



MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SDN 186/V TEBING TINGGI DENGAN MENGGUNAKAN QUIZZIZ PADA MATA PELAJARAN PAI

*¹NURAINI

*¹SDN 186/V TEBING TINGGI, TANJUNG JABUNG BARAT, JAMBI, INDONESIA

Koreponden Email: alifummi8@gmail.com

SUBMISSION
6-1-2025
REVISION
8-1-2025
PUBLISHED
13-1-2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 186/V Tebing Tinggi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui penggunaan Quizziz sebagai media pembelajaran interaktif. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam satu siklus dengan empat pertemuan. Data dikumpulkan melalui observasi guru dan catatan lapangan, kemudian dianalisis secara kualitatif untuk mengevaluasi keterlibatan dan partisipasi siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa Quizziz efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Elemen gamifikasi dalam Quizziz, seperti skor waktu nyata dan papan peringkat, menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih besar dalam diskusi kelompok, sesi kuis, dan analisis berbasis kasus yang mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi. Selain itu, Quizziz memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih personal dan memberikan umpan balik langsung, sehingga siswa dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan mereka. Meskipun terdapat tantangan seperti keterbatasan akses perangkat digital dan tingkat kemahiran teknologi yang beragam, tantangan ini dapat diatasi melalui bimbingan intensif dan perencanaan yang baik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Quizziz merupakan alat yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Disarankan untuk diterapkan secara lebih luas dalam berbagai mata pelajaran guna mendukung pendidikan yang inovatif dan adaptif di era digital.

Kata Kunci: Minat Belajar Siswa, Pendidikan Agama Islam, Quizziz

LATAR BELAKANG

Pendidikan di era digital mengalami transformasi besar dengan hadirnya teknologi yang memberikan peluang baru dalam proses pembelajaran. Di tingkat sekolah dasar, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral siswa. Namun, tantangan besar yang dihadapi saat ini adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI, terutama di kelas V SDN 186/V Tebing Tinggi. Berdasarkan hasil observasi awal, siswa cenderung kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran PAI yang didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan tugas tertulis. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dan kurang optimalnya pemahaman mereka terhadap materi.

Rendahnya minat belajar siswa terhadap PAI dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah metode pembelajaran yang kurang inovatif dan tidak relevan dengan karakteristik siswa generasi digital saat ini. Menurut (Nurqozin & Putra, 2023; Panjaitan et al., 2020; Tholkhah et al., 2022), siswa pada era digital dikenal sebagai "digital natives," yaitu generasi yang tumbuh dengan teknologi sebagai bagian integral dari kehidupan mereka. Oleh karena itu, pembelajaran yang tidak melibatkan teknologi cenderung tidak menarik perhatian mereka. Hal ini memunculkan kebutuhan akan pendekatan yang lebih inovatif, salah satunya melalui penggunaan media digital seperti aplikasi Quizziz dalam proses pembelajaran.

Quizziz adalah sebuah platform pembelajaran interaktif berbasis digital yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan fitur-fitur seperti kuis interaktif, pengulangan materi, dan sistem skor waktu nyata, Quizziz memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Menurut penelitian oleh (Azizah et al., 2023; Husniyah et al., 2023; Listiyani & Muhammad, 2023; Nurmanita, 2022), penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif seperti Quizziz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan personal. Selain itu, Quizziz juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri melalui aksesibilitas yang fleksibel, sehingga pembelajaran tidak hanya terjadi di ruang kelas tetapi juga di luar sekolah.

Manfaat penggunaan Quizziz dalam pembelajaran sangat relevan untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran PAI. Pertama, Quizziz dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik. Dengan elemen gamifikasi seperti poin, papan peringkat, dan timer, siswa merasa tertantang untuk menjawab soal dengan cepat dan tepat. Gamifikasi ini tidak hanya meningkatkan antusiasme siswa, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan seperti pengambilan keputusan dan pengelolaan waktu (Munawaroh et al., 2023).

