



IMPLEMENTASI APLIKASI QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Muhammad Reza Ilham Al Asrory¹, Maskuri², Dian Mohammad Hakim³

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam,

Universitas Islam Malang

e-mail: ¹22001011228@unisma.ac.id, ²maskuri@unisma.ac.id,

³dian.mohammad@unisma.ac.id

Abstract

Every student has different learning motivation, so it is necessary to try to increase it in every lesson. At Al Rifa'ie Modern Junior High School 2 in Malang Regency, learning motivation is closely related to the way of learning at school. Lack of learning motivation is caused by monotonous learning methods from teachers and lack of creativity in the use of learning media. As a boarding school, this may be rare, as students tend to be accustomed to traditional approaches that do not support high interest and enthusiasm for learning. The learners tend to blase and lose motivation cause of limited options in learning methods and media. Thus, innovation in learning methodologies is required to catch students' attention and enhance their learning motivation. The focus of this research includes (1) planning the implementation of the Quizizz application in the student learning process in Islamic Religious Education subjects at Modern Al Rifa'ie Junior High School 2 Malang Regency (2) the implementation process of the Quizizz application in enhancing students' learning motivation in Islamic religious education subjects at Modern Al Rifa'ie Junior High School 2 Malang Regency, and (3) the implications of utilizing Quizizz Application in enhancing student learning motivation in Islamic religious education subjects at Modern Al Rifa'ie Junior High School 2 Malang Regency. A qualitative approach with a case study was used by the researcher to obtain significant data through observation, interviews, and documentation. The findings of observations and interviews revealed that the use of Quizizz to improve student learning motivation is extremely acceptable. Teachers and students understand well the Quizizz application and how to use it, and show high enthusiasm for its potential and benefits in learning. The Quizizz application is implemented in schools to increase student learning motivation by using fun features, such as games and competitions, which make students active in answering questions in quizzes. The impact and challenge of using Quizizz is that students become more enthusiastic and motivated in learning, with teachers able to introduce material interactively and provide additional motivation through this application.

Kata Kunci: *Implementation, Quizizz, Learning Motivation*

A. Pendahuluan

Motivasi belajar peserta didik dalam setiap aktivitas pembelajaran memegang peranan krusial dalam meningkatkan hasil belajar mereka pada mata pelajaran tertentu. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dengan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan menggunakan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga materi pembelajaran lebih mudah disampaikan dan dipahami oleh mereka. Menurut Sardiman (2016), dalam bukunya menegaskan bahwa Motivasi adalah serangkaian upaya untuk menciptakan kondisi tertentu yang membuat seseorang ingin dan mau melakukan sesuatu, serta mengubah ketidaksukaan menjadi kesukaan. Motivasi merupakan faktor yang sangat penting dalam proses belajar tanpa motivasi, seorang siswa akan cenderung merasa malas dalam melakukan aktivitas belajar. Seseorang dengan intelegensi tinggi belum tentu akan berhasil jika tidak ada motivasi dalam proses belajar mengajarnya (Istiningsih Dkk., 2018).

Menurut Maryam (2016), Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan dorongan internal untuk mencapai tujuan. Dorongan dan upaya ini muncul karena kebutuhan untuk meraih prestasi dalam hidup. Akibatnya, individu memiliki usaha, keinginan, dan dorongan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Motivasi peserta didik dalam menguasai materi perlu ditingkatkan. Untuk itu, diperlukan metode pembelajaran efektif yang dapat menstimulus peserta didik untuk membangkitkan motivasinya dalam pembelajaran. Salah satu faktor yang mendukung motivasi belajar peserta didik adalah model atau metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Guru harus kreatif dan cerdas dalam memilih metode yang digunakan agar siswa merasa senang dalam belajar, karena hal ini memiliki dampak besar terhadap motivasi dan minat belajar mereka. (Hakim Dkk., 2022)

Era disrupsi telah mengantarkan banyak sektor mengalami perubahan drastis, termasuk sektor pendidikan. Salah satunya adalah digitalisasi pendidikan. Model pembelajaran berbasis digital adalah salah satu perubahan yang cukup signifikan dalam dunia pendidikan. Dari banyaknya model digitalisasi di pendidikan, transformasi perangkat pembelajaran adalah satu diantara yang banyak mengalami transformasi tersebut. Aplikasi Quizizz merupakan perangkat dan media pembelajaran yang mulai digunakan diberbagai sekolah.

