KONSEPTUALISASI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS ICT DENGAN PENDEKATAN GAME-BASED LEARNING MELALUI QUIZIZZ UNTUK MENDUKUNG PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA.

Nailul Muna[1], Nurmawati[2]
[1, 2] PAI IAIN Langsa
Alamat Emeil: nailulm647@gmail.com, nurmawati@iainlangsa.ac.id

ABSTRACT

The development of information and communication technology (ICT) has brought significant changes to the world of education, including in Islamic Religious Education (PAI). This study aims to identify and analyze the concept of ICT-based Islamic Religious Education (PAI) learning using a Game-Based Learning approach through the Quizizz application and to describe its impact on student learning outcomes. Problems identified in the field indicate that PAI learning is still dominated by lecture methods, low student engagement in the learning process, and the suboptimal use of technology as a learning medium. This study employed a qualitative descriptive method with data collection techniques including interviews, observation, and documentation. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results indicate that the use of Quizizz as an ICT-based learning medium can increase student motivation, active participation, and understanding of the learning material. The integration of game elements through Game-Based Learning provides a more engaging learning experience, thus positively impacting student learning outcomes. The research findings yield an ICT-based PAI learning concept that combines digital technology, interactive learning activities, and game-based evaluation to enhance learning effectiveness.

Keywords: *Islamic Religious Education, ICT, Game-Based Learning, Quizizz, Learning Outcomes.*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (Information and Communication Technology/ICT) telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian ini bertujuan untuk menemukan dan menganalisis konsep pembelajaran PAI berbasis ICT dengan pendekatan Game-Based Learning melalui aplikasi Quizizz serta mendeskripsikan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Permasalahan yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih didominasi metode ceramah, rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta kurang optimalnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis

data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis ICT mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, dan pemahaman materi pembelajaran. Integrasi unsur permainan melalui Game-Based Learning memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Temuan penelitian menghasilkan sebuah konsep pembelajaran PAI berbasis ICT yang memadukan teknologi digital, aktivitas pembelajaran interaktif, dan evaluasi berbasis permainan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Kata Kunci: Pendidikan Agama Islam, ICT, Game-Based Learning, Quizizz, Hasil Belajar.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan ICT menuntut pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada peserta didik. Namun, pembelajaran PAI masih cenderung konvensional sehingga kurang menarik dan berdampak pada rendahnya motivasi belajar. Pendekatan Game-Based Learning menjadi solusi karena mampu meningkatkan keterlibatan dan interaksi peserta didik. Pemanfaatan aplikasi seperti Quizizz memungkinkan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berbasis evaluasi real-time. Namun, penggunaan ICT dalam PAI belum terintegrasi secara sistematis dalam model pembelajaran. Dengan demikian, diperlukan pengembangan model pembelajaran PAI berbasis ICT dengan pendekatan Game-Based Learning melalui Quizizz untuk meningkatkan kualitas, motivasi, dan efektivitas pembelajaran.

Di era digital saat ini, media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Media digital interaktif, seperti aplikasi berbasis teknologi, menjadi solusi efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bebas stres. Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat memfasilitasi niat belajar yang baik, menimbulkan minat, dan meningkatkan motivasi siswa untuk menuntut ilmu dengan hati gembira sambil mengharap pahala dari Allah. Penggunaan sebagai alat bantu kegiatan pembelajaran merupakan salah satu media yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar, baik penilaian maupun penilaian harian, penilaian tengah semester, dan penilaian akhir

semester. Aplikasi kuis dirancang untuk: Mempromosikan keberhasilan belajar, menciptakan kesenangan dalam belajar, aktif dan kreatif. Menurut Ali M. menyatakan bahwa kuis, salah satu dari permainan edukatif, dapat memberikan manfaat bagi motivasi belajar dan pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar siswa (Amiroh, & Lilis, 2020).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di era digital terbukti memiliki peran strategis dalam meningkatkan motivasi, minat, dan partisipasi siswa. Media digital interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan tidak menegangkan, sehingga mendorong siswa untuk belajar dengan lebih antusias. Penggunaan aplikasi kuis seperti Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang inovatif melalui unsur permainan edukatif. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pembelajaran, khususnya melalui media kuis interaktif, dapat meningkatkan efektivitas proses belajar, memperkuat motivasi, serta berdampak positif terhadap hasil belajar siswa (Kartika, 2024).

