

## IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM SISWA DI MTS SALAFIYAH SYAFI'YAH TEBUIRENG

Hasna Aulia Salsabila<sup>1</sup>, Khoirul Umam<sup>2</sup>

[hasna.salsabila1428@gmail.com](mailto:hasna.salsabila1428@gmail.com)<sup>1</sup>, [khoirulumam@unhasy.ac.id](mailto:khoirulumam@unhasy.ac.id)<sup>2</sup>

Universitas Hasyim Asy'ari

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Salafiyah Syafi'iyah Tebuireng. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus melalui teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton sehingga meningkatkan partisipasi aktif, fokus, serta antusiasme siswa dalam pembelajaran SKI. Selain berfungsi sebagai media evaluasi, Quizizz juga membantu pemahaman materi melalui umpan balik langsung dan pembelajaran berbasis gamifikasi. Peningkatan minat belajar siswa ditunjukkan melalui rasa senang, keterlibatan aktif, motivasi untuk belajar, serta dorongan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Meskipun terdapat kendala teknis berupa keterbatasan jaringan internet, hal tersebut tidak menghambat proses pembelajaran secara signifikan karena dapat diatasi dengan dukungan pihak madrasah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan relevan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran SKI di era digital.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Quizizz, Minat Belajar, SKI.

### ABSTRACT

*This study aims to describe the implementation of Quizizz learning media in improving students' learning interest in Islamic Cultural History (Sejarah Kebudayaan Islam/SKI) at MTs Salafiyah Syafi'iyah Tebuireng. This research employed a qualitative approach with a case study design, using interviews, observation, and documentation as data collection techniques. The findings indicate that the use of Quizizz creates a more interactive, engaging, and non-monotonous learning environment, which enhances students' active participation, focus, and enthusiasm in learning SKI. In addition to functioning as an assessment tool, Quizizz also supports students' understanding of the material through immediate feedback and gamification-based learning. The increase in students' learning interest is reflected in their enjoyment, active engagement, motivation to learn, and encouragement to achieve better academic outcomes. Although there were technical challenges related to unstable internet connectivity, these did not significantly hinder the learning process due to institutional support from the school. Therefore, it can be concluded that Quizizz is an effective, innovative, and relevant learning media for improving students' learning interest in SKI in the digital era.*

**Keywords:** Quizizz Learning Media, Learning Interest, Islamic Cultural History (SKI).

### PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam membangun dan mengembangkan peradaban manusia. Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan nilai-nilai, keterampilan, serta karakter yang dibutuhkan untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Dalam cakupan

yang lebih luas, pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk mengoptimalkan potensi manusia agar menjadi pribadi yang beriman, berpengetahuan, dan berakhlak mulia. Pelaksanaan pendidikan diwujudkan melalui proses pembelajaran, yaitu interaksi antara pendidik, peserta didik, dan berbagai sumber belajar yang dirancang guna mencapai tujuan pendidikan tertentu. Oleh sebab itu, pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, melainkan juga pada keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami, mengolah, serta mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

Seiring perkembangan globalisasi dan teknologi informasi, kegiatan pembelajaran tidak lagi terbatas pada lingkungan kelas, tetapi dapat berlangsung kapan saja dan di mana saja dengan dukungan teknologi digital. Kondisi ini menuntut guru untuk lebih inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi digital. Salah satu inovasi yang banyak diterapkan adalah gamifikasi, yaitu penggunaan elemen-elemen permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Salah satu bentuk penerapan gamifikasi yang cukup populer dalam dunia pendidikan adalah penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Menurut Barokati dan Chandra, gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen permainan, seperti poin, tingkatan (level), dan penghargaan, guna meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.<sup>1</sup> Pendekatan ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sekaligus mendorong berkembangnya sikap tanggung jawab, kemampuan bekerja sama, serta motivasi untuk meraih prestasi. Oleh karena itu, gamifikasi menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang sejalan dengan penerapan konsep student-centered learning pada abad ke-21.

Kementerian Agama pada tahun 2020 menegaskan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di madrasah perlu dirancang secara inovatif dan kontekstual agar mampu menanamkan nilai-nilai Islam yang moderat serta relevan dengan perkembangan zaman, sehingga dapat menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.<sup>2</sup>

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di madrasah hingga saat ini masih banyak menggunakan metode ceramah sebagai pendekatan utama. Kondisi tersebut cenderung menyebabkan peserta didik kurang aktif dan memiliki motivasi belajar yang rendah, padahal pembelajaran SKI tidak hanya bertujuan menyampaikan pengetahuan sejarah, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral serta keteladanan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas VII MTs Salafiah Syafi'iyah Tebuireng, diketahui bahwa minat dan antusiasme siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurang aktifnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta minimnya respons yang diberikan terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Keadaan tersebut menunjukkan perlunya upaya inovatif dalam penerapan strategi dan media pembelajaran yang lebih beragam guna mendukung proses belajar mengajar yang efektif, efisien, menarik, dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan minat belajar serta partisipasi siswa dalam

---

<sup>1</sup> Nisaul Barokati Seliro Wangi dan Novita Eka Chandra, *Buku Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi* (Lamongan: Delsmedia, 2022), 3.