Quizizz adalah aplikasi atau platform berbasis game yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, dirancang khusus untuk pendidikan dan pembelajaran di kelas, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Fitriyana Dkk., 2023). Aplikasi Quizizz menawarkan pengalaman

pembelajaran yang kolaboratif dan menyenangkan, dengan berbagai fitur yang tersedia. Selain menyediakan pembelajaran yang menggabungkan permainan, aplikasi ini juga dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan belajar siswa. Dengan fokus pada siswa dan suasana pembelajaran yang menyenangkan, Quizizz merupakan alat yang efektif untuk membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menginspirasi dan memotivasi siswa dalam proses belajar. Dengan adanya motivasi yang kuat, dapat mengubah seluruh dinamika pembelajaran. Ketika siswa merasa termotivasi, mereka akan hadir di kelas dengan semangat tinggi, siap untuk belajar, dan aktif berpartisipasi. Dengan motivasi yang baik, siswa menjadi lebih antusias dalam mempelajari materi, bertanya, dan berkolaborasi dengan teman sekelas (Bakrie, 2022).

Aplikasi Quizizz dapat diakses melalui situs web dan dapat digunakan baik di dalam maupun di luar kelas. Selain kemudahan penggunaannya, aplikasi ini sering digunakan oleh guru untuk mengevaluasi kemajuan belajar siswa. Dengan berbagai fitur menariknya, Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, aplikasi ini juga mendorong adanya kompetisi antar siswa di kelas karena memberikan peringkat secara otomatis setelah siswa menyelesaikan kuis atau latihan soal (Pusparani, 2020).

Sekolah Menengah Modern Al Rifai sebagai sekolah modern yang dinaungi oleh lembaga pondok pesantren dan memakai visi “one student one achievement” atau satu siswa satu prestasi. Al Rifa’ie merupakan sekolah sekaligus pondok pesantren, dimana peserta didik tidak diperbolehkan membawa handphone ataupun media elektronik lainnya. Hal ini memiliki efek positif dan negatif. Dampak positifnya adalah siswa tidak menjadi kecanduan terhadap kegiatan di sekolah atau pondok. Namun, dampak negatifnya adalah siswa yang tidak dapat mengakses media pembelajaran yang disampaikan oleh guru, yang dapat mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton. Oleh karena itu, model, metode, dan media pembelajaran harus lebih inovatif dan kreatif agar siswa tidak merasa bosan dan tetap termotivasi selama proses pembelajaran.

Penelitian ini menjadi perhatian yang penting untuk mengkaji lebih lanjut tentang persoalan ini, mengingat bahwa banyak sekolah terkadang dengan kreatif menggunakan metode atau model pembelajaran. Karena alasan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Modern Al Rifa’ie 2 Kabupaten Malang”. Harapan peneliti adalah agar hasil penelitian ini dapat menjadi panduan bagi para guru, terutama dalam penerapan metode atau media

pembelajaran yang kreatif, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan tetap termotivasi untuk belajar.

B. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, karena tujuannya adalah untuk mengumpulkan informasi secara detail dan komprehensif melalui data yang diperoleh dari narasumber melalui wawancara atau observasi. Pendekatan ini dilakukan secara deskriptif dengan menggunakan bahasa dan kata-kata, dalam konteks alami tertentu, serta mengaplikasikan berbagai metode ilmiah. Menurut Moleong (2017) Penelitian kualitatif bertujuan untuk menyelami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara menyeluruh. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi kasus, yang mencakup uraian dan penjelasan komprehensif tentang berbagai aspek individu, kelompok, organisasi, program, atau situasi sosial (Mulyana, 2004). Fokus utamanya yaitu meraih gambaran yang lengkap dan mendalam, yang kemudian dapat dianalisis untuk dijadikan sebuah teori. Data yang diperoleh dalam studi kasus ini melalui wawancara, observasi dan dokumentasi.

