

IMPLEMENTASI APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI EVALUASI PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DI SMA NEGERI 14 MEDAN

Rasmainda Br Sinaga¹, Imelda H.D. Butarbutar², Justinos Ray Nainggolan³

¹Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP

Nommensen, Indonesia; hutabaratrussel@gmail.com

²Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP

Nommensen, Indonesia; imelda.butarbutar@uhn.ac.id

³Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP

Nommensen, Indonesia; justinos.nainggolan@uhn.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2025-09-23

Revised 2025-10-12

Accepted 2025-10-29

ABSTRAK

Evaluasi dalam Pendidikan Agama Kristen berperan penting untuk menilai sejauh mana siswa dalam memahami ajaran agama serta mampu menerapkan nilai-nilai Kristiani dalam perilaku dan kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi aplikasi Quizizz sebagai evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMA Negeri 14 Medan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan model evaluasi illuminative dan congruence. Subjek penelitian terdiri dari tiga orang guru Pendidikan Agama Kristen dan tiga orang siswa kelas XI. Data diperoleh melalui observasi dan wawancara, kemudian dianalisis dengan tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses evaluasi, dan memudahkan guru dalam memantau hasil belajar. Namun, masih terdapat kendala berupa keterbatasan jaringan internet, kurangnya pemahaman sebagian siswa terhadap penggunaan teknologi, serta kebutuhan penyesuaian soal agar sesuai dengan capaian pembelajaran. Berdasarkan analisis model congruence ditemukan kesesuaian antara tujuan pembelajaran, proses evaluasi, dan hasil yang dicapai. Sementara melalui model illuminative terungkap bahwa Quizizz mampu menciptakan suasana evaluasi yang menyenangkan serta memberikan dampak positif terhadap sikap belajar siswa. Dengan demikian, implementasi Quizizz dapat dijadikan alternatif evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Kristen yang relevan di era digital, meskipun perlu adanya peningkatan fasilitas serta bimbingan berkelanjutan agar lebih optimal.

Kata Kunci: Quizizz; Evaluasi Pembelajaran; Pendidikan Agama Kristen; Model Congruence; Model Illuminative

ABSTRACT

Evaluation in Christian Religious Education plays an important role in assessing the extent to which students understand religious teachings and are able to apply Christian values in their behaviour and daily lives. This study aims to describe the implementation of the Quizizz application as an evaluation of Christian Religious Education learning at SMA Negeri 14 Medan. The research used a descriptive qualitative approach with an illuminative and congruence evaluation model. The research subjects consisted of three Christian Religious Education teachers and three Year 11 students. Data was obtained through observation and interviews, then analysed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing stages. The results showed that the use of the Quizizz application provided a more interactive learning experience, increased student motivation and involvement in the evaluation process, and made it easier for teachers to monitor learning outcomes. However, there were still obstacles in the form of limited internet access, a lack of understanding among some students regarding the use of technology, and the need to adjust questions to suit learning outcomes. Based on the congruence model analysis, there was a match between the learning objectives, the evaluation process, and the results achieved. Meanwhile, the illuminative model revealed that Quizizz was able to create a pleasant evaluation atmosphere and had a positive impact on students' learning attitudes. Thus, the implementation of Quizizz can be used as an alternative for evaluating Christian Religious Education learning that is relevant in the digital era, although there is a need for improved facilities and ongoing guidance to optimise its use.

Keyword: Quizizz; learning evauaton; Christian Religious Education; congruence model; illuminative model

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Rasmainda Br Sinaga

Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen, Indonesia;

hutabaratrussel@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Dalam (Nisa & Pahlevi, 2021) bahwa pendidikan adaah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak muia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Menurut M.J. Langevel, dalam (Amany, 2020) bahwa pendidikan adaah usaha untuk membimbing manusia yang lebih baik dari dewasa hingga kedewasaan. Pendidikan juga dikatakan sebagai suatu usaha daam menolong anak agar mandiri serta bertanggung jawab daam kehidupannnya dimasa depan yang akan datang (Salsabila, Habiba, Amanah, Istiqomah, & Difany, 2020).

Berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan telah dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi. Sebagian orang menganggap kemajuan teknologi sebagai bahaya karena munculnya aplikasi media sosial yang memicu perilaku buruk di kalangan siswa Kristen. Di sisi lain, teknologi telah

berdampak besar pada pendidikan. Perkembangan teknologi informasi saat ini telah memberikan solusi inovatif dan pendekatan pembelajaran yang lebih personal dan adaptif, berkat kemampuan untuk menganalisis dan memproses data (Sahertian, 2019). Evaluasi merupakan salah satu elemen penting dalam proses pembelajaran, termasuk dalam Pendidikan Agama. Tidak hanya evaluasi dapat digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa, tetapi juga dapat digunakan secara strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan (Santoso & Sitorus, 2023). Dalam pendidikan agama Kristen, evaluasi pembelajaran mencakup aspek afektif dan spiritual selain aspek kognitif (Noor, 2020).

Teknologi telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari seseorang. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dianggap sebagai langkah penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan mengatasi disparitas dalam akses pendidikan. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, meningkatkan semangat siswa dalam belajar, dan membantu guru menyampaikan materi pelajaran.

Evaluasi dalam Pendidikan Agama Kristen berperan penting untuk menilai sejauh mana siswa dalam memahami ajaran agama serta mampu menerapkan nilai-nilai Kristiani dalam perilaku dan kehidupan sehari-hari. Evaluasi ini tidak hanya tentang pengetahuan kognitif yang dikuasai oleh siswa, (Sirait, 2024) tetapi juga mencakup aspek moral, etika, dan spiritual yang menjadi pokok utama dari pendidikan agama. Melalui evaluasi yang tepat, pendidik dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa dalam memahami ajaran Agama Kristen, serta memberikan umpan balik yang konstruktif untuk membuat perbaikan (Basuki & Hidayati, 2019).

Quizizz adalah aplikasi berbasis game yang membantu siswa membuat kuis yang interaktif saat belajar. Quizizz adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk memberikan informasi, mengevaluasi, dan mengukur pemahaman siswa (Supriadi, Tazkiyah, & Isro, 2021). Manfaatnya untuk memudahkan bagi guru dalam mengatur pembelajaran interaktif dan asesmen, kemampuan untuk menggunakannya sebagai media pembelajaran jarak jauh, kemampuan untuk menyimpan soal dan menganalisisnya, dan kemampuan untuk mengevaluasi dengan cepat dan langsung memberi hasil kepada guru (Azizah, Taqwa, & Assalam, 2020).

Dalam konteks Pendidikan Agama Kristen, keberadaan Quizizz dapat menjembatani kesenjangan antara ajaran iman yang bersifat transendental dengan dunia digital yang sangat dekat dengan keseharian siswa. Melalui pendekatan ini, pembelajaran agama dapat dikemas secara menarik tanpa kehilangan esensi nilai yang ingin ditanamkan. Terlebih lagi, aplikasi seperti Quizizz membuka peluang bagi guru untuk melakukan evaluasi secara lebih akurat dan efisien, sekaligus memberikan umpan balik yang konstruktif dan segera kepada peserta didik (Tuegeh & Majesty, 2025). Oleh karena itu, implementasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran bukan hanya menjadi pilihan alternatif, tetapi juga merupakan strategi pedagogis yang relevan dan kontekstual dalam menjawab tantangan pendidikan agama di era digital. Namun, Oleh karena itu, penelitian dengan judul Implementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMA Negeri 14 Medan bertujuan untuk membantu guru dalam mengimplementasikan aplikasi Quizizz sebagai evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Serta melihat bagaimana kesulitan guru dalam menggunakan aplikasi Quizizz. Beberapa guru PAK di SMA Negeri 14 Medan belum menggunakan aplikasi Quizizz sebagai evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (Wani, Yasmin, Rizky, Syafira, & Siregar, 2024).

Adapun kesulitan guru dalam mengimplementasikan aplikasi Quizizz sebagai evaluasi pembelajaran yaitu: 1) kendala teknologi dan infrastruktur yang artinya keterbatasan akses perangkat, koneksi internet kurang stabil. 2) Quizizz belum sesuai untuk evaluasi pembelajaran, apalagi dengan

adanya fitur bantuan yang memungkinkan siswa mengerjakan ulang pertanyaan yang salah. 3) Siswa lebih cenderung menjawab pertanyaan dengan cepat tanpa memahami isi pertanyaan. 4) siswa semakin kecanduan menggunakan gadget (Citra & Rosy, 2020). Berdasarkan uraian diatas pentingnya implementasi aplikasi Quizizz dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Untuk itu peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul Implementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMA Negeri 14 Medan.

