

The Use of the Quizizz Application in the Qur'an Hadith Subject to Improve Learning Interest of Students

Mufaizah¹, M. Nur Wahid², Zidni Akholik Almaghfiroh³, Wanda Citra Dew⁴, Irfan Nofa Sagita⁵,
Laela Nur Afifah⁶, Moh. Ainun Najib⁷
Universitas Sunan Giri Surabaya^{1,2,3,4,5,6,7}
*E-mail: mufaizah.unsuri@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the use of the Quizizz application in increasing student learning interest in the Al-Qur'an Hadith subject at MAN Sidoarjo. This study uses a qualitative method with a literature study approach through a review of various journals, scientific articles, and research results relevant to gamification-based learning technology. The focus of the study includes the use of the Quizizz application as an interactive learning medium and its influence on indicators of student learning interest. The results of the study indicate that Quizizz is able to create a more interesting learning atmosphere through interactive quiz features, varied visual displays, and fun evaluation mechanisms. Through elements of competition and direct feedback, Quizizz has been proven to increase student enthusiasm, attention, and involvement in the Al-Qur'an Hadith learning process. Based on these findings, Quizizz is considered to have the potential to be an effective and relevant learning medium in supporting the learning process in madrasas, especially in efforts to increase student learning interest.

Keywords: Quiziz Application, Al Quran Hadith, Interest in Learning, Sidoarjo State Islamic High School



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi pembelajaran membuat proses belajar di sekolah dan madrasah mengalami perubahan besar, terutama dalam cara guru menyampaikan materi. Banyak peserta didik kini lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif dan tidak monoton, sehingga guru perlu mencari cara baru agar siswa tetap aktif serta memiliki minat belajar yang stabil. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran digital dapat membuat keadaan belajar menjadi yang lebih menyenangkan. Menurut Mahmubi dan Homaidi (2025), menjelaskan bahwa gamifikasi dan teknologi interaktif mampu mengembangkan motivasi dan keikutsertaan siswa karena dapat memberi pengetahuan belajar yang lebih personal. Sedangkan menurut Sari dan Munir (2024), juga menjelaskan bahwa aplikasi digital yang memanfaatkan visual, audio, serta umpan balik cepat dapat memberi siswa merasa lebih berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian Salsabila (2025) juga menegaskan bahwa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi memberikan pengaruh positif pada peningkatan motivasi dan hasil belajar karena menghadirkan unsur kompetisi sehat dan tantangan yang disukai siswa.

Pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits, suasana belajar yang beraneka ragam sangat dibutuhkan karena materi yang menuntut hafalan dan pemahaman sering terasa berat jika disampaikan secara satu arah. Teknologi pembelajaran kemudian menjadi alternatif yang membantu membuat materi keagamaan lebih mudah dipahami dan diminati siswa. Penelitian Hakim dan Arifin (2025)

menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits mampu meningkatkan minat belajar siswa. Temuan serupa disampaikan oleh Mahmubi dan Homaidi (2025), yang melaporkan adanya peningkatan motivasi santri ketika materi akhlak dipadukan dengan evaluasi digital interaktif. Selain itu, menurut Rahmawati et al. (2022) menegaskan bahwa media berbasis kuis dinilai layak digunakan dalam mendukung pembelajaran Al-Qur'an Hadits karena membantu mewujudkan kondisi belajar yang menyenangkan dan memudahkan evaluasi. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa teknologi memiliki pengaruh dalam mendukung siswa menguasai materi keagamaan dengan lebih ringan dan menarik.

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam penelitian pendidikan semakin banyak diminati dikarenakan dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih variatif dan menyenangkan. Aplikasi ini menyediakan fitur seperti poin, papan peringkat, waktu pengerjaan, dan umpan balik otomatis yang membuat proses evaluasi terasa seperti permainan, sehingga siswa lebih terdorong untuk terlibat aktif. Sejumlah penelitian menegaskan manfaat tersebut. Menurut Aprianis dan Afrianis (2025), menemukan bahwa penerapan Quizizz dalam pembelajaran disekolah mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa. Pendapat lain oleh Salsabila (2025) menunjukkan bahwa fitur gamifikasi pada Quizizz memberi dampak positif terhadap motivasi dan keikutsertaan siswa saat pembelajaran. Pada pembelajaran pendidikan agama, penelitian Hakim dan Arifin (2025) juga membuktikan bahwa Quizizz efektif digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits karena membantu siswa mengetahui materi dengan lebih ringan dan tidak monoton. Dengan dasar temuan tersebut, penggunaan Quizizz dalam penelitian ini dipilih sebagai upaya untuk melihat sejauh mana aplikasi berlandaskan gamifikasi dapat mengembangkan kemauan belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

