



# TADARUS: Jurnal Pendidikan Islam

ISSN: 2089-9076 (Print)

ISSN: 2549-0036 (Online)

Website: <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Tadarus>

TADARUS: Jurnal Pendidikan Islam/Vol 14, No 2 (2025) (35-46)

## Analisis Komparatif Pengalaman Siswa Dalam Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis Konvensional Dan Quizizz

Ach. Syaikhonul Arifin<sup>1</sup>, Abd. Muqit<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> UIN Sunan Ampel Surabaya

Email: <sup>1</sup>[asyarifin1@gmail.com](mailto:asyarifin1@gmail.com), <sup>2</sup>[h.abd.muqit@uinsa.ac.id](mailto:h.abd.muqit@uinsa.ac.id)

### ABSTRAK

Evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) secara konvensional sering kali dianggap monoton dan menimbulkan kecemasan, yang berpotensi menurunkan motivasi belajar serta validitas hasil evaluasi itu sendiri. Meskipun platform digital seperti *Quizizz* telah terbukti secara kuantitatif dapat meningkatkan minat belajar, masih terdapat kesenjangan penelitian kualitatif yang mendalam mengenai bagaimana siswa secara sosio-afektif memaknai dan merasakan perbedaan pengalaman antara kedua metode tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara komparatif pengalaman emosional dan kognitif siswa dalam mengikuti evaluasi PAI menggunakan metode konvensional (ujian tulis uraian) dan platform *Quizizz* yang digamifikasi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif-eksploratif di SMA Negeri 2 Sidoarjo dengan subjek siswa kelas X-5. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode konvensional memicu respons emosional negatif (tegang dan tertekan) yang dapat menghambat performa kognitif siswa. Sebaliknya, *Quizizz* menciptakan pengalaman positif (menyenangkan) yang membingkai ulang evaluasi dari sebuah “ancaman” menjadi “tantangan”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa validitas evaluasi konvensional dapat terganggu oleh beban psikologis yang ditimbulkannya. Oleh karena itu, direkomendasikan penerapan *Blended Assessment Framework* yang mengintegrasikan *Quizizz* untuk asesmen formatif yang memotivasi dan metode konvensional yang dimodifikasi untuk asesmen sumatif guna mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi secara lebih efektif dan humanis.

**Kata Kunci** : Evaluasi Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, *Quizizz*, Metode Konvensional

### ABSTRACT

*Evaluation of Islamic Religious Education (PAI) learning through conventional methods is often considered monotonous and anxiety-inducing, potentially reducing learning motivation and the validity of the evaluation results themselves. Although digital platforms such as Quizizz have been quantitatively proven to increase learning interest, there remains a gap in in-depth qualitative research on how students socio-affectively interpret and experience the differences between these two methods. This study aims to explore comparatively the emotional and cognitive experiences of students in taking PAI evaluations using conventional methods (written essay exams) and the gamified Quizizz platform. This research employs a descriptive-exploratory qualitative method at SMA Negeri 2 Sidoarjo with students from class X-5 as subjects. Data collection was conducted through in-depth interviews, observations, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman model. The research findings*

*indicate that conventional methods trigger negative emotional responses (tension and pressure) that can hinder students' cognitive performance. Conversely, Quizizz creates positive experiences (enjoyable) that reframe evaluation from a "threat" to a "challenge." This study concludes that the validity of conventional evaluation can be compromised by the psychological burden it creates. Therefore, it is recommended to implement a Blended Assessment Framework that integrates Quizizz for motivating formative assessment and modified conventional methods for summative assessment to measure higher-order thinking skills more effectively and humanely.*  
**Keyword:** Learning Evaluation, Islamic Religious Education, Quizizz, Conventional Method