<sup>2</sup> Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, *Sejarah Kebudayaan Islam MTs Kelas VIII* (Jakarta: Kemenag RI, 2020), iii.

pembelajaran SKI.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran SKI adalah pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis permainan digital. Quizizz tidak hanya digunakan sebagai sarana evaluasi pembelajaran, tetapi juga dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang aktif, interaktif, dan informatif. Melalui perpaduan unsur permainan, kompetisi, tampilan visual yang menarik, serta integrasi nilai-nilai keislaman, Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

Keberhasilan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam merancang kegiatan belajar yang interaktif, kontekstual, serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.<sup>3</sup> Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran, tetapi juga sebagai instrumen yang mampu memperkaya pengalaman belajar serta meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dalam konteks tersebut, pemanfaatan aplikasi Quizizz merupakan bentuk implementasi teknologi pembelajaran modern yang dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik madrasah pada era saat ini.

Pembelajaran digital mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih visual dan interaktif.<sup>4</sup> Pemanfaatan gambar, video, dan animasi dalam pembelajaran mampu membantu peserta didik memahami materi SKI dengan lebih mudah, sehingga pembelajaran yang sebelumnya cenderung berorientasi pada hafalan menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang penting dalam dunia pendidikan, khususnya pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di madrasah. Guru dituntut untuk menghadirkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan selaras dengan perkembangan teknologi guna mendorong siswa belajar secara aktif, kritis, dan menyenangkan. Dalam konteks ini, pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sekaligus memperkuat penanaman nilai-nilai keislaman di era pendidikan modern.

Konsep gamifikasi dalam pendidikan berakar pada teori minat belajar yang menekankan pentingnya rasa senang serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya dimaknai sebagai aktivitas bermain, melainkan sebagai proses yang mampu membangkitkan rasa ingin tahu, mendorong semangat berkompetisi, dan memberikan kepuasan ketika peserta didik berhasil mencapai tujuan tertentu. Penerapan elemen-elemen permainan, seperti skor, level, tantangan, dan penghargaan, dalam kegiatan pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Ketika peserta didik dihadapkan pada tantangan belajar yang dirancang menyerupai permainan, mereka cenderung lebih terdorong untuk berpartisipasi secara aktif serta berupaya memahami materi secara lebih mendalam.

Pendekatan gamifikasi selaras dengan paradigma pembelajaran abad ke-21 yang menitikberatkan pada student-centered learning. Dalam paradigma tersebut, guru berperan sebagai fasilitator yang bertugas menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif. Oleh karena itu, desain teknologi pembelajaran modern perlu mengutamakan prinsip interaktivitas, kemandirian belajar, serta penyediaan umpan balik yang cepat guna mempertahankan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>5</sup> Prinsip-prinsip tersebut dapat diimplementasikan secara optimal melalui pemanfaatan media seperti

---

<sup>3</sup> Endra Priawasana, *Desain Teknologi Pembelajaran* (Malang: Literasi Nusantara Abadi Grup, 2025), 2.

<sup>4</sup> Hendra dkk., *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)* (Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 1–3.

<sup>5</sup> Endra Priawasana, *Desain Teknologi Pembelajaran* (Malang: Literasi Nusantara Abadi Grup, 2025), 2.

Quizizz yang menyajikan pembelajaran berbasis permainan secara daring dan berlangsung secara real-time.

Jika ditinjau dari perspektif Islam, semangat pembelajaran berbasis teknologi ini sejatinya selaras dengan ajaran Al-Qur'an. Dalam Q.S. Al-'Alaq ayat 1-5, Allah SWT berfirman:

اَفْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ اَفْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, yang mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Q.S. Al-'Alaq [96]: 1-5).<sup>6</sup>

Ayat tersebut menegaskan bahwa perintah pertama dalam Islam adalah membaca dan menuntut ilmu, sedangkan istilah “al-qalam” (pena) merepresentasikan simbol media pembelajaran serta sarana transmisi pengetahuan. Pada masa awal peradaban Islam, pena berfungsi sebagai alat utama dalam penyebaran ilmu. Namun, seiring perkembangan zaman, makna “pena” mengalami perluasan. Jika pada awalnya merujuk pada alat tulis konvensional, kini konsep tersebut juga mencakup berbagai media pembelajaran modern, termasuk teknologi digital seperti Quizizz, yang berfungsi sebagai sarana menulis, membaca, dan berinteraksi dalam proses pendidikan.

Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak dapat dianggap bertentangan dengan ajaran Islam, melainkan justru merupakan implementasi nyata dari perintah “Iqra” yang menekankan aktivitas membaca dan menuntut ilmu melalui berbagai sarana yang Allah sediakan di setiap zaman. Prinsip tersebut menunjukkan bahwa setiap generasi Muslim berkewajiban untuk memanfaatkan sarana dan perkembangan teknologi sesuai konteks masanya dalam rangka memperluas pengetahuan. Oleh sebab itu, pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran digital dapat dipahami sebagai bentuk kontemporer dari konsep “al-qalam” dalam Al-Qur'an, yaitu sebagai media yang mendukung proses pemahaman dan penyampaian ilmu secara lebih efektif.

