



IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN *DEEP LEARNING* BERBASIS *QUIZIZZ* DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PABP DI SMK MANBAIL FUTUH

Puput Zunaidah¹, Elis Nurrahmah², Helco Dimas Prayoga³, Ana Achoita⁴

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban^{1,2,3,4}

puputzhunaidah@gmail.com¹, elisnurrahmah54@gmail.com², dmscipta@gmail.com³, anaachoita@gmail.com⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi pembelajaran *deep learning* berbasis *Quizizz* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (PABP) di SMK Manbail Futuh. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mendeskripsikan proses pembelajaran secara mendalam dan kontekstual. *Quizizz* dimanfaatkan sebagai media evaluasi di akhir pembelajaran dengan soal-soal yang menuntut pemahaman, analisis, dan refleksi nilai-nilai PABP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *deep learning* berbasis *Quizizz* mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi PABP. Selain itu, penggunaan *Quizizz* juga mendukung pembelajaran kolaboratif, pengelolaan waktu belajar, serta refleksi terhadap kesalahan yang membantu siswa belajar secara lebih efektif. Temuan ini menegaskan bahwa *Quizizz* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna, serta sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan pembentukan karakter siswa.

Kata kunci: *Deep Learning, Quizizz, Pemahaman Siswa, PABP*

Abstract

This study aims to examine the implementation of Quizizz-based deep learning to improve students' understanding of Islamic Education and Character (PABP) at SMK Manbail Futuh. A descriptive qualitative method was employed, with data collected through observation, interviews, and documentation to capture the learning process in depth and contextually. Quizizz was used as an end-of-lesson evaluation tool with questions designed to promote understanding, analysis, and reflection on PABP values. The findings indicate that the implementation of Quizizz-based deep learning enhanced student engagement, motivation, and comprehension of PABP materials. Additionally, Quizizz supported collaborative learning, time management, and reflection on mistakes, enabling more effective learning. These results demonstrate that Quizizz functions not only as an assessment tool but also as an interactive, enjoyable, and meaningful learning medium, aligning with 21st-century learning demands and character development.

Keywords: *Deep Learning, Quizizz, Students' Understanding, PABP*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital, khususnya penggunaan telepon genggam (*handphone*), telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Hampir seluruh siswa SMK memiliki dan membawa *handphone* ke dalam kelas. Namun, dalam praktik pembelajaran, *handphone* sering kali digunakan untuk aktivitas yang tidak berkaitan dengan

pembelajaran, seperti bermain gim online, mengakses media sosial, atau menonton konten hiburan. Kondisi ini menyebabkan rendahnya fokus belajar, minimnya partisipasi aktif siswa, serta menurunnya pemahaman terhadap materi pelajaran. Permasalahan tersebut juga terjadi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PABP). Pembelajaran PABP yang seharusnya mendorong pemahaman nilai-nilai keislaman secara mendalam justru menjadi kurang optimal karena perhatian siswa teralihkan oleh penggunaan *handphone* yang tidak terarah. Upaya pelarangan penggunaan *handphone* secara total sering kali tidak efektif, mengingat karakteristik siswa sebagai generasi digital yang sulit dipisahkan dari teknologi.

Smartphone telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Perangkat ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai media multifungsi yang memungkinkan pengguna mengakses berbagai aplikasi dan informasi dengan mudah (Abidin dkk., 2023: 125). Dalam konteks pendidikan, keberadaan teknologi digital dapat memberikan pengaruh positif apabila dimanfaatkan secara tepat dalam proses pembelajaran. Salah satu pendekatan yang relevan adalah pembelajaran *deep learning* yang menekankan pada pemahaman mendalam, pengalaman belajar yang bermakna, serta keterkaitan materi dengan konteks kehidupan nyata (Fitriani dan Santiani, 2025: 53). Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Quizizz* dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena bersifat interaktif dan berbasis permainan edukatif. *Quizizz* juga dapat digunakan sebagai sarana evaluasi yang menarik dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran (Halimah dan Zuheddi, 2023: 3793).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan pembelajaran *deep learning* berbasis *Quizizz* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PABP. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana implementasi pembelajaran *deep learning* berbasis *Quizizz* pada mata pelajaran PABP di SMK Manbail Futuh? (2) Bagaimana dampak penerapan pembelajaran *deep learning* berbasis *Quizizz* terhadap pemahaman siswa? (3) Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi pembelajaran *deep learning* berbasis *Quizizz* pada mata pelajaran PABP di SMK Manbail Futuh?

Penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis gim edukatif mampu mengalihkan penggunaan *handphone* dari aktivitas non-pembelajaran menjadi sarana belajar yang interaktif dan terarah. Melalui soal berbasis pemahaman, analisis, dan refleksi, *Quizizz* mendukung penerapan *deep learning* sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna.

Penelitian ini penting untuk mengatasi rendahnya fokus dan pemahaman siswa akibat penggunaan *handphone* yang tidak terkontrol, serta menjawab tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan integrasi teknologi. Oleh karena itu, pembelajaran *deep learning* berbasis *Quizizz* menjadi solusi yang relevan. Selain meningkatkan hasil belajar, penelitian ini juga menekankan keterlibatan aktif, berpikir kritis, dan pemahaman mendalam siswa, sehingga memiliki kontribusi praktis dan relevansi akademik dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam penerapan strategi pembelajaran *deep learning* berbasis *Quizizz* serta dampaknya terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (PABP). Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang bersifat deskriptif dengan penekanan pada proses analisis data. Dalam penelitian kualitatif, fokus utama diarahkan pada pemahaman proses dan makna berdasarkan sudut pandang subjek penelitian, sehingga mampu menggambarkan fenomena secara mendalam dan kontekstual (Mulia Z, 2022: 56). Penelitian ini dilakukan di SMK Manbail Futuh Beji Jenu Tuban yang beralamatkan di Jl. Masjid Baiturrahman, Desa Beji, Kecamatan Jenu, Kabupaten Tuban, Jawa Timur.

Data kualitatif diperoleh melalui wawancara secara mendalam, observasi partisipatif, serta penelaahan dokumen. Dalam proses ini, peneliti menjadi instrumen utama yang didukung oleh panduan wawancara, lembar observasi, dan materi dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian direduksi, dikumpulkan dan didisplay untuk menarik kesimpulan. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan metode.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Pembelajaran *Deep Learning* Berbasis *Quizizz*

Pembelajaran *deep learning* dalam konteks pendidikan merupakan pendekatan yang menekankan pemahaman konsep secara komprehensif, pengolahan informasi secara mendalam, serta kemampuan menerapkan pengetahuan pada berbagai situasi baru (Khasanah dan dkk, 2025: 2). Selain itu, pendekatan ini memadukan konsep *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning* yang menekankan keterkaitan pembelajaran dengan konteks nyata serta pengembangan aspek kognitif, afektif, dan sosial peserta didik (Cahyani, 2025).

Dalam penelitian ini, konsep *deep learning* tersebut diimplementasikan melalui penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PABP di SMK Manbail Futuh. Berdasarkan hasil observasi, guru tidak hanya memberikan soal berbasis hafalan, tetapi juga menyajikan soal yang menuntut pemahaman, analisis, dan refleksi terhadap nilai-nilai yang dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran telah mengarah pada proses berpikir tingkat tinggi sesuai dengan karakteristik *deep learning*.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Siswa tampak antusias dalam menjawab soal serta berusaha memahami materi agar dapat menjawab dengan tepat. Kondisi ini mencerminkan adanya *joyful learning*, di mana suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sekaligus tetap bermakna.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru, penggunaan *Quizizz* membantu dalam mengelola pembelajaran yang lebih terstruktur dan memudahkan dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara langsung. Sementara itu, siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Hal ini menunjukkan adanya keterkaitan antara pengalaman belajar dengan pemahaman siswa (*meaningful learning*).

Dengan demikian, implementasi pembelajaran *deep learning* berbasis *Quizizz* dalam penelitian ini tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, pemahaman mendalam, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Temuan ini memperkuat bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mendukung penerapan konsep *deep learning* secara optimal dalam pembelajaran PABP.

Dampak Penerapan Pembelajaran *Deep Learning* Berbasis *Quizizz* Terhadap Pemahaman Siswa

Pembelajaran berbasis *deep learning* menekankan pada pemahaman konsep secara mendalam, bukan sekadar hafalan. Dalam konteks ini, penggunaan aplikasi seperti *Quizizz* menjadi salah satu inovasi yang mampu mendukung proses tersebut. *Quizizz* menyediakan fitur kuis interaktif, umpan balik langsung, serta elemen gamifikasi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Ketika dipadukan dengan pendekatan *deep learning*, siswa tidak hanya menjawab soal, tetapi juga diajak untuk berpikir kritis, menganalisis, dan merefleksikan materi yang dipelajari (Febriansyah dkk., 2023:3943).