2. METODE

Metode penelitian adakalanya juga disebut “Metodologi Penelitian”, dalam makna yang lebih luas yang artinya “desain” atau rancangan penelitian. Rancangan ini berisi rumusan tentang objek atau subjek yang akan diteliti, teknik-teknik pengumpulan data dan analisis data berkenaan dengan fokus masalah tertentu (Aditiyawarman, Sondang, Hanifah, & Kusumayati, 2022). Metode penelitian merupakan proses kegiatan dalam pengumpulan data, analisis dan memberikan interpretasi yang terkait dengan tujuan penelitian.

Dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif (*Qualitative Research*) adalah suatu Penelitian yang ditunjukkan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran, orang secara individual maupun kelompok. Penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian dengan metode yang melukiskan, mendeskripsikan, serta memaparkan apa adanya kejadian objek yang diteliti berdasarkan situasi dan kondisi ketika penelitian itu dilakukan (Dewi, 2019).

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 14 Medan, jalan Pelajar Timur Ujung, Kelurahan Binjai, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2025/2026. Menurut (Ambarita & Yuniati, 2021) terdapat perbedaan yang mendasar dalam pengertian antara “Populasi dan sampel” dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. Dalam penelitian Kuantitatif, populasi diartikan sebagai wilayah generasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi itu, populasi itu misalnya adalah sekolah SMA Negeri 14 Medan.

Dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi, tetapi oleh Spradley dinamakan “*social situation*” atau situasi sosial yang terdiri atas tiga elemen yaitu: tempat (place), pelaku (actors), dan aktivitas (activity) yang berinteraksi secara sinergis. Situasi sosial tersebut, dapat dinyatakan sebagai objek penelitian yang ingin dipahami secara lebih mendalam “apa yang terjadi” didalamnya. Pada penelitian kualitatif, peneliti memasuki situasi sosial tertentu, yang dapat berupa lembaga bisnis tertentu, melakukan observasi dan wawancara kepada orang-orang yang dipandang tahu tentang situasi sosial tersebut (Hanandita, 2022).

Sedangkan sampel dalam penelitian kualitatif bukan dinamakan responden, tetapi sebagai narasumber, atau partisipan, informan, teman, guru dalam penelitian. Sampel dalam penelitian kualitatif, juga bukan disebut sampel statistik, tetapi sampel teoritis, karena tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menghasilkan teori. Sampel dalam penelitian kualitatif juga disebut sebagai sampel konstruktif, karena dengan sumber data dari sampel itu dapat di konstruksikan fenomena yang semua masih belum jelas.

Subjek penelitian adalah pihak atau individu yang menjadi sumber data dan objek observasi penelitian. Guru dan siswa di SMA Negeri 14 Medan adalah individu yang menjadi fokus pengumpulan data karena penelitian ingin mengetahui sejauhmana implementasi aplikasi Quizizz sebagai evaluasi

pendidikan. Objek penelitian fokus utama yang akan diteliti dan dianalisis yang meliputi, Pendidikan Agama Kristen sebagai respons mengenai sejauhmana implementasi aplikasi Quizizz sebagai evaluasi pendidikan Agama Kristen. Subjek penelitian terdiri dari 3 orang guru Pendidikan Agama Kristen dan 3 orang siswa kelas XI SMA Negeri 14 Medan yang dipilih berdasarkan kriteria inklusi penelitian.

