar.

Hidayat (2025) mengemukakan bahwa *Quizizz* dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran baik dalam bentuk kuis langsung (life quiz) maupun tugas yang dapat dikerjakan secara mandiri (assignment). Guru dapat menyusun pertanyaan dalam berbagai format seperti pilihan ganda, isian singkat, atau soal berbasis gambar dan video. Selain itu *Quizizz* menyediakan laporan hasil kuis secara otomatis, sehingga guru dapat dengan mudah menganalisis pemahaman siswa. Dengan kemudahan akses melalui berbagai perangkat seperti computer, tablet dan ponsel *Quizizz* menjadi salah satu media pembelajaran digital yang fleksibel dan efektif untuk diterapkan di sekolah.

5. Simpulan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar Al-Qur'an Hadits peserta didik meningkat dengan menggunakan teknologi *Quizizz*. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi peserta didik pada siklus I nilai rata-rata 68,51 dengan peserta didik yang tuntas 15 peserta didik dengan ketuntasan belajar 55,55% sedangkan yang belum tuntas 12 peserta didik dari nilai rata-rata 31,49 dengan tidak tuntas belajar 44,45% dari 27 jumlah siswa sehingga diadakan perbaikan pada siklus ke II. Pada siklus II terdapat kenaikan dengan rata-rata 85,19 dengan peserta didik yang tuntas 25 peserta didik dengan ketuntasan belajar 92,59%. Sedangkan yang belum tuntas 2 peserta didik dari nilai rata-rata 14,81 dengan tidak tuntas belajar 7,41% dari 27 jumlah siswa, sehingga diadakan kembali ke siklus III. Pada siklus III terdapat kenaikan dengan rata-rata 98,93% dengan ketuntasan belajar 100% dengan jumlah 28 peserta didik sehingga seluruh peserta didik dinyatakan tuntas. Maka dalam hal ini teknologi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar Al-Qur'an Hadits di kelas IV-A MIS Model Panyabungan dengan materi idgham.

6. Referensi

- Affa Azmi Rahman Nada, dkk, Wulandari, Y., Suwartini, I., Sulistiyono, R., & Purwanto, W. E. (2021). *Praktik Gerakan Sekolah Menyenangkan*. UAD PRESS.
- Ananda, P., Purrohman, P. S., & Ahmad Ruslan, dkk. (2025). *Revolusi pendidikan Indonesia Mencetak Generasi Cerdas di Era Digital*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Aprianti, N. A., Ashifa, A. N., Septiana, K. S., Nafiani, E., Kusteja, N. F., Nurfitriyani, E., Melani, M., Prastita, N. P. G., & Putri, R. T. D. (2024). *Dinamika Desain Belajar dan Pembelajaran*. Kaizen Media Publishing.
- Ardika, I. W., Ani, N. L. P. Y., Negara, I. M. Y. C., & Yanti, Y. N. (2020). *INOVASI DALAM PEMBELAJARAN: Kumpulan Naskah Finalis Inobel dan Juara ONIP Matematika Guru Jembrana 2017*. Grapena Karya.
- Damanik, F. H. S., Fitrianingsih, A. D. R., Fitriani, D., T. H., Humaidi, H. N. A., Minarsi, A., Mesya, M., Rianty, E., & Juansa, A. (2025). *Dasar-Dasar Statistika: Konsep, Metode, dan Penerapan*. PT. Star Digital Publishing, Yogyakarta-Indonesia.
- Deden Dicky Dermawan, M. P., Prof. Dr. Sri Wardani, M. S., & Yuli Kurniawati Sugiyo Pranoto, S. P. M. A. D. S. (2021). *PENERAPAN ASESMEN HOTS SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ*. CV. Zenius Publisher.
- Dr. Anggy Giri Prawiyogi, M. P. M. S., Pd, A. S. S., & Dr. Anggy Giri Prawiyogi M. Pd., M. S. (2023). *Implementasi Model dan Metode dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*.

- Indonesia Emas Group.
- DR. CUCU SUTIANAH, S. P. D. M. P. D. (2022). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. Penerbit Qiara Media.
- Dr. Rahmat, M. P. I. (2022). *INOVASI PEMBELAJARAN PAI REORIENTASI TEORI APLIKATIF IMPLEMENTATIF*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Ervianti, E., Simega, B., & Hasni, H. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Penyusunan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital. *To Maega : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 230–238. <https://doi.org/10.35914/tomaega.v8i1.3010>
- Haryanto. (2020). Evaluasi pembelajaran (konsep dan manajemen). In *UNY Press*.
- Ilham, M., Sari, D. D., Sundana, L., Rahman, F., Akmal, N., & Fazila, S. (n.d.). *Media Pembelajaran: Teori, Implementasi, dan Evaluasi*. Jejak Pustaka.
- Kadek Yudiana, S. P. M. P., Pebriani, P. W., Riani, P. E. V, Lestari, K. A. M., Utami, K. N. Y., Asrini, P. I., & Manuaba, I. B. A. L. (2024). *Gemar Membaca dengan E-Book dan Quizizz untuk Meningkatkan Literasi*. Nilacakra.
- Lubis, W. A. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *An-Nuha*, 6(1), 78–93. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/annuha.v6i1.745>
- Nasution, H. N., Hidayat, T., Nasution, S. W. R., Siregar, L. H., & Siregar, D. A. (2025). *Buku Ajar Pembuatan Media Pembelajaran Digital: Dari Quizizz hingga Smart Apps*. Penerbit NEM.
- Ramlah, S., Rahmatina, D., Hilmi, M., Kadrida, M., & Pitri, A. (n.d.). *Pendidikan dan Etika di Era Digital: Tantangan dan Peluang dalam Membentuk Nilai-Nilai Islami dan Moralitas Generasi Muda*. wawasan Ilmu.
- Rangga Putera Boroallo, Danti Indriastuti Purnamasari, Kasmawati, & Mas'adi. (2025). Pentingnya Evaluasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pengajaran di Era Modern. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 2632–2638. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.949>
- Wahyudi, M., Al-Fayed, M. R., Ariyani, N., Yanti, S., Sholikhatun, T., Salsabila, A., & Riadi, A. (2023). Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pendidikan Agama Islam Di Era Digital. *Azkiya*, 6(1), 51–62. <https://doi.org/10.53640/azkiya.v6i1.1747>
- Yusal, N. A. N. W. S. S. M. S., Rismawanti, E., & Hapsan, A. (2025). *MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL*. CV. Ruang Tentor.