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses fundamental dalam membentuk karakter dan intelektualitas manusia, di mana evaluasi pembelajaran memegang peran sentral sebagai alat ukur ketercapaian kompetensi dan penjamin mutu pendidikan. Khususnya dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), evaluasi memiliki mandat ganda yang krusial, yakni mengukur pemahaman kognitif sekaligus memastikan internalisasi nilai-nilai spiritual pada peserta didik (Perdana, 2024). Namun, idealisme tujuan pendidikan ini sering kali berbenturan dengan realitas di lapangan, di mana mekanisme evaluasi yang diterapkan belum sepenuhnya selaras dengan kebutuhan psikologis siswa, menciptakan kesenjangan antara tujuan pembelajaran dan metode pengukuran yang kaku.

Evaluasi pembelajaran, yang seharusnya berfungsi sebagai cermin reflektif untuk memberikan umpan balik konstruktif, sering kali bermetamorfosis menjadi instrumen teror psikologis bagi peserta didik (Adhim, 2024). Dalam praktiknya, evaluasi PAI masih didominasi oleh paradigma konvensional yang kaku seperti ujian tulis berbasis kertas, soal uraian panjang, dan suasana ruang ujian yang hening serta formal. Metode ini, meskipun telah mapan selama puluhan tahun, membawa residu psikologis yang kontraproduktif. Alih-alih mengukur seberapa dalam siswa memahami nilai-nilai Islam, evaluasi konvensional justru sering kali mengukur seberapa tahan siswa menghadapi tekanan dan kecemasan.

Fenomena ini menciptakan masalah validitas yang serius. Ketika seorang siswa gagal menjawab pertanyaan terkait materi PAI, bukan karena ia tidak memahaminya, melainkan karena otaknya mengalami kebekuan akibat tekanan ujian yang intens, maka alat evaluasi tersebut telah gagal menjalankan fungsinya. Ia tidak lagi mengukur konstruk kompetensi PAI, melainkan mengukur variabel pengganggu berupa tekanan dan kecemasan ujian.

Seiring kemajuan teknologi, platform evaluasi digital berbasis gamifikasi seperti *Quizizz* hadir sebagai alternatif yang menjanjikan. Sejumlah penelitian telah membuktikan efektivitas kuantitatif platform ini. Pemetaan temuan-temuan utama menunjukkan pola yang konsisten, penelitian terdahulu cenderung menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimental atau survei untuk mengukur efektivitas penggunaan *Quizizz*. Fokus utama studi-

studi tersebut berada pada aspek hasil belajar yang terukur, seperti peningkatan skor, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Studi-studi tersebut antara lain menunjukkan bahwa *Quizizz* mampu menjadikan proses evaluasi lebih menarik dan dinamis (Kartika dkk., 2024), meningkatkan minat belajar siswa secara terukur (Ali & Ilmudinulloh, 2024), serta secara signifikan memotivasi siswa di era digital (Rahmania dkk., 2023). Temuan-temuan ini secara konsisten mengonfirmasi dampak positif *Quizizz* terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa, meskipun belum banyak yang mengeksplorasi dimensi kualitatif dari pengalaman belajar siswa.

Meskipun demikian, mayoritas penelitian yang ada cenderung berhenti pada pembuktian efektivitas kuantitatif seperti pengukuran skor *pre-test* dan *post-test*, analisis peningkatan persentase nilai, atau penggunaan skala Likert untuk mengukur motivasi dan belum banyak mengeksplorasi pengalaman siswa secara mendalam. Terdapat kesenjangan riset pada studi kualitatif yang mengkaji bagaimana siswa secara sosio-afektif dan kognitif memaknai serta merasakan perbedaan antara evaluasi konvensional yang sering kali dipersepsikan sebagai “ancaman” dan evaluasi berbasis gamifikasi yang dilihat sebagai “tantangan”.