Teknik pengambilan sampel adalah bertujuan untuk memperoleh informasi yang mendalam, bukan untuk melakukan generalisasi statistik. Menurut (Astari, 2023), pemilihan sampel dilakukan dengan non-probability sampling, di mana tidak semua anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk menjadi partisipan. Fokusnya adalah pada kualitas informasi yang diperoleh, bukan pada jumlah sampel. Secara umum, kriteria inklusi adalah syarat atau karakteristik tertentu yang harus dimiliki oleh calon partisipan agar dapat dijadikan responden atau subjek penelitian. Tujuannya untuk memastikan bahwa subjek yang dipilih benar-benar relevan dengan fokus penelitian dan dapat memberikan data yang sesuai.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan di SMA Negeri 14 Medan, yang merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri di kota Medan. Sekolah ini memiliki berbagai fasilitas-fasilitas penunjang kegiatan belajar, termasuk jaringan internet yang cukup memadai untuk menunjang proses pembelajaran berbasis digital (Belo, 2021). Dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen, guru telah mulai memanfaatkan media digital seperti aplikasi Quizizz untuk mendukung proses evaluasi pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada implementasi Quizizz dalam evaluasi Pendidikan Agama Kristen, dengan subjek penelitian tiga orang Guru dan tiga siswa kelas XI.

Penelitian ini berlangsung selama lima hari pada tanggal 21 Jui-25 Jui 2025. Adapun hasil penelitian ini diperoleh melalui teknik wawancara yang dilakukan secara mendalam guna mendapatkan informasi dan data secara langsung. Selanjutnya peneliti juga menggunakan metode deskripsi kualitatif, observasi dan dokumentasi untuk mengetahui lebih dalam dan jelas terkait data yang telah terkumpul untuk kemudian dianalisis. Analisis berfokus pada Implementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Evaluasi Pendidikan Agama Kristen.





Gambar 1. Penyajian Data Bentuk Infografis

Quizizz terbukti efektif sebagai media evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, baik dari sisi guru maupun siswa. Implementasi ini mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan pemahaman nilai-nilai Kristiani secara kontekstual, meskipun tetap ada menghadapi tantangan teknis. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap guru dan siswa mengenai implementasi aplikasi Quizizz sebagai evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, dapat ditarik beberapa kesimpulan berikut:

1. Kesesuaian Materi dan Evauasi (Model Congruence)

Model Congruence menekankan kesesuaian antara tujuan evaluasi (kriteria), pelaksanaan di lapangan (realitas), dan hasil yang dicapai (congruence). Evaluasi harus sesuai dengan kompetensi dasar serta nilai yang ingin dicapai (Fitriyani, 2022). Berdasarkan hasil penelitian Guru (U, G, D) menyatakan bahwa soal Quizizz selalu disusun berdasarkan kompetensi dasar PAK serta memuat nilai-nilai Kristiani seperti kasih, kejujuran, dan tanggung jawab.

- Observasi menunjukkan guru sudah menyiapkan soal sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, serta mengaitkan evaluasi dengan nilai-nilai iman Kristiani.
- Siswa (B, I, Y) juga mengatakan bahwa soal Quizizz sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru dikelas, sekaligus membantu siswa mengingat nilai-nilai Kristiani.

Jadi, Kesimpuannya ada kesesuaian (congruence) antara tujuan evaluasi dan pelaksanaannya.

2. Kelebihan dan Manfaat Quizizz (Model Illuminative)

Model Illuminative menekankan pada konteks, proses, dan respon partisipan terhadap pembelajaran. Fokusnya yaitu bagaimana media dipahami dan diterapkan dalam situasi nyata (Iskandar et al., 2023).

Berdasarkan hasil penelitian:

- Guru menyebut fitur Leaderboard dan Review soal sebagai keunggulan utama, karena meningkatkan kompetisi sehat dan refleksi siswa.
- Observasi memperlihatkan guru benar-benar menggunakan fitur tersebut untuk membahas kembali soal sulit.
- Siswa menilai Quizizz lebih menarik karena ada fitur timer, leaderboard, dan review. Siswa merasa evaluasi menarik karena seperti bermain sambil belajar, sehingga lebih semangat dan tidak bosan.

Jadi, kesimpulan Implementasi Quizizz sejalan dengan teori iluminatif, karena meningkatkan interaksi, antusiasme, serta respon positif baik dari guru maupun siswa.

3. Hambatan dan Solusi

Menurut (Kurniawan et al., 2022) mengatakan bahwa kelemahan Quizizz terletak pada ketergantungan jaringan internet dan perangkat. Berdasarkan hasil Penelitian:

- a. Guru menghadapi kendala koneksi internet dan keterbatasan kuota siswa. Solusi yang diberikan adalah menjadikan kuis sebagai PR, menyediakan soal cetak/lisan, atau mengatur ulang teknis pelaksanaan.
- b. Siswa juga menegaskan bahwa hambatan utama adalah sinyal jelek dan kuota habis, yang sering membuat mereka keluar dari kuis.

