

Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Fase E Melalui Alat Asesmen Berbantuan Quizizz

Anly Maria¹, Ai Linda²
STAI Al Musaddadiyah Garut
anly.maria@stai-musaddadiyah.ac.id
ai.linda.2126@Stai-musaddadiyah.ac.id

ARTICLE HISTORY

Submitted: 18-06-2025

Accepted: 10-09-2025

Published: 08-06-2026

Abstrak

Pendidikan adalah proses pembentukan perilaku dan etika menuju kehidupan yang lebih baik, sedangkan akhlak mencerminkan karakter dalam jiwa seseorang. Penanaman akhlak sejak dini sangat penting karena maraknya pelanggaran aturan di kalangan peserta didik, baik dalam bentuk sikap, ucapan, maupun tindakan yang tidak sesuai dengan nilai moral. Di SMK Ma'arif Sukawening Garut, pemahaman peserta didik terhadap materi "Akhlak Terpuji dan Akhlak Tercela" masih rendah, hanya mencapai 40,6% pada tahap pra-siklus. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih inovatif agar pemahaman peserta didik dapat meningkat. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut pada mata pelajaran PAI melalui penilaian berbantuan aplikasi Quizizz di fase E. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Data kuantitatif dikumpulkan melalui tes hasil belajar, sedangkan data kualitatif diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperkuat hasil penelitian. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dari 40,6% pada pra-siklus (kategori cukup), menjadi 71,9% pada siklus I (kategori baik), dan mencapai 91,6% pada siklus II (kategori sangat baik). Dengan demikian, terdapat peningkatan signifikan sebesar 51%. Penilaian berbantuan Quizizz terbukti sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran akhlak

Kata kunci: asesmen quizizz, pemahaman peserta didik, pendidikan agama islam.

Abstract

Education is a process of shaping behavior and ethics toward a better life, while morality reflects the character within a person's soul. Instilling morality from an early age is very important due to the increasing number of rule violations among students, whether in attitudes, speech, or actions that are inconsistent with moral values. At SMK Ma'arif Sukawening Garut, students' understanding of the material "Commendable Morals and Reprehensible Morals" was still low, reaching only 40.6% in the pre-cycle stage. This condition indicates the need for more innovative learning strategies to improve students' comprehension. This study aims to describe the improvement of students' understanding of the material in PAI subjects through assessments assisted by the Quizizz application in phase E. The research employed Classroom Action Research (CAR) with qualitative and quantitative approaches, including planning, implementation, observation, and reflection. Quantitative data were collected through learning achievement tests, while qualitative data were obtained from observations, interviews, and documentation to strengthen the findings. The results showed an increase in students' understanding from 40.6% in the pre-cycle (fair category), to 71.9% in cycle I (good category), and 91.6% in cycle II (very good category). Thus, there was a significant improvement of 51%. Quizizz-based assessments proved highly effective in enhancing students' understanding, motivation, and engagement in learning morals.

Keywords: quizizz assessment, students' understanding, islamic religious education

1 Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam memegang peran yang sangat penting dalam membentuk moral tingkah laku dan karakter kepribadian peserta didik juga membentuk karakter tawadhu peserta didik (Salamudin, 2023). Kunci keberhasilan dalam pendidikan agama islam terletak pada pemahaman yang mendalam dari peserta didik, penerapan asesmen formatif dapat meningkatkan pemahaman sekaligus motivasi peserta didik (Salamudin, 2024). Pemahaman yang baik pada materi PAI fase E menjadi dasar bagi peserta didik untuk dapat menjalani dan mengamalkan kehidupan yang penuh dengan nilai-nilai kebaikan dan keseimbangan hidup, juga menjadi pembeda (Yusuf, M., & Sari, n.d.). Pemahaman, sebagaimana diklasifikasikan dalam taksonomi Bloom, mencakup kemampuan peserta didik dalam menterjemahkan, menafsirkan, dan menjelaskan informasi. Ketiga indikator ini menjadi landasan dalam menilai sejauh mana peserta didik benar-benar memahami materi yang diajarkan.