Kondisi umum di MAN Sidoarjo juga menjadi alasan penting mengapa penelitian ini relevan dilakukan. Sebagai madrasah yang terus berupaya mengikuti perkembangan teknologi pendidikan, MAN Sidoarjo sudah memberikan kesempatan bagi siswa untuk membawa ponsel, dengan tetap memperhatikan aturan dan etika penggunaannya. Namun, tidak semua siswa memanfaatkan ponsel secara optimal untuk kegiatan pembelajaran, terutama saat guru belum menggunakan media digital secara terstruktur. Dalam konteks mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, beberapa pendidik mulai mencoba variasi strategi, namun penggunaan aplikasi kuis daring seperti Quizizz belum menjadi bagian rutin dalam pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya ruang untuk inovasi yang dapat memperkuat minat belajar siswa tanpa mengubah esensi pembelajaran agama itu sendiri.

Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya strategi pembelajaran yang lebih relevan dengan karakteristik siswa masa kini. Penggunaan Quizizz berpotensi menjadi pendekatan yang efektif karena dapat menggabungkan unsur kompetisi, hiburan, dan evaluasi dalam satu kegiatan sederhana yang mudah diakses siswa. Selain itu, penelitian tentang penggunaan Quizizz dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits khususnya di tingkat madrasah aliyah masih relatif terbatas. Oleh sebab itu, penelitian ini bisa menghasilkan partisipasi baru untuk guru, madrasah, dan pengembangan kurikulum dalam memahami manfaat media digital bagi pembelajaran agama. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dalam mengintegrasikan media interaktif dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits sehingga suasana belajar lebih hidup dan sesuai kebutuhan peserta didik.

Secara keseluruhan, penelitian ini berangkat dari keyakinan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama bukan hanya memungkinkan, tetapi juga diperlukan untuk menjawab tantangan zaman yang serba digital. Penggunaan Quizizz dianggap memiliki potensi untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa MAN Sidoarjo pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Dengan memperhatikan kondisi siswa, kebutuhan guru, serta perkembangan teknologi pendidikan, penelitian ini menjadi penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana Quizizz dapat memberi dampak positif dan bagaimana aplikasi ini dapat dimanfaatkan secara bijak dalam pembelajaran di madrasah.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur untuk menelaah bagaimana penggunaan aplikasi Quizizz dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata

pelajaran Al-Qur'an Hadits. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti mengkaji teori, konsep, serta temuan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan teknologi pembelajaran, gamifikasi, dan motivasi belajar. Sumber data diperoleh dari artikel ilmiah, jurnal nasional maupun internasional, serta penelitian yang relevan, kemudian dipilih berdasarkan kesesuaian topik dan kualitas akademiknya. Pada penelitian ini terdapat dua variabel utama, yaitu penggunaan Quizizz sebagai variabel bebas dan minat belajar siswa sebagai variabel terikat.

Analisis data dilakukan secara kualitatif deskriptif dengan membandingkan temuan berbagai penelitian terdahulu untuk melihat pola hubungan antara penggunaan media digital interaktif dan peningkatan minat belajar siswa. Hasil kajian diharapkan menghasilkan deskripsi yang rinci tentang keefisienan aplikasi Quizizz dalam mendukung pembelajaran Al-Qur'an Hadits, serta membantu guru dan madrasah merancang metode belajar mengajar yang lebih efektif dan dapat memenuhi keinginan siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan partisipasi dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran di MAN Sidoarjo.

