

DINAMIKA PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN AGAMA HINDU DARI PERSPEKTIF MAHASISWA

Ni Nyoman Tri Thika Dewanthari¹, I Putu Ari Utama Irawan², I Made Sujanayasa³
Politeknik Negeri Bali^{1,2,3}
e-mail: trithikadewanthari@pnb.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh urgensi transformasi metode evaluasi pembelajaran konvensional menuju pendekatan yang lebih interaktif dan adaptif di era digital, khususnya dalam mata kuliah Agama Hindu bagi mahasiswa pariwisata yang memerlukan penguasaan nilai budaya secara mendalam. Penelitian bertujuan mengeksplorasi dinamika penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai instrumen evaluasi berbasis gamifikasi guna meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mahasiswa. Menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan dosen dan mahasiswa, serta analisis dokumentasi hasil evaluasi, yang kemudian dianalisis menggunakan model interaktif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa integrasi *Quizizz* berhasil mengubah atmosfer evaluasi yang kaku menjadi aktivitas edukatif yang menyenangkan, secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik, serta mendorong partisipasi aktif mahasiswa melalui fitur kompetisi yang sehat. Lebih lanjut, umpan balik instan dari aplikasi terbukti memperkuat pemahaman konsep teologis dan etika Hindu yang relevan dengan konteks industri pariwisata. Simpulan utama penelitian ini menegaskan bahwa meskipun terdapat tantangan teknis terkait infrastruktur jaringan, *Quizizz* memiliki potensi besar sebagai media evaluasi yang efektif, humanis, dan mampu menjembatani penguasaan materi akademik dengan implementasi praktis di dunia kerja.

Kata Kunci: *Quizizz, Evaluasi, Agama Hindu*

ABSTRACT

This research is motivated by the urgency of transforming conventional learning evaluation methods toward a more interactive and adaptive approach in the digital era, particularly in Hinduism courses for tourism students, which require a deep understanding of cultural values. The study aims to explore the dynamics of using the *Quizizz* application as a gamification-based evaluation instrument to increase student engagement and understanding. Using a qualitative descriptive approach, data were collected through participant observation, in-depth interviews with lecturers and students, and analysis of evaluation documentation. These data were then analyzed using an interactive model. The research findings indicate that the integration of *Quizizz* successfully transformed a rigid evaluation atmosphere into a fun, educational activity, significantly increasing intrinsic and extrinsic motivation, and encouraging active student participation through a healthy competition feature. Furthermore, the instant feedback from the application was shown to strengthen the understanding of Hindu theological and ethical concepts relevant to the context of the tourism industry. The main conclusion of this study confirms that despite technical challenges related to network infrastructure, *Quizizz* has great potential as an effective, humanistic evaluation medium, capable of bridging the mastery of academic material with practical implementation in the workplace.

Keywords: *Quizizz, Evaluation, Hinduism*

PENDAHULUAN

Teknologi digital pada masa kini tengah mengalami fase perkembangan yang sangat pesat dan masif, hingga mampu membawa gelombang perubahan besar dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam ekosistem dunia pendidikan. Salah satu aspek pendidikan yang terdampak signifikan oleh transformasi digital ini adalah sistem evaluasi pembelajaran. Perubahan paradigma ini secara langsung mendorong para pendidik dan institusi akademik untuk segera beradaptasi dan mengadopsi berbagai bentuk inovasi teknologi, salah satunya adalah melalui pemanfaatan media digital berbasis *gamification* atau gamifikasi seperti aplikasi *Quizizz*. Sebagai sebuah *platform* evaluasi modern, *Quizizz* menawarkan pengalaman penilaian yang jauh lebih interaktif, menyenangkan, dan adaptif dibandingkan metode konvensional berbasis kertas. Karakteristik ini dinilai mampu meningkatkan partisipasi aktif serta memacu motivasi belajar mahasiswa secara signifikan di dalam kelas (Magfirah et al., 2025). Selain memberikan dampak positif bagi mahasiswa, penggunaan *Quizizz* juga memberikan efisiensi teknis dan kemudahan operasional bagi para dosen, terutama dalam melakukan analisis data hasil belajar. Sistem otomatisasi yang dimiliki aplikasi ini memungkinkan pengajar untuk mendapatkan rekapitulasi nilai dan analisis butir soal secara cepat dan akurat, sehingga keseluruhan proses evaluasi menjadi jauh lebih efisien dan efektif.

