
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, mubarak@yudharta.ac.id, nurhadi@yudharta.ac.id, jamhuri@yudharta.ac.id*

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 Gamification 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 Gamification 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 dan Interaksi

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: *Implementasi, Gamifikasi Quizizz, Motivasi dan 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 quizz 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)

Kehadiran peneliti dalam penelitian juga sebagai instrumen kunci yang mempunyai peran sebagai pengamat non partisipan, dimana peneliti ini turun dengan langsung kelapangan dengan tidak melibatkan diri secara langsung dalam kehidupan obyek penelitian. Dalam penelitian ini, karena masalah yang dibawa oleh peneliti masih bersifat sementara dan juga dapat dilihat dari hal tersebut, maka dalam mengumpulkan data peneliti berusaha guna menciptakan hubungan yang baik antara pemberi informasi yang menjadi sumber data dengan tujuan data-data yang telah diperoleh memang benar validnya. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian yaitu mendapatkan data tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti dengan tujuan mengumpulkan data.(Barnawi dan M. Arifin, 2015)

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.

Dalam rangka peneliti mengumpulkan data dari lapangan penelitian, maka penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut: Nasution (1998) menyatakan bahwa, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu pengetahuan.(Sugiyono., 2019). Jadi dapat peneliti simpulkan bahwasannya observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati maupun hal-hal yang akan diteliti. Pengamatan ini ditujukan supaya penulis dapat melihat dan mengetahui kenyataan yang terjadi di setiap obyek penelitian yang sedang diteliti, yaitu dengan melihat serta mengamati apa yang terjadi pada pembelajaran PAI berbasis Gamifikasi Quizizz di SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan. Dan peneliti juga mencari informasi-informasi dalam kegiatan proses belajar mengajar tentang bagaimana pengembangan bahan ajar berbasis Gamifikasi Quizizz pada pembelajaran PAI di SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan. Esterberg (2002) mendefinisikan wawancara sebagai berikut. “*a meeting of two persons to exchange information and idea through question and responses, resulting in communication and joint construction of meaning about a particular topic*”.

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara merupakan dialog yang dilakukan oleh pewawancara dengan tujuan memperoleh informasi dari terwawancara untuk memperoleh data dan keterangan tentang persoalan yang diteliti. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga jika peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.

Teknik pengumpulan data ini didasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau *self-report*, atau setidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi. Dan melalui wawancara peneliti mendapatkan data tentang permasalahan yang terjadi pada pembelajaran. (Sugiono, 2011). Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara secara individual terhadap guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan, dengan tujuan mendapatkan informasi terkait dengan pembelajaran PAI berbasis Gamifikasi Quizizz di SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan. Tidak kalah penting dari teknik-teknik yang lain, dokumentasi merupakan teknik yang digunakan peneliti dengan cara mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Dokumentasi dapat diambil dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar, atau karya seseorang. Suharismi Arikunto, PROSEDUR PENELITIAN (JAKARTA: Perpustakaan Nasional RI: Katalog Dalam Terbitan, 2010), hal 274. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah terjadi. Untuk memperoleh data-data mengenai profil sekolah dan data seperti bentuk RPP dari guru Pendidikan Agama Islam di SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan, maka diperlukan dengan menggunakan dokumentasi ini. Dokumentasi dapat berupa foto maupun video pada saat pembelajaran PAI yang sedang dilakukan. Dari dokumentasi tersebut diharapkan dapat mengetahui bagaimana pembelajaran berbasis Gamifikasi Quizizz dalam pembelajaran PAI dan bagaimana perkembangan bahan ajar PAI berbasis Gamifikasi Quizizz di SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan.

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 pembahasan ini peneliti membahas tentang bagaimana fokus pertama dalam penelitian ini yakni implementasi media pembelajaran gamifikasi quizizz pada materi Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan motivasi dan interaksi siswa di SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan yakni menggunakan tiga tahapan, antara lain. Persiapan pembelajaran menggunakan gamifikasi quizizz yang digunakan peneliti di SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan telah dipersiapkan peneliti untuk melaksanakan pembelajaran yang interaktif dan terencana dengan tujuan pembelajaran bisa berjalan dengan sistematis dan mengikuti aturan-aturan yang telah ditetapkan oleh sekolah. Sama halnya dengan menyusun RPP yang sudah disesuaikan dengan kurikulum sekolah. Guru menyusun RPP berdasarkan kompetensi dasar (KD) supaya siswa dapat menerapkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang selalu disertai dengan indikator pembelajaran, adapapun beberapa indikator pembelajaran yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan makna beriman kepada utusan Allah SWT
2. Menyebutkan nama dan jumlah nama-nama utusan Allah SWT
3. Menjelaskan sifat-sifat utusan Allah SWT
4. Menjelaskan tugas-tugas Allah SWT
5. Menjelaskan hikmah beriman kepada utusan Allah SWT
 - a. Tahap Penyampaian (Kegiatan Inti)