Berbeda halnya dengan pendekatan kuantitatif yang mengukur “seberapa besar” dampak *Quizizz*, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-eksploratif untuk menggali “bagaimana dan mengapa” platform ini menciptakan pengalaman psikologis yang berbeda dengan metode konvensional. Penelitian ini menawarkan kebaruan berupa eksplorasi mendalam terhadap pengalaman emosional dan kognitif siswa dalam evaluasi PAI, sesuatu yang belum dilakukan oleh studi-studi sebelumnya yang cenderung bersifat kuantitatif dan hanya mengukur hasil belajar tanpa mengungkap dinamika psikologis di balik angka-angka tersebut. Pendekatan kualitatif ini penting secara teoretis karena dapat mengungkap bagaimana siswa membentuk pemahaman mereka terhadap evaluasi digital, serta secara pedagogis memberikan wawasan bagi guru tentang dinamika emosional dan kognitif yang terjadi di balik angka-angka hasil belajar, khususnya dalam evaluasi PAI yang memuat unsur nilai-nilai keagamaan dan refleksi diri.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara komparatif pengalaman emosional dan kognitif siswa dalam mengikuti evaluasi PAI menggunakan metode konvensional (ujian tulis uraian) dan platform *Quizizz* yang digamifikasi. Melalui pendekatan kualitatif-eksploratif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat ilmiah berupa wawasan pedagogis yang lebih kaya dan mendalam bagi para pendidik. Pemahaman mengenai dampak psikologis dari berbagai metode evaluasi ini dapat menjadi landasan untuk merancang kerangka asesmen yang tidak hanya valid dan reliabel, tetapi juga lebih humanis, adil, dan mampu memotivasi siswa secara mendalam.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis deskriptif-eksploratif yang dilaksanakan di SMA Negeri 2 Sidoarjo pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 (Juita dkk., 2025). Subjek penelitian sebanyak 12 siswa kelas X-5 yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan, dipilih secara purposive sampling karena telah mengikuti evaluasi PAI dengan kedua metode.

Prosedur evaluasi dilakukan secara bertahap. Evaluasi konvensional berupa ujian tulis uraian dilaksanakan terlebih dahulu pada minggu kedua Maret 2025 dengan 10 soal tentang “Hakikat Mencintai Allah Swt.” yang dikerjakan selama 90 menit dalam suasana formal dan hening. Satu bulan kemudian, evaluasi menggunakan *Quizizz* dilaksanakan dengan 20 soal pilihan ganda tentang “Akhlak Mahmudah dan Madzmumah” yang dikerjakan selama 30 menit menggunakan smartphone, disertai musik latar, papan peringkat real-time, dan umpan balik instan.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur selama 10-15 menit di ruang perpustakaan dengan 8 pertanyaan inti mencakup: (1) perasaan emosional saat mengikuti evaluasi konvensional; (2) perasaan emosional saat mengikuti evaluasi *Quizizz*; (3) kendala yang dihadapi dalam kedua metode; (4) persepsi tentang tingkat kesulitan soal; (5) dampak suasana kelas terhadap konsentrasi; (6) preferensi metode evaluasi dan alasannya; (7) pengaruh metode evaluasi terhadap motivasi belajar; dan (8) saran perbaikan untuk evaluasi PAI ke depan. Observasi dilakukan untuk mengamati aspek emosional, kognitif, dan sosial siswa, sementara dokumentasi mencakup nilai siswa, tangkapan layar *Quizizz*, dan catatan kegiatan (Jailani, 2023). Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman melalui tahap reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan (Qomaruddin & Sa’diyah, 2024). Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber, member check, dan dependability (Abdussamad & Sik, 2021).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **HASIL PENELITIAN**

Data yang terkumpul dari wawancara mendalam dan observasi kelas secara konsisten menunjukkan adanya perbedaan yang sangat tajam dalam pengalaman emosional dan kognitif

siswa saat menghadapi dua metode evaluasi yang berbeda. Temuan ini disajikan secara deskriptif untuk memotret pengalaman siswa secara otentik sebelum dianalisis lebih lanjut pada bagian pembahasan.