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif adalah penggunaan Game-Based Learning (GBL). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa GBL mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa melalui penerapan elemen permainan dalam kegiatan belajar

. Model pembelajaran berbasis permainan seperti Quizizz terbukti memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menumbuhkan motivasi intrinsik, serta membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Penelitian lain juga menegaskan bahwa integrasi gamifikasi dalam pembelajaran memberikan dampak positif pada keterlibatan, atensi, dan prestasi belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan. Quizizz merupakan sebuah web tool dalam bentuk tes interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas misalnya saja untuk penilaian formatif. Quizizz juga merupakan aplikasi berbasis game yang membawa aktivitas belajar lebih konsentrasi dan menyenangkan serta penggunaannya sangat mudah (Afiyah & Sutriyani, 2024).

Pendekatan Game-Based Learning (GBL) menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa melalui

integrasi elemen permainan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media berbasis ICT seperti Quizizz mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, serta mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik dan pemahaman yang lebih mendalam. Fitur gamifikasi yang terdapat di dalamnya juga berperan dalam meningkatkan konsentrasi, partisipasi aktif, dan daya saing positif di kalangan siswa. Berdasarkan hal tersebut, pengembangan model pembelajaran PAI berbasis ICT dengan pendekatan Game-Based Learning melalui Quizizz merupakan langkah strategis dan relevan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran di era digital. Model ini berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran PAI secara komprehensif, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun keterlibatan siswa dalam proses belajar (Amiroh, & Lilis, 2020).

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya relevan secara akademik, tetapi juga memiliki kontribusi praktis bagi pengembangan pendidikan Islam di Indonesia. Judul “Pengembangan Model Pembelajaran PAI Berbasis ICT dengan Pendekatan Game-Based Learning melalui Quizizz “dipilih karena penelitian ini menempatkan siswa supaya lebih bersemangat dalam belajar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar empris untuk pengembangan model pembelajaran berbasis ICT.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam konseptual pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis Information and Communication Technology (ICT) dengan pendekatan Game-Based Learning melalui aplikasi Quizizz serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai fenomena pembelajaran berdasarkan pengalaman dan perspektif para informan (Lubis et al., 2023).

Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi dan mengelompokkan data sesuai dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian naratif untuk memudahkan interpretasi terhadap temuan penelitian. Tahap akhir dilakukan melalui penarikan

kesimpulan dan verifikasi secara berkelanjutan berdasarkan data yang diperoleh di lapangan (Spradley & Huberman, 2024).

Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Melalui prosedur tersebut, data yang diperoleh diharapkan memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi sehingga mampu memberikan gambaran yang akurat mengenai konseptual pembelajaran PAI berbasis ICT dengan pendekatan Game-Based Learning melalui Quizizz terhadap hasil belajar siswa (Husnullail & Dkk, 2024).

C.HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Kebutuhan untuk Mendesain Konseptual Media Pembelajaran PAI Berbasis ICT melalui Quizizz

kebutuhan merupakan tahapan fundamental dalam pengembangan media pembelajaran karena berfungsi sebagai dasar untuk mengidentifikasi permasalahan, potensi, dan kebutuhan yang muncul dalam proses pembelajaran. Melalui analisis kebutuhan, peneliti dapat memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai kondisi pembelajaran yang berlangsung, karakteristik peserta didik, kebutuhan guru, serta ketersediaan sarana pendukung yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran. Dalam penelitian ini, analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi yang melibatkan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dan siswa sebagai informan utama. Hasil analisis kebutuhan menjadi landasan dalam merumuskan desain konseptual media pembelajaran PAI berbasis Information and Communication Technology (ICT) dengan pendekatan Game-Based Learning melalui aplikasi Quizizz (Yuliawati et al., 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan yang berorientasi pada penyampaian materi secara langsung. Guru menjelaskan bahwa metode tersebut masih menjadi pilihan utama karena dianggap mudah diterapkan dan sesuai dengan keterbatasan waktu pembelajaran. Namun demikian, penggunaan metode konvensional secara terus-menerus menyebabkan proses pembelajaran berlangsung secara monoton dan kurang memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Interaksi yang terjadi selama pembelajaran cenderung bersifat satu arah, yaitu berpusat pada guru sebagai sumber utama informasi, sementara siswa lebih banyak berperan sebagai penerima informasi. Kondisi ini mengakibatkan pembelajaran kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kemandirian belajar siswa (Yuniarti et al., 2023)

Hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran semakin memperkuat temuan tersebut. Sebagian siswa terlihat kurang antusias ketika guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah. Beberapa siswa menunjukkan tanda-tanda kehilangan fokus, seperti berbicara dengan teman sebangku, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta menunjukkan keterlibatan yang rendah dalam kegiatan pembelajaran. Hanya sebagian kecil siswa yang aktif bertanya atau memberikan tanggapan terhadap materi yang disampaikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa. Padahal, keterlibatan siswa merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran dan pencapaian hasil belajar yang optimal.

Selain aspek keterlibatan siswa, hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan adanya kendala dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Guru mengungkapkan bahwa proses evaluasi yang masih dilakukan secara konvensional memerlukan waktu yang cukup panjang, mulai dari penyusunan instrumen penilaian, pelaksanaan tes, koreksi hasil pekerjaan siswa, hingga proses

rekapitulasi nilai. Kondisi tersebut sering kali menyebabkan umpan balik terhadap hasil belajar siswa tidak dapat diberikan secara cepat. Padahal, umpan balik yang diberikan secara tepat waktu memiliki peran penting dalam membantu siswa mengetahui tingkat pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari. Oleh karena itu, guru memerlukan media pembelajaran yang tidak hanya mendukung penyampaian materi, tetapi juga mampu memfasilitasi proses evaluasi secara lebih efektif, efisien, dan akurat (Fuadi, 2021)

Dari perspektif peserta didik, hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran. Siswa menyatakan bahwa mereka lebih termotivasi ketika pembelajaran melibatkan penggunaan perangkat digital, aplikasi interaktif, maupun aktivitas belajar yang memanfaatkan internet. Menurut mereka, pembelajaran berbasis teknologi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks dan penjelasan lisan dari guru. Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik saat ini memiliki karakteristik sebagai digital learners yang terbiasa berinteraksi dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik tersebut agar lebih relevan dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa (Hadijah et al., 2024).

Lebih lanjut, siswa juga mengungkapkan bahwa mereka menyukai aktivitas pembelajaran yang mengandung unsur permainan (game). Menurut siswa, pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan mampu meningkatkan semangat belajar. Adanya tantangan, sistem skor, penghargaan, dan kompetisi yang sehat mendorong siswa untuk lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa unsur Game-Based Learning memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar. Dalam konteks pembelajaran PAI, pendekatan ini menjadi penting karena dapat mengubah persepsi siswa bahwa pembelajaran agama tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga dapat disajikan secara menarik dan interaktif tanpa mengurangi substansi nilai-nilai keislaman yang

terkandung di dalamnya (Islam et al., 2024).

Hasil analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki akses terhadap perangkat digital, seperti telepon pintar (smartphone), laptop, maupun jaringan internet yang memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis ICT. Ketersediaan sarana tersebut menjadi peluang yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran digital. Dengan dukungan infrastruktur yang tersedia, implementasi pembelajaran berbasis ICT menjadi lebih memungkinkan untuk diterapkan dalam pembelajaran PAI. Temuan ini menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya didasarkan pada aspek pedagogis, tetapi juga didukung oleh kesiapan peserta didik dalam mengakses dan menggunakan teknologi sebagai sarana belajar (Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, 2024).

