

Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Al-Islam untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran

Oleh:

Elverda Zahra Afifa,

Moch. Bahak Uddin By Arifin

Progam Studi Pendidikan Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Februari, 2026



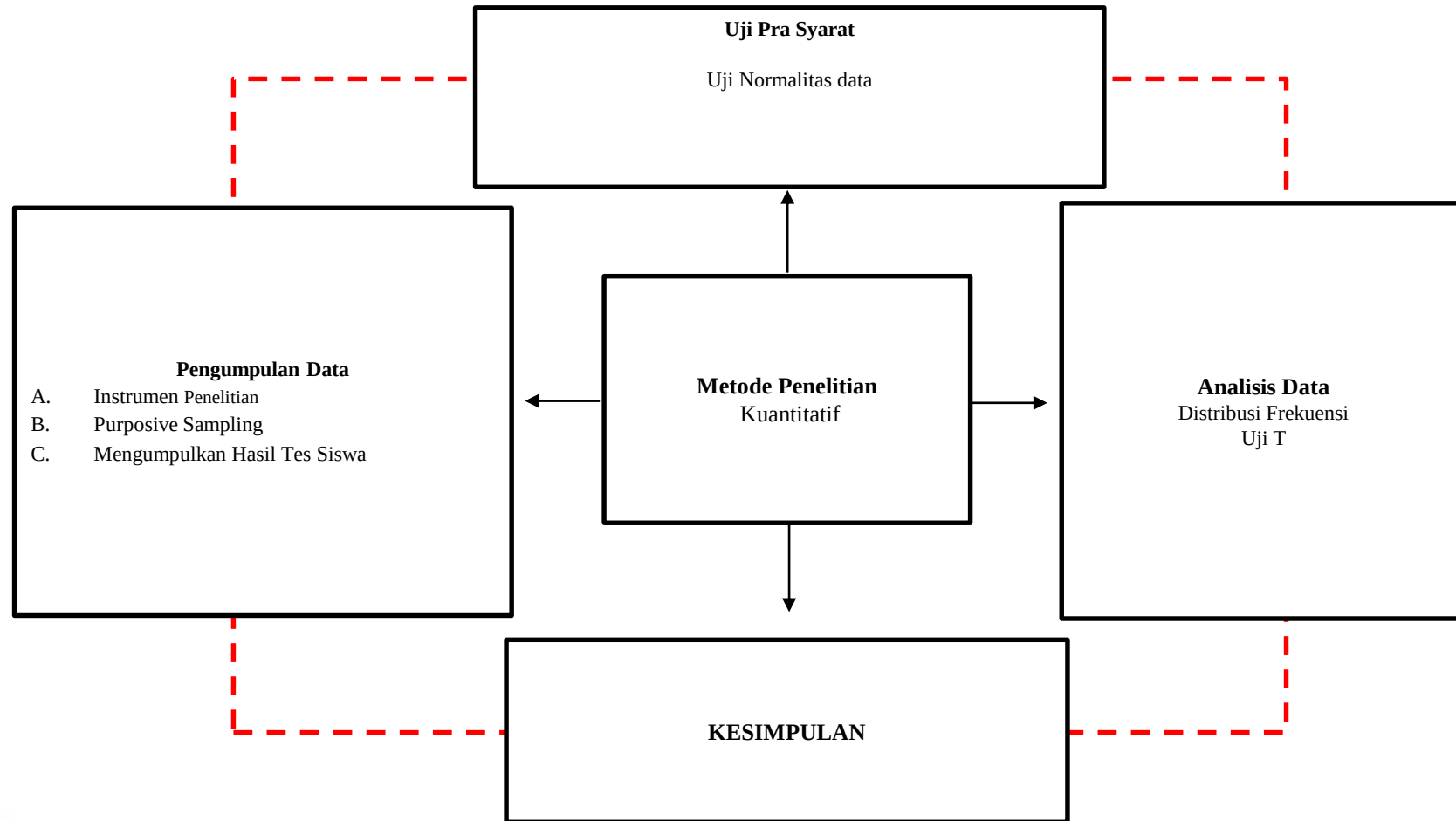
Pendahuluan

- Era digital yang berkembang pesat, teknologi informasi dan komunikasi mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan
- Metode pembelajaran konvensional yang masih dominan di Indonesia cenderung membuat siswa pasif dan kurang termotivasi.
- Perlu adanya inovasi dalam pembelajaran, salah satunya memanfaatkan media berbasis teknologi, seperti aplikasi Quizizz, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Bagaimana implementasi aplikasi quizizz pada pembelajaran Al-islam?
2. Seberapa efektif penggunaan aplikasi quizizz dalam meningkatkan semangat belajar siswa?