Penelitian ini dilakukan di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang pada tahun ajaran 2023/2024. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghimpun berbagai informasi dan data terkait penerapan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah tersebut. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara. Objek yang diamati dan didokumentasikan adalah penggunaan aplikasi Quizizz oleh guru sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Subjek wawancara mencakup guru Pendidikan Agama Islam dan siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti pendekatan Miles dan Huberman, yang meliputi tahapan pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. (Sugiyono, 2018).

C. Hasil dan Pembahasan

1. *Perencanaan Implementasi aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang*

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti mengenai implementasi aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang,

perencanaan implementasi aplikasi Quizizz menjadi fokus utama bagi guru dengan tujuan peserta didik memahami bagaimana prosedur langkah-langkah penggunaan aplikasi Quizizz ini. Terlihat dari guru menyampaikan tentang bagaimana langkah-langkah penggunaan aplikasi Quizizz ini, peserta didik sudah paham dan antusias mereka yang tinggi untuk menggunakan aplikasi ini. hal ini diyakini akan memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berikut adalah perencanaan implementasi aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran bagi guru dan peserta didik di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang:

a. Pemahaman tentang aplikasi Quizizz

Dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan juga mengalami kemajuan yang signifikan, terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Saat ini, pendekatan ini semakin diutamakan dalam proses belajar-mengajar untuk meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dianggap sebagai alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam mengimplementasikan media pembelajaran, guru dituntut untuk bersikap kreatif dan inovatif, terutama karena telah banyak platform pembelajaran daring seperti Quizizz yang tersedia. Quizizz adalah salah satu platform pembelajaran berbasis permainan di mana siswa dapat belajar sambil bermain. Penggunaan media pembelajaran yang efektif diyakini mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Pandangan ini didukung oleh Solviana (2020), mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, serta meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, penting bagi guru untuk memperkenalkan aplikasi Quizizz kepada siswa dan memberikan pelatihan tentang cara menggunakannya. Pengenalan yang baik serta pemahaman mendalam tentang fitur-fitur aplikasi dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Di sisi lain, siswa juga perlu memahami prosedur penggunaan aplikasi Quizizz mulai dari bergabung dengan kelas, mengakses kuis, menjawab pertanyaan, hingga menerima umpan balik dari guru. Pemahaman ini akan membantu siswa untuk mengoptimalkan penggunaan aplikasi dan merasakan manfaat dari proses pembelajaran.

b. Perencanaan guru sebelum menggunakan aplikasi Quizizz

Penggunaan media pembelajaran memerlukan perencanaan yang matang oleh guru sebelumnya untuk memastikan kelancaran proses

pembelajaran di kelas. Dalam tahap perencanaan, guru mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran, seperti memilih metode atau media pembelajaran yang cocok dengan materi yang akan diajarkan, dan mempersiapkan solusi untuk kemungkinan kekurangan fasilitas pembelajaran (Qasim & Kasubag, 2016).

Sebagai contoh, seorang guru Pendidikan Agama Islam di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang melakukan perencanaan sebelum menggunakan media pembelajaran Quizizz. Pada pertemuan pertama, guru menyampaikan dan membahas materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Pada pertemuan berikutnya, guru menginformasikan kepada siswa bahwa akan menggunakan Quizizz sebagai alat pembelajaran dan evaluasi. Sebelum menerapkan Quizizz, guru menyiapkan pertanyaan dan menyusun kuis yang sesuai dengan materi yang telah diajarkan sebelumnya. Guru juga memperhatikan format pertanyaan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Setelah semua persiapan selesai, guru membawa peserta didik ke lab komputer untuk menggunakan Quizizz, sambil memberikan panduan penggunaan aplikasi. Setelah sesi penggunaan Quizizz selesai, guru mengevaluasi hasil dari pengerjaan kuis oleh siswa untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan sebelumnya. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa perencanaan guru dalam menggunakan aplikasi Quizizz bertujuan untuk menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan dapat diukur, serta merancang metode yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru memegang peran kunci dalam merencanakan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran, dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, kurikulum yang berlaku, serta gaya belajar dan kebutuhan siswa untuk menyusun kuis yang relevan dan efektif.