Metode evaluasi konvensional dalam penelitian ini diwujudkan melalui ujian tulis uraian. Selama sesi observasi, suasana kelas terlihat formal dan hening. Sebagian besar siswa terlihat menunduk, jarang melakukan kontak mata dengan guru, dan beberapa tampak gelisah saat mengerjakan soal. Dalam wawancara, siswa menggunakan kata-kata seperti “tegang,” “tertekan,” dan “grogi” untuk menggambarkan perasaan mereka saat mengerjakan ujian. Salah satu siswa menyatakan, “Pas ujian tulis itu rasanya tegang banget, takut salah. Kadang sudah belajar tapi pas ujian malah lupa karena panik.” Siswa lain menambahkan, “Suasananya hening banget, bikin grogi. Jadi mikir terus takut nilainya jelek.” Beberapa siswa juga menyampaikan keluhan serupa tentang kesulitan mengingat materi karena perasaan panik yang muncul saat mengerjakan soal ujian.

Sebaliknya, pengalaman siswa saat menggunakan platform *Quizizz* menunjukkan gambaran yang berbeda. Suasana kelas yang teramati lebih dinamis dengan siswa yang terlihat aktif dan saling berkompetisi. Siswa mendeskripsikan proses evaluasi ini dengan kata-kata seperti “menyenangkan,” “seru,” dan “santai.” Dalam wawancara, ungkapan “kayak main game” berulang kali muncul ketika siswa menjelaskan pengalaman mereka menggunakan *Quizizz*. Seorang siswa menyatakan, “Enggak berasa kayak ujian, lebih kayak main game aja. Jadi lebih santai dan enggak takut salah.” Siswa lain menambahkan, “Pas lihat papan skor sama musik, rasanya pengen cepet-cepet jawab biar menang. Seru banget.” Observasi menunjukkan bahwa siswa tampak lebih rileks, sesekali tersenyum, dan beberapa terlihat bersemangat ketika melihat posisi mereka di papan peringkat. Berbeda dengan suasana ujian konvensional, siswa lebih banyak melakukan interaksi dengan platform dan sesekali saling melirik layar untuk melihat posisi kompetisi mereka.

Meskipun demikian, terdapat beberapa siswa yang menyampaikan pandangan mereka tentang metode ujian tulis uraian. Mereka menyatakan bahwa soal uraian membuat mereka berpikir lebih dalam untuk menjelaskan jawaban. Seorang siswa mengatakan, “Kalau soal uraian kan harus jelasin panjang lebar, jadi mikir lebih dalam. Kalau *Quizizz* kan pilihan ganda, kadang bisa nebak.” Siswa lain menambahkan, “Ujian tulis bikin kita harus bener-bener paham materinya, enggak bisa asal jawab.” Beberapa siswa mengakui bahwa meskipun ujian tulis membuat mereka tegang, format soal uraian membantu mereka untuk mengingat dan memahami materi lebih baik karena harus menjelaskan dengan kalimat sendiri.

Tabel 1. Perbandingan Pengalaman Siswa

Pengalaman Siswa	Metode Konvensional (Ujian Tulis Uraian)	Metode Berbasis <i>Quizizz</i>
<b>Respon Emosional</b>	Mayoritas siswa mengatakan: “tegang,” “tertekan,” “grogi.”	Mayoritas siswa mengatakan: “menyenangkan,” “lebih santai,” “antusias.”
<b>Persepsi Kognitif</b>	Siswa menyatakan kesulitan mengakses memori: “lupa materi karena panik.”	Siswa menyatakan proses evaluasi seperti permainan: “kayak main game.”
<b>Suasana Kelas</b>	Suasana formal, hening, dan penuh tekanan.	Suasana digambarkan sebagai interaktif, dinamis, dan memotivasi.
<b>Fokus Siswa</b>	Fokus terbagi antara menjawab soal dan mengelola kecemasan.	Fokus penuh pada pengerjaan kuis dan pencapaian skor.
<b>Dimensi Berpikir</b>	Diakui siswa mendorong pemikiran yang lebih kritis dan mendalam.	Diakui siswa sebagai proses yang cepat dan reaktif.