Namun, dalam praktiknya, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi PAI fase E. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru PAI di SMK Ma'arif Sukawening Garut, ditemukan bahwa sekitar 60% peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar pada materi "Akhlak Terpuji dan Akhlak Tercela". Salah satu penyebab rendahnya pemahaman peserta didik adalah kejenuhan dalam mengikuti metode penilaian konvensional, seperti tes tulis. Peserta didik cenderung merasa bosan dan kurang termotivasi, apalagi jika penilaian dilakukan secara monoton tanpa melibatkan aspek interaktif dan teknologi yang dekat dengan kehidupan mereka. Hal ini mendorong perlunya inovasi dalam proses penilaian pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan platform digital seperti Quizizz (Rahmawati, 2023) Quizizz adalah platform kuis daring yang interaktif, memungkinkan guru membuat penilaian yang menyenangkan dan menantang.

Platform ini memberikan umpan balik secara real-time dan mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik melalui fitur-fitur gamifikasi. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada berbagai mata pelajaran (Asmiati, 2020;Rahmawati, 2022). Namun, penelitian tentang penggunaan Quizizz sebagai alat penilaian dalam pembelajaran PAI fase E, khususnya pada materi "Akhlak Terpuji dan Akhlak Tercela", masih terbatas. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan peningkatan pemahaman peserta didik pada materi "Akhlak Terpuji dan Akhlak Tercela" melalui penggunaan alat penilaian berbantuan Quizizz. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan strategi penilaian yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi, sekaligus menjadi referensi bagi pengembangan pembelajaran PAI yang lebih menyenangkan dan efektif.

1.1 Pemahaman Peserta Didik

Pemahaman peserta didik merupakan aspek fundamental dalam dunia pendidikan yang tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengingat fakta, tetapi juga menafsirkan, menjelaskan, dan mengaplikasikan informasi dalam kehidupan (- Anderson, L. W., & Krathwohl, 2001). Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), pemahaman peserta didik terhadap materi sangat erat kaitannya dengan proses internalisasi nilai-nilai keislaman yang diharapkan mampu membentuk karakter dan perilaku yang selaras dengan ajaran agama (Aziz A, n.d.) Menurut taksonomi Bloom yang dikembangkan pada tahun 1956, ranah kognitif dalam proses pembelajaran terdiri atas enam tingkatan, yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Pada tahap kedua, yaitu pemahaman (*comprehension*), peserta didik tidak hanya diminta mengingat kembali informasi, tetapi juga memahami makna dari informasi tersebut secara utuh (Benjamin S. Bloom, 1956). Dalam tahap ini, peserta didik mampu menterjemahkan konsep, menafsirkan informasi, dan menjelaskan kembali gagasan yang telah dipelajarinya.

Lebih lanjut, Bloom (1956) membagi indikator pemahaman ke dalam tiga komponen utama, yakni: (1) Menterjemahkan (*translation*) – kemampuan mengubah konsep atau informasi ke dalam bentuk lain, seperti visual, simbolik, atau penjelasan sederhana; (2) Menafsirkan (*interpretation*) – memahami inti pesan dari suatu materi atau data yang disajikan dalam bentuk grafik, diagram, atau teks naratif; dan (3) Menjelaskan (*extrapolation*) – menyusun kembali konsep yang telah dipahami dengan kalimat sendiri serta menarik kesimpulan berdasarkan informasi yang ada (Benjamin S. Bloom, 1956)

Pemahaman tidak hanya mencerminkan capaian kognitif peserta didik, tetapi juga menggambarkan kedalaman proses berpikir mereka terhadap materi yang dipelajari. Dalam pandangan Vygotsky, proses memahami terjadi dalam zona perkembangan proksimal, yaitu ketika peserta didik mendapatkan bantuan dari guru atau teman sejawat dalam membangun makna secara aktif (Vygotsky, 1978). Artinya, pemahaman lahir dari interaksi sosial yang bermakna serta penggunaan media belajar yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik. Namun dalam praktiknya, pemahaman peserta didik seringkali tidak berkembang optimal. Berdasarkan hasil observasi awal di SMK Ma'arif Sukawening, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik Fase E, khususnya kelas X DKV-2, mengalami kesulitan dalam memahami materi akhlak terpuji dan tercela.

