

The Use of Quizizz-Based Digital Learning Media in Increasing Interest in Learning PAI on the Topic of Deepening Faith in the Books of Allah SWT for Eighth Grade

Nandar Prasetyo Wijaya Mamonto¹, Razak Umar², Mariyati Podungge³, Saifullah⁴

IAIN Sultan Amai Gorontalo^{1,2,3,4}

*E-mail: nandarmamonto83@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of Quizizz-based digital learning media in increasing students' interest in learning Islamic Religious Education (PAI) in class VIII of SMP Negeri 3 Bolaang Mongondow Utara. This research used Classroom Action Research (CAR) consisting of two cycles, namely planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 22 class VIII students. Data collection techniques were carried out through observation, questionnaires, documentation, and learning outcome evaluations. The results showed that the use of Quizizz media was able to increase students' learning interest significantly. Students became more active, enthusiastic, and involved during the learning process. In addition, Quizizz created an interactive and enjoyable learning atmosphere through gamification features such as leaderboard, instant feedback, and points. The percentage of students' learning interest increased from 51.18% in cycle I to 79.22% in cycle II. Thus, Quizizz-based digital learning media can be an innovative solution in improving students' interest in learning PAI in the digital era.

Keywords: Quizizz, Digital Learning Media, Learning Interest, Islamic Religious Education, Classroom Action Research



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 digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pembelajaran yang sebelumnya didominasi metode konvensional kini mulai bertransformasi menuju pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu media digital yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah Quizizz. Platform ini menghadirkan pembelajaran berbasis kuis interaktif dengan konsep gamifikasi yang mampu menciptakan suasana belajar menyenangkan, kompetitif, dan adaptif sesuai karakteristik generasi digital.

Penggunaan media pembelajaran digital menjadi salah satu strategi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Quizizz memungkinkan guru menyampaikan materi melalui soal interaktif yang dilengkapi fitur visual, audio, waktu pengerjaan, serta umpan balik langsung. Kehadiran fitur-fitur tersebut membantu siswa memahami kesalahan secara cepat sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Dalam ranah pembelajaran PAI, penggunaan media digital masih belum optimal. Banyak guru masih menggunakan metode ceramah dan hafalan sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik. Kondisi ini juga ditemukan di SMP Negeri 3 Bolaang Mongondow Utara. Berdasarkan

hasil observasi awal, beberapa siswa terlihat kurang fokus, pasif dalam diskusi, dan kurang antusias mengikuti pembelajaran PAI. Rata-rata minat belajar siswa juga masih berada pada kategori sedang.

Berbagai penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Hal ini disebabkan oleh tingkat interaktivitas yang tinggi yang ditawarkan oleh platform tersebut, yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, kemampuan Quizizz memberikan umpan balik secara langsung setelah siswa menjawab setiap soal dinilai efektif dalam membantu mereka memahami materi secara lebih cepat dan tepat (Fatimah, 2024; Rahmi & Wiza, 2024; Urva et al., 2025).

Umpan balik instan juga memberikan motivasi tambahan bagi siswa untuk terus memperbaiki kesalahan dan berkompetisi secara sehat dengan teman-temannya. Dengan demikian, Quizizz bukan hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mampu menumbuhkan semangat belajar dan rasa percaya diri siswa, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang menuntut pemahaman konseptual dan penguatan nilai-nilai spiritual.

Penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan minat belajar siswa. Quizizz menghadirkan unsur kompetisi sehat melalui fitur leaderboard, poin, dan reward virtual yang membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, penggunaan Quizizz dinilai relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini yang akrab dengan teknologi digital.

Secara teoretis, penggunaan Quizizz didukung oleh teori gamifikasi pembelajaran yang menekankan penerapan elemen permainan dalam aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Elemen seperti skor, tantangan, penghargaan, dan umpan balik instan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Penelitian mengenai penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI di SMP Negeri 3 Bolaang Mongondow Utara masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran digital berbasis Quizizz dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian berjumlah 22 siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Bolaang Mongondow Utara tahun ajaran 2025/2026.

Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berbasis Quizizz, menyiapkan instrumen penelitian, serta menentukan indikator minat belajar siswa. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan media Quizizz dalam pembelajaran PAI pada materi iman kepada kitab-kitab Allah SWT.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket minat belajar, dokumentasi, dan evaluasi pembelajaran. Observasi digunakan untuk melihat aktivitas dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Angket digunakan untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase peningkatan minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Hasil analisis kemudian dijadikan dasar refleksi untuk menentukan keberhasilan tindakan.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

a. Penerapan Media Pembelajaran Digital Berbasis Quizizz

Penerapan media pembelajaran digital berbasis Quizizz menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pada siklus I, sebagian siswa masih kurang aktif dan belum terbiasa menggunakan Quizizz dalam pembelajaran. Namun, siswa

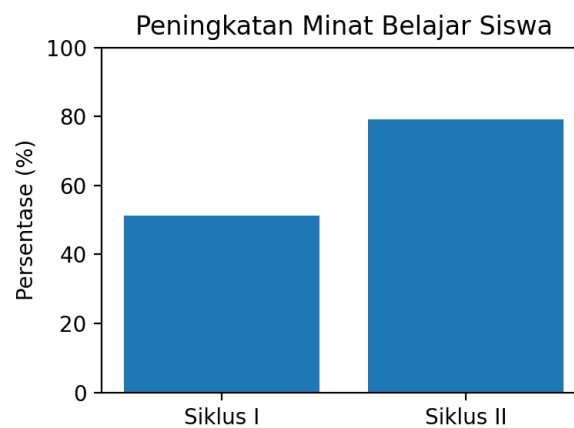
mulai menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran karena adanya fitur permainan dan kompetisi.