Jadi, kesimpulannya yaitu Hambatan teknis sesuai dengan teori, namun guru dan siswa sama-sama menemukan strategi untuk mengatasinya.

3. Perbaikan dan Saran ke Depan

Hasil Penelitian:

- a. Guru menyarankan Quizizz digabungkan dengan diskusi untuk memperdalam pemahaman siswa.
- b. Siswa menyarankan agar soal dipersingkat dan tampilannya lebih sederhana supaya lebih mudah dipahami (Limin, 2024).

Jadi, kesimpulan Implementasi Quizizz sudah efektif, tetapi perlu penyempurnaan dalam aspek teknis dan desain soal agar lebih ramah bagi siswa. Jika dibandingkan antara teori dan hasil penelitian:

- a. Model Congruence sesuai dan terbukti karena ada kesesuaian antara tujuan evaluasi (kompetensi & nilai Kristiani), pelaksanaan (soal sesuai materi, pemanfaatan fitur), dan hasil (pemahaman siswa meningkat) (Rismawaty, 2022).
- b. Model Illuminatif juga sesuai dan terbukti karena konteks sekolah yang mendukung teknologi, proses pembelajaran yang interaktif, serta respon positif guru dan siswa yang menunjukkan bahwa Quizizz bukan hanya media evaluasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Dengan demikian, implementasi Quizizz dalam evaluasi Pendidikan Agama Kristen terbukti relevan, efektif, dan sesuai teori, meskipun masih ada kendala faktor teknis seperti jaringan internet dan perangkat (Ramdhani, Khansa, & Prihantini, 2023).

d. Triangulasi Data

Dari hasil data bahwa peneliti mendapatkan info yang sama melalui observasi dan wawancara kepada guru dan siswa dengan teori yaitu triangulasi data berdasarkan observasi dan wawancara untuk guru dan siswa, disesuaikan dengan teori congruence dan illuminative (May, 2024):

- a. Triangulasi data pada guru menunjukkan bahwa hasil observasi dan wawancara konsisten dalam menggambarkan implementasi Quizizz yang sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Berdasarkan model congruence, guru merencanakan evaluasi dengan menyusun soal sesuai kompetensi dasar dan nilai-nilai Kristiani, yang terkonfirmasi baik dalam observasi (guru menyiapkan soal, waktu, dan struktur kuis) maupun wawancara (guru menyatakan soal selalu dikaitkan dengan nilai iman). Pada tahap pelaksanaan, observasi memperlihatkan guru memanfaatkan fitur seperti leaderboard, timer, dan review soal, sesuai dengan pernyataan guru dalam wawancara bahwa fitur tersebut digunakan untuk meningkatkan kompetisi sehat dan memberikan umpan balik. Berdasarkan model illuminative, konteks sekolah yang mendukung teknologi, proses pembelajaran interaktif, serta respon positif siswa yang diamati di kelas, selaras dengan penuturan guru bahwa Quizizz membuat suasana evaluasi lebih hidup. Hambatan seperti koneksi internet yang tidak stabil juga ditemukan di kedua sumber data, dengan guru menyiapkan

solusi alternatif seperti PR atau soal cetak (Mendrofa, Telaumbanua, Sitompul, Widiastuti, & Tobing, 2024).

- b. Triangulasi data pada siswa menunjukkan kesesuaian antara hasil observasi dan wawancara dalam memotret keterlibatan mereka saat menggunakan Quizizz. Berdasarkan model congruence, observasi memperlihatkan siswa aktif, disiplin, memanfaatkan fitur review dan leaderboard, serta mampu mengaitkan soal dengan nilai-nilai Kristiani. Temuan ini sejalan dengan wawancara, di mana siswa menyatakan bahwa mereka merasa evaluasi menjadi lebih menyenangkan, memudahkan pemahaman materi, dan membantu mengingat nilai-nilai seperti kasih dan kejujuran. Berdasarkan model illuminative, baik observasi maupun wawancara menunjukkan bahwa antusiasme siswa tinggi karena suasana kuis seperti bermain game, walaupun kendala teknis seperti sinyal lemah juga kerap muncul. Siswa dan guru sama-sama menilai bahwa dengan sedikit perbaikan pada soal dan tampilan, Quizizz akan menjadi media evaluasi yang semakin efektif (Rahman & Nasryah, 2019).