Hasil penilaian pra-siklus menunjukkan bahwa hanya 40,6% dari peserta didik yang memenuhi indikator pemahaman, sedangkan sisanya belum mencapai ketuntasan. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran dengan realisasi pemahaman di lapangan. Faktor yang memengaruhi rendahnya pemahaman peserta didik di antaranya adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan penggunaan alat evaluasi berupa tes tertulis yang cenderung monoton (M, n.d.). Peserta didik yang hidup di era digital memerlukan media belajar yang lebih dinamis, visual, dan interaktif. Mereka lebih responsif terhadap pembelajaran yang melibatkan teknologi dan menyuguhkan pengalaman belajar yang menyenangkan (Heriyanto, H.Adha, M., M, n.d.)

Dengan demikian, penting bagi guru untuk menghadirkan pendekatan yang adaptif terhadap gaya belajar generasi saat ini. Salah satu alternatif yang bisa digunakan adalah platform Quizizz, yang menyajikan penilaian dalam bentuk kuis digital interaktif dan dapat diakses melalui gawai. Selain menyajikan pertanyaan secara visual dan real-time, Quizizz juga memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik, yang mendorong refleksi terhadap jawaban mereka. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik karena mereka merasa lebih termotivasi, fokus, dan tertantang untuk mencapai hasil terbaik (Asmiati, 2020; Rahmawati, 2022). Melalui pemanfaatan media berbasis teknologi, guru tidak hanya menilai hasil belajar, tetapi juga mampu membentuk suasana belajar yang kondusif untuk pemahaman yang lebih mendalam. Oleh karena itu, penguatan pemahaman peserta didik memerlukan inovasi dalam strategi pembelajaran dan penilaian yang sesuai dengan perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik masa kini.

1.2 Penilaian Berbantuan Quizizz

Penilaian merupakan bagian integral dalam proses pendidikan yang berfungsi untuk memperoleh informasi objektif mengenai pencapaian hasil belajar peserta didik serta efektivitas proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran, penilaian tidak hanya menjadi sarana untuk mengukur hasil akhir, tetapi juga sebagai upaya reflektif guna memperbaiki strategi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Sebagaimana dinyatakan oleh Supranto, penilaian merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi guna menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai (Ruwaida, 2019). Arikunto menambahkan bahwa penilaian juga melibatkan proses penentuan kualitas berdasarkan kriteria tertentu, sehingga guru dapat menilai kemajuan belajar secara sistematis (Arikunto, 2010). Selaras dengan hal tersebut, Sukmadinata menekankan bahwa penilaian berfungsi sebagai alat kontrol dalam pembelajaran, yang memungkinkan peningkatan kualitas proses maupun hasil belajar (Sukmadinata, 2012). Secara umum, penilaian dalam pembelajaran mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Penilaian tidak hanya mengukur tingkat penguasaan konsep, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, sikap, dan perilaku yang ditunjukkan selama proses belajar. Oleh karena itu, penilaian yang efektif harus mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai capaian belajar peserta didik (- Anderson, L. W., & Krathwohl, 2001)

Dalam penelitian ini, penilaian yang digunakan adalah penilaian formatif, yaitu jenis penilaian yang dilakukan secara berkelanjutan selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuannya adalah memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik agar mereka dapat mengetahui kekurangan pemahamannya dan segera memperbaiki sebelum menghadapi evaluasi akhir. Penilaian formatif memiliki peran strategis dalam membantu peserta didik mencapai kompetensi secara bertahap, serta memberikan ruang bagi guru untuk mengevaluasi efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan (Black, P., & Wiliam, n.d.)

Asesmen dalam pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pendidikan karena memberikan gambaran mengenai seberapa efektif pembelajaran yang dilakukan serta sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan. Pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif, seperti melalui penggunaan Quizizz dapat meningkatkan keaktifan sekaligus pemahaman peserta didik (Raito, 2023). Asesmen formatif menjadi lebih efektif apabila dilakukan secara teratur dan menggunakan alat yang dapat memberikan umpan balik instan. Pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan aktivitas serta minat belajar peserta didik (Maria, 2024). Quizizz memungkinkan guru untuk menyusun soal berbentuk pilihan ganda, isian singkat, maupun benar-salah yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang menyenangkan dan menantang (Black, P., & Wiliam, n.d.). Adapun keunggulan Quizizz yang menjadikannya relevan untuk mendukung penilaian formatif antara lain:

- a) Interaktivitas dan Gamifikasi, Quizizz menyajikan penilaian dalam bentuk permainan yang dilengkapi dengan elemen skor, papan peringkat, dan avatar. Pendekatan ini meningkatkan keterlibatan emosional peserta didik dalam proses belajar serta membangun suasana kompetitif yang sehat, sehingga menumbuhkan motivasi intrinsik untuk memahami materi.
- b) Umpan Balik Langsung, Setiap jawaban yang diberikan oleh peserta didik langsung memperoleh tanggapan berupa koreksi dan penjelasan. Umpan balik ini memfasilitasi proses belajar mandiri yang lebih reflektif dan memungkinkan peserta didik untuk belajar dari kesalahan secara real-time.
- c) Aksesibilitas dan Fleksibilitas, Quizizz dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, dan ponsel pintar, baik di dalam maupun di luar kelas. Hal ini memberikan kebebasan dan fleksibilitas bagi peserta didik dalam mengakses penilaian kapan saja dan di mana saja.
- d) Kustomisasi Konten, Guru memiliki keleluasaan untuk menyesuaikan format kuis, jenis soal, serta tingkat kesulitan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Selain itu, fitur analitik dalam Quizizz memudahkan guru dalam menganalisis hasil secara mendetail dan cepat (Heriyanto, H.Adha, M., M, n.d.).

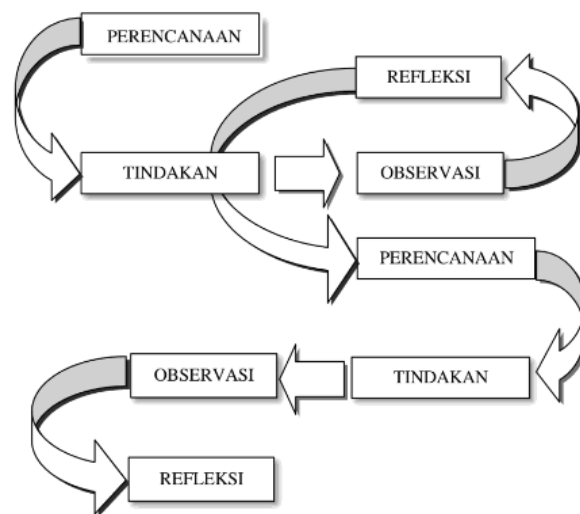
Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik. Dalam kajian Asmiati (2020), disebutkan bahwa pembelajaran berbasis Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan meningkatkan pemahaman konsep. Hal serupa ditemukan dalam penelitian Rahmawati (2022), yang menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik meningkat secara signifikan saat penilaian dilakukan menggunakan media digital berbasis permainan. Dengan demikian, pemanfaatan Quizizz sebagai alat penilaian formatif tidak hanya membantu mengidentifikasi capaian belajar peserta didik secara akurat, tetapi juga mendorong terwujudnya proses pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik generasi digital saat ini. Inovasi dalam penilaian seperti ini sangat penting untuk mengatasi kejenuhan peserta didik terhadap metode konvensional dan sebagai upaya menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, adaptif, dan berorientasi pada peningkatan pemahaman yang mendalam.

2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). PTK merupakan pendekatan sistematis yang digunakan oleh pendidik untuk memperbaiki praktik pembelajaran melalui tindakan reflektif yang dilakukan dalam konteks kelas mereka sendiri (Kemmis, S., & McTaggart, 1988). Tujuan utama PTK adalah untuk mengembangkan pemahaman yang lebih baik terhadap praktik pengajaran serta meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran secara berkelanjutan (Achmad, 2021). PTK dianggap sebagai model penelitian yang tepat dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, karena dapat menangkap permasalahan nyata dalam pembelajaran dan sekaligus memberikan solusi praktis yang dapat langsung diterapkan di kelas. Melalui pendekatan ini, guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai peneliti yang secara aktif mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif berdasarkan data empiris di lapangan (Giriansyah et al., 2023).

Penelitian ini mengikuti model PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart karena model ini sistematis terdiri atas empat tahapan inti dalam satu siklus, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*action*), (3) observasi (*observation*), dan (4) refleksi (*reflection*). Siklusnya spiral, jadi memungkinkan perbaikan berulang sampai tujuan tercapai. Selain itu model ini kontekstual, langsung

diterapkan dikelas, dan bersifat partisipatif sehingga guru maupun pihak lain bisa terlibat. Jadi hasilnya tidak hanya teoritis, tapi juga praktis untuk meningkatkan kualitas pelajaran (Kemmis, S., & McTaggart, 1988).



