
**"IMPLEMENTASI BAHAN AJAR BERBASIS APLIKASI
QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI
KELAS VI SD NEGERI TARIKOLOT 04"**

Muhammad Zulfi Amin¹, Fadil Muhamad Hasan², Nurhasan³
zulfianom@gmail.com¹, fadilip23@gmail.com²
STAI Sirojul Bogor

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi penggunaan bahan ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis aplikasi Quizizz serta menganalisis pengaruhnya terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VI di SD Negeri Tarikolot 04. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi mendalam, wawancara dengan guru dan peserta didik, serta studi dokumentasi. Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi bahan ajar berbasis Quizizz di SD Negeri Tarikolot 04 telah diintegrasikan sebagai instrumen pedagogis yang kreatif, variatif, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini. Temuan lapangan mengungkapkan bahwa penggunaan media Quizizz mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, serta memberikan stimulus eksternal yang efektif bagi peserta didik dalam mempelajari materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Penelitian ini menegaskan bahwa implementasi bahan ajar berbasis Quizizz bukan sekadar transformasi media, melainkan bentuk rekonstruksi strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan kualitas belajar peserta didik di sekolah dasar.

Kata Kunci: Implementasi, Media Pembelajaran, Quizizz, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP).

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of Quizizz-based teaching materials for Islamic Religious Education and Character Education and to analyze their influence on the learning motivation of grade VI students at SD Negeri Tarikolot 04. This study employs a qualitative approach using a case study method. Data were collected through in-depth observation, interviews with teachers and students, and documentation study. Data analysis was performed using an interactive model, involving data reduction, data display, and conclusion drawing. The results of the study indicate that the implementation of Quizizz-based teaching materials at SD Negeri Tarikolot 04 has been integrated as a creative, varied, and relevant pedagogical instrument tailored to the needs of the current digital generation. The findings reveal that the use of Quizizz significantly increases enthusiasm, active participation, and provides an effective external stimulus for students in learning Islamic Religious Education and Character Education materials. This study confirms that the implementation of Quizizz-based teaching materials is not merely a transformation of learning media, but a strategic reconstruction of learning strategies to enhance students' motivation and learning quality in elementary schools.

Keywords: Implementation, Islamic Religious Education, Quizizz, Motivation, Qualitative.

PENDAHULUAN

Bahan Ajar dalam Pendidikan Dalam dunia pendidikan, bahan ajar memegang peranan yang sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Bahan ajar, yang mencakup berbagai bentuk materi seperti buku, modul, media audio-visual, dan interaktif, menjadi alat utama bagi guru untuk menyampaikan informasi dan bagi siswa untuk memahami serta menguasai kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum menurut jurnal Dr. Izzah, M.Pd (Marhardi 2023) Pentingnya bahan ajar dalam pendidikan tidak hanya terletak pada keberadaannya, tetapi juga pada cara pengembangan dan penggunaannya yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Bahan ajar yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mempercepat pemahaman materi, dan memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk memahami berbagai konsep, bentuk, fungsi, dan prinsip pengembangan bahan ajar agar dapat memanfaatkannya secara optimal dalam konteks pembelajaran. (Dr.Izzah 2024)

Bahan ajar merupakan bagian penting dalam penyampaian pendidikan. Bahan ajar memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan siswa lebih mudah dan terbantu dalam pembelajarannya. Bahan ajar dapat dibuat dalam bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi ajar yang akan disajikan. Bahan ajar ialah sekumpulan materi ajar yang disusun secara sistematis yang merepresentasikan konsep yang mengarahkan siswa untuk mencapai suatu kompetensi. Ketika bahan ajar tidak digunakan dalam pembelajaran dikelas maka bahan ajar tersebut hanya menjadi sumber belajar. (Dr.Izzah 2024)

Media pembelajaran yang efektif dan efisien dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya dengan menggunakan aplikasi edukasi berbasis digital seperti aplikasi quizizz yang mempunyai fitur-fitur yang menarik. Aplikasi quizizz adalah sebuah aplikasi edukasi berbasis digital yang digunakan sebagai permainan intraktif dan sebagai alat penilaian pembelajaran. Aplikasi ini menawarkan fitur-fitur menarik seperti pemberian poin dan peringkat, koreksi otomatis dan tampilan yang menarik. Dengan menggunakan aplikasi quizizz, siswa dapat meningkatkan fokus mereka dalam belajar. menurut jurnal Anggun Yuliana Sephia Ningrum, Anang Sudigdo (Rahmawati dkk., n.d.)