Sumber: Hasil Wawancara dan Observasi Penelitian

## PEMBAHASAN

### Kecemasan dan Beban Kognitif dalam Evaluasi Konvensional

Temuan bahwa siswa merasa tegang dan tertekan selama ujian konvensional dapat dianalisis melalui konsep filter afektif yang digagas oleh Krashen. Teori ini menyatakan bahwa kondisi emosional negatif seperti kecemasan dapat berfungsi sebagai filter yang menghambat proses kognitif, menciptakan hambatan psikologis antara siswa dengan materi yang sebenarnya telah mereka kuasai (Ningsih, 2017). Dalam hal ini, suasana ujian yang formal secara sistematis menaikkan filter afektif siswa, menciptakan benteng mental yang menghalangi mereka mengakses pengetahuan yang sebenarnya telah dimiliki. Pengamatan menunjukkan bahwa keheningan ruang kelas, posisi duduk yang kaku, dan ketiadaan interaksi sosial selama ujian konvensional justru memperkuat isolasi psikologis yang dialami siswa, sehingga meningkatkan intensitas kecemasan mereka.

Hal ini diperkuat oleh kerangka *Cognitive Test Anxiety* (CTA), yang mendefinisikan kecemasan ujian bukan sekadar rasa gugup sesaat, melainkan kondisi psikologis kompleks yang secara aktif mengganggu proses berpikir jernih dan pengambilan keputusan (Mukminina & Abidin, 2020). Keluhan siswa yang merasa lupa materi karena panik menjadi bukti nyata dari dampak CTA yang menghambat performa akademik. Menurut *Cognitive Load Theory* (CLT), kecemasan menciptakan beban kognitif tambahan yang merampas sumber daya memori kerja siswa yang terbatas (Sari dkk., 2024). Memori kerja manusia memiliki kapasitas terbatas, dan ketika sebagian besar kapasitas tersebut dikonsumsi untuk mengelola emosi negatif dan kekhawatiran akan kegagalan, maka sumber daya kognitif yang tersedia untuk memproses

informasi dan menjawab soal menjadi sangat terbatas. Akibatnya, fokus siswa terpecah antara mengerjakan soal dan mengelola kekhawatiran mereka, yang pada akhirnya membuat validitas ujian menjadi dipertanyakan. Dalam kondisi seperti ini, ujian tersebut berisiko lebih banyak mengukur ketahanan siswa terhadap tekanan psikologis daripada penguasaan materi PAI mereka yang sesungguhnya. Fenomena ini menimbulkan pertanyaan mendasar tentang apakah hasil evaluasi konvensional benar-benar merepresentasikan kompetensi siswa, ataukah hanya mencerminkan kemampuan mereka bertahan dalam situasi penuh tekanan.

### **Gamifikasi dan Transformasi Pengalaman Evaluasi Melalui Quizizz**

Respons positif yang luar biasa terhadap Quizizz, di mana siswa merasa pengalaman evaluasi menjadi menyenangkan dan menyerupai aktivitas bermain game, dapat dijelaskan melalui konsep gamifikasi yang telah berkembang pesat dalam dekade terakhir. Gamifikasi adalah penerapan elemen permainan seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan bertingkat ke dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi partisipan (Marisa dkk., 2020). Dalam dimensi Quizizz, elemen-elemen seperti musik latar yang energik, avatar yang dapat dipersonalisasi, timer yang menantang namun tidak menakutkan, serta animasi visual yang menarik berhasil menciptakan atmosfer yang jauh berbeda dari ujian konvensional (Pakudu & Safaat, 2024). Umpan balik instan yang disertai meme lucu atau pesan motivasi juga terbukti efektif mengurangi ketidakpastian dan kecemasan, memungkinkan siswa belajar dari kesalahan secara *real-time* tanpa merasa dipermalukan (Pakudu & Safaat, 2024). Tidak seperti ujian tradisional yang mengharuskan siswa menanti hasil selama beberapa hari, Quizizz menyajikan umpan balik secara instan yang memberikan ketenangan mental bagi siswa.

