



AL-AFKAR: Journal for Islamic Studies

Journal website: <https://al-afkar.com>

P-ISSN : 2614-4883; E-ISSN : 2614-4905
<https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v9i1.1940>

Vol. 9 No. 1 (2026)
pp. 453-463

Research Article

Pengembangan Media Quiziz untuk meningkatkan hasil belajar dan Motivasi Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Medan

Tasya Amelia Putri Siregar¹, Fahrur Rozy², Sindi Pramita³, Ibnu Alwi Jarkasih Hrp⁴, Asrul Daulay⁵

1. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia
E-mail: tasya033123021@uinsu.ac.id 
2. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia
E-mail: fahruro331234038@uinsu.ac.id
3. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia
E-mail: sindio331234009@uinsu.ac.id
4. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia
E-mail: ibnuo331234019@uinsu.ac.id
5. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia
E-mail: asrul@uinsu.ac.id



Copyright © 2026 by Authors, Published by AL-AFKAR: Journal For Islamic Studies. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Received : October 25, 2025
Accepted : December 12, 2025

Revised : November 27, 2025
Available online : January 14, 2026

How to Cite: Tasya Amelia Putri Siregar, Fahrur Rozy, Sindi Pramita, Ibnu Alwi Jarkasih Hrp and Asrul Daulay (2025) "Development of Quiziz Media to Improve Learning Outcomes and Student Motivation in Islamic Religious Education Subjects at Integrated Islamic Middle Schools in Medan", *al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 9(1), pp. 453-463. doi: 10.31943/afkarjournal.v9i1.1940.

Development of Quiziz Media to Improve Learning Outcomes and Student Motivation in Islamic Religious Education Subjects at Integrated Islamic Middle Schools in Medan

Abstract. This project seeks to create interactive learning media using Quiziz to enhance educational results and student motivation in Islamic Religious Education (PAI) at Medan Integrated Islamic Junior High Schools. The used research methodology is research and development (R&D) using the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The examination of the first and subsequent field trials, conducted with a small sample of 9 students, yielded findings of 78.31% and 87.54%, respectively. Data were gathered via assessments of learning outcomes, motivation surveys, and observations throughout the educational process. The findings indicated that the use of Quiziz media substantially enhanced student learning outcomes. This is seen by a rise in the average performance of pupils after the implementation of this medium in comparison to prior use. Furthermore, student motivation for learning markedly improved, as seen by heightened active participation, excitement, and curiosity during educational activities.

Keywords: Media Development, Quizzes, Learning Outcomes, Motivation, Islamic Religious.

Abstrak. Proyek ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Quiziz untuk meningkatkan hasil pendidikan dan motivasi siswa dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Islam Terpadu Medan. Metodologi penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Pemeriksaan uji coba lapangan pertama dan berikutnya, yang dilakukan dengan sampel kecil sebanyak 9 siswa, menghasilkan temuan masing-masing sebesar 78,31% dan 87,54%. Data dikumpulkan melalui penilaian hasil belajar, survei motivasi, dan observasi selama proses pendidikan. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan media Quiziz secara substansial meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan kinerja rata-rata siswa setelah penerapan media ini dibandingkan dengan penggunaan sebelumnya. Selain itu, motivasi siswa untuk belajar meningkat tajam, seperti yang terlihat dari meningkatnya partisipasi aktif, kegembiraan, dan rasa ingin tahu selama kegiatan pendidikan.

Kata Kunci : Pengembangan Media, Quiziz, Hasil Belajar, Motivasi, Pendidikan Agama Islam (PAI).

PENDAHULUAN

Bidang pendidikan telah banyak berubah karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Penggunaan media pendidikan berbasis teknologi meningkatkan kualitas pembelajaran dan menumbuhkan lingkungan yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran digital memfasilitasi keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pendidikan, sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memajukan produksi berbagai jenis media yang meningkatkan proses belajar dan mengajar. Media pembelajaran digital, termasuk film, animasi, simulasi, dan platform pembelajaran daring, memberi siswa kesempatan untuk terlibat dengan cara yang lebih menarik dan merangsang.