c. Pemahaman alur penggunaan bagi peserta didik

Quizizz memainkan peran vital dalam mendukung proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa tentang penggunaannya, sesuai yang dipandu oleh guru. Langkah-langkah penggunaan Quizizz oleh siswa dimulai dengan membuka tautan join.quizizz.com dan memasukkan enam digit kode yang telah diberikan oleh guru. Setelah itu, mereka diminta untuk memasukkan nama mereka sendiri dan memulai kuis yang dipandu oleh guru. Setelah selesai mengerjakan kuis, peserta didik dapat melihat skor dan peringkat mereka. Alur ini memastikan peserta didik dapat mengikuti kuis dengan lancar dan memanfaatkan fitur-fitur aplikasi secara efektif dalam pembelajaran (Salsabila Dkk., 2020).

Pengerjaan kuis dilakukan dengan waktu yang telah ditetapkan, dimana setiap soal memiliki batas waktu yang ditentukan sebelumnya oleh guru, seperti 20 detik. Tujuan dari ini adalah agar semua peserta didik dapat menyelesaikan kuis dalam jangka waktu yang sama, mengatur durasi pembelajaran ketika menggunakan Quizizz. Selama pengerjaan kuis, siswa yang dapat menjawab dengan cepat dan benar akan mendapatkan skor yang tinggi, sementara yang menjawab dengan cepat tetapi tidak benar akan mendapatkan skor yang rendah. Ini bertujuan untuk meningkatkan fokus dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, serta menilai tingkat pemahaman mereka. Peserta didik yang dapat menyelesaikan kuis dengan cepat dan benar menunjukkan tingkat pemahaman yang lebih baik daripada mereka yang memerlukan waktu lebih lama.

2. *Proses Implementasi aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang*

Proses penggunaan aplikasi Quizizz di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang sudah terhitung sangat baik, dilihat dari proses penggunaan fitur-fitur dalam aplikasi Quizizz dan mekanisme penggunaannya ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini tentu berdampak baik pada penggunaan aplikasi Quizizz. Adapun proses penggunaan aplikasi Quizizz di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang sebagai berikut:

a. Fitur-fitur dalam Quizizz menjadikan pembelajaran yang menyenangkan

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, seperti Quizizz, dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang, telah terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Fitur-fitur menarik yang ada dalam Quizizz, seperti pertanyaan pilihan ganda, musik latar saat mengerjakan kuis, kemampuan untuk mengubah avatar, dan peringkat sebagai ajang kompetisi, menginspirasi keterlibatan siswa dalam belajar. Dengan adanya fitur-fitur tersebut, siswa merasa senang dan termotivasi dalam proses pembelajaran, menunjukkan antusiasme mereka terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

Salah satu aspek menarik dari Quizizz adalah sistem peringkat yang mendorong siswa untuk bersaing satu sama lain dalam menyelesaikan kuis. Mereka merasa termotivasi untuk menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat demi meraih peringkat yang tinggi. Adanya *timer* atau batas waktu dalam pengerjaan kuis juga mendorong peserta didik untuk tidak mengulur-ulur waktu dan meningkatkan semangat untuk bersaing. Konsep ini sejalan dengan pendapat Irma yang dikutip oleh Supriadi Dkk (2021), yang menyatakan

bahwa Quizizz tidak hanya membantu peserta didik mengingat kembali materi, tetapi juga memunculkan kompetisi di antara mereka, mendorong mereka untuk mencapai prestasi tertinggi. Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran telah mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk memperhatikan materi pembelajaran. Ketertarikan peserta didik terhadap Quizizz telah membantu meningkatkan semangat dan motivasi belajar mereka, serta aktif dalam proses pembelajaran.