Gambar 1. Siklus PTK Model Kemmis & McTaggart

Adapun implementasi tahapan siklus dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut berdasarkan model PTK yang dikembangkan Kemmis & Taggart (1988) dan diperkuat oleh Arikunto (2013):

- Perencanaan (*Planning*), Pada tahap ini, peneliti menyusun strategi pembelajaran berbasis digital menggunakan Quizizz, termasuk merancang modul ajar, menyiapkan perangkat penilaian, serta menyusun instrumen observasi dan tes evaluasi. Tujuan utama dari perencanaan adalah menyusun intervensi pembelajaran yang terukur dan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi “Akhlak Terpuji dan Akhlak Tercela”.
- Tindakan (*Action*), Tahap ini merupakan implementasi dari rencana yang telah disusun. Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi formatif. Pembelajaran dilaksanakan sesuai RPP yang telah dirancang, dengan mengintegrasikan fitur kuis interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Siklus I difokuskan pada pengenalan dan penggunaan awal Quizizz sebagai media evaluasi. Hasil pengamatan dan penilaian awal menjadi dasar evaluasi. Siklus II merupakan pengembangan dari siklus I, dengan penyesuaian berdasarkan hasil refleksi. Evaluasi dilakukan terhadap efektivitas peningkatan pemahaman siswa dan keterlibatan dalam pembelajaran.
- Observasi (*Observation*), Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi dan dokumentasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi mencakup tingkat partisipasi, respon terhadap media, serta penguasaan materi. Data ini menjadi dasar dalam melakukan evaluasi keberhasilan tindakan yang dilakukan.
- Refleksi (*Reflection*), Refleksi dilakukan setelah seluruh proses pembelajaran dan observasi selesai dilaksanakan. Analisis dilakukan terhadap hasil belajar siswa, efektivitas media Quizizz, serta dinamika kelas. Refleksi berfungsi sebagai bahan pertimbangan untuk perencanaan siklus berikutnya atau untuk menyimpulkan hasil akhir penelitian. Tahapan ini penting untuk mengembangkan praktik pembelajaran yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik (Arikunto, 2013).

Analisis data merupakan tahapan penting dalam penelitian karena berfungsi untuk mengorganisasi, mengelola, dan menyimpulkan data yang telah dikumpulkan selama proses penelitian. Tujuannya adalah untuk menghasilkan informasi yang dapat digunakan dalam menjawab pertanyaan penelitian secara objektif (Miles, M. B., & Huberman, 2014). Dalam konteks penelitian ini, analisis data diarahkan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan alat penilaian berbantuan Quizizz dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi “Akhlak Terpuji dan Akhlak Tercela” pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods, yaitu gabungan antara pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa hasil tes peserta didik, sementara pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis data dari observasi dan wawancara. Kombinasi ini digunakan untuk

memperoleh pemahaman yang utuh dan menyeluruh mengenai efektivitas implementasi Quizizz dalam proses pembelajaran (Creswell, 2013). Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Penilaian dilakukan melalui tes pilihan ganda yang dikerjakan menggunakan aplikasi Quizizz. Nilai peserta didik dihitung menggunakan rumus persentase menurut Arikunto (2013:281):

$$Skor\ Akhir = \left(\frac{Jumlah\ Jawaban\ Benar}{Jumlah\ Total\ Soal} \right) \times 100\%$$

$$P = \left(\frac{F}{n} \right) \times 100\%$$

dengan P sebagai persentase skor akhir, F sebagai jumlah soal yang dijawab benar, dan n sebagai jumlah total soal (Arikunto, 2013). Rumus ini digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik secara individual dalam menjawab soal-soal yang telah disediakan melalui Quizizz. Langkah pertama dalam analisis kuantitatif adalah pengumpulan skor hasil tes, yang mencerminkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi. Langkah berikutnya adalah melakukan analisis statistik deskriptif, yaitu menghitung nilai rata-rata, nilai tertinggi, dan nilai terendah dari seluruh peserta didik. Apabila diperlukan, juga dilakukan perhitungan standar deviasi untuk melihat sebaran nilai sebagai indikator konsistensi hasil belajar (Sugiyono, 2021). Selanjutnya, dilakukan analisis ketuntasan belajar dengan menetapkan KKTP sebesar 80%. Persentase peserta didik yang mencapai skor $\geq 80\%$ digunakan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran secara klasikal.

Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara, yang dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Analisis ini melibatkan proses identifikasi tema, pola, dan kategori yang muncul dari data naratif (Clark, R.C., 2016). Prosesnya mencakup tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyaring dan menyederhanakan data yang relevan, penyajian data bertujuan untuk mempermudah interpretasi, sedangkan kesimpulan ditarik untuk memberikan pemahaman terhadap respon peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk mengukur tingkat pemahaman secara lebih sistematis, penelitian ini juga menggunakan rubrik penilaian berdasarkan taksonomi kognitif Bloom.

Fokus utama rubrik berada pada kategori pemahaman, yang terdiri dari tiga indikator, yaitu menterjemahkan, menafsirkan, dan menjelaskan (- Anderson, L. W., & Krathwohl, 2001). Indikator tersebut menjadi dasar dalam menyusun soal evaluasi maupun instrumen observasi, guna menilai sejauh mana peserta didik memahami dan dapat menjelaskan materi yang diajarkan. Melalui kombinasi antara analisis kuantitatif dan kualitatif ini, peneliti dapat memperoleh gambaran menyeluruh mengenai efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Dengan demikian, analisis data ini tidak hanya memberikan hasil berupa angka dan persentase, tetapi juga mencerminkan proses dan perubahan yang terjadi pada perilaku belajar peserta didik selama pelaksanaan tindakan pembelajaran.

3 Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik fase E terhadap materi Akhlak Terpuji dan Akhlak Tercela pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui penilaian berbantuan Quizizz di SMK Ma'arif Sukawening Garut. Hasil penelitian diperoleh dari tiga tahapan, yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Masing-masing tahap dianalisis untuk mengetahui efektivitas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Pada tahap pra-siklus, hanya 13 dari 32 peserta didik (40,6%) yang mencapai KKTP, yaitu 80. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik belum memahami materi secara optimal. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I dengan memanfaatkan Quizizz sebagai alat penilaian, terjadi peningkatan signifikan. Sebanyak 21 peserta didik (70,93%) mencapai KKTP, mengalami kenaikan sebesar 30,33% dari pra-siklus.

Perbaikan strategi pembelajaran pada siklus II, seperti peningkatan kualitas penjelasan materi dan dukungan teknis, berdampak positif terhadap hasil belajar. Jumlah peserta didik yang mencapai KKTP meningkat menjadi 30 orang (90,19%), atau mengalami kenaikan 19,26% dibandingkan dengan siklus I. Secara keseluruhan, terjadi peningkatan sebesar 49,59% dari pra-siklus ke siklus II.

Kategori	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	Presentase Capaian Indikator	Frekuensi	Presentase Capaian Indikator	Frekuensi	Presentase Capaian Indikator
Sudah Mampu	±13	40,6%	21	70,93%	30	90,19%
Belum Mampu	±19	59,4%	11	29,07%	2	9,81%

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pemahaman Peserta Didik pada Materi Akhlak Terpuji dan Akhlak Tercela

Data tersebut menunjukkan peningkatan yang konsisten seiring intervensi pembelajaran yang dilakukan menggunakan Quizizz. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis teknologi mampu mendorong pemahaman peserta didik secara lebih efektif. Penilaian dilakukan melalui aplikasi Quizizz yang menyajikan soal pilihan ganda berdasarkan indikator kognitif taksonomi Bloom. Hasil penilaian diperoleh secara otomatis dan mencakup nama peserta didik, jumlah jawaban benar dan salah, skor akhir dalam bentuk persentase, serta waktu pengerjaan. Pada siklus I, hasil Quizizz menunjukkan variasi skor yang mengindikasikan adanya ketidakseimbangan dalam pemahaman. Beberapa peserta menjawab benar lebih dari 80% soal, sementara lainnya masih di bawah KKTP. Siklus II menunjukkan perbaikan signifikan: sebagian besar peserta memperoleh skor di atas KKTP, dan waktu pengerjaan menjadi lebih efisien. Beberapa faktor yang memengaruhi peningkatan pemahaman antara lain:

- Perbaikan Durasi Kuis: Peserta didik diberikan waktu lebih leluasa untuk berpikir dan menjawab soal dengan tenang.
- Penguatan Materi Sebelum Penilaian: Guru memberikan penjelasan tambahan dan penguatan terhadap poin-poin penting dalam materi.
- Dukungan Teknis: Hambatan teknis dikurangi melalui peningkatan konektivitas dan bimbingan penggunaan Quizizz.
- Fitur Gamifikasi: Elemen kompetitif seperti leaderboard dan sistem poin meningkatkan motivasi belajar.
- Diskusi Pasca-Kuis: Sesi diskusi mendorong peserta didik lebih aktif merefleksikan pemahamannya.

