

**IMPLEMENTASI MEDIA GAME EDUKASI QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM(PAI) DI SMP 6
SAPE SATAP**

Desi Anggriani¹, Nasarudin², Riska Amanda Khatimah³
Universitas Muhammadiyah Bima

Abstrack

Students feel bored during Islamic Religious Education (PAI) lessons. The decline in student interest in learning poses a challenge for teachers, requiring them to be creative in selecting appropriate learning media. One suitable learning media is the Quizizz app. The Quizizz app's engaging, game-like features motivate students to learn. This study aims to describe the implementation of the Quizizz educational game media in increasing student interest in learning. The research method used was qualitative. The results showed an increase in attendance and grades meeting the Minimum Completion Criteria (KKM), increasing to 90% after using the Quizizz app. This indicates that implementing the Quizizz app can improve interest, attendance, and learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI).

Keywords: Educational Game Media Quiziz, interest in learning, Islamic Religious Education

Abstrak

Siswa merasa jenuh Saat pembelajaran PAI. Minat belajar siswa yang turun menjadi tantangan bagi guru harus kreatif memilih media pembelajaran yang tepat. Salah satu media pembelajaran yang tepat digunakan adalah Aplikasi Quizizz. Fitur aplikasi Quizizz yang menarik seperti bermain game membuat siswa termotivasi untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Media game edukasi Quizizz dalam Minat belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam segi kehadiran dan hasil nilai yang memenuhi kriteria ketuntasan Minimal (KKM) meningkat menjadi 90 % setelah menggunakan Aplikasi Quizizz. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi Aplikasi Quizizz bisa meningkatkan Minat, kehadiran dan hasil belajar PAI

Kata kunci: Media Game Edukasi Quiziz, minat belajar, PAI

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam pengembangan karakter dan kemampuan individu, terutama di tingkat sekolah menengah pertama. Namun, salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh pendidik adalah kurangnya minat belajar siswa. Minat belajar yang rendah dapat berdampak negatif terhadap proses pembelajaran dan hasil akademik siswa. Oleh karena itu, diperlukan Media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung yang pendidik gunakan dalam memberikan informasi pelajaran secara lebih efektif. Dengan memanfaatkan media ini, guru dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sekaligus meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Mudahnya penggunaan teknologi untuk media pembelajaran, menjadikan teknologi media pembelajaran sering digunakan dan sangat dibutuhkan guru saat ini. Menurut tugas guru bukan sekadar memberi materi saja, namun memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi menjadikan sebuah pembelajaran lebih efektif untuk guru dan siswa. Penggunaan media ini juga bisa meminimalisir waktu yang dibutuhkan dalam menyiapkan kegiatan pembelajaran serta bisa menaikkan tingkat gairah siswa untuk belajar. Untuk mengetahui kemampuan siswa, guru biasanya melakukan penilaian siswa dengan mengadakan kuis, ujian akhir semester, ulangan harian serta ujian tengah semester. Pembelajaran yang tidak menggunakan teknologi memungkinkan guru dan siswa akan menggunakan media kertas, yang tentunya kurang efektif. Ujian berbasis kertas ini memerlukan banyak kertas untuk dibagikan kepada siswa, yang mengakibatkan biaya penggunaan yang lebih tinggi. Selain masalah biaya, soal-soal yang disalin dapat membuat soal menjadi kabur. Akibatnya soal kurang jelas, sulit dibaca dan tidak bisa ditafsirkan dengan baik. Contoh media pembelajaran atau platform yang bisa digunakan untuk pembelajaran salah satunya adalah Quizizz¹

Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa, membuat data lebih menarik, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Setiap kegiatan pembelajaran harus melibatkan penggunaan media. Oleh karena itu, guru harus banyak belajar bagaimana membuat media pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Mereka juga harus tahu bagaimana membuat media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang. Komputer, laptop, dan ponsel adalah teknologi yang paling umum digunakan dalam dunia pendidikan. Guru harus memahami cara menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran agar efektif.