Media merupakan perantara dalam menyampaikan sesuatu dengan menggunakan alat yang disesuaikan dengan konsep yang akan disampaikan. Kata media sendiri berasal dari bahasa Latin *medius* yang artinya tengah, perantara, atau pengantar.(Rosyid 2020)

Quizizz merupakan sebuah web tool yang berupa permainan kuis online yang dapat digunakan sebagai penilaian formatif dalam pembelajaran. Penggunaan Quizizz cukup mudah, kuis yang telah disusun dapat langsung ditambahkan ke dalam Quizizz dan dapat diatur baik gambar, latar belakang maupun opsi pilihannya. Kuis dapat dibagikan dengan kode kepada peserta didik. Quizizz menyediakan data statistik dari hasil pengerjaan kuis oleh peserta didik yang dapat diunduh dalam bentuk spreadsheet Excel. Penggunaan Quizizz cukup fleksibel karena terdapat pengaturan waktu dalam penyelenggaraan kuis menurut jurnal wiwin hidayati (Yudi basuki and Yeni Hidayani 2019)

Motivasi bersumber dari kata Latin "*Movere*," yang dimaknai penggerak atau dorongan. Dengan demikian, motivasi bisa dimaknai menjadi sebuah usaha yang mendorong seseorang untuk tergerak melaksanakan sebuah hal demi meraih targetnya. Hal ini akan memberikan kepuasan atas pencapaian yang diraih. Lalu, motivasi bisa dipahami menjadi dorongan individu untuk berbuat lebih baik dan meningkatkan kualitas diri. Menurut Amalia (2022:27), dalam jurnal (Siti Metha Nur'ula Khairiyah 2026)

Strategi motivasi dalam pembelajaran adalah suatu rencana yang mencakup serangkaian kegiatan yang dirancang dan dikembangkan secara khusus untuk memenuhi tujuan pendidikan tertentu. Oleh karena itu, perlu diwujudkan tujuan dari rencana pendidikan yang ideal sesuai dengan nilai-nilai pendidikan. Oleh karena itu, guru harus memiliki strategi motivasi belajar untuk menginspirasi peserta didik agar belajar dengan

cara yang menyenangkan, menarik dan tidak monoton. Untuk mencapai tujuan meningkatkan motivasi siswa, guru harus semakin memilih dan menerapkan strategi, metode, dan metode pengajaran motivasi yang sesuai dengan kemampuan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan strategi guru yang diterapkan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam serta mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam .(Risyda Aini Khoerunnisa, N. Fathurrohman 2021)Salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, guru perlu mengikuti kemajuan tersebut dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru harus mampu memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh guru menurut jurnal Anggun Yuliana Sephia Ningrum, Anang Sudigdo (Nurrita 2018) Motivasi belajar merupakan dorongan baik dari dalam diri maupun dari luar diri seseorang untuk melakukan tindakan demi mencapai tujuan belajar yang optimal. Belajar dan motivasi memiliki hubungan yang erat, karena motivasi akan mendorong hasil belajar menjadi lebih baik. Motivasi menunjukkan kekuatan dalam belajar, mengarahkan kegiatan belajar, meningkatkan semangat belajar dan menunjukkan adanya proses belajar yang berkelanjutan menurut jurnal Anggun Yuliana Sephia Ningrum, Anang Sudigdo. (Setiawan 2020) Motivasi belajar memainkan peran penting dalam keberhasilan belajar siswa. Ketika siswa memiliki motivasi yang tinggi, mereka cenderung lebih bersemangat dan berdedikasi dalam belajar. Motivasi belajar juga membantu siswa untuk tetap termotivasi, melibatkan diri dalam kegiatan belajar dan mencapai tujuan belajar yang diinginkan. (Anggun Yuliana Sephia Ningrum 2025)

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami secara mendalam implementasi media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Tarikolot 04. Penelitian studi kasus memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi fenomena secara mendalam dalam konteks kehidupan nyata melalui pengumpulan data yang detail dan komprehensif (Creswell 2017)

Informan penelitian terdiri atas satu orang guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) serta sejumlah peserta didik kelas VI yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran menggunakan platform digital Quizizz. Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, hingga evaluasi hasil. (Muhammad Zulfi Amin, n.d.) Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif terhadap proses pembelajaran di kelas, wawancara mendalam dengan guru dan perwakilan siswa, serta studi dokumentasi berupa RPP, hasil spreadsheet skor siswa, dan catatan lapangan. (Muhammad Zulfi Amin, n.d.)

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap mengacu pada model (Huberman 2003)

- Reduksi Data: Mengidentifikasi dan memilih data utama terkait implementasi Quizizz dan indikator motivasi belajar siswa.
- Display Data: Menyajikan data temuan dalam bentuk narasi deskriptif untuk menemukan keterkaitan antara penggunaan fitur gamification dengan respon afektif peserta didik.
- Conclusion Drawing: Menarik kesimpulan mengenai efektivitas rekonstruksi strategi pembelajaran berbasis Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan yang berfungsi sebagai sarana untuk menyalurkan pesan atau materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Menurut jurnal Mohamad Diyan Romadoni, Achmat Mubarak, Muhammad Nur Hadi, M. Jamhuri (Suryati 2023) Fungsinya tidak hanya sekadar menjadi alat bantu mengajar, melainkan juga menjadi jembatan yang menghubungkan antara informasi yang kompleks dengan pemahaman peserta didik. Melalui penggunaan media, pendidik dapat menyampaikan materi secara lebih jelas, sistematis, dan menarik, sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep, memperluas wawasan, dan meningkatkan motivasi belajar. Secara etimologis, istilah "media" berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti "perantara" atau "penghubung." Dalam dunia pendidikan, media berperan sebagai perantara antara sumber informasi yang dalam hal ini adalah pendidik, buku, atau sumber belajar lain dengan penerima informasi, yaitu peserta didik. Peran ini menjadi sangat penting terutama ketika materi yang disampaikan bersifat abstrak atau kompleks, karena media dapat membantu menerjemahkannya menjadi bentuk yang lebih konkret, visual, atau mudah diindera menurut jurnal Mohamad Diyan Romadoni, Achmat Mubarak, Muhammad Nur Hadi, M. Jamhuri (Aldi 2024). Manfaat media pembelajaran dapat dilihat dari berbagai aspek. Pertama, media mampu mengurangi kesenjangan pemahaman yang mungkin muncul jika materi hanya disampaikan secara verbal menurut jurnal Mohamad Diyan Romadoni, Achmat Mubarak, Muhammad Nur Hadi, M. Jamhuri (Dewi 2021). Kata-kata yang diucapkan guru sering kali sulit diimajinasikan oleh peserta didik, sehingga diperlukan perantara berupa gambar, video, model, atau simulasi yang membuat materi menjadi lebih nyata. Kedua, media mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik, baik visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif dan efektif. Contoh nyata dari efektivitas media pembelajaran dapat dilihat pada pembelajaran sains. Penggunaan video animasi yang menggambarkan proses reaksi kimia atau simulasi komputer yang memperlihatkan alur peredaran darah dalam tubuh, akan mempermudah peserta didik memahami proses-proses yang sulit diamati secara langsung. Selain itu, media yang tepat dapat menstimulasi berbagai indera peserta didik secara bersamaan: penglihatan, pendengaran, bahkan peraba yang pada akhirnya membuat pengalaman belajar menjadi lebih bermakna, membangkitkan rasa ingin tahu, dan memperkuat daya ingat jangka panjang. Dengan demikian, media pembelajaran bukan sekadar pelengkap dalam kegiatan belajar mengajar, melainkan bagian integral yang harus direncanakan dan diintegrasikan secara strategis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. (Suryati 2023) Jenis media pembelajaran sangat beragam, mulai dari media visual seperti gambar, foto, diagram, peta konsep, hingga media audio seperti rekaman suara atau musik. Ada pula media audiovisual seperti video, film, atau presentasi interaktif, serta media berbasis teknologi seperti aplikasi pembelajaran, simulasi digital, dan learning management system (LMS). Pemilihan media harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, tingkat kemampuan peserta didik, serta sarana dan prasarana yang tersedia. Selain itu, keberhasilan media pembelajaran sangat bergantung pada keterampilan guru dalam merencanakan, mengoperasikan, dan mengevaluasinya. Guru dituntut kreatif dalam memadukan media agar sesuai dengan gaya belajar siswa—baik visual, auditori, maupun kinestetik—sehingga semua peserta didik mendapat kesempatan optimal untuk memahami materi. Media yang dirancang secara tepat juga mampu meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta mendorong kemandirian belajar. Dengan demikian, media pembelajaran bukan sekadar pelengkap, melainkan bagian

integral dari strategi pendidikan yang efektif dan berorientasi pada hasil belajar yang berkualitas (Mardiah & Syarifudin 2019)

B. Gamifikasi Quizizz

Gamifikasi Quizizz adalah penerapan konsep gamifikasi dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan platform digital Quizizz sebagai media interaktif. Gamifikasi sendiri merujuk pada penggunaan elemen-elemen permainan, seperti poin, level, papan peringkat (leaderboard), lencana (badges), dan tantangan, ke dalam konteks non-permainan, dalam hal ini pembelajaran. Menurut jurnal Mohamad Diyan Romadoni, Achmat Mubarak, Muhammad Nur Hadi, M. Jamhuri (Ansori 2022) Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi aktif peserta didik. Quizizz menjadi salah satu platform populer karena menyajikan pembelajaran dalam bentuk kuis interaktif yang menyenangkan, dapat diakses secara daring, dan dilengkapi fitur-fitur yang mendukung suasana belajar layaknya bermain gim. Dalam penggunaannya, guru dapat membuat kuis sesuai materi pelajaran dengan berbagai tipe soal seperti pilihan ganda, benar-salah, isian singkat, hingga polling. Setiap soal dapat diberi gambar, audio, atau video untuk memperkaya konteks dan memudahkan pemahaman siswa. Begitu kuis dimulai, siswa menjawab pertanyaan secara real-time atau dalam mode homework sesuai waktu yang ditentukan. Setiap jawaban akan mendapatkan poin, dan hasilnya langsung muncul di papan peringkat. Mekanisme ini mendorong semangat kompetisi sehat di antara siswa, sekaligus memberikan umpan balik (feedback) instan yang membuat mereka mengetahui tingkat penguasaan materi (Dwi Rita Nova & Widiastuti 2019)

Salah satu keunggulan Quizizz dalam gamifikasi adalah fleksibilitas dan daya tarik visualnya. Tampilan warna-warni, musik latar yang ceria, serta avatar lucu membuat siswa merasa rileks namun tetap fokus. Elemen-elemen ini memicu keterlibatan emosional sehingga proses belajar tidak terasa membosankan. Selain itu, guru dapat mengunduh laporan hasil kuis untuk menganalisis tingkat keberhasilan pembelajaran, mengidentifikasi kesulitan siswa, dan merencanakan tindak lanjut pembelajaran yang lebih tepat sasaran. Gamifikasi melalui Quizizz tidak hanya efektif di kelas tatap muka, tetapi juga sangat cocok untuk pembelajaran jarak jauh. Dengan dukungan perangkat seperti laptop, tablet, atau smartphone, siswa dapat mengikuti kuis dari mana saja, selama terhubung ke internet. Hal ini sejalan dengan prinsip student-centered learning, di mana siswa menjadi subjek aktif dalam pembelajaran, bukan sekadar pendengar pasif. Dengan memadukan aspek hiburan dan edukasi, gamifikasi Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan kolaboratif. Platform ini membantu guru mentransformasi evaluasi pembelajaran menjadi aktivitas yang dinantikan siswa, sekaligus mendorong tercapainya hasil belajar yang lebih optimal karena motivasi intrinsik siswa meningkat. (Faradina et al. 2025)

C. Implementasi Media Pembelajaran Gamifikasi Quizizz Pada Materi Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi dan Interaksi Siswa di SD N Tarikolot 04

Pada bagian pembahasan ini, peneliti secara mendalam memfokuskan kajian pada implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi Quizizz dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD N Tarikolot 04. Fokus utama dari penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat interaksi siswa dalam proses pembelajaran. Implementasi ini tidak dilakukan secara spontan, melainkan melalui tiga tahapan utama yang dirancang secara sistematis, terstruktur, dan selaras dengan standar operasional pembelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah. Dengan pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada penciptaan pengalaman belajar yang aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa. Tahap pertama adalah tahap persiapan pembelajaran yang menjadi fondasi

penting dalam keberhasilan keseluruhan proses. Pada tahap ini, guru melakukan perencanaan yang matang dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di sekolah. Penyusunan RPP dilakukan dengan mengacu pada kompetensi dasar (KD) yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam konteks materi beriman kepada utusan Allah SWT, indikator pembelajaran dirumuskan secara rinci, mulai dari kemampuan siswa dalam memahami makna iman kepada utusan Allah, menyebutkan nama dan jumlah utusan, menjelaskan sifat-sifat serta tugas-tugas para utusan, hingga menginternalisasi hikmah beriman kepada mereka dalam kehidupan sehari-hari. Perencanaan yang sistematis ini mencerminkan keseriusan guru dalam menciptakan pembelajaran yang tidak hanya terarah, tetapi juga mampu menjawab kebutuhan belajar siswa secara komprehensif. (Muchson et al. 2022)

Tahap kedua merupakan tahap inti atau tahap penyampaian pembelajaran, yang menjadi ruang utama interaksi antara guru dan siswa. Proses pembelajaran diawali dengan salam dan doa sebagai bentuk internalisasi nilai-nilai religius sekaligus menciptakan suasana psikologis yang nyaman dan kondusif. Guru kemudian melakukan presensi dan membangun komunikasi awal dengan siswa melalui percakapan ringan, seperti menanyakan kabar, guna menciptakan kedekatan emosional dan memastikan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Setelah suasana kelas terkondisikan, guru memberikan pengantar materi mengenai iman kepada utusan Allah SWT secara singkat namun jelas. Pada tahap ini, penggunaan media gamifikasi Quizizz menjadi strategi utama dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Guru menyajikan pertanyaan-pertanyaan interaktif yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif, sehingga siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai partisipan aktif dalam proses belajar. Melalui fitur-fitur yang menarik seperti skor, peringkat, dan umpan balik langsung, Quizizz mampu memunculkan semangat kompetisi yang sehat di antara siswa. Hal ini berdampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar, karena siswa merasa tertantang sekaligus terhibur dalam memahami materi. Selain itu, interaksi yang terbangun tidak hanya terjadi antara siswa dan guru, tetapi juga antar sesama siswa, sehingga menciptakan dinamika pembelajaran yang lebih hidup dan kolaboratif. (Ansori 2022)

Tahap terakhir adalah tahap penutup pembelajaran yang berfungsi sebagai penguatan sekaligus refleksi atas proses yang telah berlangsung. Pada tahap ini, guru memberikan ulasan singkat mengenai materi yang telah dipelajari untuk memperkuat pemahaman siswa. Guru juga mengajak siswa melakukan refleksi dengan menanyakan sejauh mana mereka memahami materi, khususnya terkait nilai-nilai akhlakul karimah yang terkandung dalam pembelajaran tersebut. Kegiatan ini penting untuk memastikan bahwa pembelajaran tidak hanya berhenti pada aspek kognitif, tetapi juga menyentuh dimensi afektif dan pembentukan karakter siswa. Setelah pembelajaran dirasa cukup dan tujuan pembelajaran telah tercapai, guru menutup kegiatan dengan doa dan salam sebagai bentuk penegasan akhir sekaligus penanaman nilai spiritual. Dengan demikian, keseluruhan tahapan implementasi media gamifikasi Quizizz ini menunjukkan bahwa inovasi dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. (Hidayah 2022)

Implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi tidak hanya terbukti mampu meningkatkan motivasi dan interaksi siswa, tetapi juga mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih sistematis, interaktif, dan kaya akan nilai-nilai edukatif. Pembelajaran yang sistematis tampak dari bagaimana guru merancang alur kegiatan secara terstruktur, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Setiap langkah disusun dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta

kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku, sehingga proses belajar tidak berjalan secara spontan, melainkan terarah dan memiliki capaian yang jelas. Dalam konteks ini, penggunaan teknologi seperti gamifikasi Quizizz bukan sekadar alat bantu, tetapi menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran yang dirancang secara matang. Di sisi lain, aspek interaktif dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan yang signifikan. Kehadiran media digital yang bersifat partisipatif mampu mengubah pola pembelajaran yang sebelumnya cenderung satu arah menjadi lebih dialogis dan kolaboratif. Siswa tidak lagi hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek aktif yang terlibat dalam proses berpikir, menjawab, bahkan bersaing secara sehat dengan teman-temannya. (Miftakhu 2019)

Interaksi tidak hanya terjadi antara guru dan siswa, tetapi juga antar siswa, sehingga tercipta suasana belajar yang hidup, dinamis, dan penuh semangat. Kondisi ini secara tidak langsung menumbuhkan rasa percaya diri, keberanian berpendapat, serta kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Lebih dari itu, pembelajaran yang dikembangkan melalui pendekatan ini juga sarat dengan nilai-nilai edukatif, khususnya nilai-nilai keislaman yang menjadi landasan utama dalam Pendidikan Agama Islam. Meskipun memanfaatkan teknologi modern, esensi pembelajaran tetap berorientasi pada pembentukan karakter dan akhlak mulia. Nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kedisiplinan, kerja sama, serta semangat mencari ilmu tetap diinternalisasikan dalam setiap proses pembelajaran. Bahkan, melalui pendekatan yang lebih menarik dan kontekstual, nilai-nilai tersebut justru lebih mudah dipahami dan dihayati oleh siswa. Pendekatan ini sekaligus menjadi bukti nyata bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan agama bukanlah sesuatu yang bertentangan, melainkan dapat berjalan secara harmonis dan saling melengkapi. Teknologi tidak menggeser nilai-nilai keislaman, tetapi justru menjadi sarana untuk memperkuat penyampaiannya dengan cara yang lebih relevan dengan perkembangan zaman.

(Oktrigana Wirian 2017) Dengan demikian, pendidikan agama tidak lagi dipersepsikan sebagai sesuatu yang kaku, monoton, dan terbatas pada pola pembelajaran tradisional yang bersifat satu arah. Sebaliknya, pendidikan agama kini mampu bertransformasi menjadi proses pembelajaran yang inovatif, dinamis, dan kontekstual, tanpa kehilangan jati dirinya sebagai sarana pembentukan nilai-nilai spiritual dan moral. Transformasi ini menunjukkan bahwa esensi pendidikan agama tidak terletak pada metode yang digunakan, melainkan pada nilai-nilai yang ditanamkan. Oleh karena itu, ketika metode pembelajaran mengalami pembaruan melalui pemanfaatan teknologi, substansi ajaran tetap dapat dipertahankan bahkan diperkuat. Perubahan paradigma ini menjadi sangat penting di tengah perkembangan zaman yang ditandai dengan kemajuan teknologi digital. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dituntut untuk mampu beradaptasi dengan kebutuhan dan karakteristik generasi masa kini yang akrab dengan dunia digital. Dalam konteks ini, integrasi teknologi bukan sekadar tren, melainkan sebuah kebutuhan untuk menjembatani penyampaian nilai-nilai keagamaan agar lebih relevan, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. (Dharta & Kuswarno 2012). Dengan pendekatan yang adaptif, pembelajaran tidak lagi terjebak pada rutinitas yang membosankan, tetapi mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan bermakna. Lebih jauh, penerapan pendekatan ini menunjukkan bahwa Pendidikan Agama Islam memiliki fleksibilitas yang tinggi dalam merespons perubahan zaman. Nilai-nilai spiritual dan moral yang menjadi inti dari pendidikan tetap menjadi landasan utama, sementara metode penyampaiannya dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi. Hal ini menegaskan bahwa modernisasi dalam pendidikan agama bukan berarti menghilangkan tradisi, tetapi justru memperkaya cara penyampaian agar lebih efektif dan berdampak luas. Integrasi antara teknologi dan nilai-nilai keislaman juga

membuka peluang besar dalam membentuk generasi yang unggul secara holistik. Siswa tidak hanya diarahkan untuk memiliki kecerdasan intelektual melalui penguasaan materi, tetapi juga dibimbing untuk memperkuat iman, membangun akhlak mulia, serta mengembangkan sikap bijaksana dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan. (Kurniawan et al. 2021)

Melalui pembelajaran yang inovatif dan berbasis nilai, proses pendidikan agama tidak lagi dipahami sebagai kegiatan yang bersifat konvensional dan satu arah, melainkan sebagai ruang dinamis yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan dan kesadaran diri. Inovasi dalam pembelajaran menghadirkan pendekatan yang lebih kontekstual, adaptif, dan relevan dengan realitas kehidupan siswa, terutama di tengah derasnya arus digitalisasi. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya diajak untuk memahami ajaran agama secara tekstual, tetapi juga dilatih untuk menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari melalui proses refleksi, dialog, dan pengalaman belajar yang bermakna. Pendekatan berbasis nilai memberikan fondasi yang kuat dalam membentuk karakter siswa. Nilai-nilai keimanan, kejujuran, tanggung jawab, toleransi, dan kepedulian sosial tidak sekadar diajarkan sebagai konsep normatif, tetapi diintegrasikan dalam setiap aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, siswa belajar untuk berpikir kritis dalam menyikapi berbagai persoalan kehidupan, sekaligus memiliki kesadaran spiritual yang mendalam sebagai landasan dalam mengambil keputusan. Keseimbangan antara dimensi rasional dan spiritual ini menjadi kunci dalam membentuk pribadi yang utuh dan berintegritas (Mohamad Diyan Romadoni, Achmat Mubarak, Muhammad Nur Hadi 2025)

Di era digital, pendidikan agama menghadapi tantangan sekaligus peluang yang besar. Teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara siswa memperoleh informasi, berinteraksi, dan memahami dunia. Jika tidak dikelola dengan baik, arus informasi yang begitu cepat dapat mempengaruhi nilai dan perilaku siswa secara negatif. Namun, apabila dimanfaatkan secara tepat, teknologi justru dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperkuat pembelajaran agama. Penggunaan media digital seperti platform pembelajaran interaktif, video edukatif, aplikasi kuis, hingga media sosial edukatif dapat meningkatkan minat belajar siswa serta memperluas jangkauan penyampaian nilai-nilai keagamaan. Lebih dari itu, integrasi teknologi dalam pendidikan agama memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih personal dan fleksibel. Siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, serta belajar sesuai dengan gaya dan kecepatan masing-masing. Guru berperan sebagai fasilitator yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membimbing, mengarahkan, dan menjadi teladan dalam penggunaan teknologi yang bijak dan bertanggung jawab. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai religius (Mohamad Diyan Romadoni, Achmat Mubarak, Muhammad Nur Hadi 2025)

Pendekatan ini menegaskan bahwa pendidikan agama tidak harus tertinggal dalam menghadapi perkembangan zaman. Sebaliknya, pendidikan agama dapat berjalan seiring dengan arus modernisasi tanpa kehilangan esensi dan ruhnya. Nilai-nilai spiritual tetap menjadi inti, sementara metode dan media pembelajaran terus berkembang mengikuti kebutuhan zaman. Hal ini menunjukkan bahwa tradisi dan inovasi bukanlah dua hal yang saling bertentangan, melainkan dapat saling melengkapi dalam menciptakan sistem pendidikan yang holistik. Pada akhirnya, tujuan utama dari pendekatan ini adalah melahirkan generasi yang tidak hanya cakap secara intelektual dan adaptif terhadap perubahan, tetapi juga memiliki kedalaman spiritual dan kematangan emosional. Generasi yang diharapkan adalah mereka yang mampu memanfaatkan teknologi secara bijak, memiliki kemampuan berpikir kritis, serta tetap berpegang teguh pada nilai-nilai keimanan dan moralitas. Mereka

tidak hanya menjadi individu yang sukses secara pribadi, tetapi juga mampu memberikan kontribusi positif bagi masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, pendidikan agama yang inovatif dan berbasis nilai memiliki peran strategis dalam membentuk manusia yang seimbang antara kecerdasan intelektual, kekuatan spiritual, dan keluhuran akhlak. Keseimbangan inilah yang menjadi fondasi bagi terciptanya kehidupan yang harmonis, baik dalam lingkup individu maupun sosial, serta menjadi bekal penting dalam menghadapi tantangan global di masa depan. (Mohamad Diyan Romadoni, Achmat Mubarak, Muhammad Nur Hadi 2025)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD N Tarikolot 04 berjalan secara sistematis melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan penutup pembelajaran. Ketiga tahapan tersebut dirancang dan dilaksanakan secara terstruktur sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar, terarah, serta mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Lebih jauh, temuan penelitian ini menunjukkan adanya implikasi yang signifikan terhadap peningkatan motivasi dan interaksi siswa. Sebelum penerapan gamifikasi Quizizz, pembelajaran Pendidikan Agama Islam cenderung berlangsung secara konvensional, sehingga berdampak pada rendahnya minat, semangat, dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Namun, setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis gamifikasi, terjadi perubahan yang cukup mencolok, di mana siswa menunjukkan peningkatan antusiasme, keterlibatan, serta interaksi yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hasil uji kredibilitas melalui evaluasi lisan semakin menguatkan temuan tersebut, yang menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengalami peningkatan motivasi, tetapi juga mampu memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukatif yang efektif dalam mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa gamifikasi Quizizz memiliki kontribusi yang nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam aspek motivasi dan interaksi siswa. Pendekatan ini sekaligus menjadi alternatif inovatif yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran di era digital, guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldi. 2024. "Juragan Jurnal Ragam Pengabdian." Peran Pidato Islam Dalam Penguatan Pendidikan Agama Islam: Membangun Karakter Generasi Berakhlak Mulia.
- Anggun Yuliana Sephia Ningrum, Anang Sudigdo. 2025. "No Title." Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Negeri Golo Yogyakarta 11: 14.
- Ansori, Manual. 2022. "No Title." . . IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI GAMIFIKASI QUIZIZZ.
- Creswell, John W. Creswell & J. David. 2017. Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches.
- Dewi. 2021. "Jurnal Basicedu,." Menumbuhkan Karakter Siswa Melalui Pemanfaatan Literasi Digital.
- Dharta & Kuswarno. 2012. No Title.
- Dr. Izzah, M. P. 2024. No Title. 1.
- Dwi Rita Nova & Widiastuti. 2019. "Comm-Edu (Community Education Journal)." Pembentukan

- Karakter Mandiri Anak Melalui Kegiatan Naik Transportasi Umum.
- Faradina et al. 2025. "Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan." Pengalaman Peserta Didik Fase B Dalam Memahami Konsep Melalui Gamifikasi Digital.
- Hidayah. 2022. No Title.
- Huberman, Matthew B. Miles & A. Michael. 2003. Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook.
- Kurniawan et al. 2021. No Title.
- Mardiah & Syarifudin. 2019. "Jurnal Pendidikan Dan Konseling." Model-Model Evaluasi Pendidikan.
- Marhardi. 2023. No Title. no. 1.
- Miftakhu. 2019. No Title.
- Mohamad Diyan Romadoni, Achmat Mubarak, Muhammad Nur Hadi, M. Jamhuri. 2025. Mplementasi Media Pembelajaran Gamifikasi Quizizz Pada Materi Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Interaksi Siswadi SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan. 2.
- Muchson et al. 2022. No Title.
- Muhammad Zulfi Amin. n.d. No Title.
- Nurrita. 2018. No Title.
- Oktrigana Wirian. 2017. No Title.
- Rahmawati dkk. n.d. "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Negeri Golo Yogyakarta." 2022, 14.
- Risyda Aini Khoerunnisa, N. Fathurrohman, Zaenal Arifin. 2021. "No Title." Trategi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam 2: 1.
- Rosyid, Zaiful. 2020. No Title. 26.
- setiawan. 2020. "No Title." Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Negeri Golo Yogyakarta, 14.
- Siti Metha Nur'ula Khairiyah, Dea Asri Pujiasti. 2026. "PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR." Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 11 (2548–6950): 13.
- Suryati. 2023. No Title.
- Yudi basuki and Yeni Hidayani. 2019. No Title. 18.