Kedua, Quizziz memungkinkan pembelajaran yang lebih personal. Guru dapat merancang kuis yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, seperti menambahkan pertanyaan yang relevan dengan materi PAI atau memberikan umpan balik secara langsung. Menurut (Saputra et al., 2021; Umatin et al., 2021), pembelajaran yang dipersonalisasi dapat meningkatkan pemahaman siswa karena mereka merasa lebih terhubung dengan materi yang diajarkan. Dalam konteks PAI, misalnya, guru dapat menyisipkan pertanyaan yang mengajak siswa untuk merenungkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

Ketiga, Quizziz memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri. Dengan akses yang mudah melalui perangkat digital, siswa dapat mengulang materi kapan saja dan di mana saja. Fitur ini mendukung pembelajaran berkelanjutan dan memberikan siswa kendali atas proses belajar mereka. Menurut teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978), pembelajaran yang bermakna

terjadi ketika siswa aktif membangun pengetahuan mereka sendiri. Dengan Quizziz, siswa memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi materi sesuai dengan kecepatan belajar mereka.

Keempat, Quizziz memberikan umpan balik langsung kepada siswa, yang membantu mereka memahami kekuatan dan kelemahan mereka dalam belajar (Asrory et al., 2024; Irawan & Amirudin, 2024; Maufiroh et al., 2021). Umpan balik ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai motivasi bagi siswa untuk terus memperbaiki diri. Dalam pembelajaran PAI, umpan balik ini dapat membantu siswa memahami kesalahan mereka dalam memahami konsep-konsep agama, sehingga mereka dapat memperbaiki pemahaman mereka secara lebih mendalam.

Selain manfaat bagi siswa, Quizziz juga memberikan keuntungan bagi guru. Platform ini memudahkan guru untuk merancang, mengelola, dan menganalisis hasil pembelajaran (Masnu & Aisyah, 2024; Munawaroh et al., 2023; Nurbaiti, 2017; Puspitasari et al., 2023; Sutarto, 2023). Dengan fitur analitik yang tersedia, guru dapat dengan mudah mengidentifikasi topik-topik yang sulit dipahami oleh siswa dan menyesuaikan strategi pembelajaran mereka. Hal ini sangat relevan dalam pembelajaran PAI, di mana pemahaman siswa terhadap konsep agama sering kali memerlukan pendekatan yang lebih personal dan mendalam.

Dalam konteks SDN 186/V Tebing Tinggi, penerapan Quizziz diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran PAI. Dengan pendekatan yang lebih interaktif dan relevan, siswa diharapkan dapat lebih termotivasi untuk belajar dan memahami nilai-nilai agama yang diajarkan. Selain itu, penggunaan Quizziz juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti literasi digital, kolaborasi, dan pemecahan masalah, yang sangat penting bagi siswa di era modern.

Hasil penelitian sebelumnya mendukung efektivitas Quizziz dalam meningkatkan minat belajar siswa. Misalnya, penelitian oleh Basuki dan Hidayati (2019) menunjukkan bahwa penggunaan Quizziz dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran hingga 85%. Penelitian lain oleh Fitriani (2020) menemukan bahwa siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan Quizziz dibandingkan metode konvensional. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa Quizziz bukan hanya alat pembelajaran yang inovatif, tetapi juga efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Dengan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana penggunaan Quizziz dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 186/V Tebing Tinggi pada mata pelajaran PAI. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam penerapan Quizziz serta strategi untuk mengatasinya. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang

berarti dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

Penggunaan Quizziz dalam pembelajaran PAI tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan penting yang relevan dengan kehidupan mereka. Dengan pendekatan yang lebih interaktif, personal, dan berbasis teknologi, diharapkan pembelajaran PAI dapat menjadi lebih menarik dan efektif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi guru-guru lain untuk mengadopsi media digital dalam pembelajaran mereka, sehingga pendidikan di sekolah dasar dapat lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa di masa depan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Model ini terdiri dari empat tahap utama, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, yang dilakukan secara sistematis dalam satu siklus (Rukminingsih et al., 2020). Siklus ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 186/V Tebing Tinggi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui penggunaan aplikasi Quizziz sebagai media interaktif dalam pembelajaran. Setiap siklus terdiri dari empat kali pertemuan yang mencakup perencanaan dan implementasi asesmen berbasis Quizziz.