Berdasarkan hasil pengalaman pribadi saat sekolah, permasalahan yang sering muncul ialah sebagian siswa menggunakan handphone ketika pembelajaran sedang berlangsung sehingga proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru hasilnya tidak sesuai ekspektasi. Hal ini dapat dilihat ketika melakukan evaluasi di akhir pembelajaran. Permasalahan lainnya, siswa akan acuh tak acuh, sibuk sendiri dan cenderung bosan ketika guru menggunakan metode dan media pembelajaran yang masih tradisional²

Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan aktif. Guru harus mampu meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa. Yang dimana dua hal tersebut dapat tercipta melalui penerapan media pembelajaran yang menarik. Salah satu media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran adalah memanfaatkan game edukasi quizizz. Game edukasi ini sudah kerap digunakan oleh guru sebagai asesmen penilaian di akhir pembelajaran. Game edukasi

¹ Emmanuel Ardillan Kostafani Kostafani and Yuliana Tien Bayangkharwati Tacoh, "Analisis Pengaruh Penerapan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa," *IT-Explore: Jurnal Penerapan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 4, no. 3 (2025): 245–57, <https://doi.org/10.24246/itexplore.v4i3.2025.pp245-257>.

² Agung Setiawan, "Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020," *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019*, no. 2685–5852 (2019): 167–73.

quiziz biasa menggunakan Laptop atau smartpone dan dapat dilaksanakan dimanapun berada.³

Game edukasi quiziz adalah aplikasi pendidikan berbasis game,yang membawa aktivitas multi permainan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan (Purba, 2019). Penerapan game edukasi quiziz dapat dilakukan siswa dirumah dengan menggunakan perangkat elektronik yang dimiliki seperti smartphone dan laptop. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya game edukasi quiziz memiliki karakter tema, meme, avatar dan musik yang dapat menghibur siswa pada saat proses pembelajaran, latihan atau mengerjakan kuis secara mandiri. Game edukasi quiziz juga memungkinkan antar siswa saling bersaing sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk mengerjakan latihan dan kuis dengan harapan mampu memperoleh hasil kuiz yang tinggi. Menurut Dewi (2018) bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.⁴

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan pendekatan kualitatif, tujuannya adalah untuk mengumpulkan informasi secara detail dan komprehensif melalui data yang diperoleh dari narasumber melalui triangulasi dengan wawancara, observasi dokumentasi.

Penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan suatu fenomena yang dialami oleh subjek penelitian secara mendalam, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara menyeluruh. Fokus utamanya yaitu meraih gambaran yang lengkap dan mendalam, dan kemudian dapat dianalisis agar bisa dijadikan sebuah teori. Data yang diperoleh dalam studi kasus ini melalui wawancara, observasi dan dokumentasi atau studi dokumen. Moleong (2017).⁵

Metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Subjek pada penelitian ini melibatkan 22 siswa kelas VIII dan guru. Penelitian ini dilakukan di Smp 6 Sape Satap yang berlokasi di Desa Poja,kecamatan Sape,Kabupaten,Nusa tenggara barat. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada saat kegiatan berlangsung, wawancara dilakukan pada saat sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran dan dokumentasi dilakukan pada saat kegiatan berlangsung menggunakan

³ Maria SIMANJUNTAK, "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19," *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)* 2, no. 2 (2020): 103–12, <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>.

⁴ SIMANJUNTAK.