Pembahasan

Implementasi Quizizz dalam evaluasi PAK menunjukkan bahwa teknologi dapat meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran, asalkan dirancang dan digunakan dengan memperhatikan konteks peserta didik. Quizizz tidak hanya membantu guru dalam mengevaluasi hasil belajar, tetapi juga menjadikan siswa lebih aktif, semangat, dan terlibat dalam pembelajaran (Purnama Sari, Djamilah, & Ganda Nugroho, 2022). Dengan pendekatan model congruence dan iluminatif, penelitian ini menegaskan pentingnya memahami proses pembelajaran secara utuh bukan hanya dari hasil akhir, tetapi juga dari pengalaman dan dinamika selama pelaksanaannya (Milles, Huberman, & Saldana, 2020).

a. Model Congruence

1. Berdasarkan Model Congruence

Model congruence menekankan pada kesesuaian antara rencana evaluasi dengan pelaksanaannya. Evaluasi dilakukan melalui tiga aspek: kriteria (rencana), realitas (pelaksanaan), dan congruence (kesesuaian) (Pujiati, 2024).

2. Kriteria (Tujuan dan Rencana Evauasi)

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru-guru Pendidikan Agama Kristen, tujuan utama penggunaan Quizizz adalah:

- a. Meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran.
- b. Menyediakan evaluasi yang menarik dan interaktif.
- c. Melihat penguasaan materi secara cepat melalui laporan hasil.

3. Realitas (Pelaksanaan Lapangan)

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa:

- a. Guru menyampaikan materi pembelajaran melalui Quizizz
- b. Guru menggunakan Quizizz di akhir pembelajaran sebagai evaluasi sumatif.
- c. Soal-soal disusun berdasarkan materi yang telah diajarkan.
- d. Siswa dapat mengakses Quizizz melalui HP masing-masing.
- e. Beberapa siswa mengalami kendala sinyal atau perangkat terbatas (Pontoon & Kamagi, 2023).

4. Kesesuaian (Congruence)

Terdapat kesesuaian antara rencana dan pelaksanaan, meskipun tidak sempurna. Tujuan pembelajaran dan penggunaan Quizizz telah sesuai, namun dari sisi pelaksanaan terdapat beberapa kendala teknis seperti sinyal dan keterbatasan HP (Mulyani & Haliza, 2021).

Contoh kutipan guru: "Quizizz sangat membantu kami dalam mengukur pemahaman siswa, walaupun tidak semua siswa punya akses internet yang baik." (Bu D)

b. Berdasarkan Model Illuminative

Model iluminatif berfokus pada pengamatan, interpretasi, dan pemahaman konteks secara menyeluruh. Pendekatan ini mengevaluasi bagaimana Quizizz diterapkan, serta bagaimana tanggapan guru dan siswa.

1. Konteks (latar dan situasi)

Penggunaan Quizizz muncul karena kebutuhan guru untuk memanfaatkan teknologi dalam evaluasi. Sekolah juga mendukung penggunaan media digital, terutama pasca-pandemi.

2. Proses implementasi

Dari observasi, guru menyampaikan petunjuk penggunaan Quizizz sebelum memulai. Siswa login, mengerjakan soal, dan hasilnya langsung terlihat. Ada interaksi langsung di kelas, dan guru menguas jawaban setelah selesai.

3. Reaksi siswa dan guru

Reaksi siswa beragam, sebagian menyatakan antusias karena tampilannya menarik dan bersifat game. Namun beberapa mengeluhkan akses internet (Ni Ketut & I Made, 2023).

Contoh kutipan siswa:

“Saya suka karena seperti main game, tapi kadang sinyal lambat jadi susah menjawab.” (Siswa 1).