Secara teknis, Quizizz mengubah proses pembelajaran menjadi kompetisi edukatif yang interaktif. Guru dapat menyusun berbagai bentuk soal seperti pilihan ganda, isian singkat, serta kuis berbasis gambar atau video. Setiap jawaban siswa memperoleh poin dan umpan balik secara langsung, sementara hasil akhir ditampilkan dalam bentuk peringkat. Mekanisme ini selaras dengan prinsip reinforcement dalam teori behavioristik yang menekankan penguatan perilaku melalui penghargaan. Selain itu, unsur visual, warna, musik latar, dan animasi turut menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Di samping meningkatkan motivasi, gamifikasi juga mampu memperkuat keterlibatan kognitif peserta didik. Dalam pembelajaran SKI yang bersifat naratif dan deskriptif, Quizizz memungkinkan materi sejarah Islam disajikan secara interaktif melalui kuis yang menuntut kemampuan berpikir kritis, seperti mengidentifikasi tokoh, peristiwa, dan kronologi sejarah. Dengan demikian, pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan bermakna, tidak sekadar hafalan, tetapi juga proses pemahaman dan eksplorasi.

*Quizizz yang diintegrasikan dengan nilai-nilai keislaman dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Melalui pendekatan desain pembelajaran berbasis model ADDIE, penyampaian materi dapat dilakukan secara bertahap (sequential) maupun secara menyeluruh (holistic). Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek hafalan, tetapi juga menekankan*

---

<sup>6</sup> QS. Al-'Alaq (96): 1-5

*pemahaman yang lebih mendalam terhadap nilai-nilai Islam.*<sup>7</sup> Dalam konteks madrasah, pendekatan seperti ini sangat sejalan dengan misi pendidikan Islam yang berorientasi pada pembentukan akhlak dan karakter siswa, bukan semata transfer pengetahuan.

Selanjutnya, teori minat belajar menjadi landasan penting bagi efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan ketertarikan belajar. Minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal, seperti kebutuhan berprestasi dan rasa ingin tahu, serta faktor eksternal, seperti dukungan lingkungan dan sistem penghargaan.<sup>8</sup> Quizizz menggabungkan faktor internal dan eksternal dalam satu ekosistem pembelajaran. Siswa terdorong secara internal untuk meraih skor terbaik dan secara eksternal melalui peringkat atau *leaderboard*. Oleh karena itu, gamifikasi tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam menumbuhkan minat belajar yang berkelanjutan.

Teknologi digital memberi peluang bagi guru untuk memadukan berbagai gaya belajar siswa seperti visual, auditori, dan kinestetik dalam satu kegiatan pembelajaran.<sup>9</sup> Dalam Quizizz, hal tersebut terlihat dari kemampuan guru dalam menambahkan video, gambar, dan audio pada setiap soal. Peserta didik dengan gaya belajar visual dapat memahami materi melalui ilustrasi yang ditampilkan, sedangkan siswa dengan gaya auditori terbantu oleh penjelasan suara atau narasi yang disediakan sebelum kuis dimulai. Penggabungan berbagai gaya belajar ini menjadikan proses pembelajaran lebih personal sekaligus lebih efektif.

Penerapan gamifikasi melalui Quizizz juga memiliki implikasi sosial-pedagogis yang signifikan. Melalui keterlibatan dalam permainan edukatif, peserta didik belajar bersaing secara sehat, menghargai sesama, serta bekerja sama dalam kelompok. Nilai-nilai tersebut selaras dengan pendidikan Islam yang menekankan ukhuwah dan etika dalam berinteraksi. Oleh karena itu, Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media digital untuk meningkatkan minat belajar, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter positif.

Jika dikaitkan dengan kondisi di MTs Salafiyah Syafi'iyah Tebuireng, penggunaan Quizizz dapat menjadi alternatif solusi untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Selama ini, pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah cenderung membuat siswa kurang aktif dan mudah kehilangan konsentrasi. Melalui gamifikasi, guru dapat mengubah pola komunikasi pembelajaran dari satu arah menjadi lebih interaktif dan partisipatif. Kuis singkat berbasis permainan mendorong siswa untuk berpikir, berdiskusi, dan berkompetisi secara antusias dalam memahami materi. Dengan demikian, suasana kelas menjadi lebih dinamis dan diharapkan dapat meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi SKI.

Dengan demikian, peralihan media pembelajaran dari metode konvensional ke pendekatan berbasis gamifikasi seperti Quizizz tidak hanya berkaitan dengan aspek teknologi, tetapi juga mencerminkan perubahan paradigma dalam pendidikan Islam. Pendidikan yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman tetap dapat menanamkan nilai-nilai keislaman tanpa menghilangkan dimensi spiritualnya. Hal ini menjadi tantangan sekaligus peluang bagi guru SKI untuk memanfaatkan teknologi sebagai media dakwah serta sarana pembentukan karakter yang menarik bagi peserta didik madrasah.

Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk terus berinovasi agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Priawasana (2025) menyatakan bahwa

---

<sup>7</sup> Aufa Fauzilla Rizki dan Rido Putra, "Transformasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Yasin*, Vol. 5, No. 5 (Oktober 2025), 4843.

<sup>8</sup> Herwati dkk., *Motivasi dalam Pendidikan: Konsep – Teori – Aplikasi* (Malang: Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023), hlm. 12.