Awal pembelajaran dikelas dimulai dengan mengucapkan salam dan dilanjut dengan berdoa sebagai sugestif bagi siswa yang diberikan oleh guru. Selanjutnya guru melakukan pengecekan kehadiran siswa dan melakukan berbagai percakapan seperti menanya kabar sampai anak-anak atau siswa benar-benar siap untuk menerima materi yang akan disampaikan guru. Selanjutnya, setelah semua siswa terkondisikan, kemudian guru sedikit menjelaskan kepada semua siswa sebuah sub materi yang akan di pelajari hari ini yakni bab tentang beriman kepada utusan Allah SWT. Setelah itu guru memberikan beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang akan di pelajari pada hari ini yakni tentang beriman kepada utusan Allah SWT kepada semua siswa di kelas yakni dengan menggunakan gamifikasi *quizizz*. (Ansori et al., 2022)

b. Tahap Akhir Pembelajaran

Di tahap ini pendidik memberikan tambahan ulasan kepada siswa di kelas mengenai proses pembelajaran yang sudah terlaksana. Setelah itu pendidik bertanya kepada siswa apakah sudah faham dengan materi-materi atau bab tentang Akhlaqul Karimah pada pertemuan kali ini. Di saat pembelajaran sudah dirasa cukup dan siswa nampak sudah memahami materi pembelajaran, baru setelah itu pendidik menutup pembelajaran dengan do'a dan diakhiri dengan salam. (Maullasari, 2018)

D. Implikasi dari Implementasi Media Pembelajaran Gamifikasi Quizizz pada Materi PAI di SMK Ar-Roudhoh Beji

6. Gamifikasi Quizizz dalam Pembelajaran

Pengambilan data yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui sejauh mana pengembangan bahan ajar PAI berbaiss gamifikasi quizizz dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa di SMK Ar-Roudhoh Beji dengan cara wawancara kepada beberapa siswa dan juga uji credibility atau biasa disebut dengan uji kredibilitas yang dilakukan kepada kelas XI MM di SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan.

E. Motivasi dan Interaksi Siswa

1. Motivasi dan interaksi siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran gamifikasi quizizz pada materi PAI di SMK Ar-Roudhoh Beji

Setelah penulis melakukan penelitian di SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan, bahwasannya motivasi dan interaksi siswa kelas XI di SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dikatakan rendah. Sebagian besar diantara siswa-siswi kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam, hal ini dapat disimpulkan karena beberapa hal. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yakni bapak Masrodhi S.PdI, bahwasannya:

“Kurangnya semangat siswa dalam kelangsungan pembelajaran itu bisa disimpulkan karena sudah bosan dengan metode pembelajaran yang digunakan guru hanya itu-itu saja. Sehingga tidak hanya mengurangi semangat siswa saja, metode yang kurang menarik juga dapat membuat siswa itu menjadi malas berpikir”. (Wawancara Dengan Bapak Masrodhi, S.PdI Selaku Guru Mata Pelajaran PAI, Pada Tanggal 26 Januari, 2024, n.d.)

Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Islam di SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan, peneliti dapat menyimpulkan untuk meningkatkan motivasi dan interaksi siswa, guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Dengan begitu metode tersebut dapat mendukung siswa untuk semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas serta dapat membuat siswa lebih kreatif dalam mengembangkan pikirannya.

2. Motivasi dan interaksi siswa sesudah diterapkannya media pembelajaran gamifikasi quizizz pada materi PAI di SMK Ar-Roudhoh Beji

Pada observasi atau penelitian yang berikutnya peneliti melakukan pemberian soal dalam bentuk tes lisan pada materi beriman kepada utusan Allah SWT pada pembelajaran Pendidikan

Agama Islam kepada siswa kelas XI MM SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan. Tes lisan ini dilaksanakan sesudah diterapkannya pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis gamifikasi quizizz pada kelas XII MM di SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan. Adapun materi yang dilakukan pada tes lisan ini adalah materi sebelumnya yaitu beriman kepada utusan Allah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Tes lisan yang dilakukan pendidik terhadap siswa adalah indikator yang telah ditentukan sebelumnya oleh pihak sekolah, yakni meliputi:

- a. Makna beriman kepada utusan Allah SWT.
- b. Nama-nama nabi dan utusan Allah SWT.
- c. Tugas-tugas utusan Allah SWT.
- d. Sifat-sifat utusan Allah SWT.
- e. Hikmah beriman kepada utusan Allah SWT.