Pemanfaatan media pendidikan berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, karena memungkinkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Misalnya, penggunaan aplikasi pendidikan memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dalam proyek, terlibat dalam diskusi dalam forum, dan mengakses sumber belajar kapan saja dan dari lokasi mana pun. Hal ini memungkinkan siswa untuk maju dengan kecepatan mereka sendiri dan sesuai dengan gaya belajar mereka, sehingga meningkatkan fleksibilitas pembelajaran mereka.¹

Alat pembelajaran digital dapat memungkinkan guru untuk mengomunikasikan materi dengan lebih efektif. Guru dapat mengomunikasikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami dengan menggunakan berbagai alat dan sumber digital, sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik tersebut. Oleh karena itu, mendorong pengalaman belajar yang lebih baik dan lebih relevan di era digital modern bergantung pada pengintegrasian materi pembelajaran berbasis TIK ke sekolah.

Quizizz adalah media pendidikan yang banyak digunakan, platform berbasis permainan yang ditujukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan keinginan untuk belajar. Quizizz memungkinkan guru membuat tes interaktif yang menarik dengan respons siswa yang instan. Studi mengungkapkan bahwa penggunaan alat pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.²

Namun, hasil belajar dan motivasi siswa dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan harus lebih baik.. Beberapa anak kurang bergairah dalam belajar dan hasil akademisnya kurang optimal. Salah satu penyebabnya adalah gaya belajar yang selama ini digunakan masih tradisional dan monoton, kurang variatif dan cenderung membuat siswa kurang tertarik.³

¹ Manubey, J., Koroh, T. D., Dethan, Y. D., & Banamtuan, M. F. (2022). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan.

² Prasetyo, A. & Wulandari, D. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jakarta: Pustaka Edukasi.

³ Hakim, L. (2021). Strategi Pembelajaran Inovatif Dalam Pendidikan Agama Islam. Yogyakarta: Media Ilmu

Proses pendidikan yang efisien memerlukan inovasi dan orisinalitas dalam penyajian informasi. Ada kebutuhan mendesak akan sumber daya pendidikan yang menarik, interaktif, dan kontemporer. Dalam hal ini, Quizizz berfungsi sebagai media alternatif yang membahas masalah pembelajaran di era digital. Melalui fitur-fitur seperti kuis interaktif, papan peringkat, dan umpan balik waktu nyata, siswa dapat terlibat dalam pembelajaran dengan lebih antusias dan kompetitif.

Penggunaan media Quizizz memungkinkan pendidik untuk segera menilai kemajuan pembelajaran siswa. Pendidik dapat meninjau hasil kuis yang dikerjakan siswa dan menilai area yang memerlukan lebih banyak penguatan. Akibatnya, pendidikan menjadi lebih terarah dan selaras dengan persyaratan khusus siswa.

Selain itu, motivasi siswa yang berkurang untuk belajar sering kali diakibatkan oleh tidak adanya lingkungan pendidikan yang menarik dan merangsang. Dengan memanfaatkan platform berbasis permainan seperti Quizizz, siswa didorong untuk terlibat dalam pembelajaran melalui permainan, sehingga meningkatkan lingkungan kelas menjadi lebih dinamis dan menarik. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan perlunya kesempatan belajar yang bermakna bagi siswa.

Mengingat permasalahan tersebut, pembuatan materi pembelajaran berbasis Quizizz merupakan pendekatan yang tepat untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan fitur Quizizz diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang materi Pendidikan Agama Islam dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

Proyek ini bertujuan untuk menyediakan materi pembelajaran berbasis Quizizz guna meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan.