<sup>9</sup> Hendra dkk., *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)* (Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 1–3.

teknologi dalam proses pembelajaran perlu dimanfaatkan secara strategis guna menciptakan kegiatan belajar yang interaktif serta efisien.<sup>10</sup> Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Salafiyah Syafi'iyah Tebuireng, guru tidak hanya terpaku pada metode ceramah yang cenderung monoton, tetapi perlu berinovasi dengan memanfaatkan media digital seperti Quizizz sebagai sarana pembelajaran interaktif. Penerapan gamifikasi dapat meningkatkan antusiasme siswa karena unsur permainan di dalamnya mampu memperkuat keterlibatan serta motivasi belajar mereka.<sup>11</sup> Pembelajaran SKI sebaiknya dilaksanakan secara inovatif agar mampu menanamkan nilai-nilai Islam sekaligus meningkatkan semangat belajar peserta didik.<sup>12</sup> Berdasarkan uraian tersebut, penelitian yang berjudul "Implementasi Media Pembelajaran Quizizz dalam Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Siswa di MTs Salafiyah Syafi'iyah Tebuireng" menjadi penting untuk dilaksanakan sebagai upaya memberikan solusi atas rendahnya minat belajar siswa, sekaligus menghadirkan inovasi pembelajaran SKI yang sesuai dengan perkembangan teknologi serta nilai-nilai pendidikan Islam di era digital.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, karena bertujuan memahami secara mendalam bagaimana implementasi media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Salafiyah Syafi'iyah Tebuireng. penelitian kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan pemikiran individu maupun kelompok secara mendalam dalam konteks yang alamiah.<sup>13</sup> Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian studi kasus (*case study*). Menurut Mudjia Rahardjo, studi kasus merupakan metode penelitian yang mendalam tentang seseorang, sekelompok orang, program, atau unit sosial tertentu, di mana peneliti berusaha memahami kegiatan yang terjadi dengan menitikberatkan pada kekhususan dan kompleksitasnya dalam konteks dan waktu tertentu.<sup>14</sup> Menurut Mudjia Rahardjo, studi kasus merupakan metode penelitian yang mendalam tentang seseorang, sekelompok orang, program, atau unit sosial tertentu, di mana peneliti berusaha memahami kegiatan yang terjadi dengan menitikberatkan pada kekhususan dan kompleksitasnya dalam konteks dan waktu tertentu.<sup>15</sup> Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Salafiyah Syafi'iyah Tebuireng, yang beralamat di Jalan Irian Jaya No. 10, Desa Cukir, Kecamatan Diwek, Kabupaten Jombang, Provinsi Jawa Timur. Data dan sumber data dalam penelitian ini meliputi primer dan sekunder. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan metode analisis data sebelum dan selama di lapangan dengan langkah data reduction, data display, dan conclusion drawing atau verivication. Teknik pengecekan keabsahan data dengan cara memperkaya referensi, ketekunan pengamatan dengan mengamati secara cermat, triangulasi sumber, waktu dan teknik, serta memperpanjang masa observasi.

---

<sup>10</sup> Endra Priawasana, *Desain Teknologi Pembelajaran* (Malang: Literasi Nusantara Abadi Grup, 2025),. iii.

<sup>11</sup> Nisaul Barokati Seliro Wangi dan Novita Eka Chandra, *Buku Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi* (Lamongan: Delsmedia, 2022), 3.

<sup>12</sup> Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, *Sejarah Kebudayaan Islam MTs Kelas VIII* (Jakarta: Kemenag RI, 2020), iii.

<sup>13</sup> Muhammad Rizal Pahleviannur dkk., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Balikpapan: Pradina Pustaka, 2022, 10.

<sup>14</sup> Mudjia Rahardjo, *Memahami (Kembali) Studi Kasus (Edisi Revisi)*, Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Press, 2025, 2.

<sup>15</sup> Mudjia Rahardjo, *Memahami (Kembali) Studi Kasus (Edisi Revisi)*, Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Press, 2025, 2.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Media Pembelajaran Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Salafiyah Syafi'iyah Tebuireng

Implementasi media Quizizz dalam pembelajaran SKI mencakup beberapa aspek penting, yaitu kemampuan guru dalam mengintegrasikannya dengan materi secara terarah sesuai tujuan pembelajaran, peningkatan partisipasi aktif serta minat belajar siswa yang terlihat dari keterlibatan selama proses pembelajaran, pemanfaatan hasil Quizizz sebagai alat evaluasi yang efektif bagi guru maupun siswa, serta keberlanjutan penggunaannya sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan relevan untuk dikembangkan di masa mendatang.

#### a. Guru Mampu Mengintegrasikan Quizizz dengan Materi Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru SKI telah mampu mengintegrasikan Quizizz dengan materi pembelajaran secara efektif dan terarah, tidak hanya sebatas penggunaan media, tetapi juga disesuaikan dengan tujuan pembelajaran terutama dalam kegiatan latihan soal dan evaluasi. Guru memanfaatkan Quizizz untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi SKI yang bersifat historis dan naratif agar lebih mudah dipahami, di samping sebelumnya juga telah menggunakan berbagai media pembelajaran lain seperti video, film pendek, dan PowerPoint untuk mendukung proses pembelajaran.