Tes lisan tersebut berupa beberapa pertanyaan yang diberikan pendidik kepada siswa yang terkait dengan indikator di atas yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya yang dilakukan peneliti dalam bentuk pembelajaran interaktif yang menggunakan gamifikasi quizizz. Pada saat siswa satu persatu maju kedepan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik dalam bentuk tes lisan, sementara itu siswa yang lain ada di tempat duduknya masing-masing untuk mempelajari kembali materi yang akan digunakan untuk pertanyaan pada tes lisan yang dilakukan oleh pendidik. Sementara itu, pendidik sambil mencatat nilai yang diperoleh siswa melalui tes lisan yang dilaksanakan pada pertemuan ini. Nilai yang diambil pendidik melalui tes lisan yakni berupa kesimpulan bahwa seberapa jauh siswa bisa memahami materi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada bab beriman kepada utusan Allah SWT.(Yunus et al., 2024)

Kesimpulan

Temuan penelitian berikut diperoleh berdasarkan penelitian tentang implementasi media pembelajaran gamifikasi quizizz pada materi PAI dalam meningkatkan motivasi dan interaksi siswa di SMK Ar-Roudhoh yakni, sebagai berikut:

- Implementasi Media Pembelajaran Gamifikasi Quizizz pada materi Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan motivasi dan interaksi siswa terdiri dari beberapa tahapan, yakni tahap persiapan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan kegiatan akhir pembelajaran. Dengan ini proses kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan terarah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.
- Terdapat implikasi pada implementasi media pembelajaran gamifikasi quizizz pada materi PAI dalam meningkatkan motivasi dan interaksi siswa di SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan. Hal ini ditunjukkan pada perbedaan motivasi dan interaksi siswa sebelum diterapkannya gamifikasi quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan adalah semangat serta minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam rendah, sedangkan setelah pembelajaran menggunakan gamifikasi quizizz dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat menumbuhkan minat belajar dan semangat belajar siswa serta meningkatkan motivasi dan interaksi belajar pada siswa. Setelah melalui uji kredibilitas, peneliti mendapatkan hasil dengan melakukan pengujian lisan dengan menyatakan siswa dapat benar-benar memahami materi yang disampaikan oleh guru dan siswa dapat terinteraksi serta termotivasi terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dapat dikatakan bahwa gamifikasi quizizz memiliki manfaat terhadap peningkatan motivasi dan interaksi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan.

Daftar Pustaka

- Abdussyukur, A., Mursyidi, M., Nicolas, D. G., Syarfuni, S., & Muflihah, 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., Brämswig, 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 QUIZZZ. *Science*, 7(1), 1–8.
- Barnawi dan M. Arifin. (2015). Teknik Penulisan Karya Ilmiah. In *Ar-Ruzz Media*. Ar-Ruzz Media.
- 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>
- 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>
- Jamhuri, & Mufid, M. A. (2020). Anjuran Menikah Perspektif Quraish Shihab dalam Tafsir al Misbah QS. an Nur:32. *Ma'fhum*, 5(2), 35–37.
- 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>
- 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.
- Maullasari, S. (2018). Dan Implementasinya Dalam Bimbingan Dan Konseling Islam (Bki). *Ilmu Dakwah*, 38(1), 168.
- 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.
- Prof. Dr. Suharismi Arikunto. (2010). *PROSEDUR PENELITIAN*. Perpustakaan Nasional RI: Katalog Dalam Terbitan.
- Saputra, F. (2024). Pembinaan Karakter Mahasiswa Melalui Pendidikan Agama Islam di Era Digital. *WATHAN: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 176–188.

- Sugiono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan RD*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- 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>
- Wawancara dengan bapak Masrodhi, S.PdI selaku guru mata pelajaran PAI, pada tanggal 26 Januari, 2024.
- Yunus, M. F., Rusdin, R., & Gusnarib, G. (2024). Menerapkan Konsep Penilaian Holistik dalam Pendidikan Islam. *Prosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society (KIIIES) 5.0*, 3(1), 433–438.