b. Mekanisme penggunaan aplikasi Quizizz

Proses penggunaan aplikasi Quizizz di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang telah disusun secara terstruktur untuk memastikan efektivitas dalam pembelajaran. Mekanisme ini mencakup beberapa tahap yang melibatkan peran guru dan peserta didik. Pertama, guru mempersiapkan kuis menggunakan Quizizz. Kemudian, informasi tentang kuis disampaikan kepada peserta didik, termasuk waktu pelaksanaan dan kode gabung. Peserta didik kemudian berpartisipasi dengan mengakses kuis melalui komputer di lab sekolah. Selanjutnya, kuis dilaksanakan di mana peserta didik bergabung dan menjawab pertanyaan yang ditampilkan. Penilaian otomatis diberikan pada setiap jawaban yang diberikan.

Keterlibatan peserta didik dalam penggunaan aplikasi Quizizz juga merupakan bagian integral dari proses ini. Dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif oleh guru, peserta didik terlibat dalam pembelajaran tanpa menyadarinya. Sudjana, yang dikutip oleh Agustina (2022), menegaskan bahwa keterlibatan aktif peserta didik adalah elemen krusial dalam pembelajaran, di mana mereka perlu terlibat secara aktif untuk meningkatkan perilaku belajar mereka. Keaktifan belajar peserta didik tercermin dalam partisipasi mereka selama proses pembelajaran.

3. Implikasi Implementasi Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai penerapan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang, menunjukkan hasil yang positif. Peserta didik menunjukkan semangat dan motivasi yang tinggi saat menggunakan aplikasi Quizizz selama proses pembelajaran, sementara guru juga merasa puas dengan penggunaan media pembelajaran ini karena membantu dalam penyampaian materi dan mengubah metode pembelajaran.

Implikasi dari penerapan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang adalah sebagai berikut::

a. Dampak penggunaan aplikasi Quizizz

Penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti Quizizz, dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Quizizz memberi kesempatan bagi pendidik untuk mengevaluasi kemajuan siswa dan merupakan opsi yang efektif untuk merangsang minat dan semangat belajar (Mulyati & Evendi, 2020). Pendapat ini didukung oleh Vieluf dan Gobel (2019), yang menyatakan bahwa Quizizz adalah alat pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Fitur peringkat di Quizizz mendorong peserta didik untuk bersaing dan memotivasi mereka dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar.

Meskipun Quizizz memiliki manfaat dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, penggunaannya juga dapat menghadapi kendala, seperti keterbatasan akses teknologi. Di dalam SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang sendiri, peserta didik tidak diperkenankan membawa handphone atau perangkat elektronik lainnya, tetapi sekolah menyediakan lab komputer untuk penggunaan Quizizz. Namun, gangguan teknis seperti masalah komputer atau jaringan yang tidak stabil dapat menghambat proses pembelajaran saat menggunakan Quizizz.

b. Dampak Quizizz terhadap metode pembelajaran dan semangat peserta didik

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang telah mengubah metode pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menarik, serta meningkatkan semangat peserta didik. Dengan kuis interaktif dari Quizizz, peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran dengan menjawab pertanyaan, bukan hanya menerima informasi secara pasif. Pendapat ini sejalan dengan Solikah (2020), yang menegaskan bahwa Quizizz memiliki efek positif pada metode pembelajaran dan motivasi belajar. Guru merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran berbasis permainan ini, sementara siswa merasa terbantu dengan latihan soal dalam bentuk kuis yang membantu mereka memahami materi pembelajaran.

Penggunaan Quizizz juga meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui fitur seperti papan peringkat, peringkat, dan penghargaan visual. Fitur-fitur ini memberikan insentif tambahan bagi siswa untuk berpartisipasi

aktif dalam kuis dan berupaya mencapai hasil yang baik. Mereka merasa termotivasi untuk bersaing dan meningkatkan skor pribadi mereka sendiri.

c. Tantangan penggunaan aplikasi Quizizz

Penerapan aplikasi Quizizz sebagai alat pembelajaran daring di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang sering kali mengalami beberapa tantangan, salah satunya adalah ketidakstabilan jaringan internet. Koneksi yang lambat atau terputus dapat mengganggu jalannya kuis dan menghalangi akses siswa ke platform Quizizz. Pandangan ini sejalan dengan Mujahidin Dkk (2012), yang menyatakan bahwa tantangan umum dalam penggunaan Quizizz adalah ketersediaan jaringan internet yang mempengaruhi akses dan pengerjaan soal.

