

# APLIKASI QUIZIZZ DALAM MEMBANTU PENGAJARAN GURU PENDIDIKAN ISLAM DI SEKOLAH-SEKOLAH DI KUALA LUMPUR

## THE APPLICATION OF QUIZIZZ IN ASSISTING ISLAMIC EDUCATION TEACHERS IN SCHOOLS IN KUALA LUMPUR

Halimatun Saadiah Abdul Rahim<sup>1</sup>

Wan Nursofea Aisyah Wan Ismail<sup>2</sup>

Nur Atif Fariahah Asri @ Aslis<sup>3</sup>

Syed Najihuddin Syed Hassan (Corresponding Author)<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Fakulti Quran dan Sunnah, Universiti Sains Islam Malaysia (USIM), Malaysia,  
(E-mail: halimatun01@raudah.usim.edu.my)

<sup>2</sup>Fakulti Quran dan Sunnah, Universiti Sains Islam Malaysia (USIM), Malaysia,  
(E-mail: sofeaaisyah@raudah.usim.edu.my)

<sup>3</sup>Fakulti Quran dan Sunnah, Universiti Sains Islam Malaysia (USIM), Malaysia,  
(E-mail: atiffariahah@raudah.usim.edu.my)

<sup>4</sup>Fakulti Quran dan Sunnah, Universiti Sains Islam Malaysia (USIM), Malaysia,  
(E-mail: syednajihuddin@usim.edu.my)

### Article history

Received date : 7-5-2024

Revised date : 8-5-2024

Accepted date : 11-7-2024

Published date : 15-7-2024

### To cite this document:

Abdul Rahim, H. S., Wan Ismail, W. N. A., Aslis, N. A. F., & Syed Hassan, S. N. (2024). Aplikasi Quizizz dalam membantu pengajaran guru pendidikan Islam di sekolah-sekolah di Kuala Lumpur. *Jurnal Penyelidikan Islam dan Kontemporari (JOIRC)*, 7 (12), 81 - 93.

**Abstrak:** *Kajian ini meneliti dan memberikan gambaran umum tentang Aplikasi Quizizz sebagai platform atau alat digital yang akan digunakan dalam membantu pengajaran guru Pendidikan Islam di sekolah-sekolah di Kuala Lumpur. Dengan penggunaan Aplikasi Quizizz, ini akan menjadikan pengajaran guru lebih menarik dan tidak akan membosankan pelajar kerana aplikasi Quizizz ini dilakukan menggunakan internet berbanding kaedah lama yang mana kuiz dijalankan dengan hanya menggunakan pen dan kertas. Aplikasi Quizizz merupakan alat pembelajaran sendiri yang membolehkan setiap pelajar meraikan pencapaian dan keupayaan masing-masing. Permasalahan kajian yang didapati dalam kajian ini ialah adakah konten-konten yang disediakan oleh Quizizz sesuai dengan kurikulum Pendidikan Islam di sekolah-sekolah di Kuala Lumpur. Seterusnya ialah sejauh mana guru Pendidikan Islam dan pelajar menerima dan merasakan manfaat menggunakan Aplikasi Quizizz dalam proses pengajaran dan pembelajaran? Objektif utama kajian ini ialah untuk menilai sejauh mana konten-konten yang disediakan oleh Quizizz bersesuaian dengan kurikulum Pendidikan Islam di sekolah-sekolah di Kuala Lumpur. Seterusnya ialah untuk mengukur sejauh mana pelajar menerima dan merasakan manfaat menggunakan Aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Islam serta menganalisis pandangan pelajar terhadap kebergunaan, kebolehgunaan, dan daya tarikan Aplikasi Quizizz. Kajian ini akan menggunakan kaedah kuantitatif data. Kaedah kuantitatif data yang digunakan adalah menerusi soal selidik guru-*

*guru Pendidikan Islam di sekolah-sekolah di Kuala Lumpur. Kajian ini mendapati maklum balas tentang sejauh mana konten-konten Quizizz selaras dengan kurikulum Pendidikan Islam di sekolah-sekolah di Kuala Lumpur. Seterusnya ialah, kajian ini mendapati penilaian terhadap bagaimana pelajar merasakan kebolehgunaan dan kebergunaan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Islam.*

**Kata Kunci:** *Quizizz, Pendidikan Islam, Kuala Lumpur*

**Abstract:** *This study examines and provides an overview of the Quizizz application as a digital platform or tool used to assist Islamic Education teachers in schools in Kuala Lumpur. The use of Quizizz makes teaching more engaging and prevents student boredom, as it utilizes the internet compared to traditional methods where quizzes are conducted using pen and paper. Quizizz is a self-learning tool that allows each student to celebrate their achievements and capabilities. The research problem identified in this study is whether the content provided by Quizizz aligns with the Islamic Education curriculum in Kuala Lumpur schools. Furthermore, the study explores to what extent Islamic Education teachers and students accept and benefit from using the Quizizz application in the teaching and learning process. The main objectives of this study are to assess the extent to which the content provided by Quizizz aligns with the Islamic Education curriculum in Kuala Lumpur schools and to measure how students accept and benefit from using the Quizizz application in their Islamic Education learning. Additionally, the study aims to analyze students' perspectives on the usefulness, usability, and appeal of the Quizizz application. This study will use quantitative data methods, specifically through questionnaires distributed to Islamic Education teachers in Kuala Lumpur schools. The study aims to gather feedback on how well the Quizizz content aligns with the Islamic Education curriculum in Kuala Lumpur schools and to evaluate how students perceive the usability and usefulness of Quizizz in their Islamic Education learning.*

**Keywords:** *Quizizz, Islamic Education, Kuala Lumpur*

---

## **Pendahuluan**

Pendidikan adalah asas pembangunan sesebuah negara, dan guru memainkan peranan penting dalam menyampaikan ilmu kepada pelajar mereka di sekolah. Selain itu, istilah "Pendidikan Islam" juga digunakan untuk merujuk kepada proses pendidikan yang berorientasikan nilai-nilai Islam dan bersifat agamawi. Ia melibatkan menyampaikan dan mengajar orang ramai aspek keagamaan, moral, etika dan nilai Islam. Pendidikan Islam merangkumi pemahaman tentang prinsip dan amalan agama Islam, etika, dan nilai hidup yang diilhami olehnya. Tujuan pendidikan Islam adalah untuk menghasilkan orang yang memahami nilai-nilai Islam dengan baik dan mampu menggunakan ajaran-ajaran ini dalam kehidupan seharian mereka. Selain itu, Pendidikan Islam mempunyai tanggungjawab untuk mewujudkan masyarakat yang bermoral dan beretika mengikut prinsip Islam.