Pada siklus II, keterlibatan siswa meningkat secara signifikan. Siswa lebih aktif menjawab pertanyaan, lebih fokus mengikuti pembelajaran, dan menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses belajar berlangsung. Penggunaan leaderboard, poin, dan umpan balik langsung membuat siswa lebih termotivasi untuk memperoleh hasil terbaik.

Tabel 1.

Peningkatan Minat Belajar Siswa		
Siklus	Persentase Minat Belajar	Kategori
Siklus I	51,18%	Cukup
Siklus II	79,22%	Tinggi

Berdasarkan tabel tersebut, terjadi peningkatan minat belajar siswa dari kategori cukup menjadi kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran PAI.



Gambar 1. Peningkatan Minat Belajar Siswa

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus pembelajaran. Pada siklus I, persentase minat belajar siswa mencapai 51,18% dengan kategori cukup. Setelah dilakukan perbaikan dan pengembangan proses pembelajaran pada siklus II, persentase minat belajar siswa meningkat menjadi 79,22% dengan kategori tinggi. Data tersebut menunjukkan adanya perubahan positif terhadap minat belajar siswa selama pelaksanaan tindakan pembelajaran.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis Quizizz efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Peningkatan minat belajar terlihat dari perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada siklus I, persentase minat belajar siswa berada pada angka 51,18% dengan kategori cukup, kemudian meningkat menjadi 79,22% pada siklus II dengan kategori tinggi.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Keberhasilan penggunaan Quizizz dipengaruhi oleh penerapan konsep gamifikasi dalam pembelajaran. Elemen permainan seperti poin, leaderboard, reward, dan umpan balik langsung mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran.

Selain itu, fitur umpan balik langsung membantu siswa memahami kesalahan yang dilakukan serta memperbaiki pemahaman mereka secara mandiri. Kondisi ini membuat siswa lebih percaya diri, lebih fokus, dan lebih antusias dalam menyelesaikan setiap aktivitas pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori gamifikasi yang menyatakan bahwa penerapan unsur permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan partisipasi siswa.

Menurut Septiani et al. (2025), dalam pembelajaran digital, gamifikasi diakui sebagai pendekatan pedagogis yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Integrasi elemen seperti leaderboard, badge, dan tantangan bertingkat dalam pembelajaran terbukti mendorong motivasi intrinsik dan interaksi aktif. Elemen-elemen ini membangkitkan semangat siswa untuk menyelesaikan tugas dengan antusias dan konsisten melalui persaingan sehat dan penghargaan atas pencapaian mereka.

Penelitian Valentdra et al. (2023) juga memberikan kontribusi penting dalam memahami efektivitas prinsip Octalysis Framework dalam desain aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan kerangka ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermakna dan mendalam bagi peserta didik.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh Fatimah (2024) yang menyimpulkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran PAI. Selain itu, Urva et al. (2025) menunjukkan bahwa Quizizz dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan kompetitif sehingga siswa tidak mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, penggunaan Quizizz membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan perkembangan teknologi digital. Guru dapat menyampaikan materi secara kreatif dan interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, termasuk nilai-nilai keagamaan yang diajarkan.

Dengan demikian, penggunaan media digital tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan. Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan jaringan internet dan kesiapan perangkat digital yang dimiliki siswa. Kendala tersebut dapat memengaruhi kelancaran proses pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, dukungan infrastruktur teknologi dan kesiapan teknis menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan agar implementasi media pembelajaran digital berbasis Quizizz dapat berjalan secara optimal dan berkelanjutan.

Simpulan

Penggunaan media pembelajaran digital berbasis Quizizz terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Bolaang Mongondow Utara pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Peningkatan minat belajar terlihat dari keterlibatan aktif siswa, meningkatnya antusiasme belajar, serta terciptanya suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Quizizz dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penggunaan media digital berbasis gamifikasi pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda.

Daftar Rujukan

- Fatimah, S. (2024). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas VII SMP Negeri 3 Bahorok. *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 2(5), 206–215. <https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i6.1923>
- Rahmi, R., & Wiza, R. (2024). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. *Yasin: Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya*, 5(4), 2533–2557. <https://doi.org/10.58578/yasin.v5i4.5776>
- Septiani, S. S., Juliansyah, A., & Rachman, I. F. (2025). Implementasi gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 2(4), 652–661.

- Urva, M., Zidni, I. A., & Safaruddin. (2025). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif di era digital dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 2(4), 706–715. <https://jurnalistiqomah.org/index.php/jppi/article/view/4796>
- Valentdra, R., Young, J. C., & Hansun, S. (2023). Pembangunan aplikasi pembelajaran prinsip desain menggunakan framework gamifikasi Octalysis. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 17(1), 86–92. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.1.725>

Acknowledgment

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMP Negeri 3 Bolaang Mongondow Utara, dosen pembimbing, guru PAI, serta seluruh pihak yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini.