

PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PAI

Muhammad Fadhli¹, Ali Imron², Ahmad Fauzi³

¹Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri

*Email: mfadhli251198@gmail.com

²Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri

Email: aliimron2009@gmail.com

³Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri

Email: ahmadfauzi007@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to analyze the implementation of the Quizizz application in fostering learning motivation in Islamic Religious Education (PAI) for fifth-grade students of SDIT Bina Mulia Mojo. The study uses a qualitative descriptive case study approach with observation, interviews, and documentation as data collection techniques. The findings reveal that the use of Quizizz effectively increases students' motivation and participation in class. Through the integration of TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) and Self-Determination Theory, the study demonstrates that Quizizz not only enhances learning outcomes but also strengthens students' autonomy, competence, and social connectedness. Quizizz is thus considered an effective digital tool for promoting motivation and enthusiasm in Islamic learning.

Keyword: *Quizizz, Learning Motivation, Islamic Religious Education, Interactive Learning Media*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan aplikasi Quizizz dalam menumbuhkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V SDIT Bina Mulia Mojo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi peserta didik. Melalui integrasi model TPACK dan teori Self-Determination, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena mengembangkan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial peserta didik. Quizizz terbukti efektif sebagai media pembelajaran digital untuk menumbuhkan motivasi belajar pada mata pelajaran PAI.

Kata Kunci: *Quizizz, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam, Media Pembelajaran Interaktif.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Di era digital ini, guru dituntut untuk mampu berinovasi dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang menarik, efektif, dan menyenangkan (Majid, 2018: 27). Transformasi pendidikan dari sistem konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi merupakan keniscayaan yang tidak dapat dihindari. Dalam konteks pendidikan agama Islam (PAI), inovasi ini menjadi sangat penting agar pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pengetahuan kognitif, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi spiritual dan akhlakul karimah peserta didik.

Quizizz, sebagai salah satu platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), menawarkan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat kuis digital dengan tampilan menarik dan sistem poin yang menumbuhkan kompetisi sehat di antara peserta didik (Pramita, 2022: 47). Selain itu, peserta didik dapat langsung mengetahui hasil jawabannya, sehingga proses evaluasi menjadi lebih cepat dan transparan (Roysa, 2021: 60).

Melalui penerapan Quizizz, diharapkan pembelajaran PAI tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan spiritual. Peserta didik dapat belajar dengan rasa gembira sambil memperkuat nilai-nilai Islam seperti kerja sama (*ukhuwah*), tanggung jawab, dan kejujuran (Hamalik, 2017: 125). Dengan demikian, pembelajaran berbasis media digital ini sejalan dengan tujuan pendidikan Islam, yaitu membentuk insan yang berilmu dan berakhlak mulia (Majid, 2018: 29).

Penelitian ini berangkat dari pemikiran bahwa penerapan media digital seperti Quizizz dalam pembelajaran PAI dapat menjadi solusi untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik (Rohmah, 2023: 35). Inovasi ini juga diharapkan mampu mengatasi kejenuhan peserta didik terhadap metode ceramah konvensional yang kurang menarik serta menumbuhkan semangat belajar berbasis partisipasi aktif (Swari, 2023: 124). Dengan demikian, fokus penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAI di kelas V SDIT Bina Mulia Mojo sekaligus menganalisis bagaimana penerapan tersebut dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dalam konteks pembelajaran agama Islam.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis studi kasus (Sugiyono, 2020: 11). Lokasi penelitian adalah SDIT Bina Mulia Mojo, Kediri, dengan subjek guru PAI dan peserta didik kelas V.

Data diperoleh melalui observasi kegiatan belajar, wawancara guru dan peserta didik, serta dokumentasi hasil evaluasi. Analisis data mengikuti model interaktif Miles dan Huberman yakni reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1994: 16). Sedangkan kerangka teoretis yang digunakan adalah model TPACK (Mishra & Koehler, 2006: 1020) dan Self-Determination Theory (SDT) (Deci & Ryan, 2000: 235). Keduanya digunakan untuk menilai integrasi teknologi, pedagogi, dan motivasi peserta didik dalam konteks pembelajaran PAI.