Salah satu dampak utama dari penerapan pembelajaran ini adalah meningkatnya pemahaman konseptual siswa. Melalui *Quizizz*, guru dapat menyusun soal berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) yang menuntut siswa untuk memahami, mengaplikasikan, hingga mengevaluasi suatu konsep. Umpan balik instan yang diberikan setelah siswa menjawab soal memungkinkan mereka mengetahui letak kesalahan dan memperbaikinya

secara langsung. Hal ini mempercepat proses belajar dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi.

Selain itu, penggunaan Quizizz dalam pembelajaran juga mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Fitur seperti skor, peringkat, dan tampilan yang menarik membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Ketika siswa merasa nyaman dan tertarik, mereka cenderung lebih fokus dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini sangat mendukung terciptanya pembelajaran bermakna yang menjadi tujuan utama dari pendekatan deep learning.

Dampak positif lainnya adalah meningkatnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Quizizz memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Guru juga dapat memanfaatkan data hasil kuis untuk menganalisis tingkat pemahaman siswa secara keseluruhan maupun individu. Dengan demikian, guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran yang lebih tepat sasaran. (Safitri dkk., 2025:13)

Namun demikian, penerapan pembelajaran berbasis Quizizz juga memiliki tantangan. Ketersediaan perangkat dan akses internet menjadi faktor penting yang memengaruhi keberhasilan penggunaan media ini. Selain itu, guru perlu memiliki kemampuan dalam merancang soal yang tidak hanya menguji hafalan, tetapi juga mendorong pemikiran mendalam siswa. Tanpa perencanaan yang baik, penggunaan Quizizz berpotensi hanya menjadi alat evaluasi biasa tanpa memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman siswa. (Agustina dan Pratiwi, 2026:61)

Secara keseluruhan, penerapan pembelajaran deep learning berbasis Quizizz memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, terutama dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, motivasi belajar, dan keterlibatan aktif. Dengan dukungan perencanaan yang matang serta fasilitas yang memadai, pendekatan ini dapat menjadi salah satu solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

Faktor Pendukung dan Penghambat Dalam Implementasi Pembelajaran *Deep Learning* Berbasis *Quizizz* Pada Mata Pelajaran PABP di SMK Manbail Futuh

Implementasi pembelajaran deep learning berbasis aplikasi Quizizz pada mata pelajaran PABP (Pendidikan Agama dan Budi Pekerti) di SMK Manbail Futuh menghadirkan berbagai dinamika, baik dari sisi faktor pendukung maupun faktor penghambat. Kedua aspek ini sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa secara mendalam, kritis, dan aplikatif.

Dari sisi faktor pendukung, pertama adalah kemajuan teknologi dan ketersediaan perangkat digital. Sebagian besar siswa telah memiliki smartphone yang memungkinkan mereka mengakses Quizizz dengan mudah. Hal ini mempermudah guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis digital yang interaktif. Selain itu, dukungan jaringan internet di lingkungan sekolah juga menjadi aspek penting yang memperlancar proses pembelajaran tanpa hambatan teknis yang berarti (Hasan dkk., 2025:1330)

Faktor pendukung lainnya adalah motivasi dan minat belajar siswa. Penggunaan Quizizz yang dikemas dalam bentuk kuis interaktif dengan elemen permainan (gamifikasi) mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PABP. Siswa menjadi lebih antusias, tidak mudah bosan, dan terdorong untuk memahami materi secara lebih mendalam. Hal ini sejalan dengan konsep deep learning yang menekankan pada pemahaman konsep, bukan sekadar menghafal (Magfirah dkk., 2025:437).

Selain itu, kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi juga menjadi faktor pendukung utama. Guru yang mampu merancang soal berbasis pemahaman tingkat tinggi (HOTS) melalui Quizizz dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dukungan dari pihak sekolah, seperti pelatihan penggunaan media digital, juga turut memperkuat implementasi pembelajaran ini.

Namun demikian, terdapat beberapa faktor penghambat yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah keterbatasan akses internet yang tidak stabil bagi sebagian siswa, terutama saat pembelajaran dilakukan secara daring atau berbasis jaringan. Hal ini dapat menghambat partisipasi siswa dan mengurangi efektivitas pembelajaran.