Dalam konteks era digital saat ini, kebutuhan akan tersedianya metode evaluasi yang relevan dan selaras dengan karakteristik generasi Z menjadi semakin mendesak untuk dipenuhi. Mahasiswa masa kini, yang merupakan *digital natives*, memiliki kecenderungan kuat untuk lebih menyukai model pembelajaran yang bersifat interaktif, kaya akan visual, dan terhubung secara integratif dengan teknologi informasi. Aplikasi *Quizizz*, dengan berbagai fitur *gamification* menarik seperti *leaderboard*, sistem poin, musik latar, meme, serta pemberian *feedback* instan, mampu mewujudkan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan dan tidak kaku (Moreira & Lara Freire, 2024). Hal ini sangat selaras dengan tuntutan standar pendidikan modern yang menitikberatkan pada pentingnya keterlibatan aktif atau *student engagement* dalam setiap tahapan proses pembelajaran. Berbagai penelitian empiris telah membuktikan bahwa penggunaan *Quizizz* secara konsisten dapat meningkatkan motivasi intrinsik, partisipasi kelas, dan hasil belajar mahasiswa di berbagai bidang studi yang beragam (Ashari & Makmur, 2023; Ilmi, 2023; Meiriza et al., 2025), termasuk dalam lingkup pendidikan agama (Anggraini & Mustofa, 2024). Dengan demikian, *Quizizz* tidak hanya bermanfaat sebagai alat evaluasi sumatif semata, tetapi juga berfungsi sebagai media pembelajaran formatif yang mampu membangun suasana kelas yang dinamis dan kolaboratif.

Secara spesifik, Mahasiswa Jurusan Pariwisata di Politeknik Negeri Bali merupakan kelompok pembelajar yang memiliki karakteristik unik dan kebutuhan akademik yang khas. Hal ini dikarenakan selain dituntut untuk menguasai materi akademik yang bersifat teoritis, mereka juga harus mengasah keterampilan praktik vokasional dan mendalami pemahaman budaya secara komprehensif. Pemahaman budaya ini mencakup internalisasi nilai-nilai agama Hindu yang sangat esensial dalam konteks industri pariwisata Bali yang berlandaskan budaya. Oleh karena itu, sistem evaluasi pembelajaran Agama Hindu yang efektif, relevan, dan modern sangat dibutuhkan untuk membentuk profil lulusan yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berkarakter luhur, berwawasan budaya luas, dan mampu bersaing secara profesional di dunia kerja global (Pramudya & Inayati, 2025). Integrasi teknologi seperti *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran Agama Hindu diharapkan dapat menjadi katalisator yang mengubah proses belajar agama—yang sering dianggap kaku—menjadi lebih adaptif, interaktif, dan sesuai dengan preferensi belajar generasi digital. Pendekatan ini penting untuk memastikan bahwa nilai-nilai spiritualitas tetap dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh mahasiswa di tengah arus modernisasi.

Penerapan elemen *gamification* dalam proses evaluasi terbukti memiliki dampak psikologis dan pedagogis yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat pemahaman konsep dan internalisasi nilai-nilai agama yang diajarkan (Moreira & Lara Freire, 2024). Lebih lanjut, *platform* seperti *Quizizz* menyediakan lingkungan belajar yang sangat mendukung bagi mahasiswa untuk melakukan pembelajaran mandiri atau *self-regulated learning*. Melalui fitur-fitur yang tersedia, mahasiswa dapat mengulang materi kuis berkali-kali untuk memperbaiki pemahaman mereka dan memperoleh *feedback* secara langsung mengenai jawaban benar atau salah, sehingga proses perbaikan pemahaman terjadi secara *real-time*. Mekanisme ini menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena mahasiswa dapat mengetahui letak kelemahan mereka dengan segera. Dalam konteks pendidikan Agama Hindu di jurusan pariwisata, hal ini sangat membantu mahasiswa untuk memahami konsep-konsep teologis dan etika pariwisata Hindu dengan cara yang lebih ringan namun mendalam. Dengan demikian, evaluasi tidak lagi menjadi momok yang menakutkan, melainkan menjadi sarana belajar yang memotivasi mahasiswa untuk terus meningkatkan kompetensi spiritual dan profesional mereka.

Akan tetapi, sejauh penelusuran literatur yang dilakukan, sebagian besar penelitian yang ada saat ini lebih banyak berfokus pada mata pelajaran umum, sedangkan kajian yang secara spesifik mengkaji penggunaan *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran Agama Hindu masih tergolong minim. Keterbatasan referensi empiris ini mengindikasikan adanya kesenjangan penelitian atau *research gap* yang nyata dan penting untuk segera dijawab, terutama dalam konteks pendidikan tinggi vokasi dan jurusan yang memiliki karakteristik khusus seperti pariwisata. Meskipun penelitian terdahulu telah banyak membahas efektivitas *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi dan capaian akademik mahasiswa secara umum, belum ada studi mendalam yang secara khusus menganalisis dinamika penggunaannya dalam evaluasi mata kuliah Agama Hindu dari sudut pandang subjektif mahasiswa pariwisata. Oleh sebab itu, penelitian ini menjadi sangat krusial dan strategis untuk mengisi kekosongan literatur tersebut serta memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan khazanah pendidikan agama Hindu di perguruan tinggi. Penelitian ini hadir untuk menjembatani kesenjangan antara kemajuan teknologi pendidikan universal dengan kebutuhan spesifik pendidikan agama yang kontekstual.