Selain itu, ketersediaan komputer atau perangkat yang memadai juga menjadi kendala, terutama jika sekolah tidak memiliki infrastruktur teknologi yang memadai. Masalah dengan perangkat keras atau lunak, seperti kerusakan komputer atau masalah kompatibilitas dengan sistem operasi, dapat memengaruhi pengalaman pembelajaran secara keseluruhan.

Karena itu, penting bagi guru untuk memahami dan mengatasi hambatan teknis ini agar pemanfaatan Quizizz dapat berjalan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Langkah-langkah seperti memberikan pelatihan teknologi kepada guru, memperluas akses teknologi bagi peserta didik, serta melakukan pemantauan dan evaluasi secara berkala terhadap penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran dapat dilakukan.

D. Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti mengenai implementasi aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang, dapat peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan Implementasi aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang meliputi:
 - a. Pemahaman tentang aplikasi Quizizz: Guru dan peserta didik telah menunjukkan pemahaman yang sangat baik terhadap aplikasi ini. Mereka menyadari bahwa Quizizz adalah platform pembelajaran online yang memungkinkan pembuatan dan penggunaan kuis interaktif sebagai alat pembelajaran. Peserta didik menunjukkan antusiasme

tinggi terhadap penggunaan aplikasi ini, menandakan pemahaman mereka akan potensi dan manfaat Quizizz dalam pembelajaran.

- b. Perencanaan guru dalam menggunakan aplikasi Quizizz: Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran melibatkan serangkaian langkah penting yang disusun oleh guru. Ini meliputi persiapan materi pembelajaran yang relevan, pembuatan kuis interaktif, penyajian fitur-fitur dalam Quizizz, dan memberikan umpan balik kepada siswa setelah mereka menyelesaikan kuis. Guru juga memperhatikan tingkat kesulitan kuis, memberikan panduan kepada siswa tentang cara mengakses dan menyelesaikan kuis, serta memantau dan mengevaluasi kemajuan belajar peserta didik melalui fitur laporan yang tersedia dalam Quizizz.
 - c. Pemahaman alur penggunaan aplikasi Quizizz bagi peserta didik: Peserta didik di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang memiliki pemahaman yang baik tentang langkah-langkah untuk membuat, mengelola, dan mengikuti kuis melalui Quizizz. Guru juga memahami cara menggunakan fitur-fitur aplikasi ini untuk menyusun kuis sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Peserta didik juga memahami langkah-langkah untuk mengakses dan berpartisipasi dalam kuis yang diberikan oleh guru.
2. Proses Implementasi aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang, meliputi beberapa hal diantaranya:
 - a. Fitur-fitur dalam Quizizz mengubah proses pembelajaran menjadi sebuah pengalaman yang menyenangkan. Tujuan dari menerapkan aplikasi ini adalah untuk meningkatkan semangat belajar siswa melalui pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, dengan fitur permainan yang menarik dan kompetisi yang sehat. Guru dapat memanfaatkan Quizizz untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang berfokus pada peserta didik, memberikan penghargaan atas prestasi mereka, memberikan umpan balik secara langsung, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.
 - b. Mekanisme penggunaan aplikasi Quizizz melibatkan beberapa langkah, dimulai dari pembuatan kuis oleh guru hingga partisipasi aktif peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang disajikan dalam aplikasi. Guru menggunakan berbagai fitur yang tersedia dalam Quizizz untuk membuat kuis yang menarik dan relevan dengan materi pembelajaran. Selanjutnya, peserta didik bergabung dalam kuis tersebut dan

menjawab pertanyaan melalui perangkat masing-masing. Hasil dan skor kuis dapat dilihat langsung oleh peserta didik.