Hasil ini sejalan dengan temuan Black dan Wiliam, yang menyatakan bahwa penilaian formatif yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman peserta didik (Wiliam, 1998). Selain itu, menurut Bloom, evaluasi yang efektif bukan hanya mengukur hasil belajar, tetapi juga memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran itu sendiri (Benjamin S. Bloom, 1956). Meski menunjukkan dampak positif, penggunaan Quizizz juga menghadapi beberapa tantangan. Beberapa peserta didik masih mengalami kendala koneksi internet yang mengganggu proses pengerjaan kuis.

Selain itu, keterbatasan fitur pada versi gratis Quizizz membatasi fleksibilitas dalam merancang soal dan pelaporan hasil penilaian. Fitur-fitur lanjutan, seperti analisis mendalam atau pengaturan waktu per soal, hanya tersedia di versi berbayar, sehingga menjadi kendala tersendiri dalam optimalisasi pembelajaran berbasis teknologi. Peningkatan pemahaman peserta didik dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivis, yang menekankan pentingnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Melalui Quizizz, peserta didik tidak hanya menjawab soal, tetapi juga terlibat dalam proses refleksi dan diskusi pasca-kuis. Hal ini memungkinkan peserta didik membangun pemahamannya secara mandiri dan aktif, yang selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran aktif dan berbasis teknologi (Jonassen, 2000).

4 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik pada materi Akhlak terpuji dan akhlak tercela mata pelajaran PAI melalui Asesmen berbantuan Quizizz fase E di Smk Maarif sukawening Garut. Dari rumusan masalah penelitian yang diajukan dan berdasarkan analisis data yang telah dilakukan serta pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, antara lain adalah sebagai berikut :

- a) Berdasarkan hasil penelitian data pra siklus, hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam mencapai indikator pembelajaran masih tergolong rendah. Sebanyak 40,6% atau sekitar ± 13 peserta didik sudah mampu memenuhi indikator yang ditetapkan, sementara mayoritas, yaitu 59,4% atau ± 19 peserta didik, masih belum mampu mencapai kemampuan yang diharapkan. Hal ini mengindikasikan bahwa perlu adanya peningkatan pemahaman peserta didik melalui Asesmen berbantuan Quizizz. Data ini menjadi acuan bagi peneliti untuk melakukan perbaikan dan intervensi dalam siklus berikutnya, guna meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi ahlak terpuji dan ahlak tercela mata pelajaran PAI.
- b) Penerapan Asesmen berbantuan Quizizz untuk meningkatkan pemahaman peserta didik fase E di SMK Ma'arif Sukawening Garut dilakukan melalui dua siklus tindakan kelas yang dirancang secara sistematis dalam tiga tahapan pembelajaran: pendahuluan, inti, dan penutup. Pada Siklus I, tahap pendahuluan dimulai dengan doa bersama, sapaan guru, apersepsi yang menghubungkan materi ahlak dengan kehidupan sehari-hari, serta penjelasan teknis penggunaan Quizizz. Kegiatan inti meliputi penyampaian materi, diskusi, pelaksanaan kuis melalui aplikasi Quizizz sebanyak 26 soal, dan pembahasan hasil kuis secara terbuka. Sedangkan tahap penutup diisi dengan refleksi dan umpan balik dari guru. Pada pelaksanaan ini, sebanyak 71,95% (± 23 siswa) telah mencapai KKTP, meskipun masih ditemukan kendala teknis seperti akses internet dan pemahaman teknis penggunaan aplikasi. Pada Siklus II, perbaikan dilakukan dengan menyesuaikan durasi waktu kuis, peningkatan bimbingan teknis, serta penambahan aktivitas seperti studi kasus dan diskusi kelompok. Tahap pendahuluan difokuskan pada penguatan pemahaman teknis penggunaan Quizizz, sedangkan tahap inti diperluas dengan simulasi dan analisis kasus nyata yang berkaitan dengan nilai-nilai ahlak. Pada tahap penutup, refleksi lebih mendalam dilakukan dengan pertanyaan pemantik, serta pemberian motivasi dan penguatan terhadap capaian siswa. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan, yaitu 91,6% (± 30 siswa) peserta didik berhasil mencapai KKTP. Hal ini mencerminkan bahwa penggunaan Quizizz yang dirancang secara tepat dalam setiap tahapan pembelajaran mampu mendorong keterlibatan aktif dan meningkatkan pemahaman peserta didik secara menyeluruh terhadap materi ajar.
- c) Dari hasil data yang diperoleh dari pra siklus hingga siklus II, dapat disimpulkan bahwa Asesmen menggunakan alat berbantuan quizizz berhasil dengan terjadinya peningkatan yang signifikan pada pemahaman peserta didik. Pada pra-siklus, tingkat ketuntasan hanya mencapai 40,6%. Kemudian meningkat menjadi 71,9% pada siklus I, dan mencapai 91,6% pada siklus II. Artinya, terdapat peningkatan sebesar 51% dari pra-siklus ke siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa Asesmen berbantuan Quizizz tidak hanya efektif sebagai alat Asesmen, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai ahlak terpuji dan ahlak tercela secara signifikan

