

## Implementasi Media Pembelajaran Gamifikasi Quizizz Pada Materi Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Interaksi Siswa SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan

Mohamad Diyan Romadoni, Achmat Mubarak, Muhammad Nur Hadi, M. Jamhuri  
Fakultas Agama Islam, Universitas Yudharta Pasuruan.

Email: [diyanromadoni01@gmail.com](mailto:diyanromadoni01@gmail.com), [mubarak@yudharta.ac.id](mailto:mubarak@yudharta.ac.id), [nurbadi@yudharta.ac.id](mailto:nurbadi@yudharta.ac.id), [jamburi@yudharta.ac.id](mailto:jamburi@yudharta.ac.id)

### Abstract

Lack of teacher attention in implementing interesting learning methods can make students less enthusiastic about learning in class, especially in Islamic Religious Education subjects at Ar-Roudhoh Beji Pasuruan Vocational School. So it can also cause the learning atmosphere in the classroom to be less interactive and can cause students to lack the skills to think critically when learning in class. In this case, gamification plays a very important role in the development of Islamic Religious Education teaching materials. Therefore, the author wants to know more about the implementation of Quizizz Gamification Learning Media in Islamic Religious Education Materials in Increasing Student Motivation and Interaction (Case Study at Ar-Roudhoh Beji Pasuruan Vocational School). The aim of this research is to describe the implementation of Quizizz Gamification Learning Media in Islamic Religious Education Materials in Increasing Student Motivation and Interaction (Case Study at Ar-Roudhoh Beji Pasuruan Vocational School). The type of research used is qualitative descriptive research. Where the data obtained in this research is in the form of stories or processes in the use of techniques used in data collection in the form of observation, interviews and documentation. The results of implementing Quizizz Gamification Learning Media in Islamic Religious Education Materials are to foster a high sense of enthusiasm for learning so that the use of Quizizz gamification in Islamic Religious Education learning can increase student motivation and interaction at Ar-Roudhoh Beji Pasuruan Vocational School.

**Keyword:** *Implementation, Gamification, Quizizz, Interaction, Motivation*

### Abstrak

Kurangnya perhatian guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan. Sehingga hal tersebut juga dapat menyebabkan suasana pembelajaran di kelas menjadi kurang interaktif dan dapat menyebabkan siswa kurang memiliki keterampilan berpikir kritis saat belajar di kelas. Dalam hal ini, gamifikasi memegang peranan yang sangat penting dalam pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu, penulis ingin mengetahui lebih jauh tentang Implementasi Media Pembelajaran Quizizz Gamifikasi pada Materi Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi dan Interaksi Siswa (Studi Kasus di SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Implementasi Media Pembelajaran Quizizz Gamifikasi pada Materi Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi dan Interaksi Siswa (Studi Kasus di SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Dimana data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa cerita atau proses dalam penggunaan teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penerapan Media Pembelajaran Gamifikasi Quizizz pada Materi Pendidikan Agama Islam adalah menumbuhkan rasa semangat belajar yang tinggi sehingga penggunaan gamifikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan motivasi dan interaksi siswa di SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan. Kata Kunci: Implementasi, Gamifikasi, Quizizz, Motivasi, Interaksi

## Pendahuluan

Perkembangan dan pertumbuhan manusia. Jadi semua kondisi yang dihadapi dalam bentuk pengalaman belajar secara berlangsung dan bertempat di mana saja, kapan saja, adalah definisi dari pendidikan.(Saputra, 2024) Dan hal tersebut bila ditinjau dari aspek definisi pendidikan secara global merupakan pengertian pendidikan secara menyeluruh. Dalam arti luas sebuah pendidikan adalah kehidupan, bahwasannya pendidikan merupakan semua pengetahuan belajar yang menjadi sepanjang hidup dalam suatu tempat maupun situasi yang memberikan pengaruh positif dalam sebuah pertumbuhan setiap makhluk individu.(Kh & Mukhlis, 2017) Dalam setiap pembelajaran tidak pernah lepas dari bahan ajar yang akan disampaikan pada suatu proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan sebuah komponen yang berisi pesan dalam kurikulum yang harus disampaikan kepada siswa. Dalam komponen ini memiliki berbagai ragam bentuk pesan antara lain; konsep yang berbentuk fakta, konsep, prinsip atau kaidah, problema, konsedur dan sebagainya. Komponen pembelajaran berperan sebagai isi atau materi yang harus dikuasai siswa di dalam proses pembelajaran. Skop dan sekuen dari materi pembelajaran sudah di susun secara sistematis dalam struktur organisasi dalam kurikulum pendidikan maupun pelatihan.(Margono, 1994)