⁵ Muhammad Reza Ilham Al Asrory, Maskuri, and Dian Mohammad Hakim, "Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 4 (2024): 53–64.

aplikasi Quizizz dan hasil dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz di dalam kelas. Untuk penelitian ini aplikasi rekaman menjadi salah satu aplikasi yang dijadikan sebagai alat untuk pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti ketika wawancara kepada guru dan peserta didik. Langkah-langkah penelitian yaitu dari mulai penyusunan kisi-kisi instrumen wawancara yang akan serta menyiapkan soal pretest dan posttest, membantu guru menyiapkan alat-alat untuk mengajar seperti LCD, Crombook⁶. Analisis data kualitatif dilakukan dengan langkah-langkah : 1) Reduksi data yaitu dengan cara merangkum catatan lapangan dan membuang data yang tidak diperlukan, hasil observasi dan dokumentasi untuk disusun kembali secara sistematis atas kategori sesuai dengan tujuan penelitian; 2) Display data yaitu dengan cara menggambarkan secara umum hasil penelitian, data yang diperoleh kemudian diinterpretasi sesuai dengan apa adanya, untuk dapat dipahami dan digunakan dalam menganalisis, menyimpulkan hasil atau temuan penelitian (Sugiyono, 2017, hlm.245).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengaruh penggunaan Media game edukasi Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa

a. Temuan Penelitian Sebelum Implementasi Quizizz

Wawancara dilakukan untuk menilai kondisi awal siswa sebelum menggunakan aplikasi Quizizz. Sebelum penggunaan aplikasi tersebut, siswa menunjukkan kurangnya semangat dalam mengikuti pelajaran PAI, terbukti dengan hanya 60% siswa yang hadir dan nilai yang kurang memuaskan. Sekitar 47% siswa belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), di SMPN 6 SAPE SATAP ditetapkan nilai standar sebesar 75. Setiap kali diberikan tugas, siswa tampak kurang berminat untuk belajar; meski tugas dikerjakan, hasilnya tidak memuaskan. Hasil Wawancara juga mengungkapkan bahwa siswa mulai merasa jenuh dengan pembelajaran menggunakan metode tradisional.

B. Temuan penelitian setelah menggunakan aplikasi Quizizz

Dari hasil wawancara observasi, dan studi dokumen, setelah menggunakan aplikasi Quizizz ternyata anak-anak menjadi antusias belajar dibandingkan belajar menggunakan metode atau media tradisional. Mereka lebih bersemangat mengikuti pelajaran PAI yang kian membosankan. Daftar Absensi Siswa menunjukkan tingkat kehadiran meningkat dari 60% menjadi 90%.⁷

Bahkan Juwita menuturkan bahwa kami sering meminta di setiap pertemuan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz. Karena kami merasa seperti bermain game. Pembelajaran dan asesmen menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Semakin diulang

⁶ V A A'dawiyah and S M Westhisi, "Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Online Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun," *CERIA (Cerdas Energik ...* 6, no. 3 (2023).

⁷ Anisa Octorina, "Implementasi Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kehadiran Dan Hasil Belajar IPS" 1, no. 2 (2021): 2774–76.

Kuisnya semakin seru secara tidak langsung belajar lebih memahami materi menggunakan aplikasi Quizizz itu seperti bermain tetapi sebenarnya adalah belajar⁸



Gambar 01 wawancara bersama Juwita

Adapun tahapan pelaksanaan program saat Implementasi Quizizz 1) guru memberi salam dan mengajak berdoa 2) Guru memberikan lembar kertas yang berisi QR code 3)Guru menyampaikan materi 4) melakukan asesment 5) Guru menampilkan photo hasil quizizz agar anak-anak semakin semakin semangat belajar.

⁸ Juwita, "No Title Hasil Wawancara Peserta Didik," n.d.

Peringkat	Nama Siswa	Rerata Waktu	Poin	Nilai	Benar
1	Adhar	0 secs	12	100%	12 / 12
2	Adlan	0 secs	12	100%	12 / 12
3	Cahaya Nurul	0 secs	12	100%	12 / 12
4	Dimas Alandi	0 secs	12	100%	12 / 12
5	Fitrani	0 secs	12	100%	12 / 12
6	Iswati	0 secs	12	100%	12 / 12
7	Juwita	0 secs	12	100%	12 / 12
8	Mu'ai	0 secs	12	100%	12 / 12
9	Satria	0 secs	12	100%	12 / 12
10	Yukis	0 secs	12	100%	12 / 12
11	Anwar Ramadhan	0 secs	11	92%	11 / 12
12	Angga Saputra	0 secs	11	92%	11 / 12
13	Eli Sukasih	0 secs	11	92%	11 / 12
14	Nurisa Safari	0 secs	11	92%	11 / 12
15	Sakban	0 secs	11	92%	11 / 12
16	Silaturahmi	0 secs	11	92%	11 / 12
17	M.Safitrah	0 secs	10	83%	10 / 12
18	Putri Zulhan	0 secs	10	83%	10 / 12
19	Ramadhan	0 secs	10	83%	10 / 12