Makalah ini menerapkan pendekatan penelitian dan pengembangan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate).⁴ Tahap pertama adalah Define, yang bertujuan untuk menilai persyaratan pembelajaran. Tahap kedua adalah Design, di mana materi pembelajaran dikembangkan sesuai dengan persyaratan yang ditetapkan. Tahap ketiga adalah Development, di mana media yang direncanakan menjalani pengujian dan penyempurnaan berdasarkan masukan dari siswa dan pendidik. Tahap terakhir adalah Disseminate, termasuk implementasi media pembelajaran dalam skala besar dan pelatihan pendidik untuk menggunakan Quizizz secara efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

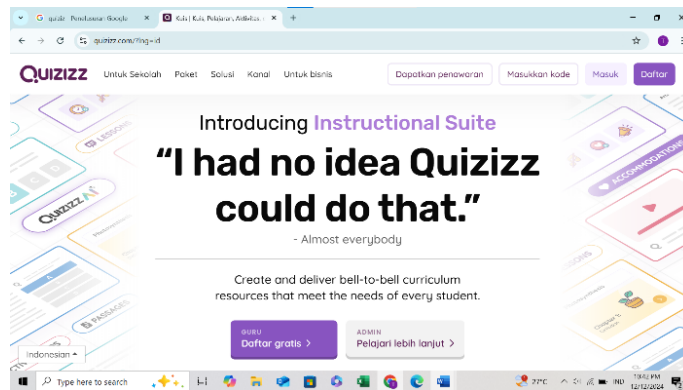
Quizizz adalah platform digital yang memfasilitasi kegiatan kelas multipemain, yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara kolaboratif menggunakan komputer atau ponsel, sehingga meningkatkan kenikmatan praktik mereka.⁵

⁴ Slamet. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. (Malang; Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022). H. 18.

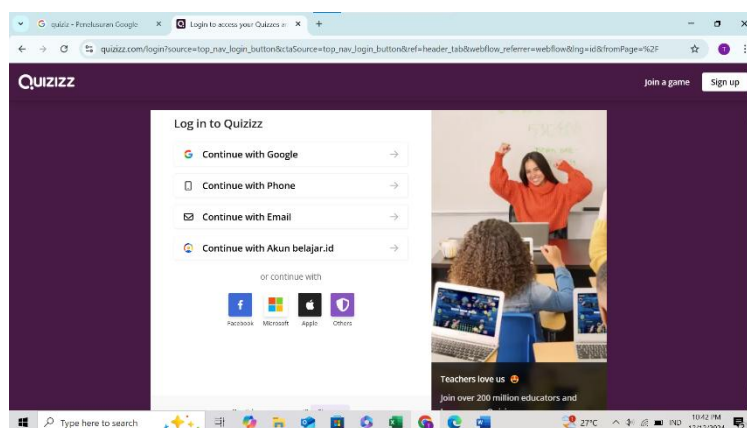
⁵ Mei, S.Y., Ju, S.Y., & Adam, Z., Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, (2018), h.208.

Langkah-langkah dalam Penggunaan Quiz yaitu :

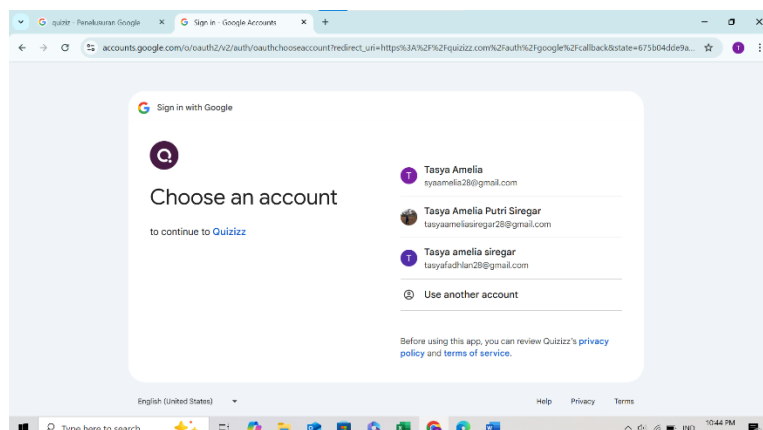
1. Guru dapat masuk melalui link quizizz.com, maka akan terlihat tampilan seperti di bawah ini. Selanjutnya klik “sign up”