Hasil dan Pembahasan

1. Aplikasi Quizizz

Quizizz hadir sebagai platform pembelajaran berbasis game yang menawarkan berbagai fitur interaktif untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang lebih menyenangkan (Ahmad, 2021). Aplikasi ini sangat fleksibel karena dapat digunakan untuk menyusun kuis interaktif, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh, mulai dari jenjang Penilaian Harian (PH) hingga Penilaian Akhir Semester (PAS). Selain itu, Quizizz sangat mudah diakses oleh pengguna melalui berbagai perangkat seperti komputer, smartphone, maupun tablet (Suhartik, 2020). Keunggulan lainnya terletak pada pilihan mode pengerjaannya; pengajar dapat mengaktifkan kuis secara langsung di kelas atau memberikannya sebagai tugas rumah (homework). Dengan adanya fitur pengatur waktu (timer) dan batas pengerjaan (deadline), siswa memiliki keleluasaan untuk belajar secara mandiri di mana pun dan kapan pun. Sejak dipublikasikan pada tahun 2017, popularitas platform ini terus meningkat pesat hingga mencatat 20 juta pengguna terdaftar dengan jangkauan lebih dari 100 juta siswa (Supriadi et al., 2021).

Menurut Asrifan (2020), untuk mengoptimalkan berbagai fitur yang tersedia di Quizizz, pengguna perlu mengikuti beberapa langkah akses berikut ini:

1. Mengunjungi Situs dan Memulai Pendaftaran: Pendidik terlebih dahulu perlu mengakses laman resmi di www.quizizz.com. Setelah itu, pilih menu pendaftaran akun. Pengguna diberikan kemudahan untuk mendaftar secara praktis menggunakan akun Google melalui opsi *sign up with google* atau bisa juga menggunakan alamat email lain secara manual.
2. Menentukan Peran Pengguna: Setelah proses masuk awal berhasil, langkah selanjutnya yang sangat penting adalah memilih peran pengguna. Dalam konteks ini, pilih peran sebagai pengajar atau *a teacher* agar fitur-fitur khusus pendidik dapat diakses sepenuhnya.
3. Melengkapi Identitas Akun: Tahap terakhir adalah pengisian data diri, yang meliputi pemilihan gelar sapaan (gender), nama depan, serta nama belakang. Pengguna juga akan diminta untuk mengatur kata sandi sebagai pengaman akun. Setelah semua informasi terisi lengkap, cukup klik *complete sign up* dan akun Quizizz pun resmi siap untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Setelah berhasil mendaftarkan akun, terdapat beberapa langkah teknis untuk mulai menggunakan dan menyusun konten di dalam Quizizz, yaitu:

1. Mengakses Halaman Utama: Pengguna cukup melakukan *login* menggunakan username dan kata sandi yang telah didaftarkan. Setelah berhasil masuk, pengguna akan diarahkan ke laman utama dan Quizizz siap untuk dioperasikan.
2. Memulai Pembuatan Materi atau Kelas: Untuk memulai, klik tombol *Create* atau "Buat". Pengguna akan diberikan dua pilihan utama, yakni membuat materi dalam bentuk "Pelajaran"

dengan mengisi identitas pelajaran terkait, atau memilih fitur "Kuis" untuk mengevaluasi pemahaman siswa.

3. Menyusun Kuis Interaktif: Jika memilih fitur kuis, tersedia berbagai format soal yang menarik seperti pilihan ganda (multiple choice), jawaban jamak (checkbox), isian singkat (fill-in-the-blank), survei (poll), esai (open-ended), hingga presentasi slide.
4. Teknis Pembuatan Soal Pilihan Ganda: Dalam menyusun soal pilihan ganda, pengajar cukup memasukkan identitas kuis dan memilih *create a new question*. Selanjutnya, masukkan pertanyaan beserta pilihan jawaban. Quizizz menyediakan empat opsi jawaban secara standar, namun pengajar bisa menambahkannya melalui fitur *add answer option*. Jangan lupa untuk menentukan kunci jawaban dan mengatur durasi pengerjaan (timer) sebelum mengeklik tombol *save* atau simpan. Untuk menambah soal berikutnya, pengguna cukup menekan ikon "+" atau tombol *create a new question*.
5. Prosedur Menampilkan Kuis kepada Peserta Didik: Untuk memulai kuis, pendidik perlu menyiapkan fasilitas pendukung seperti laptop dan proyektor guna menampilkan kode akses. Secara teknis, soal akan muncul di perangkat siswa, sementara layar pendidik akan menampilkan rekapitulasi jawaban. Melalui menu "My Quizzes", pendidik dapat memilih dua mode pelaksanaan: *Live Game* untuk permainan langsung secara *real-time*, atau *Homework* untuk penugasan dengan tenggat waktu tertentu.