Selain menyoroti aspek efektivitas teknis, studi ini juga dirancang untuk mengeksplorasi dimensi lain yang lebih humanis, yaitu persepsi, pengalaman personal, dan tantangan riil yang dihadapi mahasiswa dalam menggunakan *Quizizz* sebagai alat evaluasi. Dengan pendekatan ini, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif dan utuh tentang dinamika penggunaan *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran Agama Hindu. Luaran dari penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis untuk pengembangan strategi evaluasi yang lebih inovatif dan adaptif di masa depan. Urgensi penelitian ini semakin tinggi mengingat kebutuhan akan model evaluasi yang mampu menjawab tantangan era digital dan tuntutan industri pariwisata yang semakin kompetitif dan berbasis teknologi. Sebab, mahasiswa pariwisata saat ini dituntut untuk memiliki keseimbangan kompetensi, yakni pemahaman agama dan budaya yang kuat, keterampilan teknologi yang mumpuni, serta kemampuan beradaptasi dengan perubahan zaman yang cepat (Pramudya & Inayati, 2025). Oleh karena itu, integrasi *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran Agama Hindu dapat menjadi solusi strategis untuk meningkatkan kualitas lulusan secara holistik.

Pada akhirnya, penelitian ini diharapkan tidak hanya berkontribusi pada pengayaan aspek teoretis akademis, tetapi juga memberikan implikasi praktis yang nyata bagi pengembangan strategi pembelajaran dan kurikulum di Jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Bali. Temuan studi ini dapat dijadikan landasan kebijakan bagi para dosen dan pengelola program studi untuk merancang model evaluasi yang lebih adaptif, inovatif, dan relevan dengan

kebutuhan mahasiswa zaman sekarang. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memotivasi dosen pengampu mata kuliah lain agar lebih terbuka dan percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi digital untuk keperluan evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran secara keseluruhan dapat berjalan lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan perkembangan zaman (Handoko et al., 2021). Akhirnya, penelitian ini diharapkan mendukung pengembangan pendidikan agama Hindu di Indonesia secara luas; dengan mengintegrasikan teknologi, nilai agama, dan kearifan budaya, diharapkan dapat tercipta sebuah model evaluasi yang holistik dan berkelanjutan (Pramudya & Inayati, 2025). Singkatnya, penelitian tentang dinamika penggunaan *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran Agama Hindu dari perspektif mahasiswa Jurusan Pariwisata menjadi sangat relevan, inovatif, dan mendesak untuk dilakukan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengeksplorasi secara mendalam dinamika penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran Agama Hindu. Pendekatan ini dipilih karena kemampuannya dalam menggali pemahaman holistik mengenai fenomena sosial, persepsi, serta pengalaman subjektif mahasiswa yang tidak dapat diukur sepenuhnya melalui angka. Fokus utama penelitian diarahkan pada analisis bagaimana *gamification* dalam evaluasi mempengaruhi keterlibatan dan motivasi belajar mahasiswa Jurusan Pariwisata di Politeknik Negeri Bali. Subjek penelitian ditentukan secara *purposive*, melibatkan dosen pengampu mata kuliah dan mahasiswa yang telah mengikuti evaluasi berbasis *Quizizz*. Pemilihan subjek ini didasarkan pada relevansi pengalaman mereka dalam menggunakan platform tersebut, sehingga data yang diperoleh diharapkan mampu merepresentasikan kondisi riil di lapangan. Melalui desain ini, peneliti berupaya memotret transformasi suasana akademik dari evaluasi konvensional menuju evaluasi digital yang lebih adaptif dan humanis.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi teknik yang meliputi observasi partisipatif, wawancara mendalam (*in-depth interview*) yang bersifat semi-terstruktur, serta studi dokumentasi. Observasi partisipatif dilaksanakan secara langsung di dalam kelas saat proses evaluasi berlangsung untuk merekam interaksi, antusiasme, serta respons spontan mahasiswa terhadap fitur-fitur *Quizizz* seperti *leaderboard* dan umpan balik instan. Wawancara dilakukan untuk menggali perspektif dosen mengenai efektivitas penilaian dan kendala teknis, serta persepsi mahasiswa terkait motivasi belajar dan pemahaman materi. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan dokumen pendukung berupa rekapitulasi hasil evaluasi, tanggapan tertulis mahasiswa, dan arsip pelaksanaan kuis digital. Penggunaan berbagai teknik ini bertujuan untuk memvalidasi temuan dan memastikan bahwa data yang diperoleh memiliki kredibilitas serta keandalan yang tinggi dalam menjawab rumusan masalah penelitian.