Dalam era teknologi moden, teknologi telah memainkan peranan besar dalam menentukan cara pembelajaran dan pengajaran dijalankan. Dalam pengajaran guru Pendidikan Islam, pemilihan media adalah penting kerana ia akan membantu guru meningkatkan motivasi belajar pelajar mereka. Selain itu, aplikasi media pembelajaran interaktif membolehkan pelajar bermain semasa belajar, menjadikan pembelajaran lebih menarik. Terdapat pelbagai alat pengajaran yang boleh digunakan oleh pelajar untuk meningkatkan keinginan mereka untuk belajar. Quizizz adalah salah satu aplikasi yang semakin popular di kalangan guru. Quizizz ialah

aplikasi berbentuk permainan yang berfungsi sebagai alat untuk membantu guru dalam sesi pengajaran kepada pelajar. Quizizz akan menyediakan data dan statistik mengenai prestasi pelajar.

Aplikasi Quizizz ialah alat pengajaran yang menarik dan interaktif untuk guru dan pelajar. Ia mempunyai ciri yang meningkatkan kebolehtahuan pelajar dan mendorong mereka untuk menjawab soalan. Hasilnya boleh digunakan untuk menilai tindak lanjut pembelajaran. Oleh itu, kajian ini akan melihat Aplikasi Quizizz dalam konteks pengajaran guru Pendidikan Islam di sekolah-sekolah di Kuala Lumpur. Kajian ini akan menumpukan kepada bagaimana aplikasi ini boleh membantu guru menyampaikan maklumat dengan lebih baik dan menjadikannya lebih menarik kepada pelajar mereka.

## **Kajian Literatur**

### **Tujuan penggunaan aplikasi Quizizz terhadap pelajar**

Berdasarkan kajian yang dijalankan oleh Armi Gusvita (2021) yang bertajuk “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Era Covid-19”, penelitian ini menjelaskan tentang aktiviti pelajar-pelajar pada waktu pandemik Covid-19 dengan menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Islam. Penelitian ini menggunakan metod kualitatif deskriptif, teknik pengumpulan data yang digunakan pemerhatian, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Islam membuat aktiviti dan hasil belajar pelajar-pelajar meningkat dari 31 pelajar yang sebelumnya hanya aktif 15 orang, namun setelah menggunakan aplikasi Quizizz, sudah meningkat dan juga dapat meningkatkan hasil pembelajaran yang sebelumnya hanya 7 orang, namun setelah menggunakan aplikasi Quizizz menjadi 20 pelajar.

Tambahan pula, kajian yang bertajuk “Gamifikasi Dalam PdPR: Integrasi Teknologi Menggunakan Quizizz” yang telah dijalankan oleh Nur Intan Syazwani et al. (2022) bertujuan untuk mengenal pasti tahap minat dan kesediaan pelajar untuk menerima penggunaan kaedah gamifikasi semasa PdPR menggunakan Quizizz. Reka bentuk kajian kuantitatif deskriptif yang menggunakan kaedah tinjauan digunakan untuk mendapatkan maklumat daripada 128 orang pelajar Tingkatan Satu di sebuah sekolah menengah di Kedah yang dipilih dengan menggunakan teknik persampelan bertujuan. Data dikumpul melalui soal selidik yang diadaptasi daripada kajian lepas dan mengandungi 16 item.

Di samping itu, terdapat kajian yang bertajuk “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game Quiz pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam” yang telah dijalankan oleh Aidil Ridwan et al. (2023). Kajian ini bertujuan untuk membangunkan media pembelajaran berdasarkan aplikasi Game Quiz dalam mata pelajaran PAI, kebolehlaksanaan media pembelajaran berdasarkan aplikasi Game Quiz dalam mata pelajaran PAI, kepraktisan media pembelajaran berdasarkan Game Quiz dalam mata pelajaran PAI, dan keberkesannya. pelaksanaan media pembelajaran berasaskan aplikasi Game Quiz dalam mata pelajaran PAI. Kaedah penyelidikan ini menggunakan kaedah penyelidikan dan Pembangunan/R&D. Dalam penyelidikan R&D, penyelidik cuba mengembangkan ilmu secara sistematik berdasarkan data dan amalan. Hasil kajian ini ialah pembangunan media menggunakan kaedah 4D dengan peringkat define, pada peringkat ini analisis awal masalah, pelajar, tugas, konsep dan perumusan objektif pembelajaran dijalankan.

### **Kelebihan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbentuk Permainan**

"Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19" adalah kajian oleh Destri Sambara dan Tri Nugroho (2022). Pembelajaran dalam talian menggunakan teknologi, seperti quizizz, yang merupakan kaedah pembelajaran berasaskan permainan. Kajian kualitatif ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan aplikasi Quizizz dalam pendidikan ekonomi. Pelajar di sekolah menengah dan sekolah menengah vokasional di Kota Salatiga, Kabupaten Boyolali, dan Kabupaten Semarang adalah subjek kajian ini. Hasil kajian menunjukkan bahawa Quizizz membantu pelajar dengan membuat pelajar berfikir secara kritis, bersaing, dan melibatkan diri, Quizizz mengelakkan pelajar bosan dan meningkatkan pemahaman mereka tentang bahan pelajaran. Ia juga menjadikan mereka lebih bersemangat, fokus, dan aktif semasa pembelajaran.

Kajian bertajuk "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas-IV Melalui Aplikasi Quizizz Dalam Kegiatan Evaluasi Pelajaran" oleh Tegar Ponco et al. (2023) bertujuan untuk meningkatkan semangat pelajar untuk belajar melalui aplikasi digital dan virtual. Aplikasi quizizz digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran di kelas IV SD Negeri 01 Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar pada tahun pelajaran 2013-2014. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metodologi kajian yang digunakan. Penelitian dijalankan dalam dua siklus: perancangan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Siswa di kelas IV SD Negeri 01 Jatipurwo adalah subjek kajian ini. Wawancara, observasi, tes, dokumentasi dan angket adalah kaedah pengumpulan data yang digunakan. Hasil kajian menunjukkan bahawa penerapan Aplikasi Quizizz pada Kegiatan Evaluasi Pembelajaran dapat meningkatkan Motivasi Semangat Belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Jatipurwo Desa Jatipurwo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2020/2021.