Gambar 2 Hasil Asesment

2. Kendala dalam mengimplementasikan Media game edukasi Quizizz

Dalam implementasi media pembelajaran Quizizz di VIII tentu memiliki kendala yang dialami. Adapun data hasil Wawancara bersama Ibu K selaku guru yang mengaplikasikan media Quizizz ini. peneliti mendapatkan informasi bahwa kendala-kendala yang dialami dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Quizizz tidak semua siswa sudah memiliki HP sendiri.⁹

Solusi yang di gunakan dalam mengatasi kendala mengimplementasikan Quizizz Untuk mengatasi beberapa permasalahan/kendala yang ditemui dalam Implementasi Quizizz

yaitu: guru bisa menggunakan Quiziz mode kertas, yang dimana lembar kertas tersebut sudah di desain dalam bentuk QR Code.¹⁰

KESIMPULAN

Pembelajaran PAI yang membosankan memberi tantangan guru untuk lebih kreatif dan tepat dalam memilih media pembelajaran agar siswa tidak jenuh dalam belajar. Salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Sebelum menggunakan aplikasi quizizz terbukti dengan hanya 60% siswa yang hadir dan nilai yang kurang memuaskan Sekitar

⁹ K. Ika, "Hasil Wawancara Terkait Kendala Mengimplementasikan Media Quizizz," n.d.

¹⁰ Ika.

47% dari KKM. Setelah menggunakan aplikasi quizizz di setiap pertemuan, tingkat kehadiran siswa meningkat dari 60% menjadi 90%. Berarti ada peningkatan sebesar 30 % untuk tingkat kehadiran. Hasil belajar juga meningkat. Hasil nilai PAI yang memenuhi KKM meningkat Drastis.

Guru menyadari ada beberapa kendala yang dihadapi dalam Implementasi Quizizz. Yaitu tidak semua siswa memiliki Handphone apalagi laptop. Siswa sering mengalami gangguan jaringan internet disebabkan lokasi sekolah dekat pantai. Adapun solusinya yaitu : 1) ketika siswa tidak bisa membawa hp bisa di ganti dengan menggunakan Quiziz mode kertas.

DAFAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- A'dawiyah, V A, and S M Westhisi. "Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Online Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun." *CERIA (Cerdas Energik ...* 6, no. 3 (2023).
- Agung Setiawan. "Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020." *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019*, no. 2685–5852 (2019): 167–73.
- Asrory, Muhammad Reza Ilham Al, Maskuri, and Dian Mohammad Hakim. "Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 4 (2024): 53–64.
- Ika, K. "Hasil Wawancara Terkait Kendala Mengimplementasikan Media Quizizz," n.d.
- Juwita. "No Title Hasil Wawancara Peserta Didik," n.d.
- Kostafani, Emmanuel Ardillan Kostafani, and Yuliana Tien Bayangkhariwati Tacoh. "Analisis Pengaruh Penerapan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa." *IT-Explore: Jurnal Penerapan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 4, no. 3 (2025): 245–57. <https://doi.org/10.24246/itexplore.v4i3.2025.pp245-257>.
- Octorina, Anisa. "Implementasi Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kehadiran Dan Hasil Belajar IPS" 1, no. 2 (2021): 2774–76.
- SIMANJUNTAK, Maria. "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19." *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)* 2, no. 2 (2020): 103–12. <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>.