3. HASIL PEMBAHASAN

Guru PAI di kelas V SDIT Bina Mulia Mojo telah menerapkan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang terintegrasi dengan kegiatan evaluasi dan penguatan materi. Proses pembelajaran dimulai dengan penyusunan soal kuis sesuai kompetensi dasar pelajaran PAI (Rohmah, 2023: 34). Guru menggunakan mode *Paper Mode* yang memungkinkan peserta didik menjawab melalui lembaran kertas ber-QR Code (*Q-Card*) yang dipindai melalui sistem aplikasi (Pramita, 2022: 47).

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui proyektor kelas, disertai suasana yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan. Musik latar dari aplikasi menambah antusiasme belajar dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi (Roysa, 2021: 60). Guru PAI, Ustadzah Rina Fitriani, menyampaikan bahwa penggunaan Quizizz membantu peserta didik lebih fokus dan termotivasi karena mereka merasa seperti sedang bermain, bukan sekadar belajar. Hal ini sejalan dengan observasi peneliti bahwa peserta didik yang semula pasif menjadi lebih aktif dan antusias (Swari, 2023: 123).

Quizizz berfungsi tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang meningkatkan keterlibatan peserta didik sesuai dengan prinsip *student-centered learning* (Hamalik, 2017: 125). Aplikasi ini juga memperkuat pendekatan kolaboratif karena peserta didik dapat saling bekerja sama dalam menjawab pertanyaan, membentuk karakter jujur dan tanggung jawab dalam suasana kompetisi yang sehat.

Penerapan Quizizz di SDIT Bina Mulia Mojo menunjukkan keberhasilan guru dalam mengimplementasikan model TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge). Guru tidak hanya menguasai teknologi, tetapi juga mampu memadukan aspek pedagogik dan konten keagamaan (Mishra & Koehler, 2006: 1021). Dari sisi teknologi, guru mampu membuat soal dengan variasi bentuk pertanyaan dan waktu yang disesuaikan dengan karakter peserta didik. Dari sisi pedagogik, guru mengatur alur kegiatan mulai dari apersepsi, permainan kuis, hingga refleksi hasil belajar. Dari sisi konten, guru memastikan seluruh pertanyaan sesuai dengan kompetensi dasar pelajaran PAI. Integrasi ketiga aspek ini membuktikan kemampuan guru abad ke-21 dalam menyeimbangkan kompetensi teknologi, pedagogi, dan konten agar pembelajaran lebih bermakna (Majid, 2018: 27).

Motivasi belajar peserta didik juga dapat dianalisis melalui *Self-Determination Theory* (SDT) yang dikemukakan oleh Deci & Ryan (2000: 235). Teori ini menjelaskan bahwa motivasi intrinsik meningkat ketika tiga kebutuhan psikologis terpenuhi, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial. Dalam pembelajaran Quizizz, peserta didik memiliki kebebasan menentukan strategi menjawab (*autonomy*), memperoleh umpan balik langsung yang membangun rasa percaya diri (*competence*), serta adanya *leaderboard* dan sistem peringkat yang menumbuhkan kebersamaan dan kompetisi sehat antar peserta didik (*relatedness*). Rasa kebersamaan ini memperkuat hubungan sosial antar teman sebaya dan menciptakan suasana belajar yang harmonis.

Dalam perspektif Islam, motivasi belajar tidak hanya berorientasi pada pencapaian nilai, tetapi juga pada pembentukan niat dan akhlak. Rasulullah SAW bersabda:

إِنَّمَا الْأَعْمَالُ بِالنِّيَّاتِ، وَإِنَّمَا لِغُلَامٍ أَمْرٍ مَا نَوَى

“Sesungguhnya setiap amal tergantung pada niatnya, dan setiap orang akan memperoleh sesuai dengan niatnya.” (HR. Bukhari dan Muslim).

Niat yang ikhlas menjadi dasar motivasi spiritual dalam belajar (Al-Ghazali, 2019: 45). Selain itu, para ulama menegaskan bahwa adab lebih utama daripada ilmu, menandakan bahwa penghormatan terhadap guru dan ilmu merupakan bagian dari motivasi belajar yang luhur (Husein, 2016: 13). Nilai-nilai Islam seperti kejujuran, tanggung jawab, dan ukhuwah juga muncul melalui kegiatan pembelajaran berbasis Quizizz.