### **Kesan penggunaan aplikasi Quizizz kepada pelajar**

Terdapat pelbagai kajian yang telah dilakukan oleh ahli akademik tentang kesan penggunaan aplikasi Quizizz kepada pelajar. Antara kajian yang didapati ialah kajian oleh Badroh Rif'atin (2022) yang bertajuk "Meningkatkan Prestasi Belajar Melalui Metode Reading Aloud dan Quizizz Materi Sejarah Dakwah Rasulullah Saw di Madinah". Tujuan kajian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar pada pelajaran sejarah kebudayaan islam. analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif yang meliputi observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Hasil kajian menunjukkan bahawa dengan menerapkan kaedah metode reading aloud dan Quizizz mempunyai prestasi belajar iaitu seramai 14 orang yang lulus daripada 36 orang pelajar.

Selain itu, terdapat juga kajian oleh Nurul Halimah et al. (2023) yang bertajuk "Pengaruh Penilaian Formatif Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa". Penelitian ini bertujuan untuk memastikan hasil belajar murid dipengaruhi oleh alat penilaian Quizizz. Analisis data yang digunakan meliputi analisis ujian hasil belajar, ujian normalisasi dan ujian hipotesis. Hasil kajian telah membuktikan bahawa rata-rata skor penilaian formatif kelas eksperimen menggunakan Quizizz lebih tinggi dibandingkan dengan skor penilaian formatif kelas kontrol dengan ujian bertulis.

Seterusnya, kajian yang dijalankan oleh Murniatun (2022) yang bertajuk "Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Harian Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS" bertujuan menerapkan penggunaan Quizizz dalam penilaian harian meningkatkan hasil belajar IPS. Sumber data pada penelitian ini adalah kuantitatif dari nilai harian yang diambil pada setiap akhir ujian. Hasil kajian menunjukkan bahawa ujian pertama yang menggunakan soalan objektif hanya 16 orang

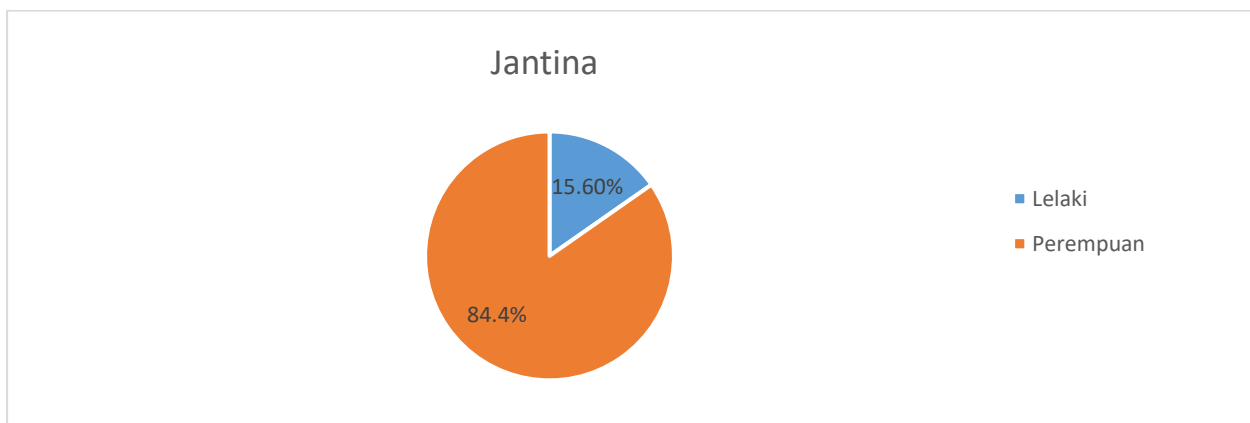
yang lulus daripada 34 orang pelajar. Sebaliknya, seramai 29 orang pelajar lulus ujian kedua yang menggunakan quizizz.

Di samping itu, satu kajian yang bertajuk “Kesan Peserta Didik terhadap Keefektifan Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran” oleh Achmad Afandi et al. (2022) adalah bertujuan untuk menekankan penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran secara dalam talian. Metodologi yang digunakan untuk mengumpul data ialah melalui penyelidikan penyebaran borang soal selidik secara dalam talian. Hasil kajian ini menunjukkan bahawa pengajaran berasaskan web yang dijalankan secara dalam talian dapat meningkatkan semangat pelajar semasa mengikuti proses pembelajaran.

### Dapatan Kajian

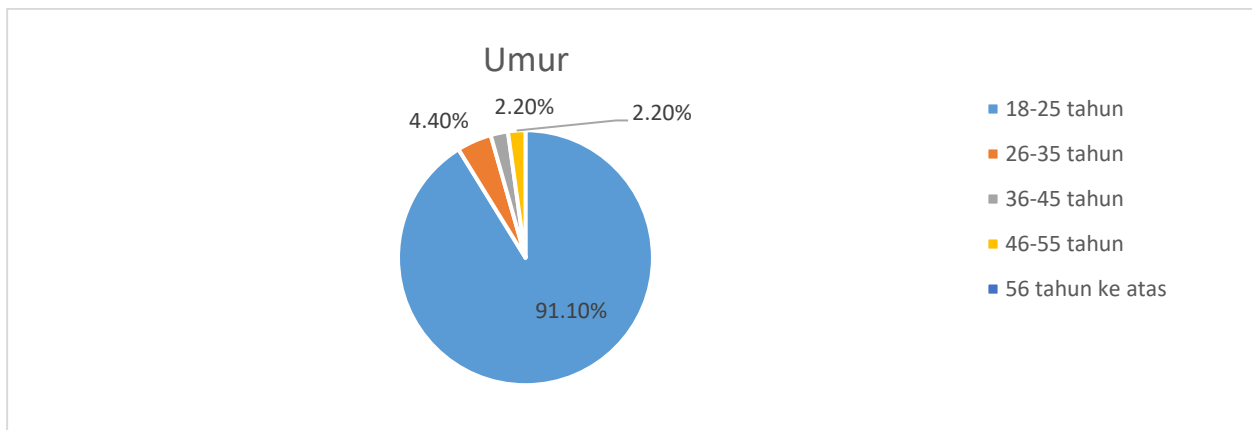
Kajian kuantitatif ini menggunakan soal selidik sebagai intrumen kajian. Soal selidik yang digunakan dalam kajian ini dibina dengan membuat adaptasi ke atas soal selidik yang telah digunakan oleh pengkaji yang terkini berdasarkan kesesuaian konstruk yang digunakan. Instrumen ini dibina dengan memberi tumpuan kepada guru-guru Pendidikan Islam di sekolah-sekolah di Kuala Lumpur. Soal selidik mengandungi empat bahagian. Bahagian 1 maklumat peribadi responden, bahagian 2 penggunaan Aplikasi Quizizz, bahagian 3 impak terhadap pembelajaran pelajar dan bahagian 4 maklum balas dan pendapat tentang penambahbaikan responden terhadap aplikasi Quizizz.