Contoh kutipan guru: “Quizizz sangat membantu, tapi kami harus memastikan semua siswa bisa akses” .(Pak U)

Melalui model congruence, ditemukan kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan, meskipun dengan hambatan teknis (Octorina, 2021). Melalui model iluminatif, ditemukan bahwa konteks dan respons siswa-guru sangat mendukung, walau perlu perbaikan dalam aspek teknis dan kesiapan perangkat. Dengan kata lain, implementasi Quizizz sudah sesuai dengan tujuan evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, dan mendapat tanggapan positif dari guru dan siswa, namun perlu dukungan infrastruktur dan pelatihan lanjutan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi aplikasi Quizizz sebagai evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMA Negeri 14 Medan, maka peneliti menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran PAK telah dilakukan dengan cukup efektif oleh guru-guru PAK. Seluruh guru menyusun soal berdasarkan kompetensi dasar dan nilai-nilai iman Kristiani, serta memanfaatkan fitur-fitur interaktif pada Quizizz seperti leaderboard, timer, dan review soal.
2. Penggunaan Quizizz mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa, karena siswa merasa evaluasi menjadi lebih menyenangkan, seperti bermain sambil belajar. Hal ini berdampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi dan nilai-nilai Kristiani seperti kasih, kejujuran, dan tanggung jawab.
3. Terdapat kesesuaian antara tujuan evaluasi yang direncanakan dengan pelaksanaannya (model congruence). Evaluasi menggunakan Quizizz telah memenuhi aspek kriteria (tujuan evaluasi), realitas (pelaksanaan evaluasi), dan congruence (kesesuaian antara rencana dan realisasi), meskipun masih ditemukan kendala teknis seperti jaringan internet dan keterbatasan perangkat.
4. Berdasarkan model illuminative, implementasi Quizizz tidak hanya memenuhi aspek teknis tetapi juga memperlihatkan respon positif dari guru dan siswa. Penggunaan Quizizz didukung oleh

suasana pembelajaran yang interaktif, konteks sekolah yang sudah terbiasa dengan teknologi, dan antusiasme siswa dalam proses evaluasi.

5. Hambatan yang muncul lebih bersifat teknis, seperti koneksi internet yang tidak stabil, keterbatasan kuota siswa, dan tampilan yang kurang sederhana. Namun, guru memiliki solusi alternatif seperti memberikan tugas rumah atau menyediakan soal cetak sebagai pengganti.

Dengan demikian, implementasi aplikasi Quizizz terbukti relevan, bermanfaat, dan kontekstual sebagai media evaluasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36. <https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>
- Amany, A. (2020). Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2).
- Ambarita, J., & Yuniati, E. (2021). *Wajah Pendidikan Agama Kristen Di Masa Pandemi*. Indramayu: Adab.
- Astari, Z. (2023). *Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 1, 59–65. Opgehaal Van <https://sospendis.adisampublisher.org/index.php/1/article/view/13>
- Azizah, Z., Taqwa, M. R. A., & Assalam, I. T. (2020). Analisis Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik Menggunakan Instrumen Berbantuan Quizizz. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains Dan Matematika*, 8(2), 1–11. <https://doi.org/10.23971/eds.v8i2.1707>
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019). Kahoot! Or Quizizz: The Students' Perspectives. *Proceedings Of The 3rd English Language And Literature International Conference (Ellic)*, 202–211.
- Belo, Y. (2021). Urgensi Pendidikan Kristen Berdasarkan Alkitab. *Jurnal Luxnos*, 4(1), 95–104. <https://doi.org/10.47304/jl.v4i1.124>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X Smk Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Dewi, H. (2019). Penerapan Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Fisika Berbantuan Evaluasi Quizizz Di Sekolah Bersistem Kredit Semester. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(10), 1298–1313.
- Fitriyani, A. (2022). Penerapan Aplikasi Quizizz Sebagai Metode Evaluasi Dalam Pembelajaran Digital Marketing. *Journal Of Informatics And Vocational Education (Joive)*, 5(2), 82–87. <https://doi.org/10.20961/joive.v5i2.68227>
- Hanandita, T. (2022). Game Based Learning Berbasis Quizizz Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Di Era New Normal. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 199–204. <https://doi.org/10.25078/aw.v7i2.1193>
- Iskandar, A., M, A. R. J., Mansyur, Fitriani, R., Ida, N., & Sitompul, P. H. S. (2023). *Dasar Metode Penelitian Pendidikan*. Penerbit Cendikiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Kurniawan, A., Febrianti, A. N., Hardianti, T., Ichsan, Desy, Risan, R., ... Hasyim, F. (2022). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Limin, S. (2024). Strategi Pembelajaran Menggunakan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Dengan Media Pembelajaran Quizizz. 4(April), 122–131. <https://doi.org/10.54170/harati.v4i1.367>