Jika memilih mode Live Game, langkah-langkah yang perlu dilakukan adalah:

- a. Persiapan Pendidik: Klik "Live Game", pilih mode "Classic", dan lakukan pengaturan kuis sesuai kebutuhan. Setelah mengeklik "Host Game", layar akan menampilkan alamat *joinmyquizizz.com* dan kode akses unik. Setelah semua siswa bergabung, pendidik dapat mengeklik "Start".
- b. Aktivitas Peserta Didik: Siswa mengakses laman *joinmyquizizz.com* atau aplikasi Quizizz, memasukkan 6 digit kode dari pendidik, serta mengisi identitas diri. Setelah kuis dimulai, siswa dapat mengerjakan soal dan melihat posisi peringkat mereka berdasarkan kecepatan serta ketepatan jawaban di akhir sesi.
- c. Pemantauan dan Evaluasi: Selama kuis berlangsung, pendidik dapat memantau progres pengerjaan seluruh siswa secara langsung. Setelah sesi berakhir, pendidik menekan tombol "End Game". Hasil evaluasi tersebut kemudian dapat diunduh dalam format Excel sebagai laporan penilaian yang praktis.

Penerapan Quizizz sebagai instrumen pembelajaran berbasis aplikasi diharapkan mampu mendongkrak motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Melalui konsep "belajar sambil bermain" yang ditawarkan, Quizizz menyuguhkan pengalaman edukatif yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa merasa terdorong untuk mengeksplorasi materi tersebut lebih dalam. Selain menciptakan interaksi belajar yang lebih hidup, penggunaan media e-learning ini juga sangat efektif jika difungsikan sebagai metode penilaian digital guna mengukur pemahaman siswa secara lebih dinamis (Khairunnisa et al., 2024).

Selain fleksibilitasnya, keunggulan utama Quizizz terletak pada kemampuannya untuk memfasilitasi pembelajaran dan kuis tanpa batasan ruang dan waktu, sehingga proses edukasi tidak lagi terpaku di dalam kelas saja. Jika kuis dilakukan secara serentak, sistem akan menampilkan peringkat siswa secara langsung, yang dapat memicu semangat kompetisi yang sehat. Dari sisi pendidik, aplikasi ini sangat membantu efisiensi kerja karena hasil kuis dapat diunduh dalam format spreadsheet Excel, sehingga proses rekapitulasi nilai menjadi jauh lebih praktis (Khairunnisa et al., 2024). Sejalan dengan hal tersebut, menurut Jusuf (2016), menekankan bahwa fitur-fitur menarik di dalam Quizizz mampu mengubah suasana evaluasi pembelajaran menjadi momen yang menyenangkan, sehingga siswa tidak lagi merasa terbebani atau takut saat menghadapi ujian. Lebih jauh lagi, Quizizz juga sangat membantu guru dalam melakukan analisis hasil kerja siswa secara mendalam. Guru dapat melihat analisis per butir soal secara mendetail,

yang mempermudah pendidik dalam memetakan letak kesalahan atau kesulitan yang dihadapi siswa saat menjawab soal (Wihartanti et al., 2019).

Meskipun memiliki beragam keunggulan, sebagai aplikasi berbasis internet, Quizizz tidak lepas dari beberapa kekurangan. Menurut Amany (2020), terdapat tiga aspek utama yang menjadi kelemahan platform ini. Pertama, adanya celah kecurangan karena siswa berpotensi mencari jawaban melalui mesin pencari di perangkat mereka saat kuis berlangsung. Kedua, sistem poin dan peringkat dianggap kurang adil bagi sebagian pihak, sebab penilaian tidak hanya didasarkan pada ketepatan jawaban, tetapi juga dipengaruhi oleh kecepatan siswa dalam merespons soal. Ketiga, kendala teknis terkait manajemen waktu sering muncul apabila ada siswa yang terlambat bergabung, sehingga guru harus menunggu dan mengakibatkan jadwal pembelajaran sedikit terhambat. Meski demikian, berbagai keterbatasan tersebut dinilai masih dapat diminimalisir melalui pemanfaatan kelebihan-kelebihan lain yang ditawarkan oleh Quizizz.

2. Pembelajaran Al-Qur'an Hadits

Pembelajaran merupakan sebuah proses terstruktur yang mencakup kegiatan mengajar, memberikan informasi, serta melakukan pengorganisasian. Sejalan dengan pandangan Pane (2017), pembelajaran juga dipahami sebagai aktivitas membimbing atau mengarahkan siswa secara terukur dalam interaksi belajar-mengajar. Lebih lanjut, pembelajaran dipandang sebagai upaya strategis untuk memfasilitasi siswa melalui proses pemilihan, penetapan, dan pengembangan metode atau media tertentu demi mencapai target hasil belajar yang telah ditetapkan (Badriyah, 2015). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses komunikasi timbal balik yang bertujuan untuk mentransformasi perilaku individu ke arah yang lebih baik sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan.