Faktor penghambat lainnya adalah perbedaan kemampuan literasi digital siswa. Tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam menggunakan teknologi, sehingga ada yang mengalami kesulitan dalam mengakses atau mengoperasikan Quizizz. Selain itu, sebagian siswa cenderung lebih fokus pada aspek permainan dibandingkan pemahaman materi, sehingga tujuan deep learning tidak sepenuhnya tercapai.

Di sisi lain, keterbatasan waktu pembelajaran juga menjadi kendala. Proses penyusunan soal yang berkualitas dan berbasis deep learning membutuhkan waktu dan persiapan yang matang dari guru. Jika tidak direncanakan dengan baik, penggunaan Quizizz hanya akan menjadi aktivitas kuis biasa tanpa memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman siswa (Rizkullah dkk., 2025:861).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran deep learning berbasis Quizizz dalam mata pelajaran PABP di SMK Manbail Futuh memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, keberhasilannya sangat bergantung pada optimalisasi faktor pendukung serta upaya mengatasi berbagai hambatan yang ada, baik dari sisi teknis, kompetensi, maupun kesiapan siswa dan guru.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran deep learning berbasis *Quizizz* pada mata pelajaran PABP di SMK Manbail Futuh telah terlaksana dengan baik dan mampu mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Penggunaan *Quizizz* tidak hanya meningkatkan keterlibatan aktif siswa, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta pemahaman konseptual melalui soal berbasis HOTS dan umpan balik langsung. Selain itu, pembelajaran ini juga memperkuat motivasi belajar siswa dan memudahkan guru dalam melakukan evaluasi secara cepat dan terstruktur. Namun, keberhasilan implementasi ini masih dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti ketersediaan perangkat, kestabilan jaringan internet, kompetensi guru dalam merancang pembelajaran, serta perbedaan kemampuan literasi digital siswa.

Adapun saran yang dapat diberikan adalah guru perlu terus meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran dan merancang soal yang mendorong pemikiran mendalam, pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas pendukung seperti akses internet yang memadai serta pelatihan bagi guru, siswa diharapkan lebih bijak dalam menggunakan *Quizizz* sebagai sarana belajar, dan peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan mendalam.

REFERENSI

- Abidin, A. A. ... Sukmana, T. 2023. Dampak Penggunaan Smartphone pada Proses Pembelajaran. *EDUCATION: Scientific Journal of Education*, 01 No.2.
- Agustina, S. D., dan Pratiwi, E. Y. R. 2026. Keterlibatan dan Antusiasme Belajar Siswa SD Melalui Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia, 11.
- Cahyani, I. 2025. Pembelajaran Mendalam Bahasa Indonesia Berbasis Mindful, Meaningful, dan Joyful Learning. *Prosiding Sandibasa Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 03 No.1.
- Febriansyah, A. ... Lubis, A. 2023. Pembelajaran E-Learning Dengan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran, 7.

- Fitriani, A., dan Santiani. 2025. Analisis Literatur: Pendekatan Pembelajaran Deep Learning Dalam Pendidikan. *Kampus Akademik Publising Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 02, 53. <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i3.4357>
- Halimah, L., dan Zulheddi. 2023. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Pembelajaran Bahasa Arab di MAN 1 Mandailing Natal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7.
- Hasan, M. ... Danil, M. 2025. Dampak Penggunaan Media Digital Quizizz Dalam Pembelajaran IPAS Terhadap Motivasi Belajar Siswa, 5(2).
- Khasanah, U., dan dkk. 2025. *Deep Learning Dalam Pendidikan: Pendekatan Pembelajaran Bermakna, Sadar, dan Menyenangkan* (Cetakan 1). Tahta Media Group.
- Magfirah, I. ... 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>
- Mulia Z, F. 2022. Implementation Of Organizational Culture On Village Owned Enterprises (Bumdes) Village Karangpapak Cisolok Subdistrict Sukabumi District. *Jurnal Ilmu Manajemen Retail (JIMAT)*, 03 No.1, 56.
- Rizkullah, M. F. ... Puspitarini, D. 2025. Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz'' dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(4), 860–867. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10201>
- Safitri, E. N. ... Suganda, A. 2025. Analisis Penggunaan Game Quizizz dalam Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Kekayaan Budaya di Indonesia Kelas IV SDN Serang 03, 10.