Temuan ini sesuai dengan konsep implementasi Quizizz sebagai media pembelajaran digital interaktif yang digunakan untuk mendukung evaluasi dan latihan siswa secara lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran.<sup>16</sup> Dengan demikian, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan pembelajaran berbasis teknologi secara terstruktur.

#### b. Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran SKI. Hal ini terlihat dari meningkatnya antusiasme, konsentrasi, serta keterlibatan siswa secara langsung, terutama ketika mengerjakan soal kuis.

Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa Quizizz memiliki fitur gamifikasi seperti skor, peringkat, dan batas waktu yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.<sup>17</sup> Unsur kompetitif tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis serta tidak membosankan.

Dengan demikian, penerapan Quizizz dapat mengubah pola pembelajaran dari pasif menjadi aktif, karena siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses evaluasi pembelajaran.

#### c. Peningkatan Minat Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan Quizizz. Sebelum penerapan media tersebut, pembelajaran SKI cenderung berlangsung monoton sehingga menimbulkan kejenuhan dan rendahnya perhatian siswa. Setelah penggunaannya, siswa menjadi lebih tertarik, bersemangat, dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar

---

<sup>16</sup> Cindi Novita Sari, *Implementasi Media Pembelajaran Digital Interaktif*, (Jakarta: Prenada Media, 2021), hlm. 45.

<sup>17</sup> Khovifah Ekawati, "Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan*, Vol. 10 No. 2 (2022), hlm. 78.

karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.<sup>18</sup>

Dengan demikian, Quizizz terbukti dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

#### d. Pemanfaatan Hasil Quizizz sebagai Evaluasi Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memanfaatkan Quizizz sebagai sarana evaluasi pembelajaran yang efektif dan efisien. Hasil pengerjaan kuis siswa dapat diakses secara otomatis dalam bentuk laporan digital yang mencakup nilai, analisis jawaban, serta tingkat pemahaman siswa. Temuan ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa Quizizz memiliki fitur laporan (*report*) yang memudahkan guru dalam menganalisis hasil belajar peserta didik secara cepat dan akurat.<sup>19</sup> Dengan fitur tersebut, guru dapat mengidentifikasi materi yang belum dikuasai siswa sekaligus melakukan perbaikan pada proses pembelajaran selanjutnya.

Selain itu, umpan balik secara langsung yang diterima siswa mendorong mereka untuk meningkatkan hasil belajar pada pertemuan berikutnya, sehingga evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai penilaian akhir, tetapi juga sebagai bagian dari proses perbaikan yang berkelanjutan.

#### e. Keberlanjutan Implementasi Media Quizizz dalam Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memiliki potensi untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran SKI. Hal ini didukung oleh kebijakan sekolah yang memberikan keleluasaan bagi guru untuk berinovasi dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Temuan tersebut juga sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran yang fleksibel dan dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran untuk menciptakan proses belajar yang interaktif, inovatif, dan menyenangkan.<sup>20</sup> Selain itu, dalam perspektif konstruktivisme, proses pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif siswa akan menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam, bermakna, dan bertahan lama.

Dengan demikian, penerapan Quizizz tidak hanya efektif untuk jangka pendek, tetapi juga memiliki relevansi untuk terus dikembangkan sebagai media pembelajaran modern di masa yang akan datang.

## **2. Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Salafiyah Syafi'iyah Tebuireng**

Pembahasan ini menjelaskan respons siswa dalam pembelajaran SKI setelah penggunaan Quizizz, yang meliputi rasa senang dan antusias, meningkatnya fokus terhadap materi, keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, keinginan untuk terus belajar dan mendalami materi, serta motivasi internal untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Kelima aspek tersebut dianalisis untuk menilai efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa secara lebih komprehensif.

#### a. Perasaan Senang dan Antusias terhadap Kegiatan Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa merasakan kesenangan dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran SKI setelah penggunaan Quizizz. Hal tersebut tampak dari meningkatnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran serta terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Hal ini sejalan dengan teori minat belajar yang menyebutkan bahwa siswa dengan minat yang tinggi cenderung menunjukkan perasaan senang serta keterlibatan aktif dalam

---

<sup>18</sup> M. Andra Aditiyawardman dkk., "Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 14 No. 1 (2022), hlm. 33.

<sup>19</sup> M. Andra Aditiyawardman dkk., "Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran," 33.

<sup>20</sup> Cindi Novita Sari, *Implementasi Media Pembelajaran Digital Interaktif*, 45.

proses pembelajaran.<sup>21</sup> Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik serta tidak bersifat monoton.<sup>22</sup>

Dengan demikian, temuan penelitian ini menguatkan teori bahwa media pembelajaran interaktif seperti Quizizz mampu meningkatkan aspek afektif siswa, terutama dalam hal rasa senang dan antusiasme terhadap pembelajaran SKI.

#### b. Perhatian yang Konsisten terhadap Materi Pelajaran

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan fokus dan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran. Sebelum penerapan media ini, perhatian siswa cenderung kurang stabil dan mudah teralihkan, bahkan sebagian siswa kurang konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi tersebut sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa perhatian merupakan salah satu indikator penting dalam minat belajar, di mana siswa dengan minat yang tinggi akan lebih fokus dan tidak mudah terdistraksi.<sup>23</sup> Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan konsentrasi siswa karena adanya unsur visual dan interaktivitas yang mampu menarik perhatian mereka.<sup>24</sup>

Dengan demikian, Quizizz berperan dalam meningkatkan fokus perhatian siswa terhadap materi SKI melalui proses pembelajaran yang lebih interaktif dan terstruktur.