#### Bahagian 1: Maklumat Peribadi Responden



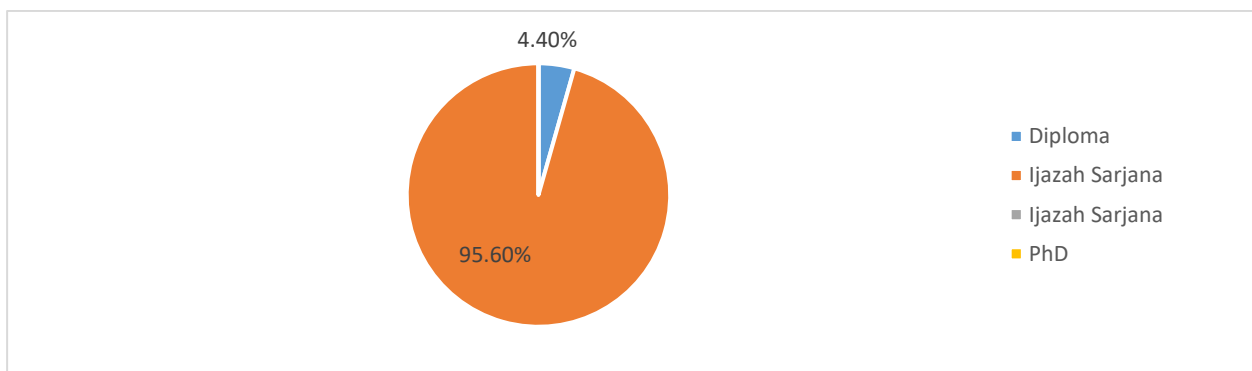
**Rajah 1: Jantina**

Rajah di atas menunjukkan maklumat peribadi responden iaitu seramai 45 orang responden. 38 orang responden mewakili responden perempuan (84.4%) dan 7 orang responden mewakili responden lelaki (15.6%).



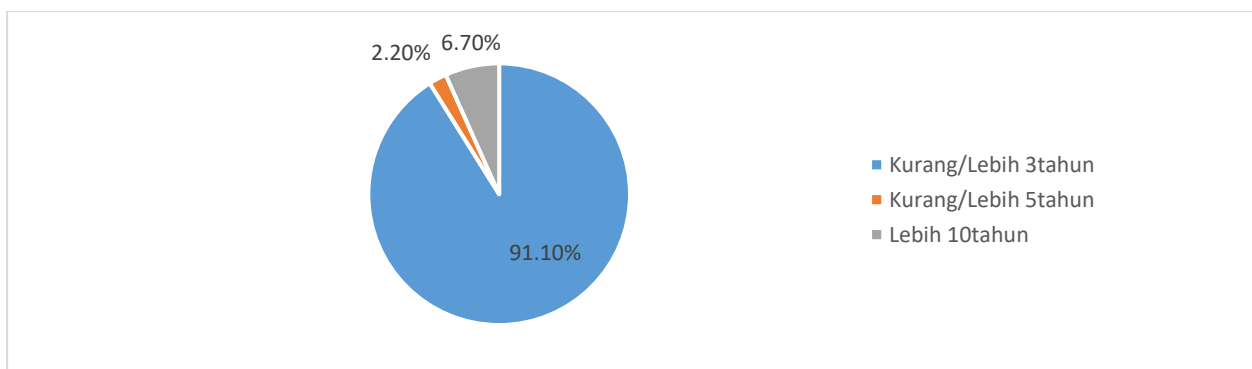
**Rajah 2: Umur**

Selain itu, rajah 2 menunjukkan 41 orang responden (91.10%) berumur 18 hingga 25 tahun, 2 orang responden (4.40%) berumur 26 hingga 35 tahun, dan seorang responden (2.20%) berumur 36 hingga 45 tahun dan seorang lagi responden (2.20%) berumur 46 hingga 55 tahun.



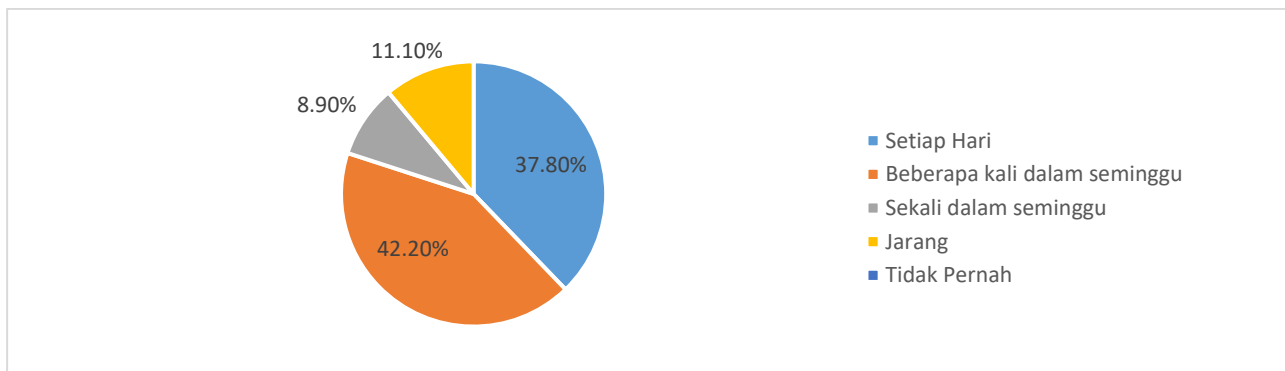
**Rajah 3: Tahap Pendidikan Terkini**

Daripada 45 orang responden ini, tahap pendidikan terkini majoritinya ialah daripada lepasan Ijazah Sarjana Muda (95.6%) dan hanya (4.4%) sahaja daripada lepasan Diploma.