- May. (2024). *Pengantar Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Mendrofa, K., Telaumbanua, E. H., Sitompul, S. R., Widiastuti, M., & Tobing, L. L. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas Xi Di Sma Negeri 1 Tukka Kecamatan Pandan. *Coram Mundo*, 6(2). <https://doi.org/10.55606/Coramundo.V6i2.397>
- Milles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2020). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd Ed). Thousand Oaks: Sage Publications.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/Jpdk.V3i1.1432>
- Ni Ketut, E., & I Made, W. (2023). Implementasi Quizizz Untuk Menurunkan Kebosanan Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Biologi Di Sma Negeri 1 Kuta Utara. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 12(2), 17–24. <https://doi.org/10.59672/Emasains.V12i2.2712>
- Nisa, S., & Pahlevi, T. (2021). Pengembangan Instrument Penilaian Hots Berbantuan Quizizz Pada Mata Pelajaran Kearsipan Smk. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2146–2159. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i5.756>
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 Sma 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Octorina, A. (2021). Implementasi Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kehadiran Dan Hasil Belajar Ips. *Sosearch: Social Science Educational Research*, 1(2), 68–76. <https://doi.org/10.26740/Sosearch.V1n2.P68-76>
- Pontoan, J., & Kamagi, K. S. (2023). Pengalaman Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Dengan Menggunakan Teknologi Pembelajaran Quizizz. *Jurnal Shanan*, 7(1), 191–204. <https://doi.org/10.33541/Shanan.V7i1.4556>
- Pujiati. (2024). *Sumber Data Penelitian: Jenis, Bentuk, Metode Pengumpulan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Purnama Sari, S., Djamilah, S., & Ganda Nugroho, A. (2022). Penerapan Quizizz Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Pemahaman Matematis Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Umt*, 16–21. <https://doi.org/10.31000/Cpu.V0i0.6848>
- Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ramdhani, D. N., Khansa, S. D., & Prihantini, P. (2023). Penggunaan Media Quizizz Untuk Mengetahui Peningkatan Pemahaman Materi Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Guruku: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(1), 17–22. <https://doi.org/10.59061/Guruku.V2i1.548>
- Rismawaty, S. (2022). *Pendidikan Agama Kristen Terhadap Terbentuknya Nilai Nilai Iman Kristiani*. Pasaman Barat: Cv. Azka Pustaka.
- Sahertian, M. (2019). Pendidikan Agama Kristen Dalam Sudut Pandang John Dewey. *Jurnal Teruna Bhakti*, 1(2), 106–107. <https://doi.org/10.47131/Jtb.V1i2.18>
- 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), 163–172. <https://doi.org/10.22437/Jiituj.V4i2.11605>
- Santoso, T. N. B., & Sitorus, D. S. (2023). Efektivitas Pembelajaran Ekonimo Melalui Aplikasi Quizizz Di Era Pandemi. *Jurnal Teknodik*, 27, 13–24. [Opgehaal Van https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/1013](https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/1013)

- Sirait, R. A. (2024). Pemberdayaan Karakter Kristiani Melalui Pembelajaran Interaktif: Implementasi Quizizz Sebagai Media Edukasi Di Remaja Gbi Pelita Imanuel. *Silihasih*, 1(1). <https://doi.org/10.54765/Silihasih.V1i1.18>
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42. <https://doi.org/10.36279/Apsmi.V5i1.101>
- Tuegeh, N. O., & Majesty, G. T. (2025). *Buku Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen*. Widina Media Utama.
- Wani, A. S., Yasmin, F. A., Rizky, S., Syafira, S., & Siregar, D. Y. (2024). Penggunaan Teknik Observasi Fisik Dan Observasi Intelektual Untuk Memahami Karakteristik Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3737–3743. Opgehaal Van <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12974>