Secara teoretis, efektivitas gamifikasi ini berakar pada *Self-Determination Theory* yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan (Riatmaja, 2021). Teori ini menyatakan bahwa motivasi intrinsik akan tumbuh subur jika tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi: otonomi (perasaan memiliki kontrol atas tindakan sendiri), kompetensi (perasaan mampu dan efektif), dan keterhubungan (perasaan terhubung dengan orang lain) (Riatmaja, 2021). Platform Quizizz dirancang dengan cermat memenuhi ketiganya: siswa merasakan otonomi saat menggunakan gawai mereka sendiri dengan kecepatan yang mereka tentukan, merasakan kompetensi saat skor mereka bertambah dan melihat progress mereka secara visual, dan merasakan keterhubungan saat bersaing secara sehat di papan peringkat dengan teman-teman sekelas mereka. Elemen keterhubungan ini sangat penting karena mengubah evaluasi dari aktivitas individual yang mengisolasi menjadi pengalaman sosial yang menghubungkan, meskipun secara teknis setiap siswa tetap menjawab soal mereka sendiri. Pergeseran psikologis paling

fundamental yang diciptakan *Quizizz* adalah kemampuannya membingkai ulang evaluasi dari sebuah ancaman, menjadi sebuah tantangan yang memicu keterlibatan, rasa ingin tahu, dan antusiasme siswa (Siddiq, 2023).

Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa melalui interaksi sosial dan penggunaan media yang sesuai dengan latar belakang budaya mereka (Trimahmudi, 2024). Generasi siswa saat ini adalah digital natives yang tumbuh dalam ekosistem digital, sehingga platform seperti *Quizizz* yang memanfaatkan teknologi *smartphone* yang familiar bagi mereka menjadi media yang sangat efektif (Wati dkk., 2025).

### **Integrasi *Blended Assessment* untuk Evaluasi PAI yang Komprehensif**

Meskipun bukti empiris menunjukkan keunggulan signifikan dalam pengalaman afektif pada *Quizizz*, menyimpulkan bahwa metode ini lebih baik secara absolut dalam segala aspek adalah sebuah penyederhanaan yang tidak tepat. Pengakuan kritis dari siswa bahwa soal uraian dalam ujian konvensional mendorong pemikiran yang lebih kritis, mendalam, dan analitis adalah temuan penting yang tidak boleh diabaikan. Hal ini menunjukkan bahwa setiap metode memiliki kekuatan dan kelemahannya masing-masing, dan efektivitas sebuah metode evaluasi sangat bergantung pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Format soal uraian memaksa siswa untuk tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga mengorganisir, mensintesis, dan mengartikulasikan pemahaman mereka dalam bentuk narasi yang koheren yang mana hal itu merupakan keterampilan yang sangat penting dalam pendidikan agama Islam di mana pemahaman kontekstual dan kemampuan berargumentasi menjadi sangat penting (Hasmy, 2025).