Guru PAI, Ustadzah Rina Fitriani, menegaskan bahwa penerapan Quizizz membuat peserta didik lebih disiplin, antusias, dan menunjukkan peningkatan hasil belajar. Hubungan antara guru dan peserta didik menjadi lebih dekat dan dialogis. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan memotivasi peserta didik dalam semangat *merdeka belajar* yang sejalan dengan nilai-nilai spiritual Islam (Swari, 2023: 124).

Dengan demikian, Quizizz bukan sekadar alat evaluasi digital, tetapi juga media pembelajaran Islami yang mampu menumbuhkan motivasi belajar, membangun kolaborasi, dan memperkuat nilai iman serta akhlak di era pendidikan abad ke-21.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V SDIT Bina Mulia Mojo telah memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Melalui integrasi antara teknologi dan nilai-nilai keislaman, pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna.

Pertama, dari sisi strategi pembelajaran, guru berhasil menerapkan prinsip model TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) dengan baik, yakni menggabungkan kemampuan pedagogik, penguasaan konten PAI, dan pemanfaatan teknologi digital. Guru tidak hanya menggunakan Quizizz sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media interaktif untuk membangun partisipasi dan antusiasme peserta didik dalam memahami nilai-nilai keislaman.

Kedua, dari perspektif Self-Determination Theory (SDT), penerapan Quizizz mampu memenuhi tiga kebutuhan dasar psikologis peserta didik yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial yang secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik mereka. Peserta didik merasa lebih mandiri, percaya diri, dan terlibat aktif dalam pembelajaran.

Ketiga, dari aspek nilai-nilai Islam, pembelajaran melalui Quizizz menumbuhkan motivasi spiritual yang kuat, karena dikaitkan dengan niat yang ikhlas, adab dalam menuntut ilmu, ukhuwah dan kerja sama, serta tawakal dan kesabaran. Nilai-nilai ini memperkaya proses belajar sehingga tidak hanya berorientasi pada hasil akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter Islami.

Dengan demikian, Quizizz terbukti menjadi media pembelajaran inovatif yang efektif dan relevan untuk konteks pembelajaran PAI modern, karena mampu menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan spiritual secara harmonis.

DAFTAR PUSTAKA

al-Ghazali. (2019). *Ihya' Ulumuddin*. Dar al-Fikr.

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “What” and “Why” of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 235.
- Fauziyah, N. L., Nabil, N., & Syah, A. (2022). Analisis sumber literasi keagamaan guru PAI terhadap siswa dalam mencegah radikalisme di Kabupaten Bekasi. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11, 503–517.
- Hamady, H., & Nabil, N. (2024). Genealogi intelektual Syekh Muhajirin Amsar Addary dalam pengembangan pendidikan Islam di Bekasi. *Almarhalah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 120–134. <https://doi.org/10.38153/almarhalah.v8i1.84>
- Hamalik, O. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Husein, F. (2016). *Etika Menuntut Ilmu Perspektif Ulama Salaf*. Deepublish.
- Majid, A. (2018). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Remaja Rosdakarya.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1020–1023.
- Nabil, N. (2020). Dinamika guru dalam menghadapi media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi. *Almarhalah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 51–62.
- Nuridin, M. (2020). Pembelajaran Abad 21 dan Tantangannya bagi Guru Pendidikan Agama Islam. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 88–96.
- Pramita, C. V. (2022). Model Team Games Tournament dengan Media Quizizz untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 47.
- Rohmah, N. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Media Quizizz pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Humaniora*, 5(2), 34–36.
- Rohmat, M. (2020). Integrasi Nilai-Nilai Islam dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar Islam Terpadu. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 72–80.
- Roysa, M., & Hartani, A. (2021). Aplikasi Daring Quizizz sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi. *EduTech Journal*, 3(1), 56–60.
- Sari, F. H. (2022). Pemanfaatan Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Al-Muaddib: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 65–74.
- Supriyadi, A. (2021). Implementasi TPACK dalam Pembelajaran PAI di Era Digital. *Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pendidikan Islam*, 9(3), 211–219.
- Swari, N. K. I. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar dengan Media Quizizz pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 123–124.
- Zuhdi, M. (2023). Transformasi Pembelajaran PAI Berbasis Literasi Digital di Sekolah Dasar Islam. *Jurnal Al-Ma'arif: Kajian Pendidikan Islam*, 11(1), 55–63.