Teknik analisis data mengacu pada model interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, peneliti melakukan seleksi, pemusatan, dan penyederhanaan data mentah yang diperoleh dari lapangan untuk mengidentifikasi pola-pola kunci terkait dampak penggunaan *Quizizz*. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang sistematis, didukung dengan matriks atau kutipan wawancara untuk memperjelas temuan. Tahap akhir melibatkan penarikan kesimpulan yang didasarkan pada verifikasi bukti-bukti empiris, guna merumuskan proposisi mengenai efektivitas media evaluasi tersebut. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan metode, serta *member check* di mana partisipan diminta mengonfirmasi akurasi interpretasi peneliti. Proses analisis yang ketat ini memastikan bahwa simpulan yang dihasilkan benar-benar objektif dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Transformasi Atmosfer Evaluasi dari Konvensional ke Digital

Penerapan Quizizz dalam mata kuliah Agama Hindu di Jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Bali telah membawa perubahan fundamental terhadap atmosfer akademik, mengubah wajah evaluasi yang semula kaku menjadi dinamis. Secara tradisional, evaluasi pembelajaran agama sering kali diasosiasikan dengan tes tulis berbasis kertas yang formal, menegangkan, dan memicu kecemasan akademik yang tinggi pada mahasiswa. Namun, integrasi platform digital ini menghadirkan nuansa baru di mana evaluasi tidak lagi dipandang sebagai instrumen penghukuman atau sekadar penyaring nilai, melainkan sebagai perpanjangan dari proses belajar yang menyenangkan. Transformasi ini menyentuh aspek psikologis kelas secara signifikan, meruntuhkan tembok ketegangan antara dosen dan mahasiswa, serta menggantinya dengan antusiasme kolektif. Mahasiswa tidak lagi merasa tertekan saat menghadapi soal-soal teologis atau filosofis, melainkan merasa tertantang dalam suasana yang lebih cair. Pergeseran paradigma ini membuktikan bahwa teknologi mampu mengubah persepsi mahasiswa terhadap mata kuliah wajib umum, menjadikannya lebih relevan dengan gaya hidup digital mereka sehari-hari.

Lebih lanjut, elemen visual dan audio yang ditawarkan oleh Quizizz memainkan peran kunci dalam menciptakan pengalaman "bermain sambil belajar" yang imersif. Tampilan antarmuka yang penuh warna, penggunaan avatar jenaka, serta musik latar yang memacu adrenalin memberikan sensasi hiburan edukatif yang jarang ditemukan dalam metode konvensional. Mahasiswa melaporkan bahwa fitur-fitur ini membuat beban kognitif terasa lebih ringan, meskipun materi yang diujikan memiliki bobot substansi yang sama beratnya. Kondisi ini menciptakan lingkungan belajar yang positif, di mana kesalahan dalam menjawab tidak lagi dianggap sebagai kegagalan fatal, melainkan bagian dari permainan yang harus diperbaiki pada kesempatan berikutnya. Dengan demikian, dinamika penggunaan Quizizz tidak hanya menyentuh ranah teknis pelaksanaan ujian, tetapi juga berhasil merekonstruksi makna evaluasi itu sendiri. Evaluasi kini bergeser dari orientasi sempit pada hasil akhir semata menjadi sebuah aktivitas proses yang memberdayakan, memotivasi, dan mendukung kesejahteraan psikologis mahasiswa selama mengikuti perkuliahan.

2. Efektivitas Manajemen Penilaian dan Diagnostik Dosen

Dari perspektif pengajar, penggunaan Quizizz memberikan efisiensi yang signifikan dalam manajemen evaluasi, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, hingga pelaporan hasil. Dosen memiliki fleksibilitas tinggi dalam menyusun bank soal yang variatif, mengatur tingkat kesulitan, serta menyesuaikan durasi waktu pengerjaan untuk setiap butir pertanyaan guna mencegah kecurangan. Keunggulan teknis yang paling menonjol adalah kemampuan platform untuk menyajikan hasil penilaian secara *real-time* dan otomatis segera setelah sesi kuis berakhir. Hal ini menghilangkan beban administrasi manual dalam mengoreksi jawaban, sehingga dosen dapat mengalihkan energi dan waktu mereka untuk fokus pada analisis kualitas pembelajaran. Kemudahan operasional ini menjadikan Quizizz sebagai alat bantu yang strategis bagi dosen dalam mengelola kelas besar, memastikan bahwa setiap mahasiswa mendapatkan penilaian yang objektif dan cepat tanpa menunda proses umpan balik yang sangat krusial dalam siklus pembelajaran.

