

Table Of Content

Journal Cover	2
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Academia Open

Vol 10 No 1 (2025): June (In Progress)

DOI: 10.21070/acopen.10.2025.11090 . Article type: (Education)

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

Academia Open

Vol 10 No 1 (2025): June (In Progress)

DOI: 10.21070/acopen.10.2025.11090 . Article type: (Education)

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Academia Open

Vol 10 No 1 (2025): June (In Progress)

DOI: 10.21070/acopen.10.2025.11090 . Article type: (Education)

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Improved Engagement Through Quizizz in Islamic Education at SMPIT Insan Kamil

Peningkatan Keterlibatan Melalui Kuis dalam Pendidikan Agama Islam di SMPIT Insan Kamil

Raditya Wisnu Pramudya, g000210004@student.ums.ac.id, (0)

Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

Nurul Latifatul Inayati, nl122@ums.ac.id, (1)

Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

General Background: The integration of digital technology in education has reshaped teaching methods, demanding adaptive and engaging strategies. **Specific Background:** In the field of Islamic Religious Education (PAI), conventional lecture-based methods often result in low student motivation and limited engagement. **Knowledge Gap:** Although gamification platforms like Quizizz have gained popularity, there is a lack of comprehensive studies on their effectiveness in integrated Islamic schools, particularly regarding not just motivation, but also participation and learning outcomes. **Aims:** This study aimed to evaluate the effectiveness of the Quizizz platform in enhancing motivation, participation, and academic performance in PAI classes at SMPIT Insan Kamil Karanganyar. **Results:** Findings reveal that systematic implementation of Quizizz significantly increased student motivation and learning outcomes, with an average post-test score improvement of 17 points. **Novelty:** Unlike prior studies focusing solely on motivation or primary school contexts, this research uniquely triangulates student, teacher, and document perspectives within an integrated Islamic school, offering a multidimensional analysis. **Implications:** While effective, Quizizz must be complemented with other pedagogical strategies to promote deeper conceptual understanding and intrinsic motivation. This study underscores the importance of blending digital innovation with reflective pedagogy in religious education.

Highlight :

- **Increased Motivation:** 78% of students experienced an increase in learning motivation through Quizizz's points and leaderboard features.
- **Improved Learning Outcomes:** Students' average score increased from 62 to 79 after the use of Quizizz.
- **Need for Combination of Methods:** Quizizz is effective, but deep understanding still needs other approaches such as discussions or case studies.

Keywords : Quizizz, Islamic Religious Education, Learning Motivation, Gamification, Learning Outcomes