Bahan pembelajaran merupakan komponen isi pesan dalam kurikulum yang harus disampaikan kepada siswa. Komponen ini memiliki bentuk pesan yang beragam, ada yang berbentuk fakta, konsep, prinsip/kaidah, prosedur, problema, dan sebagainya.(Kamila, 2020) Komponen ini berperan sebagai isi atau materi yang harus dikuasai siswa dalam proses pembelajaran. Pendidikan tidak lepas juga dengan bahan ajar. Bahan ajar merupakan suatu hal yang bisa dikatakan sebagai materi pembelajaran atau suatu pembahasan. Peneliti melakukan observasi di SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan bahwasannya bahan ajar yang disampaikan di sana biasa menggunakan metode ceramah saat pembelajaran. Setelah dilakukannya observasi serta wawancara dengan pihak sekolah dan juga guru PAI di SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan, peneliti mengambil data yang ada yakni masih banyak siswa sering mengabaikan guru saat menyampaikan materi, Oleh karena itu peneliti ingin mengambil tema dalam penelitian ini yaitu pengembangan bahan ajar.

Salah satu upaya agar guru tetap menjaga perkembangan peserta didiknya guru bisa menggunakan sistem pembelajaran *e-learning*. E-learning merupakan salah satu contoh pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah proses pembelajaran dengan harapan tercapainya tujuan pembelajaran.(Jamhuri & Mufid, 2020) Salah satu e-learning yang cocok digunakan ialah Aplikasi Quizizz. Ansori et al., "Implementasi pembelajaran gamifikasi aplikasi quizizz, no. 1 (2022): 1–8, Gamifikasi Quizizz adalah webtool yang digunakan untuk pembelajaran interaktif. Skop dan sekuen materi pembelajaran telah tersusun secara sistematis dalam struktur organisasi kurikulum pendidikan dan pelatihan.(Kamila, 2020) Sifat materi kurikulum yang tersusun dalam silabus hanya bersifat pokok-pokok materi, maka untuk kelancaran dalam pelaksanaan pembelajaran, materi pembelajaran perlu dikembangkan terlebih dahulu dengan cara melengkapinya dalam bentuk bahan pembelajaran yang utuh. Pada saat pembelajaran akan dilaksanakan, hendaknya seorang tenaga pendidik yang profesional harus memahami karakteristik isi pesan pembelajaran yang akan disampaikan, agar tidak salah dalam memilih strategi pembelajarannya, interaksi pembelajaran, pengelolaan kelas, pemilihan bahan pembelajaran dan media pembelajaran, serta alat evaluasi yang akan digunakan.(Abdussyukur et al., 2023)

## Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kualitatif penelitian lapangan (*field research*), dimana penelitian kualitatif merupakan penelitian yang disebut dengan sebuah upaya untuk menjelaskan dalam arti menggambarkan sebuah fenomena atau sebuah peristiwa di dalam lapangan secara objektif. Dengan lanjutan penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. (Sugiono, 2017) Jenis penelitian deskriptif banyak menggunakan manfaat, yang terutama dalam rangka membuat sebuah perbaikan. Suatu penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan bertujuan untuk mengupas dan mengetahui proses, langkah-langkah, hambatan dan juga respon pada pembelajaran PAI di SMK Ar-Rodhoh Beji Pasuruan. (Hasanah & Sukmawan, 2021) Metode penelitian kualitatif adalah metode baru, hal tersebut dikarenakan popularitasnya belum lama, dinamakan metode postpositivistik karena berlandaskan pada sebuah filsafat yang disebut dengan postpositivisme. Metode penelitian kualitatif juga sering disebut metode penelitian naturalistic karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*); disebut juga dengan metode etnographi, dikarenakan pada awalnya metode ini lebih banyak untuk digunakan dalam bidang antropologi budaya; disebut juga dengan metode kualitatif, karena data yang telah terkumpul dan juga analisisnya lebih bersifat kualitatif. (Nurjadid et al., 2025)