**Rajah 4: Tempoh pekerjaan sebagai guru Pendidikan Islam**

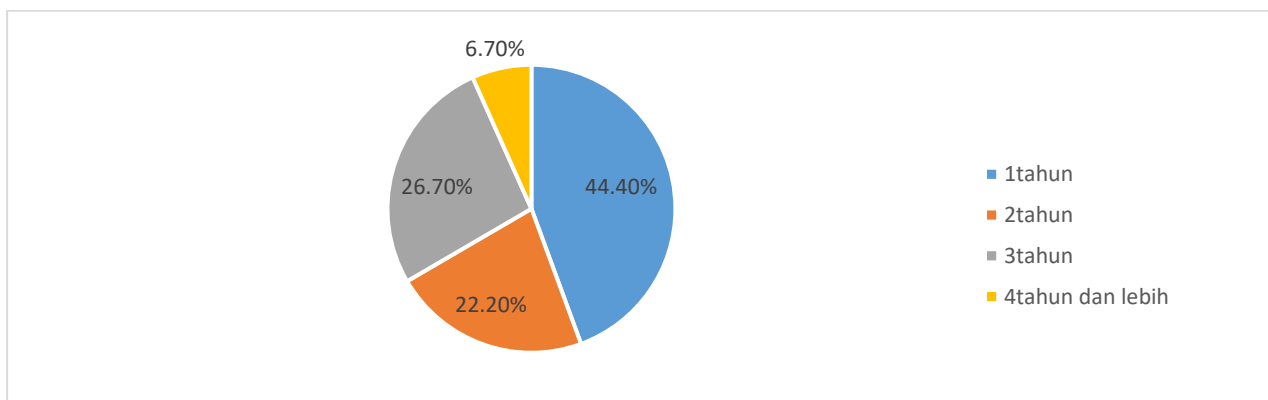
Seterusnya, seramai 41 orang responden telah bekerja sebagai guru Pendidikan Islam selama kurang/lebih 3 tahun (91.1%), 3 orang responden bekerja selama lebih 10 tahun (6.7%) dan peratusan responden paling sedikit yang telah bekerja sebagai guru Pendidikan Islam adalah sebanyak (2.2%) iaitu selama kurang/lebih 5 tahun.



**Rajah 5: Kekerapan Penggunaan Teknologi dalam Pengajaran Harian**

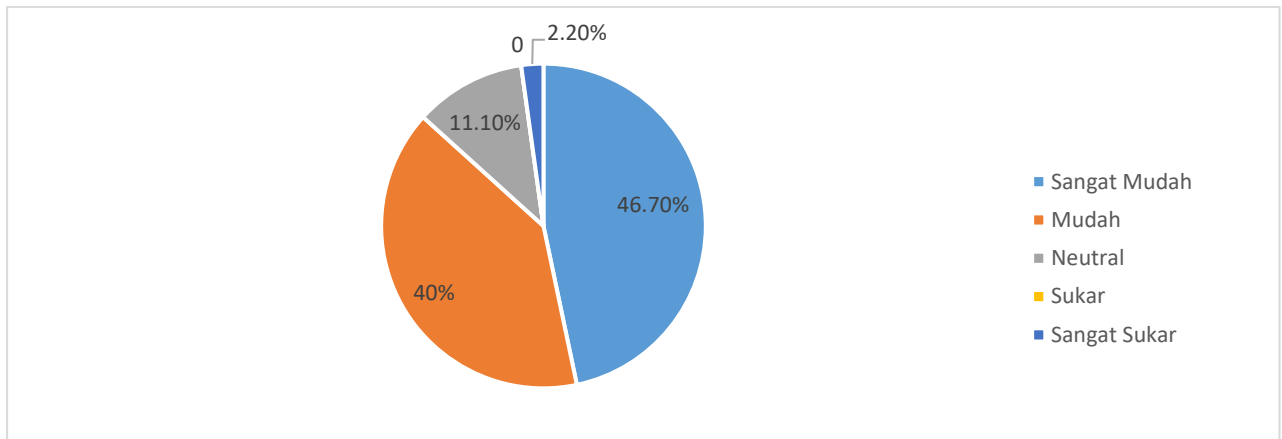
Berdasarkan seberapa kerap responden menggunakan teknologi dalam pengajaran harian, peratusan tertinggi adalah hanya penggunaan beberapa kali dalam seminggu (42.2%), manakala sebanyak (37.8%) adalah responden telah menggunakan teknologi ini setiap hari, ada juga responden yang jarang menggunakan teknologi iaitu sebanyak (11.1%) dan peratusan responden paling sedikit adalah kekerapan menggunakannya hanya sekali dalam seminggu (8.9%).

## Bahagian 2: Penggunaan Aplikasi Quizizz



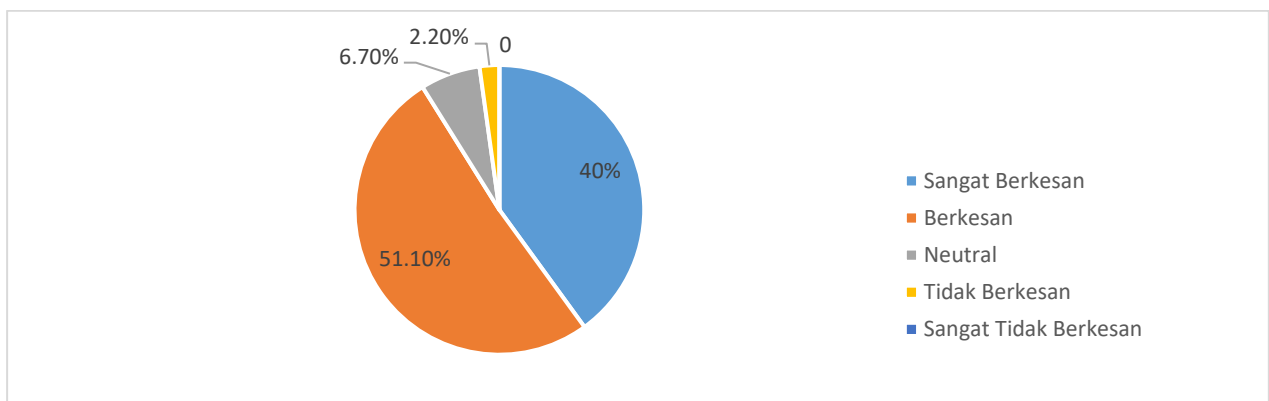
**Rajah 6: Tempoh penggunaan aplikasi Quizizz**

Seterusnya, rajah diatas mendapati responden yang sudah lama menggunakan Aplikasi Quizizz dalam pengajaran Pendidikan Islam iaitu 1 tahun (44.4%), 2 tahun (22.2%), 3 tahun (26.7%) dan 4 tahun lebih (6.7%).



**Rajah 7: Penilaian Kemudahan Penggunaan Aplikasi Quizizz**

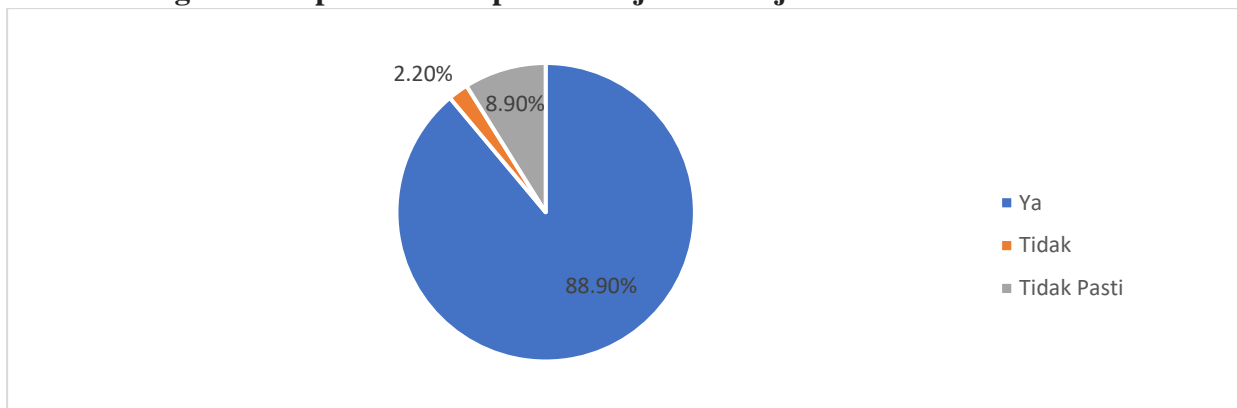
Merujuk kepada rajah 7 di atas, tahap penilaian responden terhadap kemudahan penggunaan Aplikasi Quizizz dalam konteks pengajaran Pendidikan Islam tidak mengecewakan kerana tahap penggunaannya yang sangat mudah (46.7%), sebanyak (40%) responden menilai tahap penggunaan Aplikasi Quizizz pada tahap yang mudah, sebanyak (11.1%) menilai pada tahap neutral dan hanya (2.2%) menilai kemudahan penggunaan aplikasi Quizizz pada tahap sangat sukar.



**Rajah 8: Keberkesanan aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Penglibatan Pelajar Semasa Pembelajaran Pendidikan Islam**

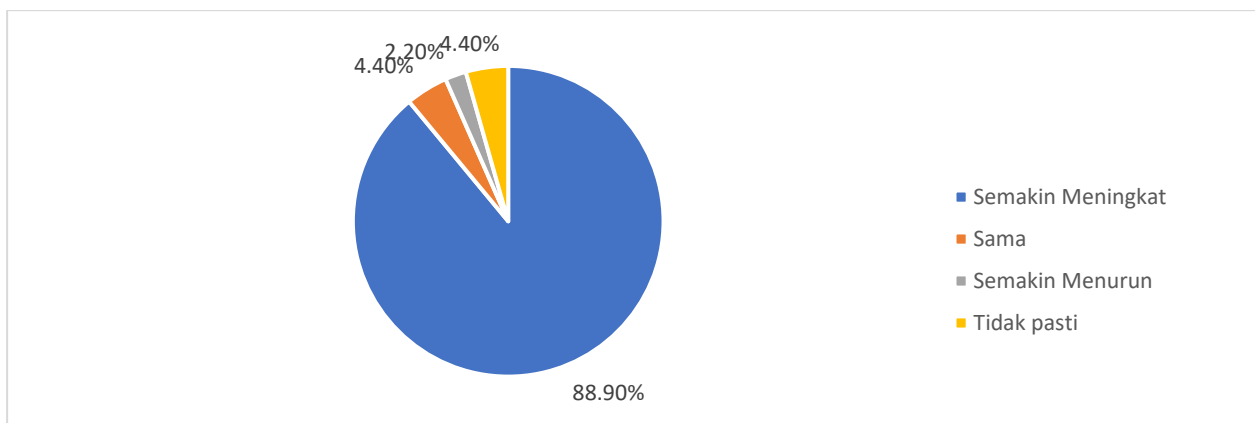
Berdasarkan respon yang diterima oleh responden terhadap keberkesanan Aplikasi Quizizz dalam meningkatkan penglibatan pelajar semasa pembelajaran Pendidikan Islam juga peratusan yang memuaskan. Tahap keberkesanan yang paling tinggi adalah berkesan iaitu sebanyak (51.1%). 18 orang responden (40%) menyatakan keberkesanan yang sangat berkesan dan diikuti sebanyak (6.7%) menyatakan keberkesanan pada tahap neutral. Malah terdapat juga sebanyak (2.2%) daripada responden yang menyatakan keberkesanan Aplikasi Quizizz pada tahap tidak berkesan.

### Bahagian 3: Impak Terhadap Pembelajaran Pelajar



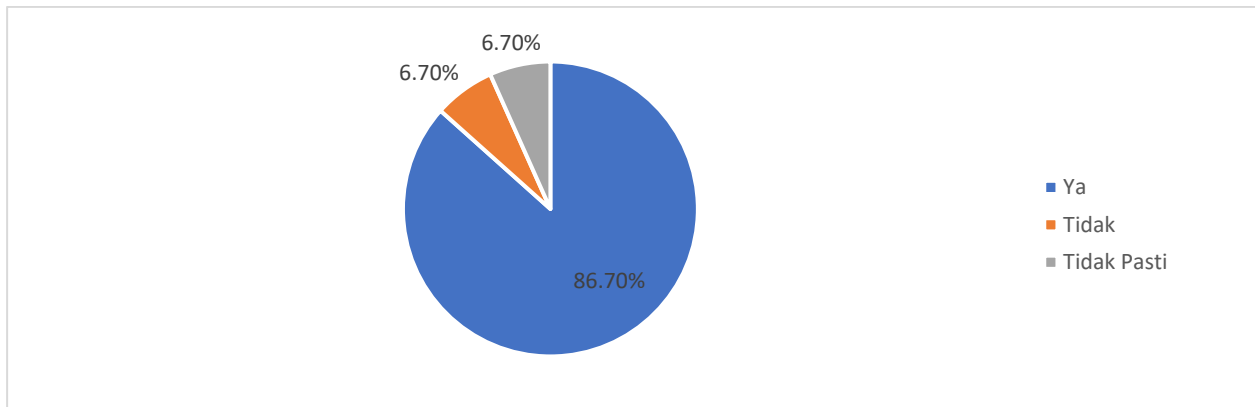
**Rajah 9: Peningkatan pelajar dalam pembelajaran Pendidikan Islam selepas menggunakan Quizizz**

Hasil kajian dalam rajah di atas menunjukkan bahawa 40 orang responden (88.9%) mengatakan peningkatan dalam pembelajaran Pendidikan Islam selepas menggunakan Quizizz. Manakala 4 orang responden (8.9%) menyatakan tidak pasti dan selebihnya iaitu seorang responden (2.2%) mengatakan tidak ada sebarang peningkatan dalam pembelajaran Pendidikan Islam.