#### c. Partisipasi Aktif dalam Aktivitas Pembelajaran

Penggunaan Quizizz terbukti dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran SKI. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung melalui kuis interaktif, kompetisi perolehan skor, serta evaluasi secara langsung. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran.<sup>25</sup> Selain itu, media pembelajaran berbasis teknologi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sekaligus bersifat kompetitif.<sup>26</sup>

Dengan demikian, Quizizz dapat dikategorikan sebagai media yang mendukung pembelajaran aktif (*active learning*) sekaligus meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan.

#### d. Keinginan untuk Terus Belajar dan Memperdalam Materi

Setelah menggunakan Quizizz, siswa memiliki keinginan yang lebih besar untuk terus belajar dan memperdalam materi SKI. Hal ini tampak dari meningkatnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran serta dorongan untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat bahwa minat belajar yang tinggi ditandai oleh adanya motivasi untuk mempelajari materi secara berkelanjutan tanpa adanya paksaan.<sup>27</sup> Selain itu, media pembelajaran yang menarik mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, sehingga mendorong mereka untuk belajar secara lebih aktif dan mandiri.<sup>28</sup>

---

<sup>21</sup> Totong Heri, "Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa," 63.

<sup>22</sup> Ria Fajrin Rizqy Ana, "Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Daring Kelas IV SDN Kamulan 02 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar," *Inventa: Jurnal Pendidikan*, Vol. 7, No. 1 (2023), 178.

<sup>23</sup> Totong Heri, "Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa," 63.

<sup>24</sup> Wendi Saputra dan Muqowim, "Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran SKI," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 6, No. 4 (2024), 4053.

<sup>25</sup> Wendi Saputra dan Muqowim, "Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran SKI," 4051.

<sup>26</sup> Ria Fajrin Rizqy Ana, "Minat Belajar Siswa," 179.

<sup>27</sup> Totong Heri, "Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa," 62.

<sup>28</sup> Ria Fajrin Rizqy Ana, "Minat Belajar Siswa," 178.

Dengan demikian, Quizizz tidak hanya meningkatkan minat belajar secara sementara, tetapi juga berperan dalam menumbuhkan keberlanjutan minat siswa terhadap mata pelajaran SKI.

e. Dorongan Internal untuk Mencapai Hasil Belajar yang Lebih Baik

Penggunaan Quizizz memberikan dorongan internal bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Hal ini tampak dari meningkatnya motivasi siswa dalam memperbaiki nilai serta upaya yang lebih besar untuk memahami materi agar memperoleh hasil yang optimal. Temuan ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa minat belajar yang tinggi mendorong siswa memiliki tujuan belajar yang jelas dan berusaha mencapai hasil terbaik.<sup>29</sup> Selain itu, umpan balik langsung dari media pembelajaran seperti Quizizz dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena mereka segera mengetahui hasil belajar yang diperoleh.<sup>30</sup>

Dengan demikian, Quizizz tidak hanya berperan sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai alat motivasi yang mendorong siswa untuk meningkatkan prestasi belajar mereka.

### **3. Implementasi Media Pembelajaran Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Siswa di MTs Salafiyah Syafi'iyah Tebuireng**

Implementasi media Quizizz dalam pembelajaran SKI dipengaruhi oleh berbagai faktor utama, seperti latar belakang penggunaannya, dukungan pihak madrasah, serta kondisi pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan media tersebut. Selain itu, penerapannya juga berkaitan dengan proses pembelajaran yang interaktif yang berdampak pada perubahan respons siswa, meningkatnya fokus dan keaktifan, serta tumbuhnya minat belajar dan pemahaman materi. Di samping itu, masih terdapat sejumlah kendala teknis yang menjadi tantangan dalam pelaksanaannya, sehingga keseluruhan aspek tersebut perlu dianalisis untuk menilai efektivitas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran.

a. Latar Belakang dan Dasar Penggunaan Media Quizizz

Penggunaan Quizizz dilatarbelakangi oleh kebutuhan guru untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan perkembangan teknologi serta tuntutan inovasi agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Hal ini sejalan dengan konsep implementasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis teknologi digital interaktif yang digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar agar lebih efektif dan menyenangkan.<sup>31</sup>

Ketersediaan sarana dan prasarana, seperti laboratorium komputer, serta dukungan kebijakan dari pihak madrasah turut memperkuat pelaksanaan tersebut. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa penerapan Quizizz memerlukan dukungan lingkungan belajar yang memadai agar dapat berjalan secara optimal.<sup>32</sup> Selain itu, pengalaman guru selama pembelajaran daring juga menjadi faktor yang mendorong pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi yang lebih praktis, cepat, dan efisien.

Dengan demikian, latar belakang penggunaan Quizizz di madrasah tersebut tidak hanya didasarkan pada aspek teknis, tetapi juga merupakan wujud adaptasi terhadap perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan.

b. Dukungan Sekolah terhadap Implementasi Quizizz

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pihak madrasah memberikan dukungan penuh terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, baik melalui penyediaan

---

<sup>29</sup> Debby Yuliana Sinaga dkk., "Mengembangkan Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 4, No. 3 (2024), 1553.