Berdasarkan pandangan Shihab (1996), Al-Qur'an secara etimologis bermakna "bacaan" dan berkedudukan sebagai pedoman hidup serta sumber hukum utama bagi umat Islam. Secara terminologi, Al-Qur'an dipahami sebagai wahyu Allah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW melalui perantara malaikat Jibril untuk menuntun umat manusia, di mana setiap aktivitas membacanya bernilai ibadah. Melengkapi hal tersebut, Hadits menempati posisi sebagai sumber hukum Islam kedua yang mencakup seluruh perkataan, perbuatan, maupun ketetapan (takrir) Nabi Muhammad SAW yang diriwayatkan kembali oleh para sahabat (Yuliharti & Anwar, 2018). Dalam konteks kurikulum, mata pelajaran Al-Qur'an Hadits merupakan bagian integral dari Pendidikan Agama Islam (PAI) di berbagai jenjang sekolah. Fokus utamanya adalah mendidik siswa agar tidak hanya memahami, tetapi juga mencintai Al-Qur'an dan Hadits sebagai fondasi agama, sehingga mereka mampu mengimplementasikan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya dalam kehidupan sehari-hari (Moane, 2016).

Setiap proses pembelajaran idealnya memiliki tujuan yang jelas, yakni sebuah pernyataan tertulis yang menggambarkan hasil belajar yang ingin dicapai oleh siswa. Dalam konteks mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, tujuan pembelajaran tidak hanya berfokus pada ranah kognitif, tetapi juga mencakup perubahan perilaku dan kemampuan peserta didik setelah mengikuti rangkaian kegiatan belajar. Hal ini meliputi keterampilan membaca, menulis, hingga pendalaman makna yang terkandung di dalam Al-Qur'an dan Hadits. Dengan demikian, proses edukasi ini diharapkan mampu membimbing serta membina siswa agar benar-benar dapat mengamalkan ajaran-ajaran tersebut dalam aktivitas mereka sehari-hari (Harmoni, 2020).

Pembelajaran Al-Qur'an Hadits pada umumnya sering kali terasa monoton karena masih didominasi oleh metode ceramah yang berpusat pada penjelasan guru. Tanpa adanya variasi dalam proses belajar, siswa cenderung mudah bosan dan suasana kelas menjadi tidak interaktif (Adiyono et al., 2022). Oleh karena itu, integrasi teknologi seperti aplikasi Quizizz menjadi sangat krusial dalam materi Al-Qur'an Hadits untuk menciptakan suasana belajar yang lebih memikat. Dengan bantuan teknologi ini, siswa tidak hanya berperan sebagai pendengar pasif, tetapi didorong untuk aktif terlibat serta mengasah kemampuan berpikir kritis mereka selama proses pembelajaran. Selain dukungan alat, kompetensi guru dalam mengoperasikan teknologi juga memegang peranan

penting agar dapat menyajikan materi yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman (Saraya et al., 2023).

3. Minat Belajar Siswa

Minat dapat dipahami sebagai kecenderungan psikologis seseorang yang bersifat relatif stabil dan biasanya dibarengi dengan munculnya perasaan senang. Sementara itu, belajar merupakan proses yang diupayakan secara sadar untuk menghasilkan perubahan perilaku yang menetap melalui berbagai aktivitas atau latihan (Yanti & Dewi, 2024). Secara garis besar, minat belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni aspek internal dan eksternal. Salah satu faktor internal yang sangat krusial adalah rasa ingin tahu siswa; perasaan ini perlu terus distimulasi agar siswa tetap fokus dan memberikan perhatian penuh terhadap penjelasan guru di kelas (Purwanto, 2014). Dengan demikian, minat belajar dapat didefinisikan sebagai aspek psikologis yang tercermin melalui rasa suka, keinginan kuat, dan ketertarikan terhadap proses menuntut ilmu. Hal ini dibuktikan melalui sikap antusias, partisipasi aktif, serta keterlibatan intensif siswa dalam mencari pengetahuan dan pengalaman baru.