**Rajah 10: Kesan Aplikasi Quizizz terhadap pemahaman pelajar dalam subjek Pendidikan Islam**

Seterusnya, rajah 10 menunjukkan bahawa seramai 40 orang responden (88.9%) berpendapat bahawa kesan Quizizz terhadap pemahaman pelajar dalam subjek Pendidikan Islam semakin meningkat. 2 orang responden (4.4%) mengatakan sama iaitu sama dengan 2 orang responden lagi (4.4%) mengatakan tidak pasti. Manakala baki seorang responden lagi (2.2%) berpendapat bahawa kesan Aplikasi Quizizz terhadap pemahaman pelajar dalam subjek Pendidikan Islam semakin menurun.



**Rajah 11: Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Islam telah meningkatkan keputusan ujian atau penilaian pelajar**

Pada rajah berikutnya, seramai 39 orang responden (86.7%) bersetuju bahawa penggunaan Aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Islam telah meningkatkan keputusan ujian atau penilaian pelajar. Seterusnya, 3 orang responden (6.7%) tidak bersetuju dan 3 orang responden (6.7%) mengatakan tidak pasti dengan kenyataan tersebut.

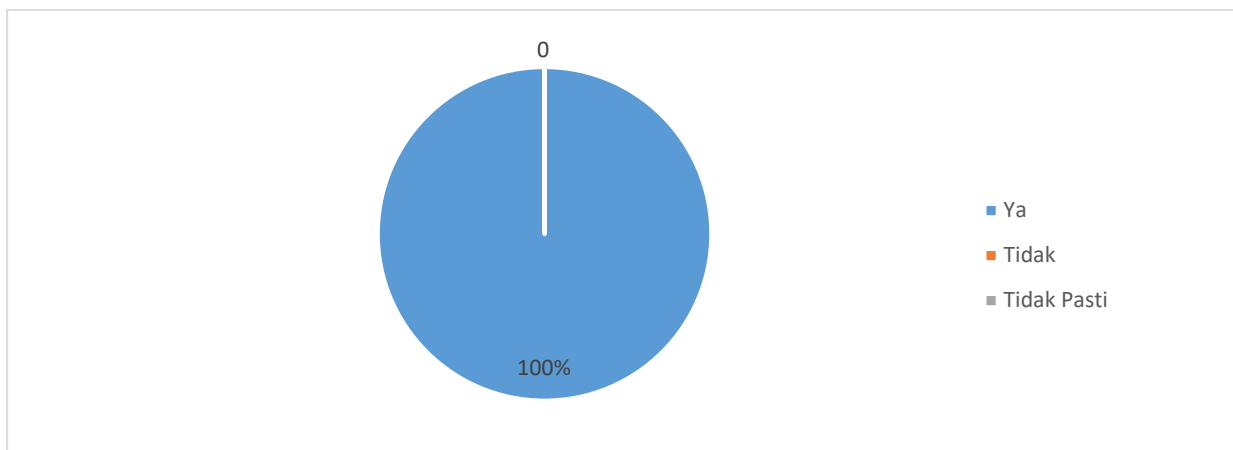
#### **Bahagian 4: Maklum Balas dan Cadangan Penambahbaikan**

Mengikut hasil penelitian berdasarkan maklum balas berkenaan penggunaan Aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Islam yang telah dijawab oleh responden, terdapat 39 daripada 45 orang responden menjawab dengan jawapan yang positif berkenaan penggunaan Aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Islam. Kebanyakan daripada mereka menjawab bahawa murid-murid seronok dan berminat menggunakan Aplikasi Quizizz ketika belajar kerana mereka lebih bersemangat untuk belajar dan mula untuk mengulangkaji topik yg akan dijadikan soalan. Selain itu, Aplikasi Quizizz sangat membantu murid dan guru dalam mencapai objektif pembelajaran dan juga membantu dalam menilai pemahaman murid setelah berakhirnya sesuatu topik.

Seterusnya, murid-murid sangat seronok untuk melakukan aktiviti Quizizz tersebut selepas sesi pembelajaran kerana mereka dapat mengingat kembali apa yang telah dipelajari mereka pada hari tersebut. Ada seorang responden yang menjawab bahawa Quizizz sangat susah untuk memberikan soalan KBAT dan soalan yang memerlukan murid untuk menjawab dalam bentuk huraian kerana Quizizz biasanya merupakan soalan yang objektif. Dan selebihnya, mereka mengatakan bahawa pelajar tidak memberikan apa-apa maklum balas berkenaan penggunaan Aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Islam.

Seterusnya, seramai 32 daripada 45 orang responden telah menjawab dengan jawapan yang positif hasil daripada penelitian mengenai sebarang perubahan atau penyesuaian yang dilakukan dalam pengajaran Pendidikan Islam selepas menggunakan Aplikasi Quizizz. Antara respon yang diberikan ialah mereka melihat perubahan dari segi minat murid. Murid semakin minat untuk menumpukan perhatian dalam kelas setelah menggunakan Aplikasi Quizizz ketika belajar. Ada yang selalu menggunakan Aplikasi Quizizz sebagai satu bentuk latihan dan ujian kepada pelajar dan menjadikan mereka lebih aktif di dalam kelas. Selain itu, ada juga responden yang mengatakan bahawa Aplikasi Quizizz adalah aplikasi yang mudah digunakan dan dapat menjimatkan masa. Pelajar menjadi mudah faham apabila guru mereka menggunakan Aplikasi Quizizz dan mereka semakin seronok kerana dapat bermain sambil belajar.

Seterusnya, seramai 12 orang responden yang menjawab tiada sebarang perubahan atau penyesuaian dalam pengajaran Pendidikan Islam selepas menggunakan Aplikasi Quizizz. Mereka mengatakan soalan di dalam Aplikasi Quizizz kebiasaannya sudah merangkumi soalan-soalan yang hendak diuji dan biasanya guru telah mengubah suai soalan mengikut tahap murid mereka. Dan seorang responden mengatakan tidak pasti untuk soalan ini.