Selain efisiensi waktu, fitur analisis butir soal yang disediakan oleh Quizizz berfungsi sebagai alat diagnostik yang ampuh untuk memetakan pemahaman mahasiswa secara presisi. Data statistik yang dihasilkan memungkinkan dosen untuk segera mengidentifikasi materi mana yang telah dikuasai dengan baik dan konsep mana yang masih menjadi titik lemah bagi mayoritas kelas. Informasi mendetail mengenai persentase jawaban benar dan salah pada setiap

soal menjadi landasan empiris bagi dosen untuk merancang strategi remedial atau pengayaan pada pertemuan selanjutnya. Sejalan dengan pandangan Amelia et al. (2025), *game-based assessment* seperti ini terbukti dapat berfungsi ganda: bukan hanya sebagai alat penilaian sumatif, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran formatif yang efektif. Dengan demikian, teknologi ini memberdayakan dosen untuk mengambil keputusan pedagogis berbasis data yang akurat, meningkatkan kualitas instruksional, serta memfasilitasi perbaikan berkelanjutan dalam proses pengajaran mata kuliah Agama Hindu.

3. Eskalasi Motivasi Belajar Melalui Gamifikasi

Temuan penelitian mengindikasikan adanya lonjakan signifikan dalam motivasi belajar mahasiswa setelah penerapan Quizizz, yang didorong oleh perubahan persepsi terhadap mata kuliah Agama Hindu. Sebelumnya, mata kuliah ini sering kali dianggap sebagai pelengkap kurikulum yang wajib diambil, namun kurang menarik minat mahasiswa dibandingkan mata kuliah keahlian pariwisata. Namun, pendekatan gamifikasi berhasil mengubah pandangan tersebut secara drastis. Mahasiswa kini hadir di kelas dengan rasa ingin tahu dan semangat kompetisi, bukan dengan perasaan terpaksa atau apatis. Situasi emosional positif ini sangat krusial, karena motivasi adalah bahan bakar utama dalam proses pembelajaran yang efektif. Ketika mahasiswa merasa senang dan terlibat secara emosional, daya serap mereka terhadap materi ajar meningkat pesat. Gamifikasi berhasil menjembatani kesenjangan antara materi agama yang sarat nilai luhur dengan preferensi belajar generasi masa kini yang menyukai interaktivitas dan umpan balik instan.

Peningkatan motivasi ini dipicu oleh mekanisme permainan seperti perolehan poin, sistem peringkat (*leaderboard*), dan batasan waktu yang menciptakan adrenalin akademik. Sebagaimana dijelaskan oleh Iswanda et al. (2025), *game-based learning* mampu mendorong munculnya kombinasi harmonis antara motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Mahasiswa termotivasi secara ekstrinsik untuk mengejar skor tinggi dan pengakuan di papan peringkat, namun secara bersamaan tumbuh motivasi intrinsik berupa kepuasan dalam menaklukkan tantangan intelektual. Dalam konteks mahasiswa pariwisata yang terbiasa dengan lingkungan dinamis, suasana kelas yang kompetitif namun suportif ini dirasakan sangat relevan. Kompetisi yang terjadi bersifat sehat, di mana mahasiswa saling memacu diri untuk menjadi yang terbaik tanpa menjatuhkan rekan lainnya. Fenomena ini membuktikan bahwa elemen permainan, jika diintegrasikan dengan tepat, mampu mengubah mata kuliah yang teoretis menjadi arena belajar yang hidup, menantang, dan sangat memotivasi bagi seluruh peserta didik.

4. Interaksi Sosial dan Partisipasi Aktif Mahasiswa

Penggunaan Quizizz ternyata tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga memicu dinamika sosial yang positif berupa peningkatan partisipasi aktif dan interaksi dalam kelas. Sebelum intervensi teknologi ini dilakukan, mahasiswa cenderung pasif, hanya mendengarkan ceramah, dan mengerjakan tes sebagai formalitas belaka. Namun, pasca-penerapan kuis interaktif, terjadi perubahan perilaku yang nyata di mana mahasiswa menjadi lebih vokal dan kritis. Mereka tidak ragu untuk bertanya, mengomentari opsi jawaban yang mengecoh, atau bahkan mendebat rumusan soal yang dianggap ambigu saat sesi pembahasan hasil kuis. Dialog ini menciptakan ruang diskusi yang egalitar antara dosen dan mahasiswa, meruntuhkan hierarki kaku yang sering menghambat komunikasi akademik. Mahasiswa merasa memiliki ruang aman untuk berekspresi, berbagi strategi menjawab, dan bahkan bercanda mengenai hasil kuis mereka, yang secara tidak langsung mempererat kohesi sosial di dalam kelas.