2. Guru dapat “sign up” dengan akun google atau masuk menggunakan email



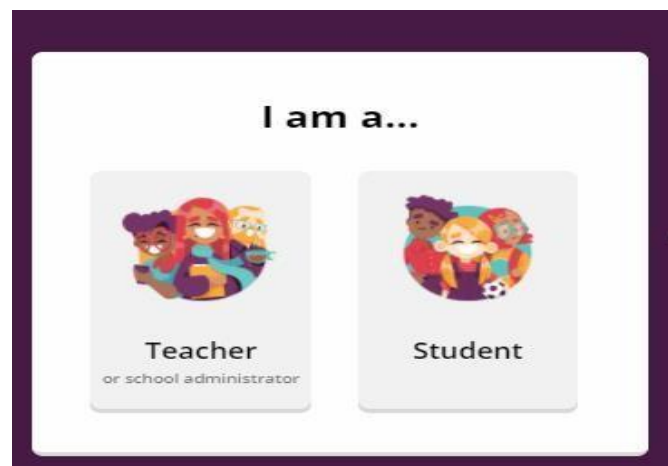
3. Jika sudah punya akun google, maka langsung saja klik “sign up with google”. Jika menggunakan email maka klik “sign up with email”. Silahkan masuk menggunakan email yang masih aktif dan passwordnya.



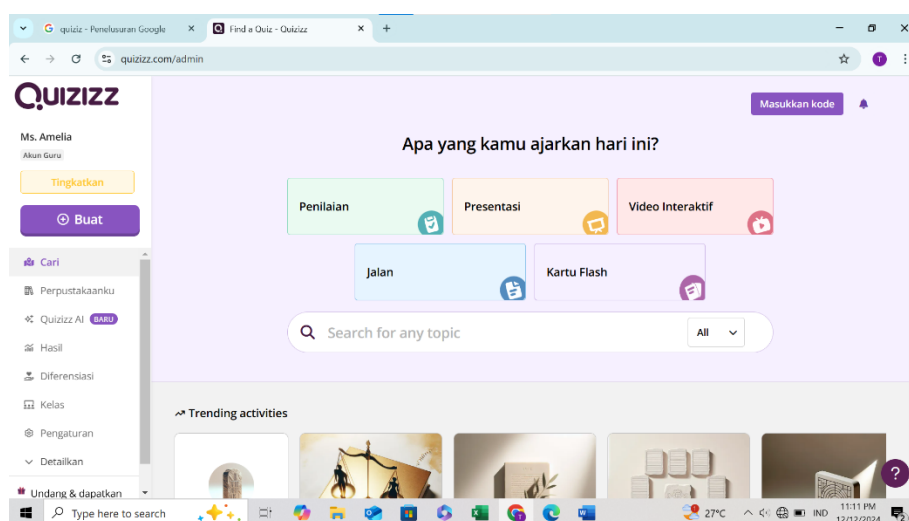
4. Pilih “at a school”



5. Lalu pilih sebagai “teacher”



6. Jika tampilannya sudah seperti ini maka guru telah berhasil membuat akun di quizizz.com



Deskripsi Tahap Pendefinisian (Define)