3. Implikasi Implementasi aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang, meliputi beberapa hal seperti:
 - a. Penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran memberikan dampak yang cukup signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dampak positifnya termasuk pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, pengembangan karakter kompetitif yang positif, serta peningkatan kemampuan kognitif. Dengan memanfaatkan fitur-fitur kreatif dan inovatif dari Quizizz, penerapan aplikasi ini membantu membentuk budaya pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif di kelas, di mana siswa didorong untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan kuis dan menemukan solusi untuk tantangan yang diberikan.
 - b. Penggunaan Quizizz juga memberikan dampak positif terhadap metode pembelajaran dan semangat belajar peserta didik. Guru dapat menggunakan Quizizz sebagai alat untuk memperkenalkan materi secara interaktif dan menarik, yang meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik. Fitur-fitur seperti papan peringkat dan poin juga memberikan dorongan tambahan bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
 - c. Meskipun memiliki banyak manfaat, penggunaan Quizizz juga menghadapi beberapa tantangan. Tantangan tersebut termasuk persiapan materi yang diperlukan oleh guru sebelum membuat kuis, penyesuaian kuis dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik, serta memastikan ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai di sekolah. Kendala teknis seperti eror komputer atau jaringan yang kurang stabil juga dapat menjadi tantangan bagi penggunaan aplikasi Quizizz.

Daftar Rujukan

- Agustina, I. (2022). *Keaktifan Belajar Peserta Didik melalui Metode Everyone Is A Teacher Here*. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10.
- Bakrie M. (2022). *Efektivitas Media Android Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Fungsi Kuadrat Siswa Kelas IX-H MTs Negeri 2 Demak Tahun Pelajaran 2022/2023 Demak*. *Journal OF Comprehensive Science*, 1.

- Fitriyana, N., Sholehudin, M., & Setiyono, J. (2023). *Quizizz sebagai Media Implementasi Evaluasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal: Prosiding Seminar Nasional Daring.*
- Hakim, D., Khoirul Ulumuddin, I., Sakti Wibowo, H., & Rahman, T. (2022). *Implementation Of Inquiry Methods In Increasing Student Activeness And Learning Achievement In Islamic Religious Education (Pai) Subjects At Nahdlatul Ulama Middle School 'Pace. Jurnal PROGRESS: Wahana Kreativitas Dan Intelectualitas, 10.*
- Istiningsih, S., Fauzy, M., & Nisa, K. (2018). *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 1 Sdn 1 Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018. JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan), 5(1), 31–41.* <https://doi.org/10.21009/jkkp.051.04>
- Maryam. (2016). *Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. Lantanida Journal, 4(2).*
- Moloeng J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Pt Remaja Rosdakarya.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. Innovative: Journal Of Social Science Research, 1(2), 552–560.* <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Mulyana D. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). *Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika, 3(1), 64–73.* <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Pusparani, H. (2020). *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon. Tunas Nusantara, 2(2).* <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Qasim, M., & Kasubag, M. (2016). *Perencanaan Pengajaran dalam Kegiatan Pembelajaran. Jurnal Diskursus Islam, 04.*
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Di Tengah Pandemi Pada Siswa SMA. Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi[JITUJ], 4(2).* <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sardiman A.M. (2016). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT RajaGrafindo Persada.
- Solikah, H. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas. Journal Unesa, 7(No 3 (2020)).* www.quizizz.com

- Solviana, M. D. (2020). *Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung*. In *Journal of Biology Education Research* (Vol. 1, Issue 1). <http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/Al-Jahiz>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., Fakultas, I., Budaya, I., Jenderal, U., & Abstrak, S. (2021). *Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19*. *Jurnal Cakrawala Mandarin Asosiasi Program Studi Mandarin Indonesia*, 5(1). <https://Quizizz.it/>
- Vieluf, S., & Göbel, K. (2019). *Making intercultural learning in EFL lessons interesting – The role of teaching processes and individual learning prerequisites and their interactions*. *Teaching and Teacher Education*, 79, 1–16. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2018.11.019>