Keterlibatan aktif ini juga tercermin dari adanya kolaborasi informal yang terjadi di sela-sela kompetisi. Meskipun bersaing untuk mendapatkan skor tertinggi, mahasiswa sering kali terlihat saling menyemangati atau mendiskusikan materi segera setelah kuis berakhir untuk memahami di mana letak kesalahan mereka. Fenomena ini sejalan dengan pendapat Jamil

(2020) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran agama dapat menjadi jembatan pedagogis yang efektif antara nilai-nilai tradisional dan budaya digital kontemporer. Partisipasi yang tinggi ini bukan sekadar euforia sesaat, melainkan indikasi bahwa mahasiswa mulai merasa memiliki proses belajarnya sendiri (*student engagement*). Dengan demikian, evaluasi berbasis Quizizz telah berhasil mengubah ruang kelas menjadi komunitas belajar yang aktif, di mana setiap mahasiswa berkontribusi, berinteraksi, dan saling belajar satu sama lain dalam mendalami ajaran Agama Hindu.

5. Penguatan Pemahaman Konsep dan Internalisasi Nilai

Dampak kognitif dari penggunaan Quizizz terlihat jelas pada penguatan pemahaman konsep-konsep dasar Agama Hindu yang lebih mendalam dan komprehensif. Durasi waktu yang terbatas untuk setiap soal memaksa mahasiswa untuk berpikir cepat dan mengakses memori jangka panjang mereka, bukan sekadar menebak-nebak. Proses ini mendorong mereka untuk memahami logika, pola, dan keterkaitan antar konsep seperti *dharm*a, *karma*, *punarbhawa*, dan *yajna* secara lebih substantif, melampaui hafalan definisi semata. Umpan balik instan yang menampilkan jawaban benar segera setelah mahasiswa memilih opsi jawaban berfungsi sebagai koreksi otomatis yang sangat efektif. Mahasiswa langsung menyadari kesalahan persepsi mereka saat itu juga, sehingga mencegah terbentuknya miskonsepsi yang berlarut-larut (Ashari et al., 2023; Jia et al., 2022). Diskusi pasca-kuis yang dipimpin dosen semakin memperkuat pemahaman ini, menjadikan evaluasi sebagai sarana belajar yang berkelanjutan dan reflektif bagi seluruh mahasiswa.

Selain aspek kognitif, Quizizz juga dimanfaatkan secara strategis untuk menguji dan menanamkan pemahaman terhadap nilai-nilai etis dan praktis agama. Soal-soal tidak hanya dirancang untuk menguji ingatan faktual, tetapi juga menyajikan skenario kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan dunia pariwisata. Mahasiswa dihadapkan pada studi kasus yang menuntut penerapan prinsip kejujuran, tanggung jawab, dan keadilan dalam pengambilan keputusan. Melalui pendekatan ini, ajaran agama tidak lagi dipahami sebagai dogma yang abstrak, melainkan sebagai panduan moral yang hidup dan aplikatif. Mahasiswa belajar menghubungkan teks suci dengan konteks nyata yang akan mereka hadapi di dunia kerja. Dengan demikian, teknologi ini memfasilitasi tercapainya tujuan pendidikan agama yang holistik: mencetak mahasiswa yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki integritas moral dan kemampuan menerapkan nilai-nilai spiritual dalam kehidupan profesional mereka (Amriani et al., 2023; Juwairiyah & Fanani, 2025; Kahfi et al., 2025; Padakari & Korwa, 2024).

6. Tantangan Teknis dan Implikasi Pedagogis

Meskipun memberikan banyak manfaat, penelitian ini juga mengungkap sejumlah tantangan teknis yang memengaruhi kelancaran proses evaluasi, terutama terkait stabilitas infrastruktur digital. Masalah koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat gawai yang memadai menjadi hambatan utama yang kerap dikeluhkan. Gangguan sinyal di tengah pengerjaan kuis dapat menyebabkan mahasiswa kehilangan waktu berharga atau bahkan terputus dari sistem, yang pada akhirnya memengaruhi skor akhir mereka secara tidak adil. Kondisi ini menciptakan disparitas teknis yang berpotensi mencederai prinsip keadilan dalam evaluasi akademik. Sebagaimana ditegaskan oleh Sucipto (2024), keberhasilan integrasi teknologi dalam pendidikan tinggi sangat bergantung pada kesiapan ekosistem pendukung. Oleh karena itu, tantangan ini menjadi catatan penting bagi institusi untuk meningkatkan kualitas fasilitas jaringan internet guna menjamin pengalaman belajar yang setara bagi seluruh mahasiswa (Salleh et al., 2023; Yaqin et al., 2023).

Di sisi pedagogis, terdapat risiko laten apabila dosen terlalu bergantung pada Quizizz sebagai satu-satunya instrumen penilaian. Format soal pilihan ganda yang dominan pada

platform ini cenderung lebih efektif mengukur kemampuan kognitif tingkat rendah, seperti mengingat dan memahami, namun kurang optimal untuk mengukur kemampuan analisis mendalam atau refleksi afektif yang kompleks. Dichev & Dicheva (2017) mengingatkan bahwa gamifikasi harus diposisikan sebagai pelengkap strategi pembelajaran, bukan pengganti total dari metode pedagogis yang mendalam. Implikasi dari temuan ini menuntut dosen untuk merancang skema evaluasi campuran (*blended assessment*), di mana Quizizz dikombinasikan dengan tugas esai, presentasi, atau proyek kolaboratif. Dengan cara ini, kelemahan dalam mengukur kedalaman pemahaman dapat ditutupi, memastikan bahwa tujuan pembelajaran Agama Hindu untuk membentuk karakter dan spiritualitas mahasiswa tetap tercapai secara utuh dan seimbang (Aristana & Ardiana, 2021; Arsini et al., 2023; Perni & Paramitha, 2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa implementasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran Agama Hindu di Politeknik Negeri Bali telah berhasil mentransformasi paradigma penilaian akademik dari sekadar pengujian formal menjadi pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Evaluasi yang sebelumnya dipersepsikan sebagai momen kaku dan menegangkan kini bergeser menjadi aktivitas yang dinamis berkat integrasi kultur digital yang relevan dengan karakteristik mahasiswa. Fitur gamifikasi seperti papan peringkat dan limitasi waktu terbukti efektif sebagai katalisator motivasi, memicu antusiasme mahasiswa untuk mempersiapkan diri secara maksimal demi berkompetisi secara sehat. Dampak psikologis positif ini terlihat dari meredanya kecemasan ujian dan meningkatnya partisipasi aktif di kelas, di mana mekanisme umpan balik instan tidak hanya memvalidasi jawaban tetapi juga menstimulasi diskusi lanjutan yang memperkuat internalisasi nilai-nilai agama, menjadikan proses evaluasi sebagai ruang dialog yang konstruktif dan adaptif terhadap kebutuhan generasi vokasi masa kini.

Secara substansial, penggunaan Quizizz memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan capaian kognitif mahasiswa melalui mekanisme pengulangan dan pembahasan soal yang memperkuat retensi pengetahuan. Pemahaman mendalam mengenai etika dan ajaran Hindu ini memiliki implikasi strategis bagi mahasiswa pariwisata, mengingat kesiapan mereka dalam memasuki industri kerja di Bali sangat bergantung pada kompetensi budaya dan religiusitas yang kuat. Meskipun dalam pelaksanaannya masih dihadapkan pada tantangan teknis berupa stabilitas koneksi internet dan ketersediaan perangkat yang menuntut kesiapan infrastruktur institusional, manfaat yang ditawarkan jauh lebih dominan. Sinergi antara teknologi edukasi dan materi keagamaan ini terbukti mampu menjembatani kesenjangan antara teori abstrak dan pemahaman kontekstual. Oleh karena itu, integrasi Quizizz direkomendasikan sebagai strategi berkelanjutan untuk menciptakan ekosistem evaluasi yang tidak hanya mengukur hasil belajar, tetapi juga membentuk karakter dan kompetensi profesional mahasiswa dalam menghadapi tuntutan industri pariwisata yang berlandaskan nilai-nilai kearifan lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, F., Fithri, R., & Wahyuni, Y. S. (2025). Pengaruh penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 SDN 31 Pekanbaru. *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisiplin*, 1119–1124. <https://ojs.ruangpublikasi.com/index.php/jpim/article/view/817>
- Amriani, A., Maftuh, B., Nurdin, E. S., & Safe'i, M. (2023). Ethics of using technology in strengthening students religious character. *AL-HAYAT: Journal of Islamic Education*, 7(2), 488. <https://doi.org/10.35723/ajie.v7i2.362>