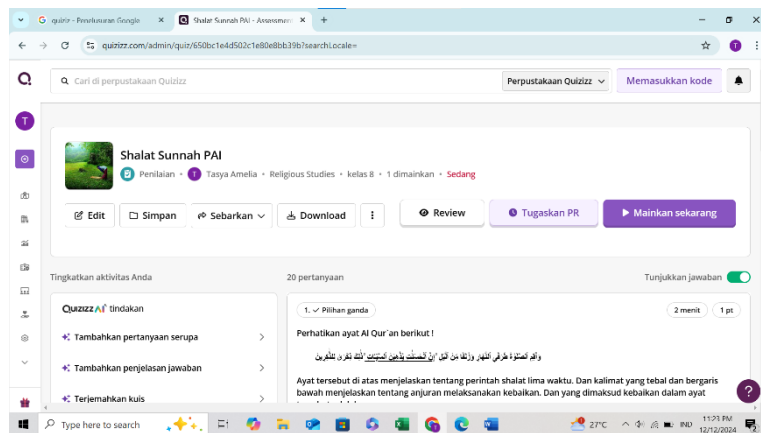
Penilaian Awal Lengkap Tahap ini meliputi penelitian kurikulum di SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan. Siswa dalam kurikulum 2013 harus menunjukkan bahwa mereka dapat melihat, bertanya, bernalar, dan mengomunikasikan informasi mereka dengan jelas selama pembelajaran. Pembelajaran difokuskan pada siswa.⁶ Di tengah pandemi seperti ini, pembelajaran daring menjadi pendekatan pendidikan yang digunakan. Berdasarkan hasil penelitian, beberapa guru hanya memanfaatkan WhatsApp untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswanya dalam pembelajaran daring. Program Quizizz telah dibuat karena pentingnya materi pembelajaran. Program Quizizz dimaksudkan untuk menarik secara visual dan menawarkan pertanyaan-pertanyaan yang membahas masalah-masalah yang berkaitan dengan "Sunnah Munfarid dan Shalat Berjamaah."

1. Analisis Siswa. Sebuah studi terhadap siswa telah dilakukan untuk menilai pertumbuhan kognitif dan bakat akademik siswa kelas VIII. Hasil analisis siswa ini menghasilkan temuan-temuan berikut:
 - a) Biasanya berkisar antara usia 12 hingga 14 tahun, siswa SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan mewakili tahap operasional formal dari perkembangan kognitif. Siswa pada usia ini membutuhkan pengalaman tertentu, terutama yang berhubungan dengan lingkungan sekitar mereka. Oleh karena itu, aplikasi Quizizz yang menyediakan soal-soal untuk meningkatkan kemampuan analisis siswa sangat cocok untuk Pendidikan Agama Islam. Soal-soal ini tidak hanya bersifat tradisional; tetapi juga dirancang khusus untuk membedakan antara berbagai jenis shalat sunah dan praktiknya yang sesuai, sehingga memungkinkan evaluasi kemampuan analisis siswa melalui jawaban mereka.
 - b) Menurut hasil ujian harian dari instruktur Pendidikan Agama Islam, 52% siswa telah menyelesaikan studi mereka, sementara 48% belum, dengan nilai rata-rata 68.
2. Analisis Konsep. Tujuan analisis konsep adalah untuk menggambarkan komponen-komponen penting yang akan diberikan kepada siswa tentang konten Shalat Sunah Munfarid dan Bermaja'ah.
3. Analisis Tugas. Analisis tugas ini mencakup tanggung jawab yang luas dan khusus. Sementara tugas khusus berasal dari keterampilan dasar dan indikator kinerja pembelajaran yang disesuaikan dengan analisis konten, tugas umum mencerminkan kompetensi inti.

Deskripsi Tahap Perancangan (Design)

1. Hasil Penyusunan Tes. Persiapan ujian melibatkan penilaian kemampuan analitis berdasarkan tanda-tandanya. Ujian ini memiliki lima pertanyaan yang dirumuskan, dengan total durasi 50 menit yang dialokasikan untuk penyelesaian.
2. Hasil Pemilihan Media. Aplikasi Quizizz merupakan alat bantu pembelajaran yang digunakan. Aplikasi Quizizz secara visual ditunjukkan pada gambar di bawah ini:

⁶ Kemendibud, *Pendekatan scientific (ilmiah) dalam pembelajaran*. (Jakarta: Pusbangprodik, 2018), h. 45.



3. Hasil Pemilihan Format. Pilihan alat pembelajaran diubah agar sesuai dengan kapasitas siswa dalam menanggapi pertanyaan. Dengan pertanyaan yang relevan dipadukan dengan visual yang indah, aplikasi Quizizz dimaksudkan untuk menjadi menarik secara estetika.
4. Hasil Perancangan Awal. Pada tahap ini, sumber daya pembelajaran berbasis Quizizz dikumpulkan. Setiap hasil pada level ini diberi label draft I.