Minat belajar pada dasarnya merujuk pada motivasi internal siswa untuk mendalami suatu hal tanpa perlu adanya tekanan atau paksaan dari pihak luar. Saat minat ini mulai tumbuh, siswa secara alami akan mencari stimulus dari lingkungan melalui berbagai pengalaman belajar. Terdapat beberapa elemen kunci yang mampu memicu ketertarikan ini, di antaranya rasa ingin tahu yang besar, pengalaman belajar yang mengesankan, serta kesadaran akan manfaat dari pengetahuan baru yang diperoleh. Selain itu, faktor pendukung seperti suasana kelas yang kondusif, sosok guru yang inspiratif, serta ketersediaan sumber belajar yang relevan sangat berperan dalam mendorong semangat siswa. Membangun minat belajar yang kokoh menjadi sangat krusial karena merupakan fondasi utama yang memotivasi siswa untuk menjalani proses pembelajaran secara lebih efektif dan bermakna (Eliana & Hendriani, 2025).

Minat belajar terhadap penggunaan aplikasi seperti Quizizz berkaitan erat dengan kepemilikan dan interaksi siswa terhadap gadget. Penggunaan perangkat teknologi ini secara tidak langsung membawa perubahan pada aspek emosional serta perilaku siswa dalam belajar. Mengingat banyaknya faktor yang memengaruhi, tingkat minat belajar setiap siswa tentu berbeda-beda (Hudaya, 2018). Pada dasarnya, minat merupakan kunci utama dalam belajar; tanpa adanya ketertarikan, proses menuntut ilmu akan terasa membosankan. Namun dalam realitasnya, minat tidak selalu muncul secara murni dari dalam diri siswa. Banyak siswa yang mulai mengembangkan minat terhadap suatu materi pelajaran karena dipicu oleh faktor eksternal, seperti pengaruh inspiratif dari guru, dorongan teman sebaya, maupun dukungan dari orang tua (Faturrohman & Sulistyorini, 2012).

Menurut Guilford (1969), terdapat empat indikator utama yang menunjukkan adanya minat belajar pada diri siswa:

1. Perasaan Senang: Siswa yang memiliki minat tinggi akan merasa nyaman dan tidak cepat bosan saat mendalami materi. Kegembiraan ini membuat mereka belajar tanpa beban, yang tercermin dari kehadiran yang tepat waktu, fokus yang terjaga, serta antusiasme selama mengikuti pelajaran di kelas.
2. Keterlibatan Siswa: Ketertarikan siswa ditunjukkan melalui partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran. Dukungan guru dalam memberikan ruang gerak sangat penting agar siswa berani berdiskusi, bertanya, memberikan jawaban, hingga berani menyampaikan pendapat secara terbuka.
3. Ketertarikan: Aspek ini berkaitan dengan daya dorong afektif siswa terhadap suatu kegiatan. Siswa yang tertarik akan menunjukkan semangat yang konsisten, antusiasme tinggi, serta tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas tepat waktu tanpa menunda-nunda.
4. Perhatian Siswa: Minat dan perhatian adalah dua hal yang saling berkaitan; minat pada suatu objek secara otomatis akan melahirkan konsentrasi yang mendalam. Hal ini terlihat ketika

siswa mendengarkan penjelasan guru dengan saksama, tetap berkonsentrasi penuh, dan rajin mencatat poin-poin penting materi.

Integrasi aplikasi Quizizz terbukti memberikan dampak positif dalam meningkatkan indikator-indikator minat tersebut. Peran minat sangat krusial karena mampu membangkitkan motivasi, fokus, dan pemahaman materi secara lebih mendalam. Ketika minat telah terbentuk, siswa akan belajar dengan penuh semangat dan konsistensi tanpa adanya unsur paksaan. Pada akhirnya, suasana belajar yang menyenangkan melalui Quizizz tidak hanya membuat pembelajaran lebih efektif, tetapi juga berkontribusi pada pencapaian prestasi dan pengembangan diri siswa secara optimal (Maylitha et al., 2023).

Simpulan.