**Rajah 12: Adakah penggunaan Aplikasi Quizizz bermanfaat dalam pengajaran Pendidikan Islam di Sekolah?**

Rajah 12 iaitu mewakili rajah yang terakhir menunjukkan bahawa keseluruhan responden iaitu seramai 45 orang responden bersetuju terhadap penggunaan Aplikasi Quizizz yang memberikan manfaat dalam pengajaran Pendidikan Islam di sekolah.

### Kesimpulan

Kesimpulannya, Aplikasi Quizizz membawa elemen interaktif yang dapat meningkatkan minat pelajar terhadap Pendidikan Islam. Dengan soalan-soalan yang menarik, ia mampu menjadikan pembelajaran lebih menyeronokkan. Ini adalah langkah yang baik untuk mengatasi cabaran dalam menjaga keterlibatan pelajar terhadap matapelajaran Pendidikan Islam. Aplikasi ini juga memudahkan guru untuk memantau kemajuan setiap pelajar secara individu. Melalui statistik dan laporan yang disediakan oleh Quizizz, guru dapat memahami dengan lebih terperinci di mana bidang tertentu yang perlu lebih diutamakan dan memberikan bantuan kepada pelajar yang memerlukan. Dengan kemudahan akses secara atas talian, Aplikasi Quizizz ini memudahkan guru dan para pelajar di sekolah-sekolah di sekitar Kuala Lumpur untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran tanpa mengalami banyak kesulitan. Ini selaras dengan perkembangan teknologi pendidikan dan mempersiapkan pelajar pada zaman era digital yang terus berkembang. Secara keseluruhannya, Aplikasi Quizizz bukan sahaja menjadi alat tambahan dalam pengajaran Pendidikan Islam, tetapi juga merupakan kunci untuk mencipta pengalaman pembelajaran yang lebih baik, responsif, dan relevan dengan keperluan pelajar. Dengan memanfaatkan potensi aplikasi ini, guru Pendidikan Islam di Kuala Lumpur dapat membuka pintu kepada pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi generasi pelajar masa hadapan.

## Rujukan

- Afandi, A., Budijanto, Pawitra, P. R. A., Susanto, R., & Hadiwiyanti, R. (2022). *Kesan Peserta Didik Terhadap keefektifan Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran*. SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga. <https://jurnal.icjambi.id/index.php/sprinter/article/view/244>
- Ariyanto, T. P., Harsan, T., & Hadiprasetyo, K. (2023). *Peningkatan motivasi Belajar Siswa Kelas-IV Melalui aplikasi Quizizz Dalam kegiatan Evaluasi Pemelajaran*. *Educatif Journal of Education Research*. <https://pub.mykreatif.com/index.php/educatif/article/view/135>
- Azizah, B. Y., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2023). *Penggunaan aplikasi Quizizz paper mode Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran pendidikan agama Islam Kelas VII SMP islam tarbiyyatul falah Karawang*. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*. <https://staitbiasjogja.ac.id/jurnal/index.php/saliha/article/view/782>
- Fitriana, N. (2023). *Peningkatan Keaktifan peserta DIDIK melalui media Persentasi classpoint Dan Game Edukasi (QUIZIZZ & Kahoot) Pada Pembelajaran Kimia*. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*. <https://www.jurnalp4i.com/index.php/action/article/view/1982>
- Generator, M. (2023). *Pengembangan media Pembelajaran Berbasis aplikasi game quiz Pada Mata pelajaran pendidikan agama islam*. *Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran pendidikan agama Islam | Daulay | Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*. <https://jurnal.iicet.org/index.php/j-edu/article/view/3205>
- Gusvita, A. (2021). *Pembelajaran pendidikan agama Islam Dengan Menggunakan Aplikasi Quiz Pada era covid-19*. *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/intiqad/article/view/6582>
- Halimah, N., Nofitri, F., & Fitria, Y. (2023). *Pengaruh Penilaian Formatif Berbasis quizizz TERHADAP Hasil Belajar siswa*. *Jurnal Basicedu*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/4571>
- Hastuti, I. T. (2021). *Pembelajaran PKN Dengan Memanfaatkan aplikasi QUIZIZZ di Tengah Pandemi covid 19*. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*. <https://jurnalp4i.com/index.php/educational/article/view/370>
- Irfani, A. N., Sulistiani, I. R., & Ardiansyah, A. (2021). *Penggunaan media Pembelajaran QUIZIZZ Dalam Mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI) di SMP Wahid Hasyim malang*. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/11750>
- Jamaludin, N. I. S., Deris, H. M. M., Yaafar, N. S., & Zain, F. M. (2022). *Gamifikasi Dalam PDPR: Integrasi Teknologi Menggunakan Quizizz*. *Practitioner Research*. <https://e-journal.uum.edu.my/index.php/pr/article/view/17821>
- Mohamad, A. M. (2020). *Quizizz Sebagai E-Penilaian Norma Baharu TERHADAP Penutur Antarabangsa dalam Kursus Bahasa Melayu: QUIZIZZ as a new Norm E-Assessment on international speaker for Malay language subject*. *PENDETA*. <https://ojs.upsi.edu.my/index.php/PENDETA/article/view/4413>
- Murniatun, M. (2023). *Penggunaan QUIZIZZ Dalam Penilaian harian Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS*. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*. <https://jurnalp4i.com/index.php/social/article/view/1087>
- Rahman, R. A., Omar, M. C., & Daud, R. (2022). *Gabungan Peta Pemikiran I-think Dan Aplokasi Quizizz Dalam PDPR [combination of I-think thinking map and Quizizz application in PDPR]*. *Jurnal Islam dan Masyarakat Kontemporari*. <https://journal.unisza.edu.my/jimk/index.php/jimk/article/view/645>

- Rif'atin, B. (2022). *Meningkatkan Prestasi belajar melalui metode reading aloud dan QUIZIZZ Materi Sejarah Dakwah Rasulullah saw di madinah*. DHABIT. <https://dhabit.web.id/index.php/dhabit/article/view/48>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). *Pemanfaatan Quizizz Sebagai media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa pandemi covid-19*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/5346>
- Sulaiman, S. (2022). *Upaya Meningkatkan motivasi Belajar peserta DIDIK melalui aplikasi QUIZIZZ pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA negeri 1 Kupang*. JUPENDIK. <https://www.jupendik.or.id/index.php/jupendik/article/view/80>