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, penelitian ini merumuskan desain konseptual media pembelajaran PAI berbasis ICT dengan pendekatan Game-Based Learning melalui aplikasi Quizizz. Pemilihan Quizizz didasarkan pada kesesuaiannya dengan kebutuhan yang teridentifikasi selama proses analisis kebutuhan. Dari sisi guru, Quizizz menyediakan berbagai fitur yang mendukung proses pembelajaran dan evaluasi, seperti pembuatan kuis secara fleksibel, sistem penilaian otomatis, analisis hasil belajar, serta penyajian laporan yang dapat diakses secara langsung. Fitur-fitur tersebut mampu membantu guru dalam mengelola pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Sementara itu, dari sisi siswa, Quizizz menawarkan pengalaman belajar yang interaktif melalui fitur skor, leaderboard, avatar, penghargaan, dan umpan balik langsung yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Kartika, 2024).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain konseptual media pembelajaran berbasis Quizizz mampu menjawab berbagai kebutuhan pembelajaran yang ditemukan di lapangan. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, interaksi, dan kemandirian belajar siswa. Selain itu, desain media yang dikembangkan juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Melalui interaksi dengan materi, teknologi, dan lingkungan belajar digital, siswa memperoleh kesempatan untuk mengonstruksi pemahamannya secara mandiri sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran PAI berbasis ICT melalui Quizizz dapat

dipandang sebagai inovasi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 sekaligus menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penguatan et al., 2026).

2. Desain Konseptual Media Pembelajaran PAI Berbasis ICT melalui Quizizz

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, ditemukan bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tidak hanya terletak pada aspek penyampaian materi, tetapi juga pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, terbatasnya pemanfaatan teknologi sebagai media belajar, serta belum optimalnya sistem evaluasi yang mampu memberikan umpan balik secara cepat dan berkelanjutan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran PAI memerlukan suatu media yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Oleh karena itu, pengembangan desain konseptual media pembelajaran menjadi langkah strategis untuk menjawab kebutuhan pembelajaran yang ditemukan di lapangan (Sari, 2024).

Dalam penelitian ini, desain konseptual media pembelajaran dikembangkan berdasarkan prinsip integrasi antara teknologi informasi dan komunikasi (ICT), pendekatan Game-Based Learning, serta karakteristik pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Integrasi ketiga unsur tersebut didasarkan pada asumsi bahwa pembelajaran yang efektif pada abad ke-21 tidak cukup hanya mengandalkan penguasaan materi, tetapi juga harus mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas interaksi belajar dan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, media yang dirancang tidak hanya berorientasi pada aspek teknologi, melainkan juga memperhatikan aspek pedagogis dan kebutuhan belajar siswa secara menyeluruh (Roza et al., 2023).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kecenderungan yang tinggi terhadap penggunaan teknologi digital dalam kegiatan belajar. Sebagian besar siswa merasa lebih termotivasi ketika

pembelajaran melibatkan media yang interaktif, visual, dan memberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung. Temuan ini menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran yang mampu mengakomodasi gaya belajar peserta didik modern yang cenderung aktif, kolaboratif, dan dekat dengan penggunaan teknologi digital. Dalam konteks tersebut, Quizizz dipilih sebagai platform utama karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan siswa, yaitu menyediakan lingkungan belajar yang interaktif melalui integrasi unsur permainan, tantangan, kompetisi, dan penghargaan dalam proses pembelajaran (Prensky, 2003).

Secara konseptual, media pembelajaran yang dirancang dalam penelitian ini dibangun atas tiga landasan utama, yaitu landasan pedagogis, landasan teknologis, dan landasan psikologis. Landasan pedagogis berfokus pada upaya menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student-centered learning). Dalam desain ini, siswa diposisikan sebagai subjek aktif yang terlibat secara langsung dalam proses menemukan, memahami, dan mengonstruksi pengetahuan. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini sejalan dengan paradigma pembelajaran modern yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang bermakna (Wafa et al., 2025).

Landasan teknologis diwujudkan melalui pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis ICT yang mampu mengintegrasikan penyampaian materi, aktivitas belajar, dan evaluasi dalam satu platform digital. Pemanfaatan teknologi dalam desain media ini tidak hanya dimaksudkan untuk mengikuti perkembangan zaman, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Melalui fitur-fitur yang tersedia pada Quizizz, guru dapat menyampaikan materi secara lebih menarik, memberikan evaluasi secara real time, serta memperoleh data hasil belajar siswa secara otomatis. Kehadiran teknologi dalam proses pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih dinamis antara guru, siswa, dan materi pembelajaran sehingga

proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien (Savira, 2024).