Deskripsi Tahap Pengembangan (Develop)

1. Hasil Validasi Ahli. Buat draft I berasal dari hasil validasi yang dilakukan oleh para profesional. Para profesional mengevaluasi kelayakan sumber daya pembelajaran yang dikembangkan selama validasi. Pakar materi pelajaran, ahli bahasa, desainer, dan profesional media menilai materi pembelajaran yang dihasilkan. Para ahli ini termasuk guru dan dosen tergantung pada bidang masing-masing. Hasil validasi ini berfungsi sebagai tolok ukur untuk meningkatkan dan menyempurnakan materi pembelajaran yang dihasilkan. Media pembelajaran yang dianggap sah oleh para spesialis disebut sebagai draft II.
 - a) Para Ahli. Validasi media pembelajaran yang dibuat (draft) dilakukan oleh panel yang terdiri dari lima orang spesialis.
 - b) Hasil Validasi. Evaluasi yang dilakukan oleh para spesialis bergantung pada indikasi seperti penyajian, bahasa, substansi, estetika, dan keterlibatan siswa dengan materi pembelajaran. Teks berikut menggambarkan kualifikasi masing-masing pakar:
 - 1) Ahli Materi. Dua orang termasuk dalam spesialis materi: profesor dan dosen. Kuesioner yang diberikan membantu pengumpulan data uji coba dari spesialis materi. Dengan menggunakan alat Quizizz, alat pembelajaran yang dibuat menghasilkan nilai data uji coba sebesar 4,42 dan 4,53.
 - 2) Ahli Bahasa. Kuesioner yang diisi oleh spesialis bahasa menghasilkan data uji coba dari mereka. Saran dan kritik dari spesialis bahasa difokuskan pada perbaikan pengetikan yang salah dan frasa yang tidak jelas. Skor rata-rata yang diperoleh dari data tersebut adalah 4,38.
 - 3) Ahli Desain. Mengenai tampilan aplikasi Quizizz yang dihasilkan, para profesional desain memberikan komentar dan saran. Para desainer menyarankan untuk meningkatkan daya tarik visual guna membangkitkan rasa ingin tahu siswa dalam belajar. Ketika diberikan menggunakan alat Quizizz, penilaian yang dimaksudkan

untuk memecahkan masalah PAI cukup berhasil. Menurut para ahli desain, uji coba data menghasilkan skor rata-rata 4,61.

- 4) Ahli Media. Menekankan bahwa media tersebut berhasil dan akan mendapat manfaat dari pengembangan lebih lanjut dalam materi lain untuk kelas PAI, para profesional media memberikan ide dan keluhan. Skor rata-rata uji coba data yang dilaporkan oleh spesialis media adalah 4,42. Dari para profesional, skor rata-rata berada di antara 4 ≤ Va dan 5. Materi pembelajaran yang dibuat telah memenuhi standar yang ditetapkan berdasarkan kualitasnya.⁷
2. Uji Coba Terbatas. Draft II merupakan uji coba pertama yang dilakukan sebelum uji coba lapangan. Beberapa penelitian dilakukan pada siswa berdasarkan bakat mereka. Temuan jawaban siswa dalam uji coba terbatas menunjukkan bahwa mayoritas menyatakan sangat puas dengan penyediaan media pembelajaran selama proses pendidikan. Selama uji coba terbatas, umpan balik diberikan yang menunjukkan bahwa beberapa kata dalam materi pendidikan perlu klarifikasi lebih lanjut, karena beberapa siswa tidak dapat memahami terminologi tersebut. Karena respons siswa di bawah 85%, dokumen II kemudian diperbarui menjadi draf III setelah umpan balik siswa. Kelas percontohan akan menggunakan Draf III.
3. Uji Coba Lapangan Pertama. Pada penelitian lapangan pertama dengan tiga puluh mahasiswa, tingkat responsnya adalah 78,31%. Kemanjuran media pembelajaran dinilai tidak hanya melalui balasan siswa terhadap aplikasi Quizizz tetapi juga oleh kelengkapan keseluruhan hasil pembelajaran siswa dalam konteks klasikal. Ujian dianggap berhasil jika proporsi siswa yang mencapai kelengkapan pembelajaran klasikal mencapai kategorisasi minimal yang dapat diterima. Pembelajaran dianggap efektif jika minimal 85% siswa termasuk dalam kelompok memuaskan.⁸ Penelitian ini menggunakan asesmen kognitif untuk menilai pengetahuan siswa terhadap materi pelajaran yang diujikan.