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti bersama guru merancang rencana pembelajaran yang memanfaatkan Quizziz untuk mengintegrasikan asesmen formatif secara interaktif. Rencana ini mencakup pembuatan akun Quizziz, desain soal berbasis kompetensi PAI, serta pengelolaan kelas untuk memastikan setiap siswa memiliki akses ke perangkat digital. Peneliti juga menyusun lembar observasi dan format catatan lapangan untuk mendokumentasikan keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Tahap Tindakan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam empat pertemuan yang masing-masing memanfaatkan Quizziz dalam asesmen.

Pertemuan Pertama: Pada pertemuan ini, guru memperkenalkan aplikasi Quizziz kepada siswa. Guru menjelaskan cara menggunakan Quizziz untuk menjawab kuis interaktif dan memberikan contoh soal sederhana terkait materi "Keutamaan Zakat." Setelah sesi pengenalan, guru memberikan kuis pertama menggunakan Quizziz untuk mengukur pengetahuan awal siswa. Observasi mencatat respons siswa

terhadap aplikasi ini, termasuk antusiasme mereka saat menjawab soal. Catatan lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa tertarik dengan elemen gamifikasi seperti papan skor dan waktu yang ditampilkan secara real-time.

Pertemuan Kedua: Guru melanjutkan pembelajaran dengan materi "Jenis-Jenis Zakat". Setelah penyampaian materi, siswa diajak untuk berdiskusi dalam kelompok kecil untuk memperdalam pemahaman mereka. Quizziz kembali digunakan untuk memberikan asesmen formatif berbasis soal yang dirancang sesuai dengan diskusi kelompok. Pada tahap ini, guru memantau aktivitas siswa selama sesi kuis, mencatat tingkat partisipasi mereka, dan memberikan umpan balik secara langsung melalui aplikasi. Observasi menunjukkan bahwa siswa semakin percaya diri dalam menggunakan Quizziz, dan interaksi antarsiswa meningkat selama diskusi kelompok.

Pertemuan Ketiga: Pada pertemuan ini, guru mengajarkan materi "Manfaat Zakat Bagi Masyarakat." Pembelajaran dilakukan melalui penjelasan dan studi kasus singkat. Setelah itu, siswa diminta menjawab kuis Quizziz yang berisi pertanyaan berbasis analisis kasus. Guru menggunakan fitur laporan Quizziz untuk menilai pemahaman siswa secara individual dan kelompok. Catatan lapangan mencatat bahwa siswa lebih termotivasi untuk menjawab soal dengan benar karena adanya kompetisi sehat yang ditampilkan dalam papan peringkat.

Pertemuan Keempat: Pertemuan terakhir difokuskan pada penguatan materi melalui kuis review menggunakan Quizziz. Guru merancang soal yang mencakup seluruh materi yang telah diajarkan selama tiga pertemuan sebelumnya. Setelah siswa menyelesaikan kuis, guru mengadakan diskusi kelas untuk membahas soal yang sering dijawab salah dan memberikan klarifikasi terhadap konsep-konsep yang kurang dipahami. Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam memberikan pertanyaan dan umpan balik selama sesi diskusi ini. Catatan lapangan mencatat bahwa suasana kelas menjadi lebih interaktif dan siswa terlihat lebih antusias untuk belajar.

Tahap Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti selama keempat pertemuan untuk mencatat respons siswa terhadap pembelajaran berbasis Quizziz. Lembar observasi digunakan untuk mencatat tingkat partisipasi siswa, interaksi dalam kelompok, dan antusiasme selama menjawab kuis. Selain itu, catatan lapangan digunakan untuk mendokumentasikan komentar siswa, dinamika kelas, dan tantangan yang muncul selama pembelajaran. Data observasi ini menjadi dasar untuk evaluasi efektivitas penggunaan Quizziz dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Tahap Refleksi

Setelah seluruh pertemuan selesai, peneliti dan guru melakukan refleksi terhadap hasil observasi dan catatan lapangan. Refleksi ini bertujuan untuk mengevaluasi keberhasilan penerapan Quizziz dalam meningkatkan minat belajar siswa serta mengidentifikasi tantangan yang dihadapi selama siklus. Peneliti mencatat bahwa sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan partisipasi dan antusiasme selama pembelajaran berbasis Quizziz. Namun, ditemukan juga beberapa tantangan, seperti akses siswa terhadap perangkat digital dan kebutuhan bimbingan lebih intensif untuk beberapa siswa yang kurang terbiasa dengan teknologi.