Published date: 2025-06-05 00:00:00

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan mendasar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan. Era digital mendorong para pendidik untuk bertransformasi, tidak hanya dalam cara mereka mengajar, tetapi juga dalam cara mereka memahami kebutuhan belajar generasi saat ini. Inovasi pembelajaran menjadi keharusan, terutama dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini. Salah satu platform digital yang semakin populer digunakan dalam pembelajaran adalah Quizizz, yaitu aplikasi berbasis gamifikasi yang memungkinkan siswa belajar melalui permainan edukatif. Melalui fitur seperti poin, papan peringkat, dan umpan balik langsung, Quizizz tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mampu memotivasi mereka dalam mengikuti proses pembelajaran secara aktif dan kompetitif [1]. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), tantangan pembelajaran di lapangan masih cukup signifikan. Metode ceramah yang dominan dan kurangnya inovasi dalam pendekatan pengajaran seringkali menyebabkan pembelajaran PAI terkesan monoton dan kurang diminati oleh siswa. Padahal, PAI memegang peran sentral dalam membentuk karakter, akhlak, dan nilai-nilai spiritual siswa [2]. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang mampu menjadikan pembelajaran PAI lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi SMPIT Insan Kamil Karanganyar. Sebagai sekolah Islam terpadu, sekolah ini berupaya mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Salah satu inovasi yang dilakukan oleh sekolah ini adalah penggunaan platform Quizizz dalam pembelajaran PAI. Menurut Nunung, Pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan antusiasme minat belajar siswa dan membuat materi pelajaran lebih menarik [3]. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kyung-Mi (2023), gamifikasi, yang merupakan metode pembelajaran yang menggunakan elemen game seperti poin, papan peringkat, dan pemberian hadiah juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka. Quizizz, sebuah platform pembelajaran berbasis game, menawarkan siswa kesempatan untuk belajar dengan cara yang berbeda daripada yang lain [4]. Tidak adanya minat atau keinginan siswa untuk mempelajari topik keagamaan adalah masalah yang sering dihadapi dalam pembelajaran PAI. Menurut Humairoh (2023), aplikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih memikat dan kompetitif [5]. Papan peringkat dan sistem poin meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. [6] menjelaskan Quizizz lebih disukai siswa dibandingkan dengan platform evaluasi pembelajaran seperti Kahoot! karena memberi mereka kebebasan untuk menyelesaikan soal dengan kecepatan mereka sendiri. Quizizz memiliki fitur yang sangat bermanfaat untuk pembelajaran PAI karena seringkali melibatkan pemahaman konsep yang membutuhkan waktu yang berbeda untuk setiap siswa. Selain itu, Quizizz menyediakan laporan hasil evaluasi yang detail, sehingga guru dapat dengan mudah menilai kemampuan siswa dan memberikan umpan balik yang tepat. Dengan meningkatnya motivasi belajar, diharapkan prestasi siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam juga akan mengalami peningkatan. Beberapa studi memang telah mulai menerapkan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di jenjang sekolah menengah pertama, seperti penelitian oleh Cindrawati Irawan dan Amirudin di SMP Muhammadiyah 4 Kebomas Gresik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dan menemukan bahwa Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Namun, penelitian ini juga menyoroti adanya kendala seperti keterbatasan akses smartphone dan kuota internet, serta belum banyaknya penelitian serupa di lingkungan sekolah Islam terpadu. [7] Penelitian di SDN 3 Cisaga (2020) juga telah mengkaji pengaruh Quizizz terhadap efektivitas pembelajaran PAI, tetapi fokusnya masih pada jenjang sekolah dasar, bukan menengah pertama atau sekolah Islam terpadu. [8]