Dengan 22 siswa yang lulus ujian kemampuan analisis, hasil uji coba lapangan pertama menunjukkan persentase penyelesaian sebesar 73,33% untuk ukuran ini. Suatu proses pembelajaran dikatakan selesai jika tingkat penyelesaian siswa meningkat lebih dari 85%. Uji coba lapangan tambahan diperlukan karena uji coba sebelumnya tidak memenuhi kriteria lengkap.

4. Uji Coba Lapangan Kedua. Tingkat respons siswa pada studi lapangan kedua dengan tiga puluh peserta ditemukan sebesar 87,54%. Selain respons siswa terhadap aplikasi Quizizz, kelengkapan hasil pembelajaran siswa dengan jelas menunjukkan keefektifan perangkat pembelajaran. Evaluasinya sama dengan uji coba lapangan pertama, yaitu pada ujian kemampuan analisis siswa.

Statistik dari eksperimen lapangan kedua menunjukkan bahwa 90% siswa menyelesaikan ujian kemampuan analisis, dengan 27 siswa berhasil menyelesaikannya. Pada studi lapangan kedua, tingkat penyelesaian tujuan pembelajaran PAI siswa adalah

⁷ Hobri. *Metodologi Penelitian Pengembangan Aplikasi pada Penelitian Pendidikan Matematika*. (Jember: Pena Salsabila, 2010), h. 78

⁸ Rohman & Amri, *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013), h. 37-38

90%. Dapat dikatakan bahwa, secara tradisional, para siswa telah memenuhi persyaratan pendidikannya.

Deskripsi Tahap Penyebaran (Disseminate)

Media aplikasi Quizizz dinyatakan final setelah uji coba lapangan. Selanjutnya, dilakukan sosialisasi forum MGMP SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan. Sosialisasi dilakukan dengan memberikan buku petunjuk penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz yang memungkinkan penggunaannya di lingkungan pendidikan dan selanjutnya diadaptasi ke dalam disiplin ilmu dasar lainnya.

Media pembelajaran tersebut dinyatakan layak setelah diperiksa oleh lima orang spesialis. Validasi yang dilakukan memperoleh evaluasi yang baik dan dianggap dapat diterapkan. Dari studi singkat yang melibatkan sembilan siswa, tingkat responsnya adalah 73,77%. Uji coba lapangan pertama dan selanjutnya masing-masing menghasilkan skor 78,31% dan 87,54%. Hal serupa telah dilakukan penelitian oleh Mulyati⁹ bahwa sesuai untuk penggunaan pendidikan, alat Quizizz menawarkan hasil cepat dalam proses penilaian dan mudah digunakan. Sedangkan, hasil penelitian yang dilakukan oleh Fazriyah¹⁰ bahwa pembelajaran seluler berbasis kelas dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu guru melalui peningkatan penilaian siswa dan efek pelengkap materi.