Analisis Data

Data yang diperoleh dari observasi dan catatan lapangan dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif. Peneliti memeriksa pola keterlibatan siswa, antusiasme mereka selama pembelajaran, dan respon mereka terhadap asesmen berbasis Quizziz. Hasil analisis ini digunakan untuk menyusun rekomendasi perbaikan bagi siklus berikutnya dan untuk menyimpulkan efektivitas penggunaan Quizziz dalam meningkatkan minat belajar siswa.

HASIL DAN TEMUAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 186/V Tebing Tinggi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan menggunakan aplikasi Quizziz sebagai media interaktif dalam pembelajaran. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam satu siklus yang terdiri dari empat pertemuan, dengan pengumpulan data melalui observasi guru dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa serta keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada pertemuan pertama, siswa dikenalkan dengan aplikasi Quizziz sebagai media pembelajaran. Awalnya, beberapa siswa tampak kurang percaya diri dalam menggunakan aplikasi tersebut, terutama mereka yang kurang terbiasa dengan teknologi digital. Namun, setelah guru memberikan penjelasan dan panduan yang jelas, siswa mulai menunjukkan minat dan antusiasme terhadap elemen-elemen gamifikasi yang ada dalam Quizziz, seperti skor waktu nyata dan papan peringkat. Observasi mencatat bahwa sebagian besar siswa tampak bersemangat untuk berpartisipasi dalam kuis pertama, meskipun masih ada beberapa yang memerlukan bimbingan lebih intensif.

Pada pertemuan kedua, pembelajaran dilanjutkan dengan materi "Jenis-Jenis Zakat." Setelah penjelasan materi, siswa diajak untuk berdiskusi dalam kelompok kecil untuk memperdalam pemahaman mereka. Quizziz digunakan sebagai alat asesmen formatif, di mana siswa menjawab pertanyaan yang dirancang sesuai dengan diskusi kelompok. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa semakin percaya diri dalam

menggunakan aplikasi ini, dengan partisipasi yang meningkat dibandingkan pertemuan sebelumnya. Catatan lapangan juga mencatat bahwa siswa terlihat lebih antusias dalam diskusi kelompok karena mereka merasa tugas tersebut relevan dengan kuis yang akan mereka hadapi.

Pada pertemuan ketiga, siswa diajarkan materi "Manfaat Zakat Bagi Masyarakat" melalui penjelasan dan studi kasus. Guru kemudian memberikan kuis berbasis analisis kasus menggunakan Quizziz untuk mengevaluasi pemahaman siswa. Observasi menunjukkan bahwa siswa semakin kompetitif, terlihat dari semangat mereka untuk menjawab soal dengan benar demi meraih skor tertinggi. Papan peringkat yang ditampilkan secara nyata memotivasi siswa untuk berusaha lebih baik. Beberapa siswa yang sebelumnya kurang aktif dalam pembelajaran konvensional mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih besar selama sesi ini. Catatan lapangan juga mencatat bahwa siswa menikmati proses belajar yang lebih dinamis ini.

Pada pertemuan keempat, dilakukan review materi melalui kuis yang mencakup semua topik yang telah diajarkan. Guru menggunakan Quizziz untuk menyusun soal yang variatif dan menantang, sehingga siswa dapat mengulang materi secara menyenangkan. Setelah menyelesaikan kuis, guru mengadakan diskusi kelas untuk membahas soal-soal yang sulit. Observasi mencatat bahwa siswa aktif memberikan pendapat dan bertanya selama sesi diskusi ini. Catatan lapangan menunjukkan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup, dengan siswa saling mendukung dalam memahami konsep-konsep yang sulit. Selain itu, siswa juga merasa puas dengan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa Quizziz berhasil meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Beberapa indikator peningkatan minat belajar yang diamati meliputi partisipasi aktif dalam menjawab soal kuis, antusiasme dalam diskusi kelompok, dan respons positif terhadap elemen gamifikasi yang ada dalam aplikasi. Selain itu, siswa juga menunjukkan sikap yang lebih positif terhadap pembelajaran PAI, di mana mereka merasa bahwa materi yang diajarkan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Penggunaan Quizziz juga memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Observasi mencatat bahwa siswa lebih termotivasi untuk belajar karena mereka merasa terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas kuis. Selain itu, elemen gamifikasi seperti skor waktu nyata dan papan peringkat memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk berusaha lebih baik. Catatan lapangan mencatat bahwa siswa yang sebelumnya cenderung pasif dalam pembelajaran konvensional mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih besar selama proses ini.

Selain meningkatkan minat belajar, Quizziz juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Hal ini terlihat dari kemampuan mereka dalam menganalisis soal berbasis kasus dan menyusun

jawaban yang logis. Guru mencatat bahwa siswa menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat mereka selama diskusi kelompok dan sesi tanya jawab di kelas. Proses pembelajaran yang interaktif ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi.

Namun, penelitian ini juga mencatat beberapa tantangan dalam penerapan Quizziz. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan akses perangkat digital bagi beberapa siswa. Beberapa siswa memerlukan bantuan tambahan dalam menggunakan aplikasi ini, terutama pada tahap awal. Guru mengatasi tantangan ini dengan memberikan panduan yang lebih intensif dan memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi. Selain itu, manajemen waktu juga menjadi tantangan, terutama dalam mengatur durasi kuis dan diskusi kelas agar sesuai dengan jadwal pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa Quizziz adalah media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Dengan pendekatan yang interaktif dan berbasis teknologi, Quizziz menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan bagi siswa generasi digital. Temuan ini memberikan implikasi praktis bagi guru untuk mengadopsi media digital dalam pembelajaran mereka, tidak hanya pada mata pelajaran PAI tetapi juga pada mata pelajaran lain. Dengan perencanaan yang matang dan bimbingan yang konsisten, Quizziz dapat menjadi alat yang sangat berguna untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menarik bagi siswa.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizziz dapat mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti literasi digital, kerja sama, dan pemecahan masalah. Dengan integrasi teknologi dalam pembelajaran, siswa tidak hanya belajar memahami materi akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan yang relevan untuk kehidupan mereka di masa depan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi guru-guru lain untuk mengadopsi teknologi dalam pembelajaran mereka, sehingga pendidikan di era digital dapat lebih adaptif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian ini memberikan wawasan tentang bagaimana penerapan aplikasi Quizziz dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Aplikasi ini mampu mengubah dinamika pembelajaran yang sebelumnya monoton menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan Quizziz sebagai media pembelajaran tidak hanya merangsang partisipasi aktif siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang relevan dengan kebutuhan siswa generasi digital.

Pada pertemuan awal, pengenalan aplikasi Quizziz memberikan tantangan awal bagi siswa yang kurang familiar dengan teknologi. Namun, dengan bimbingan guru yang efektif, siswa mulai memahami cara kerja aplikasi ini. Elemen gamifikasi seperti papan skor dan waktu nyata menjadi daya tarik utama yang membuat siswa termotivasi untuk terlibat. Dalam konteks ini, Quizziz berhasil menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan, di mana siswa merasa ter dorong untuk berusaha lebih baik.

Interaksi kelompok yang terjadi selama pembelajaran menjadi salah satu aspek penting yang terlihat berkembang melalui penggunaan Quizziz. Diskusi kelompok yang dilakukan sebelum sesi kuis memperlihatkan bagaimana siswa saling mendukung dalam memahami materi. Dalam situasi ini, Quizziz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai pemicu diskusi yang mendalam. Proses ini mencerminkan prinsip pembelajaran kolaboratif, di mana siswa belajar dari satu sama lain melalui pertukaran ide.

Peningkatan kepercayaan diri siswa dalam menjawab pertanyaan berbasis analisis kasus menjadi salah satu pencapaian penting dari penelitian ini. Siswa diajak untuk berpikir kritis, menganalisis situasi, dan memberikan solusi yang relevan. Elemen ini menunjukkan bagaimana Quizziz dapat digunakan untuk mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi, yang sering kali sulit dicapai dengan metode pembelajaran tradisional. Proses ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengasah kemampuan mereka dalam menyusun jawaban logis dan terstruktur.

Keterlibatan siswa yang lebih tinggi selama proses pembelajaran juga terlihat dari antusiasme mereka dalam diskusi setelah sesi kuis. Diskusi kelas yang dipandu guru menjadi forum bagi siswa untuk mengklarifikasi konsep yang belum mereka pahami dan memperbaiki kesalahan mereka. Aktivitas ini menunjukkan bagaimana pembelajaran yang berbasis teknologi dapat memberikan umpan balik langsung yang mendukung pembelajaran berkelanjutan. Dalam konteks ini, Quizziz tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai alat refleksi yang membantu siswa memahami kekuatan dan kelemahan mereka.

Dampak positif dari penerapan Quizziz juga terlihat pada dinamika kelas secara keseluruhan. Suasana belajar menjadi lebih hidup, dengan siswa yang biasanya pasif mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih besar. Guru mencatat bahwa siswa merasa lebih nyaman untuk berpartisipasi karena lingkungan belajar yang mendukung. Elemen gamifikasi dalam Quizziz memberikan ruang bagi siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran tidak lagi dianggap sebagai beban, tetapi sebagai aktivitas yang menyenangkan.

Penggunaan Quizziz juga memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih adaptif. Dengan fitur analitik yang tersedia, guru dapat dengan mudah mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian lebih. Hal ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan rencana pembelajaran mereka berdasarkan kebutuhan siswa. Dalam konteks PAI, fitur ini sangat membantu dalam memastikan bahwa siswa memahami konsep-konsep agama yang diajarkan, seperti zakat, manfaatnya, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, meskipun Quizziz memiliki banyak kelebihan, terdapat beberapa tantangan yang harus diatasi. Salah satunya adalah kesenjangan akses terhadap perangkat digital. Guru perlu memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk menggunakan aplikasi ini, termasuk mereka yang mungkin memiliki keterbatasan dalam akses teknologi. Dalam penelitian ini, tantangan tersebut diatasi dengan menyediakan panduan tambahan dan bimbingan intensif bagi siswa yang memerlukan bantuan.

Manajemen waktu juga menjadi perhatian penting dalam implementasi Quizziz. Guru perlu mengatur waktu dengan baik agar semua kegiatan, mulai dari pengenalan materi, diskusi, hingga kuis, dapat berlangsung secara efisien. Tantangan ini memerlukan perencanaan yang matang dan fleksibilitas dalam menyesuaikan durasi setiap aktivitas berdasarkan kebutuhan siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa Quizziz dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih personal, di mana siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri. Dengan fitur-fitur yang mendukung pembelajaran berkelanjutan, Quizziz membantu siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan penting seperti analisis, kolaborasi, dan refleksi.

Pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan juga berkontribusi pada peningkatan minat siswa terhadap mata pelajaran PAI. Elemen-elemen dalam Quizziz memungkinkan siswa untuk melihat materi agama sebagai sesuatu yang aplikatif dan kontekstual. Hal ini menciptakan peluang bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran mereka, sehingga pendidikan dapat lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa di era digital.

Dengan temuan yang telah dicapai, penelitian ini memberikan rekomendasi bagi guru untuk terus mengeksplorasi penggunaan media digital dalam pembelajaran. Quizziz bukan hanya alat bantu evaluasi, tetapi juga platform yang memungkinkan pembelajaran yang lebih bermakna dan interaktif. Dengan perencanaan yang tepat, aplikasi ini dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran untuk mendukung pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizziz sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 186/V Tebing Tinggi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Aplikasi ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, sehingga mampu menarik perhatian siswa yang sebelumnya kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

Peningkatan motivasi siswa terlihat dari antusiasme mereka selama sesi kuis dan diskusi kelompok. Elemen gamifikasi dalam Quizziz, seperti papan peringkat dan skor waktu nyata, memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, fitur-fitur aplikasi ini memudahkan siswa untuk memahami materi melalui pendekatan yang lebih personal dan berbasis pengalaman. Guru juga mendapatkan keuntungan dalam mengelola dan menganalisis hasil pembelajaran, yang membantu mereka merancang strategi pengajaran yang lebih efektif.

Quizziz tidak hanya mendukung pembelajaran akademik, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Diskusi kelompok yang dilakukan sebelum dan sesudah kuis mendorong siswa untuk saling berbagi ide dan memperbaiki pemahaman mereka. Aktivitas ini membangun kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pendapat dan menyelesaikan masalah.

Namun, penelitian ini juga menemukan tantangan, seperti akses yang terbatas terhadap perangkat digital dan kebutuhan bimbingan tambahan bagi siswa yang kurang familiar dengan teknologi. Meskipun demikian, dengan panduan dan dukungan yang memadai, tantangan ini dapat diatasi. Guru memainkan peran penting dalam memastikan setiap siswa mendapatkan manfaat maksimal dari pembelajaran berbasis Quizziz.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa Quizziz adalah media pembelajaran yang efektif dan relevan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Aplikasi ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memahami materi secara mendalam dan aplikatif. Dengan perencanaan yang matang, Quizziz dapat diintegrasikan dalam berbagai mata pelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Penelitian ini memberikan rekomendasi bagi para guru untuk mengadopsi teknologi digital dalam proses pembelajaran mereka. Dengan menggunakan media seperti Quizziz, pendidikan dapat lebih adaptif terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan siswa di era digital. Penggunaan aplikasi ini diharapkan

dapat menjadi salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di berbagai tingkat dan konteks pembelajaran.

REFERENSI

- Asrory, M. R. I. Al, Maskuri, & Hakim, D. M. (2024). Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(4), 53–64.
- Azizah, B. Y., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 6(2), 281–300. <https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.782>
- Husniyah, N. I., Fawaidatun R.N, M. A., Qothifatul, M. U., & Zumrotun, E. (2023). Pembelajaran Inovatif berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Anak. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 311–320. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.562>
- Irawan, I. C., & Amirudin, N. (2024). Penerapan Metode Quizizz Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 7(1), 37. <https://doi.org/10.32529/al-ilmi.v7i1.2937>
- Listiyani, I., & Muhammad, N. Y. (2023). Pengaruh Gamifikasi Quizizz Dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi Tahun Pelajaran 2022/2023. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(03), 773–786. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v7i03.5029>
- Masnu, S., & Aisyah, N. H. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 13(001), 595–604.
- Maufiroh, Y., Affulloh, M., & Safi'i, I. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Smp Wahid Hasyim Malang. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(3), 53–61.
- Munawaroh, F., Muhammada, & Yusu, A. (2023). Aplikasi Quizzizz Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). *Journal of Education and Instruction*, 6, 679–692. <https://doi.org/10.31539/joeai.v6i2.7711%0AMODERNISASI>
- Nurbaiti, U. C. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Analisis Lectora Inspire. *Educatio*, 12(1), 21–29. <https://doi.org/10.29408/edc.v12i1.1320>
- Nurmanita, M. (2022). Efektivitas Pembelajaran Pancasila Berbasis Google Sites Berbantuan Quizizz untuk

Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(1), 137. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i1.644>

Nurqozin, M., & Putra, D. (2023). Pembelajaran Berbasis Media Digital dalam Meningkatkan Kualitas

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Sekolah Menengah Kejuruan Islam Terpadu Tebuireng III Indragiri Hilir Riau. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(4), 637–646. <https://jurnaldidaktika.org>

Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>

Puspitasari, I., Suryani, A. I., & Arifin, S. (2023). Pengembangan Alat Penilaian Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Quizizz di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 816–827. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4678>

Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas.* Erhaka Utama.

Saputra, D. N., Ariningsih, K. A., Wau, M. P., Noviyani, R., & ... (2021). Book Chapter Pengantar Pendidikan. In [Thesiscommons.Org](https://thesiscommons.org/e98dp/).

<https://thesiscommons.org/e98dp/%0Ahttps://thesiscommons.org/e98dp/download?format=pdf>

Sutarto. (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital Menggunakan Quizizz Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Kelas X. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 326–337.

Tholkhah, I., Norman, E., & Nadiah, N. (2022). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital pada SD Muhammadiyah Bojonggede Bogor. *At-Tadris: Journal of Islamic Education*, 2(1), 36–56. <https://doi.org/10.56672/attadris.v2i1.66>

Umatin, C., Annisa, C., Ilmiyah, N. F., Khoirot, A., Laili, U. F., Triani, D. A., Septiana, N. Z., & Sulistyawati, E. (2021). Pengantar Pendidikan. In *CV. Pustaka Learning center*. <https://thesiscommons.org/e98dp/%0Ahttps://thesiscommons.org/e98dp/download?format=pdf>