Sementara itu, landasan psikologis dalam desain konseptual media ini berkaitan dengan upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan pendekatan Game-Based Learning. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih antusias mengikuti pembelajaran yang mengandung unsur permainan dibandingkan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, fitur-fitur seperti sistem skor, leaderboard, avatar, penghargaan, dan umpan balik langsung dimanfaatkan sebagai stimulus yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Dalam perspektif psikologi pendidikan, motivasi merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan belajar. Semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki siswa, semakin besar pula kemungkinan mereka untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang optimal (Utami et al., 2024).

Berdasarkan ketiga landasan tersebut, desain konseptual media pembelajaran yang dihasilkan terdiri atas beberapa komponen yang saling terintegrasi. Komponen pertama adalah tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan capaian pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Komponen kedua adalah materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk yang lebih interaktif dan kontekstual. Komponen ketiga adalah aktivitas pembelajaran berbasis Game-Based Learning yang memanfaatkan berbagai fitur Quizizz untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Komponen keempat adalah evaluasi pembelajaran yang dilakukan secara digital untuk memberikan umpan balik secara cepat dan akurat. Integrasi seluruh komponen tersebut membentuk suatu sistem pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik (Harahap & Siregar, 2021)

Temuan penelitian menunjukkan bahwa desain konseptual media pembelajaran berbasis Quizizz mampu menjawab kebutuhan pembelajaran yang ditemukan pada tahap analisis kebutuhan. Media yang dirancang tidak hanya memberikan solusi terhadap rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi

juga membantu guru dalam mengelola proses evaluasi secara lebih efektif. Selain itu, integrasi pendekatan Game-Based Learning ke dalam pembelajaran PAI memberikan nilai tambah berupa peningkatan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan menyenangkan. Dengan kata lain, media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai instrumen teknologi, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih berkualitas (Daryanes et al., 2022).

Selain relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21, desain konseptual media pembelajaran PAI berbasis ICT melalui Quizizz juga menunjukkan adanya transformasi peran guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam model pembelajaran konvensional, guru cenderung berperan sebagai pusat informasi, sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Namun, melalui integrasi Quizizz dalam pembelajaran, peran tersebut mengalami pergeseran ke arah pembelajaran yang lebih kolaboratif dan partisipatif. Guru berfungsi sebagai fasilitator yang merancang pengalaman belajar, mengelola aktivitas pembelajaran, serta memberikan bimbingan kepada siswa. Sementara itu, siswa memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk berpartisipasi aktif, mengeksplorasi materi, mengemukakan pendapat, serta melakukan refleksi terhadap hasil belajar yang diperoleh. Perubahan peran ini menjadi penting karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih demokratis dan mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah yang menjadi kompetensi utama dalam pembelajaran abad ke-21 (Kamil & Kulsum Nur Hayati, 2023).

Lebih lanjut, desain konseptual media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga berpotensi mendukung perkembangan aspek afektif dan psikomotorik peserta didik. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep keagamaan, tetapi juga membentuk sikap, nilai, dan perilaku yang sesuai dengan

ajaran Islam. Melalui penggunaan Quizizz yang dirancang secara sistematis dan terintegrasi dengan tujuan pembelajaran, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga nilai-nilai keislaman tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga diinternalisasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, desain konseptual media pembelajaran PAI berbasis ICT melalui Quizizz memiliki potensi untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara holistik, yaitu mengembangkan aspek pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik secara seimbang (Pratama, 2022).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memberikan kontribusi positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi, minat, dan partisipasi siswa karena menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif melalui berbagai fitur yang mendukung aktivitas belajar berbasis permainan. Kehadiran unsur kompetisi, sistem skor, leaderboard, serta umpan balik langsung mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dan meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

DAFTAR PUSTAKA

Afiyah, K. N., & Sutriyani, W. (2024). Efektivitas metode game-based learning berbantuan media flashcard pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa. LINEAR: Journal of Mathematics Education, 5(2), 171–180. https://doi.org/10.32332/xmy86j91

Amiroh, & Lilis, A. (2020). Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Melalui Aplikasi Quizizz.