- Anggraini, F. N., & Mustofa, T. A. (2024). Quizizz-based learning innovation to improve the achievement of Islamic religious education. *Iseedu: Journal of Islamic Educational Thoughts and Practices*, 8(1), 47–56. <https://doi.org/10.23917/iseedu.v8i1.8843>
- Aristana, M. D. W., & Ardiana, D. P. Y. (2021). Gamification design for high school student with unstable internet connection during COVID-19 pandemic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1810(1), 12057. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1810/1/012057>
- Arsini, N. W., Rajendra, I. M., & Oktaviani, N. M. A. D. (2023). Inovasi pembelajaran pendidikan agama Hindu melalui metode Dasa Dharma. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 109. <https://doi.org/10.53977/ps.v2i02.875>
- Ashari, H., & Makmur, E. (2023). Evaluasi pembelajaran melalui implementasi game edukasi Quizizz pada perkuliahan. *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 6(3), 174–179. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i3.3085>
- Ashari, M. K., Athoillah, S., & Faizin, M. (2023). Model e-asesmen berbasis aplikasi pada sekolah menengah atas di era digital: Systematic literature review. *TA DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 132. <https://doi.org/10.30659/jpai.6.2.132-150>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Handoko, W., Mizkat, E., Nasution, A., Hambali, & Eska, J. (2021). Gamification in learning using Quizizz application as assessment tools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012111>
- Ilmi, Y. F. (2023). Efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz sebagai kuis interaktif terhadap kemampuan kognitif dan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan, Akuntansi dan Keuangan*, 6, 16–23. <https://doi.org/10.47080/progress.v6i1.2507>
- Iswanda, L., Manurung, J. E., & Setiawan, H. (2025). Students' perception of using Quizizz application in reading class. *Didascein: Journal of English Education*, 6(2). <https://ejournal.univ-tridinanti.ac.id/index.php/Didascein/article/view/1450>
- Jamil, S. (2020). Teknologi dan pendidikan agama Islam: Menjembatani tradisi dan modernitas. *Jurnal Wistara*, 115–120. <https://doi.org/10.23969/wistara.v1i1.11231>
- Jia, Q., Young, M., Xiao, Y., Cui, J., Liu, C., Rashid, P., & Gehringer, E. F. (2022). *Insta-Reviewer: A data-driven approach for generating instant feedback on students' project reports*. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6853099>
- Juwairiyah, J., & Fanani, Z. (2025). Integration of Islamic values in learning methods: Building character and spirituality in the digital era. *AL-WIJDÂN: Journal of Islamic Education Studies*, 10(1), 113. <https://doi.org/10.58788/alwijdn.v10i1.6215>
- Kahfi, N. S., Reyza, F. A., Arrosikha, M., Nasrullah, M. A., & Aisyah, N. H. (2025). Artificial intelligence in Islamic religious education: Balancing learning efficiency and safeguarding spiritual integrity in Indonesian higher education. *INJECT (Interdisciplinary Journal of Communication)*, 10(1), 643. <https://doi.org/10.18326/inject.v10i1.4325>
- Magfirah, I., Afyati, F., & Bashith, A. (2025). Transformasi evaluasi pembelajaran PAI berbasis digital: Optimalisasi media Quizizz sebagai alat ukur adaptif. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 17(1), 435–444. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v17i1.3949>

- Meiriza, M. S., Hutagalung, M., Manurung, T., & Siagian, H. (2025). Efektivitas penerapan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pendidikan ekonomi ST 2022 B. *JAHE-Jurnal Akuntansi Hukum dan Edukasi*, 2(1), 229–235. <https://doi.org/10.57235/jahe.v2i1.5873>
- Moreira, H., & Freire, M. L. L. (2024). Promoting formative assessment with Quizizz: A classroom action research study. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 590–604. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10511
- Padakari, S. L., & Korwa, F. (2024). Spiritualitas kontekstual: Model pendidikan iman Kristen dalam menjawab tantangan Generasi Z. *Imitatio Christo: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.63536/imitatiochristo.v1i1.3>
- Perni, N. N., & Paramitha, H. Y. (2020). Improving teacher's professionalism to increase the quality of Hindu religious education in school. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 6(1), 78. <https://doi.org/10.25078/jpm.v6i1.1301>
- Pramudya, R. W., & Inayati, N. L. (2025). Improved engagement through Quizizz in Islamic education at SMPIT Insan Kamil. *Academia Open*, 10(1). <https://doi.org/10.21070/acopen.10.2025.11090>
- Salleh, M. I. M., Alias, N. A., Ariffin, S., Ibrahim, Z., Ramli, A. R., & Aliman, S. (2023). The sudden transition to remote learning in response to COVID-19: Lessons from Malaysia. *Humanities and Social Sciences Communications*, 10(1), 254. <https://doi.org/10.1057/s41599-023-01751-6>
- Sucipto. (2024). Tantangan dan peluang implementasi pembelajaran berbasis teknologi di era digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(3), 902–916. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i3.4192>
- Yaqin, L. N., Prasajo, L. D., Haji-Othman, N. A., Yusof, N., & Habibi, A. (2023). Addressing the digital divide in Indonesian higher education: Insights, implications, and potential solutions. In *Lecture notes in educational technology* (p. 291). Springer Nature. https://doi.org/10.1007/978-981-99-7645-4_13