Berdasarkan telaah terhadap 20 artikel jurnal terindeks nasional pada tahun 2020–2024, hanya sekitar 10–15% penelitian yang mengaitkan Quizizz dengan pembelajaran PAI, dan sebagian besar dilakukan di sekolah dasar. Bahkan, lebih dari 80% studi yang mengangkat gamifikasi dalam pendidikan Islam hanya menyoroti aspek motivasi, bukan hasil belajar atau partisipasi siswa secara komprehensif. Penelitian ini secara eksplisit mengevaluasi efektivitas Quizizz dalam pembelajaran PAI di sekolah Islam terpadu dengan fokus pada tiga dimensi kunci sekaligus: motivasi belajar, tingkat partisipasi, dan hasil belajar siswa. Berbeda dengan studi terdahulu, penelitian ini tidak hanya melihat sisi motivasional, tetapi juga menyertakan observasi dan umpan balik dari guru serta dokumentasi hasil belajar sebagai bentuk triangulasi data. Untuk pertama kalinya, konteks sekolah Islam terpadu yang memiliki pendekatan integratif antara kurikulum umum dan agama dijadikan fokus utama dalam mengevaluasi gamifikasi berbasis digital. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi seberapa efektif platform Quizizz dalam mengajar Pendidikan Agama Islam di SMPIT Insan Kamil Karanganyar. Penelitian ini secara khusus akan menyelidiki pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa, tingkat partisipasi, dan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran PAI. Meskipun penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang tidak berfokus pada pengujian hipotesis secara statistik, secara implisit terdapat dugaan dasar bahwa pemanfaatan platform Quizizz mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Dugaan ini akan diperkuat atau dipertanyakan melalui proses pengumpulan dan analisis data yang mendalam dari perspektif siswa, guru, dan pengamatan langsung di kelas. Diharapkan hasil penelitian ini memberikan gambaran seberapa baik platform Quizizz digunakan dalam pembelajaran PAI dan menjadi referensi bagi guru PAI lainnya untuk menggunakannya. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran PAI yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif fenomenologis, yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan memahami efektivitas penggunaan platform Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPIT Insan Kamil Karanganyar. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu memberikan gambaran mendalam mengenai kondisi alami dari subjek penelitian, yaitu guru dan siswa yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran PAI menggunakan platform Quizizz. Sumber data utama dalam penelitian ini terdiri dari guru mata pelajaran PAI dan siswa SMPIT Insan Kamil Karanganyar yang aktif mengikuti pembelajaran menggunakan Quizizz. Untuk memastikan representativitas data, pemilihan informan dilakukan dengan kriteria purposive sampling, yaitu memilih guru yang berperan sebagai pengajar PAI dan siswa yang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis Quizizz. Penjelasan kriteria ini penting agar pembaca dapat memahami konteks dan relevansi data yang diperoleh. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik triangulasi metode yang mengombinasikan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh pemahaman langsung mengenai pelaksanaan pembelajaran PAI berbasis Quizizz serta interaksi dan dinamika belajar mengajar di kelas. Wawancara mendalam dengan guru dan siswa memberikan ruang untuk mengungkapkan pengalaman, pandangan, dan persepsi mereka terkait pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dokumentasi berupa arsip, catatan pembelajaran, dan laporan evaluasi juga dianalisis guna melengkapi data dan memberikan gambaran komprehensif tentang pelaksanaan pembelajaran menggunakan platform ini. Untuk meningkatkan kualitas data dan validitas temuan, instrumen penelitian meliputi lembar observasi, panduan wawancara semi-terstruktur, dan pengumpulan dokumen relevan. Instrumen tersebut divalidasi melalui uji kelayakan oleh ahli pendidikan dan dilakukan uji coba awal untuk memastikan kesesuaian dan kejelasan pertanyaan serta indikator pengamatan. Pendekatan ini diharapkan dapat meminimalisasi bias dan meningkatkan keandalan data. Analisis data menggunakan metode yang berfokus pada tiga tahap utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan/verifikasi [9]. Pada tahap reduksi data, peneliti menyaring dan memilih informasi yang paling relevan dan signifikan terhadap fokus penelitian. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang sistematis untuk memudahkan pemahaman. Selanjutnya, dilakukan analisis mendalam untuk menarik simpulan berdasarkan keterkaitan antar data. Proses verifikasi data dilakukan dengan membandingkan hasil temuan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi guna memastikan konsistensi dan validitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penggunaan Platform Quizizz Dalam Pembelajaran PAI di SMPIT Insan Kamil Karanganyar

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPIT Insan Kamil Karanganyar dirancang dengan tujuan yang jelas dan terukur, tercermin dalam rumusan kompetensi dasar yang ingin dicapai oleh siswa. Kejelasan tujuan ini menjadi dasar utama dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital, khususnya melalui platform interaktif Quizizz. Dengan pendekatan ini, pembelajaran PAI tidak hanya diarahkan untuk pencapaian kognitif, tetapi juga penguatan karakter dan pemahaman nilai-nilai keislaman secara kontekstual. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Andhika (2024) yang menunjukkan bahwa integrasi kurikulum merdeka dalam PAI melalui media digital dapat meningkatkan pemahaman nilai-nilai keislaman secara kontekstual, dengan tetap memperhatikan kompetensi dasar yang ditargetkan oleh kurikulum [10]. Strategi penggunaan Quizizz oleh guru PAI dirancang secara sistematis dengan memberikan arahan yang tepat kepada siswa, baik sebelum pembelajaran dimulai maupun selama kegiatan berlangsung. Guru memastikan bahwa siswa memahami mekanisme penggunaan platform ini sebagai bagian dari kesiapan belajar mereka, sehingga proses berlangsung lebih efektif dan terarah. Strategi ini mencerminkan peran guru sebagai fasilitator pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Pemilihan Quizizz sebagai media pembelajaran bukanlah keputusan yang bersifat kebetulan, melainkan hasil dari analisis yang matang dan tepat. Berbagai keunggulan Quizizz, seperti tampilan yang menarik, fitur interaktif, serta kemampuan memberikan umpan balik langsung, menjadi pertimbangan utama dalam perumusan kebijakan penggunaan media pembelajaran ini. Hal tersebut menunjukkan adanya kehati-hatian dan rasionalitas dalam pengambilan keputusan yang berdampak langsung pada kualitas proses belajar mengajar. Zahra (2025) menjelaskan bahwa platform digital yang interaktif seperti Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mempercepat proses umpan balik yang konstruktif dalam pembelajaran agama, menjadikannya lebih relevan dan kompetitif dibandingkan pendekatan konvensional [11]. Dalam konteks perencanaan, guru PAI di SMPIT Insan Kamil Karanganyar menjalankan persiapan secara mandiri dan sistematis. Langkah-langkah seperti membuat akun di platform Quizizz, mencari referensi materi yang relevan, serta menyusun konten pembelajaran yang kontekstual menunjukkan komitmen terhadap profesionalisme dan kesiapan pedagogis. Perencanaan ini menjadi landasan penting bagi keberhasilan implementasi teknologi dalam pembelajaran. Langkah ini selaras dengan prinsip-prinsip perencanaan pembelajaran berbasis teknologi yang dikemukakan oleh Mulatsih (2020), bahwa keberhasilan penerapan teknologi dalam pembelajaran PAI sangat dipengaruhi oleh kualitas perencanaan guru, termasuk dalam hal pencarian sumber dan penyusunan materi sesuai konteks lokal [12]. Ketepatan dalam penyusunan program pembelajaran terlihat dari bagaimana guru menyesuaikan modul ajar dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Modul ajar tersebut tidak hanya mencakup materi ajar konvensional, tetapi juga dirancang dengan integrasi media digital seperti Quizizz sebagai alat bantu pembelajaran. Ini mencerminkan adanya kesadaran bahwa pendekatan pembelajaran harus adaptif terhadap gaya belajar siswa masa kini yang lebih visual dan interaktif. Dari sisi infrastruktur, sekolah telah memberikan dukungan yang cukup memadai. Ketersediaan fasilitas pembelajaran digital, seperti perangkat teknologi dan penguatan jaringan internet melalui penambahan titik hotspot, menunjukkan bahwa pihak sekolah mendukung transformasi digital dalam proses pendidikan. Fasilitas ini tidak hanya mempermudah guru dalam mengimplementasikan media digital, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa. Menurut penelitian Widodo (2023), dukungan infrastruktur seperti jaringan internet

stabil dan perangkat digital yang mencukupi merupakan faktor kunci dalam keberhasilan implementasi teknologi pembelajaran di sekolah, termasuk dalam konteks pembelajaran agama[13]. Pelaksanaan pembelajaran PAI dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun dalam modul ajar. Guru menyajikan materi melalui Quizizz, tidak hanya sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat evaluasi pembelajaran. Proses ini memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri, sekaligus memberikan kesempatan kepada guru untuk memonitor pemahaman siswa secara real-time. Penerapan Quizizz dalam pelaksanaan ini menekankan bahwa penggunaan platform kuis digital dapat berfungsi ganda sebagai media penyampaian materi dan evaluasi formatif secara real-time. Dalam proses pelaksanaan, pengawasan dan pengendalian juga menjadi aspek penting yang tidak diabaikan. Guru bertindak sebagai pengawas langsung dalam pembelajaran berbasis Quizizz, dengan memastikan kegiatan berlangsung sesuai Modul ajar. Selain itu, guru juga memantau penggunaan perangkat digital oleh siswa untuk memastikan mereka benar-benar menggunakan gawai sesuai peruntukannya, yakni dalam konteks pembelajaran PAI, bukan untuk hal lain di luar kegiatan belajar.

B. Efektivitas Penggunaan Platform Quizizz dalam Pembelajaran PAI di SMPIT Insan Kamil Karanganyar

Motivasi belajar merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pendidikan karena motivasi belajar adalah faktor penting yang menentukan seberapa besar siswa terlibat dalam proses. Berdasarkan hasil penelitian, 78% siswa mengalami peningkatan motivasi setelah menggunakan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini didukung oleh fitur gamifikasi, seperti sistem poin, peringkat, dan elemen kompetitif yang membuat suasana belajar lebih dinamis. Menurut Fauzi (2024), penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran agama Islam dapat mendorong rasa ingin tahu dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi[14]. Namun, terdapat beberapa siswa yang lebih berfokus pada mendapatkan skor tinggi dibandingkan memahami substansi pelajaran, sehingga diperlukan strategi tambahan agar motivasi tetap berimbang antara aspek kompetitif dan pemahaman materi. Dalam perspektif teori motivasi [15], hal ini mencerminkan adanya dominasi motivasi ekstrinsik, yang perlu perlahan diarahkan ke motivasi intrinsik agar siswa belajar karena ingin tahu, bukan sekadar ingin menang. Vygotsky dalam teori konstruktivisme juga menekankan bahwa makna sejati dalam belajar terbangun ketika siswa aktif membentuk pemahaman dari pengalaman mereka sendiri.[16] Selain aspek permainan, umpan balik cepat yang diberikan oleh Quizizz juga menjadi faktor utama dalam peningkatan motivasi belajar. Seorang guru bercerita, "*Anak-anak jadi antusias minta kuis ulang, katanya biar bisa lebih baik dari sebelumnya.*" Ini adalah refleksi bahwa tantangan yang disertai kejelasan hasil mampu membangkitkan semangat memperbaiki diri. Temuan ini selaras dengan studi yang dilakukan oleh Nurhayati (2022), yang menyatakan bahwa umpan balik real-time dalam platform digital dapat meningkatkan kepercayaan diri dan mendorong sikap belajar mandiri[17]. Namun, beberapa siswa masih kesulitan mempertahankan motivasi, terutama mereka yang kurang terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Kendati demikian, penggunaan Quizizz dalam jangka panjang tetap perlu variasi. Beberapa siswa mengaku bahwa antusiasme mereka menurun setelah beberapa kali menggunakan platform ini, karena mereka sudah terbiasa dengan sistemnya dan tidak lagi merasa tertantang. Studi yang dilakukan oleh Rody (2016) menemukan bahwa motivasi belajar berbasis gamifikasi cenderung menurun jika tidak disertai inovasi dalam metode pengajaran[18]. Oleh karena itu, guru perlu mengombinasikan Quizizz dengan pendekatan lain, seperti diskusi kelompok atau metode pembelajaran berbasis proyek, agar motivasi tetap terjaga dan siswa tidak hanya berorientasi pada skor. Hasil belajar merupakan indikator utama dalam menilai efektivitas suatu metode pembelajaran. Menurut teori Sihotang (2024), keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari peningkatan nilai akademik, tetapi juga dari pemahaman konsep serta kemampuan siswa dalam mengaplikasikan materi yang dipelajari[19]. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang disampaikan guru saat wawancara, ditemukan bahwa nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan setelah penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI dari 62 menjadi 79. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anzalmi, yang menyatakan bahwa Quizizz dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi agama Islam melalui latihan soal interaktif dan umpan balik langsung[20]. Namun, peningkatan hasil belajar tidak terjadi secara merata, karena beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang lebih mendalam. Dalam aspek hasil belajar, nilai siswa menunjukkan peningkatan signifikan. Berdasarkan data pre-test dan post-test:

Jenis Tes	Nilai Rata-rata	Kisaran Nilai
Pre-test	62	45-78
Post-test	79	65-95

Table 1. Hasil Pre-test dan Post-test siswa setelah menggunakan Quizizz

Peningkatan ini sebesar 17 poin secara rata-rata. Jika dirinci, 65% siswa mengalami peningkatan >15 poin, dan hanya 10% yang peningkatannya <5 poin. Ini membuktikan bahwa integrasi Quizizz mendukung pembelajaran aktif dan meningkatkan keterlibatan siswa, sebagaimana dikemukakan oleh Imam (2023), bahwa penggunaan teknologi dalam PAI dapat meningkatkan daya serap siswa hingga 25%. yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran agama Islam dapat meningkatkan daya serap siswa hingga 25% dibandingkan metode konvensional[21]. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar dapat menjadi langkah strategis untuk memperkuat efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah, seiring dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik saat ini. Sebaliknya, beberapa siswa yang terbiasa dengan metode konvensional merasa kurang nyaman dengan format pembelajaran berbasis digital. Hal ini menunjukkan

bahwa meskipun Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tidak semua siswa dapat beradaptasi dengan cepat terhadap metode digital. Studi yang dilakukan oleh Kurniawan (2023) juga mengungkapkan bahwa efektivitas pembelajaran berbasis teknologi sangat bergantung pada kesiapan siswa dan keterampilan digital mereka. Oleh karena itu, kombinasi antara metode tradisional dan digital masih diperlukan agar pembelajaran lebih inklusif bagi semua siswa[22]. Tantangan lain dalam penerapan Quizizz adalah keterbatasan dalam mengajarkan materi yang memerlukan pemahaman konseptual lebih dalam. Sebagai contoh, siswa dapat dengan mudah menghafal ayat-ayat Al-Qur'an menggunakan kuis interaktif, tetapi mengalami kesulitan dalam memahami makna dan konteksnya secara mendalam. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Fatimah (2024), pembelajaran berbasis gamifikasi cenderung lebih efektif dalam mengajarkan materi berbasis hafalan, tetapi kurang optimal dalam membangun pemahaman kritis terhadap nilai-nilai Islam[23]. Oleh karena itu, guru perlu menggabungkan Quizizz dengan metode lain, seperti diskusi kelompok atau studi kasus, agar pemahaman siswa lebih menyeluruh. Penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan Quizizz memiliki dampak positif dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Namun, pembelajaran agama bukan hanya soal nilai, tetapi juga soal pemaknaan. Oleh karena itu, guru perlu terus berinovasi dalam menyelaraskan antara teknologi dan nilai. Menggabungkan Quizizz dengan metode diskusi nilai, tanya jawab makna, serta studi kasus keislaman kontekstual akan memberikan pembelajaran yang lebih menyentuh ranah afektif dan kognitif mendalam.

SIMPULAN

Implementasi platform Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPIT Insan Kamil Karanganyar menunjukkan hasil yang sangat positif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Melalui pendekatan gamifikasi yang dihadirkan, siswa menjadi lebih antusias dan aktif mengikuti proses pembelajaran, yang secara langsung berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka. Keberhasilan ini tidak lepas dari kesiapan guru dalam menguasai teknologi serta dukungan fasilitas pendukung seperti jaringan internet dan perangkat digital yang memadai. Namun, hasil penelitian ini juga mengungkap adanya kecenderungan motivasi yang lebih berorientasi pada pencapaian nilai dan kompetisi semata, dibandingkan dengan pemahaman materi secara mendalam. Hal ini menjadi pengingat penting bahwa teknologi, meskipun efektif sebagai media pembelajaran, tidak dapat menggantikan peran strategis guru dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan dan membangun kesadaran spiritual siswa. Oleh karena itu, peran guru dalam membimbing dan mengarahkan siswa agar tidak hanya terpaku pada skor, melainkan juga memahami substansi materi, sangatlah krusial. Selain itu, temuan menunjukkan bahwa tidak semua siswa langsung mampu beradaptasi dengan metode pembelajaran digital. Sebagian masih lebih nyaman dengan pendekatan konvensional, sehingga penggunaan metode pembelajaran campuran atau blended learning menjadi langkah yang tepat untuk menjangkau seluruh peserta didik secara optimal. Quizizz terbukti efektif untuk materi yang berbasis hafalan atau fakta, tetapi untuk materi yang memerlukan pemikiran kritis dan pemahaman konseptual yang lebih dalam, diperlukan metode tambahan yang memungkinkan diskusi dan eksplorasi lebih lanjut. Lebih jauh lagi, motivasi yang awalnya tinggi akibat kebaruan metode gamifikasi berpotensi menurun jika inovasi dalam pembelajaran tidak terus dilakukan. Oleh sebab itu, pengembangan strategi pengajaran yang variatif dan adaptif menjadi hal yang penting agar pembelajaran tetap menarik dan bermakna dalam jangka panjang. Hal ini menegaskan bahwa teknologi harus diposisikan sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran yang holistik dan menyentuh aspek kognitif, afektif, serta spiritual siswa. Secara keseluruhan, penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI memberikan kontribusi nyata dalam mengoptimalkan proses belajar mengajar. Namun, keberhasilannya sangat bergantung pada kesiapan guru, kesiapan siswa, serta integrasi teknologi dengan pendekatan pedagogis yang reflektif dan humanistik. Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya mampu meningkatkan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan kesadaran nilai-nilai agama secara menyeluruh.

UCAPAN TERIMAKASIH

Bagian ini menyatakan ucapan terima kasih kepada pihak yang berperan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian, misalnya laboratorium tempat penelitian. Peran donor atau yang mendukung penelitian disebutkan perannya secara ringkas.

References

1. L. Sanga, L. Purba, and U. K. Indonesia, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I," *Jurnal Pendidikan Kimia*, pp. 29-39.
2. T. Hidayat et al., "Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Model Contextual Teaching and Learning," *Jurnal Pendidikan Islam*, 2019.
3. N. Supriadi, D. Tazkiyah, and Z. Isro, "Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring di Era Covid-19," *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 5, no. 1, pp. 42-51, 2021.
4. K.-M. O, "Impact of Quiz Mode on Students' Learning Achievement: A Gamified E-Quiz Study," *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, vol. 18, no. 12, pp. 158-177, 2023, doi: 10.3991/ijet.v18i12.34155.
5. Humairoh, "Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 1, pp. 1-12, 2023.

6. Y. Basuki and Y. Hidayati, "Kahoot! or Quizizz: The Students' Perspectives," in Proceedings of the 2019 EAI International Conference, 2019, doi: 10.4108/eai.27-4-2019.2285331.
7. I. C. Irawan and N. Amirudin, "Penerapan Metode Quizizz dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, vol. 7, no. 1, p. 37, Jan. 2024, doi: 10.32529/al-ilmi.v7i1.2937.
8. S. A. Nuramanah, C. D. Iwan, and S. Selamat, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Bestari: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, vol. 17, no. 1, p. 117, Oct. 2020, doi: 10.36667/bestari.v17i1.474.
9. R. Safrudin, Zulfamanna, M. Kustati, and N. Sepriyanti, "Penelitian Kualitatif," *Journal of Social Science Research*, vol. 3, no. 2, pp. 1-15, 2023.
10. A. D. A. Choirunnisa, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz terhadap Keaktifan Belajar PAI Siswa Kelas VIII SMPN 1 Plaosan Magetan Tahun Ajaran 2023/2024," Skripsi, Universitas Islam Negeri, 2024.
11. N. A. Zahra, A. I. Amalia, and F. T. Qulub, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif (Quizizz) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII-C MTs NU Nurul Ulum," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 1, pp. 11-18, 2025.
12. B. Mulatsih, "Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi Covid-19," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, vol. 5, no. 1, pp. 19-26, 2020.
13. A. Widodo, "AI dalam Komunikasi Smart City: Transformasi Komunikasi Masyarakat dengan Pemerintahan di Era Digital," *Jurnal Teknologi dan Komunikasi*, 2023.
14. N. A. Fauzi, L. L. Jannah, and A. Azis, "Penerapan Gamifikasi Powtoon dan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Siswa SMA Negeri 6 Palangka Raya," *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 3, no. 2, 2024.
15. S. Zulmedia and L. Alfansi, "Analisis Pengaruh Motivasi Intrinsik dan Kepemimpinan Otentik terhadap Kinerja," *E-Jurnal Universitas Bengkulu*, 2024.
16. L. Suoth, E. J. Mutji, and R. Balamu, "Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Vygotsky terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Journal of Lesson and Learning Studies*, vol. 5, no. 1, pp. 48-53, Apr. 2022, doi: 10.23887/jlls.v5i1.40510.
17. Nurhayati, D. Suhendi, S. Mirizon, M. Vianty, A. Agustina, and A. I. Putri, *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Pementasan Syair Perang Menteng Menggunakan Aplikasi Digital*, Universitas Sriwijaya, 2022.
18. R. Satriawan, "Efektivitas Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Mahasiswa di Universitas Hamzanwadi," *Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 6, no. 2, pp. 1-23, 2016.
19. A. Sihotang and S. Pohan, "Implementasi Taksonomi Bloom dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Membentuk Perilaku Teladan Siswa," *Jurnal Kependidikan*, vol. 13, no. 3, pp. 3353-3364, 2024.
20. A. Angzalni, "Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Bontang Barat Tahun Pelajaran 2023/2024," *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 3, 2025.
21. I. A. Kadir, I. Kelibay, and M. S. Refra, "Evaluasi Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri Kota Karanganyar," *Jurnal Noken Ilmu-Ilmu Sosial*, vol. 9, no. 1, pp. 1-10, 2023.
22. F. A. Kurniawan, "Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, vol. 10, pp. 636-649, 2023.
23. I. M. F. Zahro, "Pemanfaatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam: Membangun Motivasi Siswa Menghafal Al-Qur'an," *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 16, no. 2, 2024.