Oleh karena itu, pendekatan yang paling bijaksana bukanlah mengganti satu metode dengan yang lain secara total, melainkan mengintegrasikannya dalam sebuah *Blended Assessment Framework* yang memanfaatkan kekuatan masing-masing metode secara strategis. Dalam hal ini, *Quizizz* ideal digunakan untuk asesmen formatif yang bertujuan untuk diagnosis pemahaman siswa secara cepat, penguatan konsep melalui latihan berulang yang menyenangkan, monitoring progress pembelajaran secara berkelanjutan, dan peningkatan motivasi belajar melalui elemen gamifikasi. Platform ini sangat efektif untuk digunakan di awal pembelajaran, selama proses pembelajaran, dan sebagai review sebelum evaluasi sumatif. Sementara itu, metode konvensional yang dapat dimodifikasi untuk mengurangi kecemasan melalui berbagai strategi seperti pemberian waktu yang lebih fleksibel, penggunaan ruang ujian yang lebih nyaman, atau pemberian kesempatan untuk bertanya tetap esensial untuk asesmen sumatif yang mengukur keterampilan berpikir tingkat tinggi, kemampuan elaborasi konsep, dan

kompetensi menulis akademik.

Integrasi ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi yang mengakui bahwa siswa memiliki gaya belajar dan kekuatan yang berbeda-beda (Trisnani dkk., 2024). Beberapa siswa mungkin lebih mampu menunjukkan pemahaman mereka melalui format interaktif dan visual, sementara yang lain lebih unggul dalam ekspresif tertulis yang mendalam. Dengan menyediakan berbagai format evaluasi, sistem penilaian menjadi lebih inklusif dan memberikan kesempatan yang lebih adil bagi semua siswa untuk mendemonstrasikan kompetensi mereka. Dengan demikian, sistem evaluasi PAI dapat menjadi lebih efektif dalam mengukur pembelajaran yang sesungguhnya, lebih valid dalam merepresentasikan kemampuan siswa yang beragam, dan lebih humanis dengan memperhatikan dimensi emosional dan psikologis siswa dalam proses penilaian.

Secara teoretis, penelitian ini memperkaya pengembangan teori evaluasi PAI dengan mengintegrasikan perspektif psikologi kognitif dan afektif ke dalam diskursus penilaian pembelajaran agama. Selama ini, literatur evaluasi PAI cenderung berfokus pada aspek teknis pengukuran kompetensi keagamaan tanpa mempertimbangkan secara mendalam bagaimana kondisi psikologis siswa mempengaruhi validitas hasil evaluasi. Penelitian ini menunjukkan bahwa evaluasi PAI tidak dapat dipisahkan dari dimensi emosional siswa, yang membuka peluang bagi pengembangan kerangka teoretis evaluasi PAI yang lebih menyeluruh, tidak hanya mengukur “apa yang siswa ketahui” tetapi juga mempertimbangkan “bagaimana siswa mengalami proses evaluasi tersebut.”

Dari perspektif kebijakan, temuan ini memiliki implikasi penting terhadap desain kurikulum PAI. Kurikulum PAI perlu dirancang ulang untuk secara eksplisit mengintegrasikan teknologi digital sebagai instrumen evaluasi yang setara dengan metode konvensional. Hal ini mencakup penyusunan panduan teknis bagi guru PAI tentang bagaimana merancang evaluasi formatif berbasis platform digital yang selaras dengan capaian pembelajaran, serta bagaimana mengkombinasikannya dengan evaluasi sumatif untuk mengukur kompetensi yang lebih kompleks. Desain kurikulum juga perlu mengalokasikan proporsi penilaian yang lebih berimbang antara asesmen formatif berkelanjutan dan asesmen sumatif, sehingga evaluasi tidak lagi terkonsentrasi pada ujian akhir yang menimbulkan tekanan psikologis tinggi. Dengan demikian, kurikulum PAI dapat bertransformasi menjadi lebih adaptif terhadap karakteristik generasi *digital natives* sambil tetap mempertahankan kedalaman pemahaman konseptual yang menjadi esensi PAI.

## KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkap perbedaan signifikan dalam pengalaman emosional dan kognitif siswa saat mengikuti evaluasi PAI dengan metode konvensional dan Quizizz. Metode konvensional cenderung memunculkan respons emosional negatif berupa ketegangan dan tekanan yang dapat menghambat akses memori dan performa kognitif siswa. Sebaliknya, Quizizz menciptakan pengalaman positif yang mengubah persepsi evaluasi dari ancaman menjadi tantangan menyenangkan, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar.

Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan optimal adalah mengintegrasikan kedua metode dalam kerangka Blended Assessment Framework. Quizizz lebih sesuai untuk asesmen formatif yang bertujuan memperkuat pemahaman dan meningkatkan motivasi, sedangkan metode konvensional yang telah dimodifikasi tetap relevan untuk asesmen sumatif yang mengukur keterampilan berpikir kritis dan kemampuan elaborasi. Dengan demikian, sistem evaluasi PAI dapat menjadi lebih valid, reliabel, dan humanis dengan memperhatikan dimensi emosional siswa dalam proses penilaian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, H. Z., & Sik, M. S. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Adhim, F. (2024). *Supervisi dan evaluasi pembelajaran*.
- Ali, K. H., & Ilmudinulloh, R. (2024). Efektifitas media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar dalam pembelajaran SKI siswa kelas 5 in 1 Minahasa. *Journal of Islamic Education Policy*, 9(2).
- Hasmy, A. (2025). Pengembangan instrumen penilaian pembelajaran pai dengan pendekatan higher order thinking skills (HOTS) pada siswa tingkat dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 6(3).
- Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Juita, F., Effendi, M., & Maryam, S. (2025). *Buku ajar mata kuliah metode penelitian kualitatif: Penelitian kualitatif untuk menilik berbagai fenomena sosial*. Penerbit NEM.
- Kartika, L., Novianti, W., & Nizar, M. A. K. (2024). Penggunaan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran PAI berbasis teknologi pendidikan di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Kab. Serdang Bedagai. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 296–301.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (gamification) konsep dan penerapan. *Jointecs: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(3), 219–228.
- Mukminina, M., & Abidin, Z. (2020). Coping kecemasan siswa SMA dalam menghadapi ujian tulis berbasis komputer (UTBK) tahun 2019. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 5(3), 110–116.
- Ningsih, E. W. (2017). Kecemasan dalam berbicara bahasa Inggris mahasiswa semester keempat Akademi Bahasa Asing Balikpapan. *Prosiding SNITT Poltekba*, 2(1), 277–287.
- Pakudu, R., & Safaat, M. (2024). Development of interactive learning media based on quizizz games. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 4(1), 56–83.
- Perdana, J. W. (2024). Desain pembelajaran pendidikan agama Islam menggunakan media digital. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(3), 934–942.
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian teoritis tentang teknik analisis data dalam penelitian kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77–84.
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan gamification quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114–133.
- Riatmaja, D. S. (2021). *Pengaruh penggunaan game dynamics terhadap work engagement karyawan dengan intrinsic motivation dan enjoyment sebagai pemediasi*.

- Sari, F. F., Pujiarti, T., Hidayat, H., & Anjosa, A. (2024). Pembelajaran matematika diskrit mengacu pada teori beban kognitif (cognitive load theory). *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 5(1), 10–17.
- Siddiq, K. H. A. (2023). *Pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran fikih kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Banyuwangi*.
- Sukabumi, S. P. (2022). Teknik pengambilan sampel umum dalam metodologi penelitian: Literature review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114.
- Trimahmudi, T. (2024). Pengembangan metode pembelajaran interaktif dalam kurikulum PAI. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(02), 1319–1333.
- Trisnani, N., Zuriah, N., Kobi, W., Kaharuddin, A., Subakti, H., Utami, A., Anggraini, V., Farhana, H., Pitriyana, S., & Watunglawar, B. (2024). *Pembelajaran berdiferensiasi dalam kurikulum merdeka*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Wati, E. D. S., Figry, R., Nurgufriani, A., Yulianci, S., & Hakim, A. R. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada materi hidup dan bertumbuh. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 585–593