<sup>30</sup> Ria Fajrin Rizqy Ana, "Minat Belajar Siswa," 179.

<sup>31</sup> Cindi Novita Sari, *Implementasi Media Pembelajaran Quizizz di Kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro* (Metro: IAIN Metro, 2022), 17.

<sup>32</sup> Cindi Novita Sari, *Implementasi Media Pembelajaran Quizizz*, 22.

fasilitas maupun kebijakan yang memberi keleluasaan bagi guru. Hal ini sejalan dengan karakteristik implementasi Quizizz yang membutuhkan dukungan institusional agar dapat diterapkan secara optimal dalam proses pembelajaran.<sup>33</sup> Kebebasan guru untuk berinovasi mencerminkan adanya pendekatan pembelajaran yang adaptif dan progresif, di mana guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

Dukungan tersebut menjadi faktor krusial dalam keberhasilan implementasi Quizizz, karena tanpa ketersediaan fasilitas serta kebijakan yang memadai, pemanfaatan media digital tidak dapat berlangsung secara efektif.

#### c. Pelaksanaan Quizizz dalam Pembelajaran SKI

Pelaksanaan Quizizz dalam pembelajaran SKI dilakukan secara terstruktur melalui kegiatan latihan, evaluasi, dan penguatan materi yang dilaksanakan di laboratorium komputer. Temuan ini sesuai dengan tahapan implementasi Quizizz yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam proses pembelajaran.<sup>34</sup>

Pada tahap pelaksanaan, siswa berpartisipasi secara langsung dalam kuis interaktif yang mendorong keterlibatan aktif mereka. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa Quizizz mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa.<sup>35</sup>

Selain itu, pemanfaatan laboratorium komputer menghadirkan pengalaman belajar yang lebih berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional, sehingga mampu meningkatkan antusiasme serta motivasi belajar siswa.

#### d. Kondisi Pembelajaran Sebelum Menggunakan Quizizz

Sebelum penggunaan Quizizz, pembelajaran SKI masih didominasi oleh metode ceramah, pencatatan, serta pemanfaatan media sederhana seperti papan tulis dan PowerPoint. Kondisi tersebut menjadikan proses pembelajaran bersifat satu arah dan kurang melibatkan aktivitas siswa secara langsung. Hal ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga kurang efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa secara optimal.<sup>36</sup> Akibatnya, siswa mudah merasa bosan, kurang fokus, bahkan menunjukkan perilaku tidak aktif seperti mengantuk di kelas.

Dengan demikian, kondisi awal pembelajaran tersebut menunjukkan adanya kebutuhan yang mendesak akan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif.

#### e. Respon Siswa terhadap Penggunaan Quizizz

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran SKI, karena mereka merasa proses belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Temuan ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa Quizizz mengandung unsur gamifikasi yang mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran.<sup>37</sup> Adanya fitur seperti skor, timer, dan *leaderboard* menciptakan suasana kompetitif yang sehat sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, respons positif siswa juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif mampu mengubah pandangan mereka terhadap mata pelajaran yang sebelumnya dianggap monoton.

#### f. Peningkatan Fokus dan Keaktifan Siswa

---

<sup>33</sup> Khovifah Ekawati, *Implementasi Game Edukasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI di Kelas 5 SDN Ngringin Moyudan Sleman* (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2022), 27.

<sup>34</sup> Cindi Novita Sari, *Implementasi Media Pembelajaran Quizizz*, 25.

<sup>35</sup> Hidayatul Choir, *Evaluasi Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Sejarah* (Yogyakarta: UNY, 2023), 24.

<sup>36</sup> Totong Heri, "Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa," *Rausyan Fikr* Vol. 14 No. 2 (2023), 62.

<sup>37</sup> Khovifah Ekawati, *Implementasi Game Edukasi Quizizz*, 32.

Penggunaan Quizizz terbukti mampu meningkatkan fokus dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hal ini dipengaruhi oleh adanya batas waktu (*timer*) serta sistem skor yang mendorong siswa untuk berpikir secara cepat dan tepat. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat bahwa fitur kompetitif dalam Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.<sup>38</sup> Dalam perspektif konstruktivisme, keterlibatan aktif siswa menjadi sangat penting karena pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar secara langsung.<sup>39</sup>

Dengan demikian, Quizizz tidak hanya meningkatkan fokus perhatian siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan mereka secara lebih aktif dalam proses pembelajaran.

#### g. Peningkatan Minat Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah penggunaan Quizizz terdapat peningkatan minat belajar siswa, yang ditandai dengan meningkatnya semangat, antusiasme, serta ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran SKI. Temuan ini sejalan dengan konsep minat belajar sebagai dorongan internal yang membuat siswa merasa senang untuk melakukan aktivitas belajar secara berkelanjutan.<sup>40</sup> Media pembelajaran yang menarik seperti Quizizz mampu menumbuhkan rasa senang karena memadukan unsur permainan dengan kegiatan belajar. Selain itu, sesuai dengan teori yang ada, media berbasis teknologi yang interaktif dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa secara signifikan.<sup>41</sup>

#### h. Membantu Pemahaman Materi

Penggunaan Quizizz juga terbukti membantu siswa dalam memahami materi SKI, karena mereka tidak hanya menerima penjelasan, tetapi juga langsung berlatih menjawab soal secara interaktif. Temuan ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa Quizizz memberikan umpan balik secara langsung sehingga membantu siswa mengidentifikasi kesalahan dan memperbaiki pemahamannya dengan lebih cepat.<sup>42</sup> Dalam pembelajaran SKI, hal tersebut sangat efektif dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep sejarah serta peristiwa-peristiwa penting. Dengan demikian, Quizizz tidak hanya berperan dalam meningkatkan minat belajar, tetapi juga dalam meningkatkan efektivitas pemahaman materi.

#### i. Kendala dalam Implementasi

Meskipun implementasi berjalan dengan baik, masih terdapat kendala teknis berupa ketidakstabilan jaringan internet. Kondisi ini sejalan dengan salah satu tantangan dalam penggunaan media berbasis digital yang sangat bergantung pada kualitas konektivitas jaringan.<sup>43</sup>

Namun demikian, kendala tersebut dapat diatasi melalui dukungan teknis dari pihak madrasah, sehingga tidak mengganggu jalannya proses pembelajaran secara keseluruhan.

## KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Salafiyah Syafi'iyah Tebuireng terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa karena penggunaan Quizizz

---

<sup>38</sup> M. Andra Adityawarman dkk., *Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran*, Jurnal Politeknik Penerbangan Surabaya Vol. 7 No. 1 (2022), 30–32.

<sup>39</sup> Wendi Saputra dan Muqowim, "Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran SKI," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 6 No. 4 (2024), 4051.

<sup>40</sup> Totong Heri, "Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa," 14.

<sup>41</sup> Ria Fajrin Rizqy Ana, "Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Daring," *Inventa: Jurnal Pendidikan* Vol. 7 No. 1 (2023), 178.

<sup>42</sup> Cindi Novita Sari, *Implementasi Media Pembelajaran Quizizz*, 22.

<sup>43</sup> M. Andra Adityawarman dkk., *Penggunaan Aplikasi Quizizz*, 31–32.

berbasis gamifikasi mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton sehingga meningkatkan partisipasi aktif, fokus, serta antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Selain berfungsi sebagai media evaluasi, Quizizz juga membantu pemahaman materi SKI melalui umpan balik langsung, kompetisi yang sehat, serta penyajian materi yang lebih menarik, yang pada akhirnya berdampak pada meningkatnya minat belajar siswa yang ditunjukkan melalui rasa senang, keterlibatan aktif, keinginan untuk terus belajar, dan dorongan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Keberhasilan implementasi ini didukung oleh faktor internal dan eksternal seperti kompetensi guru, dukungan madrasah, serta ketersediaan sarana dan prasarana, meskipun terdapat kendala teknis berupa keterbatasan jaringan internet yang tidak menjadi hambatan signifikan karena dapat diatasi oleh pihak sekolah. Dengan demikian, implementasi Quizizz dapat disimpulkan sebagai inovasi pembelajaran yang efektif, relevan dengan perkembangan teknologi, dan sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang berorientasi pada student-centered learning, sehingga layak dikembangkan sebagai alternatif strategi pembelajaran SKI untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adityawarman, M. A., dkk. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 33.
- Ana, R. F. R. (2023). Minat belajar siswa pada pembelajaran daring kelas IV SDN Kamulan 02 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar. *Inventa: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 178–179.
- Barokati Seliro Wangi, N., & Chandra, N. E. (2022). Buku pembelajaran daring berbasis gamifikasi. Delsmedia.
- Choir, H. (2023). Evaluasi aplikasi Quizizz dalam pembelajaran sejarah. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Islam. (2020). Sejarah kebudayaan Islam MTs kelas VIII. Kementerian Agama RI.
- Ekawati, K. (2022). Pengaruh media Quizizz terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 78.
- Hendra, dkk. (2023). Media pembelajaran berbasis digital (teori & praktik). Sonpedia Publishing Indonesia.
- Herwati, dkk. (2023). Motivasi dalam pendidikan: Konsep – teori – aplikasi. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Pahleviannur, M. R., dkk. (2022). Metodologi penelitian kualitatif. Pradina Pustaka.
- Priawasana, E. (2025). Desain teknologi pembelajaran. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Rahardjo, M. (2025). Memahami (kembali) studi kasus (edisi revisi). UIN Maulana Malik Ibrahim Press.
- Rizki, A. F. F., & Putra, R. (2025). Transformasi Quizizz sebagai media pembelajaran dalam pendidikan agama Islam. *Jurnal Yasin*, 5(5), 4843.
- Saputra, W., & Muqowim. (2024). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran SKI. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 4051–4053.
- Sari, C. N. (2021). Implementasi media pembelajaran digital interaktif. Prenada Media.
- Sinaga, D. Y., dkk. (2024). Mengembangkan minat belajar siswa untuk meningkatkan pembelajaran matematika SD kelas tinggi. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 1553.
- Totong, H. (2023). Meningkatkan motivasi minat belajar siswa. *Rausyan Fikr: Jurnal*, 14(2), 62–63.