Jurnal Pendidikan, 20(1), 22–30.

Daryanes, F., Dipuja, D. A., & Suzanti, F. (2022). MELALUI PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DAN QUIZIZZ BAGI A . 6(2), 1–3.

Fuadi, A. (2021). Tahta Media Group.

Hadijah, Puspita, L. M., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Peran Teknologi dan

Komunikasi Terhadap Karakter dan Interaksi Sosial Peserta Didik di Sekolah Dasar. MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin, 2(4), 2050–2061.

https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.554

Harahap, M., & Siregar, L. M. (2021). Mengembangkan Sumber dan Media Pembelajaran.

Educational, January, 2–3.

Husnullail, M., & Dkk. (2024). Teknik Pemeriksaan Data Dalam Riset Ilmiah. Genta Mulia, 15(2), 70–78.

Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya, 10(3), 619. https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640

Kamil, N., & Kulsum Nur Hayati. (2023). The Existence of the Quizizz Application as the 21st Century Digital Learning Media. Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan, 8(2), 127–137. https://doi.org/10.14421/edulab.2023.82.01

Kartika, L. (2024). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. At-Tarbiyah, 2, 296–301.

Lubis, A. S., Nurmawati, N., & Dahlan, Z. (2023). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Information and Communication Technology (ICT). Munaddhomah, 4(2), 495–504. https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i2.407

Mohamad Diyan Romadoni, Achmat Mubarok, Muhammad Nur Hadi, & M. Jamhuri. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Gamifikasi Quizizz Pada Materi Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Interaksi Siswa SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan. Al-Abshor : Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2(1), 83–93. https://doi.org/10.71242/phryvc37

Munawir, M., Salsabila, Z. P., & Nisa', N. R. (2022). Tugas, Fungsi dan Peran Guru Profesional.

Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 7(1), 8–12. https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.327 Penguatan, S., Saputro, M. D., Prayoga, F. A., Arum, S., & Zahro, A. (2026). TADARUS : Jurnal

Pendidikan Islam. 15(1).

Pratama, M. P. (2022). Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Dasar-Dasar Komputer. Prosiding Universitas Kristen …, 76–82. https://journals.ukitoraja.ac.id/index.php/PROSDING/article/view/2229%0Ahttps://journals

.ukitoraja.ac.id/index.php/PROSDING/article/download/2229/1607

Prensky, M. (2003). Digital Game-based Learning Prensky. Games2train, 1(1), 1–4.

Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). No Title 済無No Title No Title No Title. 2(2), 306–312.

Roza, W., Yesi Guspita Sari, Bera Eka Putra, & Desi Armi Eka Putri. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sebagai Media Pembelajaran Di

Dunia Pendidikan. Jurnal Binagogik, 10(2), 89–98. https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.426

Sari, A. R. (2024). Penelitian Kualitatif: Metode Penelitian Kualitatif. Jurnal EQUILIBRIUM, 5(January), 1–7.

Savira, R. (2024). Optimalisasi Penggunaan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektivitas Siswa. JME Jurnal Management Education, 2(2), 57–62.

Spradley, P., & Huberman, M. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif .

Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pentingnya Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin, 2(4), 2071–2082. https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.557

Wafa, A., Syarifah, S., & Nadhif, M. (2025). Transformasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Deep Learning: Dari Pendekatan Hafalan Menuju Internalisasi Nilai.

Academicus: Journal of Teaching and Learning, 4(2), 103–116. https://doi.org/10.59373/academicus.v4i2.95

Yuliawati, L., Aribowo, D., & Hamid, M. A. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik. 05, 35–42.

Yuniarti, A., Safarini, F., Rahmadia, I., Putri, S., Biologi, P., Tanjungpura, U., & Artikel, I. (2023). MEDIA KONVENSIONAL DAN MEDIA DIGITAL perubahan yang didapat harus bernilai positif bagi diri individu . perubahan yang didapat dari belajar , dan dari apa yang dipelajari oleh seseorang muncullah kemampuan bertujuan agar murid mendapat ilmu dan pengetahua. 4, 84–95.