Daftar Pustaka

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman.
- Achmad, G. H. (2021). *Kedudukan Kurikulum dalam Pendidikan Agama Islam*. *Yasin*, 1(2), 246–261. <https://doi.org/10.58578/yasin.v1i2.130>
- Arikunto, S. (n.d.). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*.
- . (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara,.
- Asmiati. (2020). "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran IPA."
- Aziz A. (n.d.). *pendidikan agama islam dan pembentukan karakter siswa*. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1) 45-58, 45–58.
- Benjamin S. Bloom. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals, Handbook I: Cognitive Domain*. David McKay Company.
- Black, P., & Wiliam, D. (n.d.). *Assessment and Classroom Learning**. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*,.
- Clark, R.C., & M. (2016). *R.E. E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. Pfeiffer,.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. Sage Publications,.

- Giriansyah, F. E., Pujiastuti, H., & Ihsanudin, I. (2023). *Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Berdasarkan Teori Skemp Ditinjau dari Gaya Belajar*. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 751–765. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1515>
- Heriyanto, H. Adha, M., M., H. (n.d.). *Trasformasi pembelajaran melalui quizizz: Gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar*.
- Jonassen, D. H. (2000). *Computers as Mindtools for Schools: Engaging Critical Thinking*. Prentice Hall.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University Press,.
- M, Y. (n.d.). dampak penggunaan tes tertulis secara monoton terhadap motivasi siswa. *Jurnal Sabar*, 5(3) 233-2, 233–241.
- Maria, A. (2024). *Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Agama Islam*. *Jurnal Masagi*, 45.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (n.d.). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Rahmawati. (2022). "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Pembelajaran Matematika." *Universitas Sebelas Maret*.
- . (2023). kejenuhan belajar akibat metode penilaian monoton pada peserta didik. *Jurnal Pedagogik*, 7(1), 45–5(45–52).
- Raito, N. (2023). Keterampilan Belajar Abad 21 dalam pembelajaran PAI berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 8 (2) 155-, 155–167.
- Ruwaida, H. (2019). *Proses Kognitif dalam Taksonomi Bloom Revisi : Analisis Kemampuan Mencipta (C6) Pada Pembelajaran Fikih Di MI Miftahul Anwar Desa Banua Lawas*. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 51. <https://doi.org/10.35931/am.v4i1.168>
- Salamudin, C. (2023). *Strategi Pembelajaran pengendalian diri untuk meningkatkan karakter Tawadhu di SMP Ciledug Al-Musaddadiyah Garut*. *Jurnal Masagi*, 2 (1), 45-, 45–56.
- . (2024). Penerapan asesmen formatif dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak. *Jurnal Masagi*, 3 (2), 115, 115–126.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (n.d.). *pengembangan kurikulum : teori dan praktek*. PT Remaja Rosdakarya,.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wiliam, P. B. & D. (1998). *Assessment and Classroom Learning*, " *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*.
- Yusuf, M., & Sari, A. (n.d.). . "Relevansi Kurikulum di Sekolah Kejuruan.". *Jurnal Pendidikan Kejuruan* , 7(2), 100-.