Berdasarkan hasil telaah studi literatur, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Aplikasi pembelajaran online ini memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui fitur gamifikasi seperti poin, penghitung waktu, papan peringkat, serta umpan balik otomatis. Fitur-fitur tersebut mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa, perhatian, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, Quizizz juga memudahkan guru dalam melakukan evaluasi hasil belajar secara cepat dan akurat. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti potensi kecurangan dan ketergantungan pada jaringan internet, kelebihan yang dimiliki aplikasi ini tetap menjadikannya sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif. Secara keseluruhan, penggunaan Quizizz dapat menjadi strategi pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan minat belajar siswa serta mendukung terciptanya proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang lebih aktif, variatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Daftar Rujukan

- Adiyono, A., A. Fadhilatunnisa., N. A. Rahmat., & N. Munawarroh. (2022). Skills of Islamic Religious Education Teachers in Class Management. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 6(1), 104-115.
- Ahmad, H., A. Latif., & A. A. Yakin. (2021). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran. *Nas Media Indonesia*, Yogyakarta.
- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 1-11.
- Aprianis, C., & N. Afrianis. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa. *Konfigurasi: Jurnal Pendidikan Kimia dan Terapan*, 8(2), 79-86.
- Asrifan, A., A. A. Yakin., M. Muthmainnah., & T. Taslim. (2020). Modul Tutorial Penggunaan Quizizz ([www. quizizz.com](http://www.quizizz.com)) pada Pembelajaran di Kelas. Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang.
- Badriyah, B. (2015). Efektivitas Proses Pembelajaran dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Lentera Komunikasi*, 1(1), 1-16.
- Djamarah, S. B. (2013). Psikologi Belajar. Rineka Cipta, Jakarta.
- Eliana, D. E., & D. Hendriani. (2025). Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMAN 1 Sutojayan. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 4(2), 18-92.
- Fathurrohman, M., & S. Sulistyorini. (2012). Belajar Dan Pembelajaran. Teras, Yogyakarta.
- Guilford, J. P. (1969). Personality. MC. Graw Hill Book Company, New York
- Hakim, A., & H. N. Arifin. (2025). Gamifikasi Pada Pembelajaran Al-Qur'an. *PIWULANG: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 259-267.
- Harmoni, H. (2020). Implementasi Pembelajaran Al-Qur'an Hadits terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 2(1), 82-91.

- Hudaya, A. (2018). Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86-97.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6.
- Khairunnisa, F., P. S. Mulyani., & F. Kamal. Implementasi Media Digital Berbasis Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Wonosobo. *JMPAI: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam*, 2(4), 121-130.
- Mahmubi, M., & H. Homaidi. (2025). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1-9.
- Maylitha, E., M. C. Parameswara., M. F. Iskandar., M. Farhan., N. Nurdiansyah, S. N. Hikmah., & P. Prihanini. (2023). Peran Keterampilan Mengelola Kelas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(2), 2184–2194.
- Moane, M. L. (2016). Manajemen Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah Darul Arqam Muhammadiyah Gombara Makasar. Tesis, Universitas Islam Negeri Alauddin Makasar.
- Pane, A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Purwanto, P. (2014). Evaluasi Hasil Belajar. Pusta Pelajar, Jakarta.
- Rahmawati, R., A. T. Usman., & A. Holis. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Digital Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadits. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1), 167-177.
- Salsabila, D. R. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMPN 1 Sumberrejo. Skripsi, Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.
- Saraya, A., A. Mardhatillah., & E. N. Fitriani. (2023). Educational Supervision of The Efforts Made Madrasah Family in Mts Al-Ihsan in Increasing The Professionalism of Teachers Teacher Professionalism. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 17(1), 16-29
- Sari, A. P., & M. Munir. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas. *Teknologi Transformasi Digital (Digitech)*, 4(2), 977-983.
- Shihab, M. Q. (1996). *Wawasan Al-Qur'an*. Mizan, Bandung.
- Suhartik, T. (2020). Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Androin Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional. Ahlimedia Book, Malang.
- Supriadi, N., D. Tazkiyah., & Z. Isro. (2021). Penerapan Aplikasi Quiziz dalam Pembelajaran Daring di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Manadarin*, 5(1), 42-51.
- Wihartanti, L. V., Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). Penggunaan aplikasi Quizizz berbasis smartphone dalam membangun kemampuan berpikir kritis mahasiswa. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*, 362–368.
- Yanti, N. & S. Dewi. (2024). Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti Siswa Kelas XII SMKS Yaris Duri. *EL-DARISA: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 73-81.
- Yuliharti, Y., & S. S. Anwar. (2018). *Metode dan Pemahaman. Inndragiri Media Pratama*, Bandung.