Metode



Hasil

- Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Al-Islam pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Porong memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis distribusi frekuensi, sebagian besar siswa memperoleh nilai pada interval tertinggi (95–99), yang menunjukkan capaian hasil belajar yang sangat baik.
- Uji normalitas menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test tidak berdistribusi normal, sehingga analisis dilanjutkan menggunakan uji Wilcoxon. Hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,002 ($< 0,05$), yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Quizizz. Sebanyak 12 dari 14 siswa mengalami peningkatan nilai, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan

- Peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan aplikasi Quizizz menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton. Fitur kuis real time, skor, dan peringkat dalam Quizizz mendorong siswa untuk lebih fokus, aktif, serta termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Al-Islam.
- Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan Quizizz dapat membantu guru mengatasi kejenuhan pembelajaran konvensional, khususnya pada materi Al-Islam yang selama ini cenderung disampaikan secara satu arah.

Temuan Penting Penelitian

- Temuan utama dalam penelitian ini adalah:
- Implementasi aplikasi Quizizz dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Al-Islam.
- Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Quizizz.
- Media pembelajaran berbasis game seperti Quizizz efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Al-Islam di tingkat SMA.

Manfaat Penelitian

- Penelitian ini menambah khazanah keilmuan di bidang Pendidikan, terutama terkait pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis game dalam pembelajaran Al-Islam.
- Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.
- Bagi siswa, penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar dalam pembelajaran Al-Islam.
- Bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mendukung pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Referensi

- Afendi, A. R., Fauziyah, N., Saputra, M. R., & Kamaria. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Tiktok dalam Mata Pelajaran PAI sebagai Media Pembelajaran Inovatif Era Digital. *Borneo Journal of Islamic Education*, 3(1).
- Agustin, N. A., Hasanah, I. F., & Syafe, I. (2025). *Inside-Outside-Circle : An Innovative Islamic Education Learning Method to Enhance Students ' Learning Motivation Abstract : Berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia*. 10(1), 19–41.
- Ahdar, A., Musyarif, M., & Ramadhan, T. (2022). Respons Peserta Didik Terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Menjawab Soal Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Al-Itizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 58–69. <https://doi.org/10.33477/alt.v7i1.2619>
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Amsul, K. M., Irmayanti, I., Fitriani, F., & P, S. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai. *JTMT: Jurnal Tadris Matematika*, 3(1), 10–17. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i1.973>
- Asrory, M. R. I. Al, Maskuri, & Hakim, D. M. (2024). Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(4), 53–64.
- Fadhurrohman, N. A., A'yun, Q., & Anshori, T. al. (2024). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Game Quizizz di SMP Bahrul Maghfiroh Malang. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(7).
- Fadli. (2023). QS. Yunus Ayat 101 : Jasa Digital dalam Layanan Marketing Perusahaan. *JAHE: Jurnal Ayat Dan Hadits Ekonomi*, 1(2), 62–69.
- Harahap, Y. S., Ginting, S. S. W., & Indriyani, N. K. (2023). Pendidikan Teknologi dalam Al-Qur'an. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 7(1), 1898–1906.
- Hasriadi. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136–151. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- Irawan, I. C., & Amirudin, N. (2024). Penerapan Metode Quizizz Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 7(1), 37. <https://doi.org/10.32529/al-ilmi.v7i1.2937>
- Irfani, A. N., Sulistiani, I. R., & Ardiansyah, A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMP Wahid Hasyim Malang. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(6).
- Kamajaya, B., Hermawan, I., & Waluyo, K. E. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Quiziz pada Mata Pelajaran Pai di Kelas VIII C SMPN 7 Karawang Barat. *PeTeKa*, 5(3), 555–562. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/ptk/article/view/8132>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>

Referensi

- Lestari, D. I., & Kurnia, H. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru di Era Digital. *JPG : Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 205–222.
- Lestari, W., Supandi, A., Liberna, H., Ningsih, R., & Eva, L. M. (2022). Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1462–1465. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.7863>
- Lillihata, S., Karesina, D. M., Alfons, A., & Pulung, R. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa di Era Digital. *Jurnal Pendidikan DIDAXEI*, 3(2), 377–393.
- Masnu, S., & Aisyah, N. H. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah. 13(001), 595–604.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Munawaroh, F., Muhammada, & Yusuf, A. (2023). Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). *Journal of Education and Instruction*, 6(2), 759–767.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Purwianto, A. F., & Fahyuni, E. F. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz PAI dalam Meningkatkan Minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(4), 551–568. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v10i4.5829>
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Sari, R. D. K., & Arifin, M. B. U. B. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kraton pada Tema 6. *MODELING: Jurnal Program ...*, 9(1), 281–291.
- Sintia, I., Pasarella, M. D., & Nohe, D. A. (2022). Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas Pada Kasus Tingkat Pengangguran di Jawa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika, Statistika, Dan Aplikasinya*, 2(2), 322–333.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Suhartini, N. (2022). Penerapan Media Interaktif Quizizz sebagai Sarana Evaluasi Belajar Siswa Berbasis Daring di Kelas III A SDN Sidokumpul Kecamatan Sidoarjo. *Jurnal Hikmah : Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 187–202.
- Susanti, A. B. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Daring pada Tema Globalisasi melalui Media Belajar Berbasis Game Edukasi Quizizz Siswa Kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 6(1), 73–82. <https://doi.org/10.26877/jp3.v6i1.7311>
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>