Dalam menggunakan penelitian kuantitatif peneliti menggunakan instrument guna mengumpulkan data dengan kata lain mengukur status variable yang diteliti, sedangkan dalam penelitian kualitatif, peneliti menjadi instrument. Hal itu dikarenakan dalam penelitian kualitatif instrumennya adalah orang atau human instrument. Untuk menjadi instrumen, maka peneliti akan diharuskan untuk memiliki bekal teori dan juga wawasan yang luas, sehingga mampu bertanya, menganalisis, memotret dan mengkonstruksi obyek yang diteliti menjadi lebih jelas dan bermakna. Pada ruang lingkup penelitian, peneliti menggunakan bahan ajar Pendidikan Agama Islam berbasis gamifikasi quizizz sebagai objek penelitian. Mengingat peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, maka peneliti akan mendeskripsikan temuan penelitian pada hasil penelitian atau pembahasan. Dalam hal yang dijelaskan peneliti diatas dilakukan supaya dapat mengetahui bagaimanakah tahapan melakukan pembelajaran bahan ajar berbasis Gamifikasi Quizizz pada pembelajaran PAI, serta bagaimana pengembangan bahan ajar berbasis Gamifikasi Quizizz pada pembelajaran PAI di SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan. (Sugiyono, 2017)

Teknik yang dimaksud peneliti dalam pengumpulan data ini adalah cara-cara yang digunakan untuk memperoleh data yang dipergunakan sebagai penelitian. Agar memperoleh data yang lengkap dan benar dalam menjelaskan tentang implementasi media pembelajaran gamifikasi quizizz pada materi Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan motivasi dan interaksi siswa di SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan. Peneliti mengumpulkan data dari beberapa sumber yang diantaranya adalah data dari lapangan. Sumber data dari lapangan ini didapatkan dari Kepala Sekolah, Guru Mata Pelajaran dan siswa-siswi, serta dari pengamatan terhadap keadaan langsung yang benar-benar terjadi di SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participant observation*), wawancara mendalam (*in depth interview*) dan dokumentasi. Berbagai macam teknik pengumpulan data yang ada secara umum terdiri dari empat macam teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan triangulasi/gabungan.

## 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. (Suryati et al., 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 lainnya 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. (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. (Dewi et al., 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 perabaan 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 et al., 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. (Ansori et al., 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 SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan**

Pada bagian pembahasan ini, peneliti secara mendalam memfokuskan kajian pada implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi *Quizizz* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan. 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 et al., 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.

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.

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.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan 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**

Abdussuyukur, A., Mursyidi, M., Nicolas, D. G., Syarfuni, S., & Mufliah, S. (2023). Learning Process for Islamic Religious Education Based on Minimum Service Standards for Education. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 4(3), 458–472. <https://doi.org/10.31538/tijie.v4i3.536>

- Aldi, M. (2024). Peran Pidato Islam dalam Penguatan Pendidikan Agama Islam : Membangun Karakter Generasi Berakhlak Mulia. *Juragan Jurnal Ragam Pengabdian*, 1(3), 293–303.
- Ansori, Manual, U., Brämwig, K., Ploner, F., Martel, A., Bauernhofer, T., Hilbe, W., Kühr, T., Leitgeb, C., Mlineritsch, B., Petzer, A., Seebacher, V., Stöger, H., Girschikofsky, M., Hochreiner, G., Ressler, S., Romeder, F., Wöll, E., Brodowicz, T., ... Baker, D. (2022). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI GAMIFIKASI QUIZIZZ. *Science*, 7(1), 1–8.
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>
- Dharta, F. Y., & Kuswarno, E. (2012). Komunikasi Tuan Guru Sebagai Motivator Di Pesantren. *Sosiohumaniora*, 14(1), 66–76. <https://jurnal.unpad.ac.id/sosiohumaniora/article/view/5479/2841>
- Dwi Rita Nova, D., & Widiastuti, N. (2019). Pembentukan Karakter Mandiri Anak Melalui Kegiatan Naik Transportasi Umum. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 2(2), 113. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v2i2.2515>
- Faradina, N. R., Fauziyyah, A., Mutmainah, I., Zahra, A. A., & Riyadi, A. R. (2025). Pengalaman Peserta Didik Fase B Dalam Memahami Konsep Melalui Gamifikasi Digital. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 866–874.
- Hasanah, H., & Sukmawan, S. (2021). Berbingkai Kemajemukan Budaya, Bersukma Desakalapatra: Selidik Etnografi atas Tradisi Tengger. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4(1), 79–90. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v4i1.102>
- Hidayah, U. N. (2022). Interaksi Edukatif Antara Guru Dan Peserta Didik Dalam Kitab Ta’lim Al-Muta’allim Dan Implikasinya Di Era Disrupsi Upik [Universitas Islam Sultan Agung Semarang]. In <http://repository.unissula.ac.id/27772/> (Vol. 33, Issue 1). <http://repository.unissula.ac.id/27772/>
- Jamhuri, & Mufid, M. A. (2020). Anjuran Menikah Perspektif Quraish Shihab dalam Tafsir al Misbah QS. an Nur:32. *Mafhum*, 5(2), 35–37. <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/mafhum/article/view/4440/2624>
- Kamila, A. (2020). Peran Perempuan Sebagai Garda Terdepan Dalam Keluarga Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Ditengah Pandemi Covid 19. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 1(2), 79.
- Kh, E. F. F., & Mukhlis, G. N. (2017). Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini Menurut Q.S. Lukman : 13 – 19. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3a), 42–51. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/pedagogi.v3i3a.1032>
- Kurniawan, Y. I., Paramesvari, D. P., & Purnomo, W. H. (2021). Game Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 1(1), 57–66. <https://doi.org/10.54082/jupin.6>
- Mardiah, M., & Syarifudin, S. (2019). Model-Model Evaluasi Pendidikan. *MITRA ASH-SHIBYAN: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(1), 38–50. <https://doi.org/10.46963/mash.v2i1.24>
- Margono, S. (1994). *Integrated Quality Management and Quality Higher Education*. Pustaka Siswa.
- Miftakhu, A. (2019). Implementasi Nilai-Nilai Multikulturalisme. *Jurnal Risalah*, 5(1), 1–18. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3550530>
- Muchson, M., Santoso, A., Kusumaningrum, I. K., & Rokhim, D. A. (2022). *Aksiologiya : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Program Pembinaan Intensif Guru Pembina dan Siswa Ekstrakurikuler KIR di SMP / MTs Kabupaten Malang Berbasis Hasil Penelitian Universitas Negeri Malang Indonesia telah berpartisipasi dalam tes PISA pada ta. 6(2), 228–237. http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Aksiologiya/article/view/4623/4954*
- Nurjadid, E. F., Ruslan, & Nasaruddin. (2025). Analisis Implementasi Ideologi Kurikulum

- Pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap Perkembangan Kognitif , Afektif , dan Psikomotor Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5, 1054–1065. <https://www.jurnal.bimaberilmu.com/index.php/jppi/article/view/1309/725>
- Oktrigana Wirian. (2017). Kewajiban Belajar dalam Hadis Rasulullah Saw. *Sabilarrasyad*, II(02), 120–137.
- Saputra, F. (2024). Pembinaan Karakter Mahasiswa Melalui Pendidikan Agama Islam di Era Digital. *WATHAN: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 176–188. <https://jurnal.fanshurinstitute.org/index.php/wathan%7C176>
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan RD*. Alfabetha.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suryati, L., Nizwardi Jalinus, Rizal Abdullah, & Sri Rahmadhani. (2023). Dampak Penerapan Kurikulum Merdeka dalam Prespektif Filsafat Konstruktivisme pada Pendidikan Vokasi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(2), 197. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i2.57408>