Meskipun kemampuan analisis siswa meningkat pada percobaan lapangan pertama, standar penyelesaian pembelajaran siswa belum tercapai karena persentase penyelesaian masih di bawah 85%. Pada percobaan lapangan kedua, standar penyelesaian pembelajaran siswa telah tercapai karena persentase penyelesaian melebihi 85%. Program Quizizz berfungsi sebagai platform untuk memberikan kuis kepada siswa, menghasilkan hasil substansial yang memengaruhi motivasi belajar mereka.¹¹ Sama halnya dengan yang dilakukan oleh Albeta¹² pemanfaatan pembelajaran berbasis TIK melalui Quizizz memungkinkan pendidikan berlangsung kapan saja dan di mana saja, meningkatkan keterlibatan dan meningkatkan hasil pembelajaran serta motivasi siswa. Akibatnya, dapat dikatakan bahwa siswa memiliki kemampuan memecahkan masalah dan dapat meningkatkan bakat mereka melalui penggunaan teknologi terkini. Muhtadi berpendapat bahwa teknologi secara signifikan meningkatkan kualitas sekolah. Lebih lanjut, evaluasi siswa terhadap Quizizz menggolongkannya sebagai sangat baik. Diputuskan bahwa pembuatan media pembelajaran berbasis Quizizz sangat tepat untuk digunakan siswa dalam proses belajar mengajar.¹³

⁹ Mulyati, Pembelajaran Matematika melalui media game Quiziz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegoro. (*GAUSS : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3, (1): 2020), h. 64-73.

¹⁰ Fazriyah, N. dkk., Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz di Sekolah Dasar Kota (Bandung. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*: 2020) h. 199-204.

¹¹ Rahman. Pengguna Aplikasi Quizizi sebagai media Pemberian kuis dalam meningkatkan Motivasi belajar mahasiswa, (*Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*: 2020), h. 60-66.

¹² Albeta, S. W. dkk., Peranan Turnamen Berbasis ICT dengan Aplikasi Quizizz terhadap Pembelajaran Kimia, (*Pendidikan Kimia Universitas Riau*: 2020,) h.11-15.

¹³ Muhtadi, A., *Pembelajaran Inovatif*, (Modul : 2019), h. 1-148

PENUTUP

Hasil yang baik dan signifikan telah diperoleh dari penggunaan Quiziz sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Islam Terpadu Medan. Media ini telah menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, menarik, dan menyenangkan sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Quiziz telah menunjukkan kemanjurannya sebagai pilihan yang efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran dan motivasi dalam pengajaran PAI.

Penggunaan Quiziz tidak hanya meningkatkan hasil pembelajaran tetapi juga secara nyata meningkatkan motivasi siswa. Kuis interaktif yang disampaikan dengan cara gamifikasi meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Keinginan siswa untuk belajar meningkat karena lingkungan pendidikan yang lebih menyenangkan dan kompetitif. Siswa lebih terdorong untuk mendapatkan nilai yang lebih baik, yang karenanya mendorong mereka untuk belajar lebih tekun dan berkonsentrasi.

Hasil penelitian ini dapat menjadi panduan bagi guru dan lembaga pendidikan dalam menggabungkan teknologi digital seperti Quiziz ke dalam proses pembelajaran. Penggunaan alat pembelajaran yang kreatif dan menarik dapat membantu siswa berprestasi lebih baik secara akademis dan memberikan kesempatan belajar yang lebih penting. Pengembangan dan adaptasi media pembelajaran interaktif, seperti Quiziz, harus terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di masa mendatang.

REFERENSI

- Fazriyah, N. dkk. (2020). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz di Sekolah Dasar Kota Bandung. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 199-204.
- Hakim, L. (2021). *Strategi Pembelajaran Inovatif Dalam Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Media Ilmu
- Hobri. (2010). *Metodologi Penelitian Pengembangan Aplikasi pada Penelitian Pendidikan Matematika*. Jember: Pena Salsabila.
- Kemendibud. (2013). *Pendekatan scientific (ilmiah) dalam pembelajaran*. Jakarta: Pusbangprodik.
- Manubey, J., Koroh, T. D., Dethan, Y. D., & Banamtuan, M. F. (2022). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Mei, S.Y., Ju, S.Y., & Adam, Z. (2018). Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 208.
- Mulyati. (2020). Pembelajaran Matematika melalui media game Quiziz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegoro. *GAUSS : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3, (1), 64-73.
- Prasetyo, A. & Wulandari, D. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Slamet. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang; Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang