



INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS GAME QUIZIZZ DI SMP BAHRUL MAGHFIROH MALANG

Naufal Ahmad Fadhurrohman¹, Qurroti A'yun², Thoriq al Anshori³

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam

Universitas Islam Malang

e-mail: 122001011151@unisma.ac.id, 2qurroti.a'yun@unisma.ac.id,
3thoriq.alanshori@unisma.ac.id

Abstract

Currently, every country in the world and Indonesia have entered the transformation of the era of society 5.0. The rapid advancement of information and communication technology has ushered in new patterns in all aspects of human life, including education. The focus of this research is on the implementation of learning innovations in Islamic Religious Education based on quiz games, and the results of learning innovations in Islamic Religious Education at Bahrul Maghfiroh Junior High School in Malang. The purpose of the research is to describe or know the learning innovation strategy of Islamic Religious Education, and describe or the results of Islamic Religious Education learning innovations based on quiz games.

The research method used by researchers in this study is to use descriptive qualitative methods. This method allows researchers to deal directly with the phenomenon under study, which allows them to see firsthand what happens between respondents and researchers. Second, this method presents a direct digest of the interaction between respondents and researchers.

Based on the efforts obtained, the results of the study show that Islamic Religious Education teachers have a wide selection of learning strategies using various kinds of learning methods, in making questions Islamic Religious Education teachers use references from the internet and textbooks, in learning innovations have supporting and inhibiting factors from the application of quizizz games, Islamic Religious Education teachers take grades using an automatic correction system both in groups and individually, students feel satisfied because it is fun and more enthusiastic in learning so that their achievements are better, and students are able to understand using and are more sophisticated in making their own quizizz games guided by the teacher.

Kata Kunci: Inovasi, Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Game Quizizz

A. Pendahuluan

Pada saat ini Setiap negara di dunia, termasuk Indonesia, kini telah memasuki era Society 5.0 dimana kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah secara signifikan berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam

bidang pendidikan. Era 5.0 juga disebabkan oleh kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, juga dikenal sebagai IPTEK. Kemajuan ini tidak dapat dihindari, dan bahkan maju mundurnya sebuah negara dapat ditentukan oleh seberapa besar pemahaman mereka tentang IPTEK ¹.

Oleh karena itu inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilakukan dalam rangka untuk meningkatkan mutu pendidikan salah satunya adalah melakukan inovasi Dalam proses pembelajaran menggunakan media berbasis digital, media yang menarik dan interaktif sangat penting. Media tersebut harus mampu mendorong kerjasama dan komunikasi, serta memungkinkan siswa untuk berinteraksi. Salah satu media yang memenuhi kriteria ini adalah permainan, yang memiliki karakteristik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa salah satunya yaitu menggunakan media game quiziz ².

Dalam penelitian terdahulu Husniyah ³ yang berjudul "Pembelajaran Inovatif berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Anak" mengatakan bahwa :

Pertama pada saat ini dunia maupun di indonesia memasuki transformasi era society 5.0, khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang tidak dapat dihindari dan bahkan maju mundurnya sebuah negara dapat ditentukan oleh seberapa besar pemahaman mereka tentang IPTEK.

Kedua pada pembelajaran yang dilakukan telah menerapkan inovasi, yaitu dengan tujuan untuk meningkatkan salah satunya melakukan inovasi dalam media pembelajaran yang berbasis teknologi, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kreatif serta menyenangkan yang memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa membuat siswa berinteraksi ⁴.

Berdasarkan keterkaitan dengan tema penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah bahwa pada saat ini inovasi dalam media pembelajaran sudah mengalami kemajuan begitu pesat sebagaimana diterapkan di SMP Bahrul Maghfiroh Malang. Sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kreatif serta

¹ (Husniyah, 2023)

² (Qur'aini Fitroh, 2023)

³ (Husniyah, 2023)

⁴ (Husniyah, 2023)

menyenangkan yang bersifat interaktif yang menekankan penggunaan kerjasama dan komunikasi membuat siswa saling berinteraksi.

Hal tersebut sejalan dengan salah satu misi dari SMP Bahrul Maghfiroh Malang yaitu membentuk generasi yang berakhlak mulia dan memiliki jiwa kemandirian, maka SMP Bahrul Maghfiroh Malang memiliki banyak metode pembelajaran yang berisikan kegiatan pembelajaran berbasis game baik individu maupun kelompok. Melihat sejauh mana siswa memahami materi dan juga sebagai motivasi untuk menunjang optimalisasi salah satunya adalah hasil belajar siswa. Hal tersebut dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis game quizizz yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan fenomena di atas para guru di SMP Bahrul Maghfiroh Malang sudah menerapkan berbagai media berbasis game yang cocok pada era society 5.0 saat ini yang dapat dengan mudah diakses informasinya seperti media game quizizz. Maka atas dasar inilah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis Game Quizizz yang diterapkan di SMP Bahrul Maghfiroh, Malang. Bagaimana proses penerapannya dan bagaimana hasilnya. Berdasarkan hal beberapa hal sebagaimana diatas, maka penelitian ini memfokuskan pada **“Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Game Quizizz Di SMP Bahrul Maghfiroh”**.

B. Metode

Peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif dalam penelitiannya. Menurut ⁵, Penelitian kualitatif didefinisikan sebagai jenis penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang serta perilaku yang dapat diamati sebagai proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif dari partisipan dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan serta perilaku yang dapat diobservasi.

Penelitian kualitatif dipilih karena beberapa alasan. Pertama, metode ini memungkinkan peneliti untuk berhadapan langsung dengan fenomena yang diteliti, yang memungkinkan mereka untuk melihat secara langsung apa yang terjadi antara responden dan peneliti. Kedua, metode ini menyajikan intisari langsung dari interaksi antara responden dan peneliti. Terakhir, metode ini cocok untuk

⁵ (Bogdan dan Taylor, 2020)

penelitian karena lebih handal dalam menyesuaikan diri dengan pengaruh-pengaruh yang berbeda.

Jenis penelitiannya deskriptif kualitatif yaitu penyajian data diuraikan secara logis, akurat, mendalam ⁶.Metode penelitian ini digunakan dengan tujuan untuk mendeskripsikan dan memperoleh informasi mengenai Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Game Quizizz di SMP BAHROL MAGHFIROH Kota Malang.

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil temuan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dalam penelitian ini, peneliti melakukan analisis data untuk dibahas lebih detail dalam bab pembahasan. Pembahasan disusun sesuai dengan fokus penelitian agar lebih terperinci dan terurai.

A. Implementasi inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis game quizizz di SMP Bahrul Maghfiroh Malang

Berdasarkan hasil temuan penelitian di SMP Bahrul Maghfiroh Malang implementasi inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis game quizizz meliputi :

1. Guru Pendidikan Agama Islam menerapkan strategi pembelajaran berbasis masalah dan strategi pembelajaran berbasis peningkatan kemampuan berfikir dengan menggunakan metode berbasis diskusi kelompok dan metode pembelajaran berbasis masalah pembelajaran dalam menerapkan game quizizz

Guru Pendidikan Agama Islam di SMP Bahrul maghfiroh Malang dalam menerapkan strategi pembelajaran memiliki berbagai macam pilihan seperti Strategi pembelajaran berbasis masalah dan strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir dengan menggunakan metode berbasis diskusi kelompok yang dimana pendidik sangat antusias dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan peserta didik.

Hal ini selaras dengan teori Amaluddin mengatakan penerapan strategi atau metode pembelajaran berbasis game quizizz merupakan metode pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai

⁶ (Bogdan dan Taylor, 2020)

suatu konteks bagi peserta didik serta strategi peningkatan kemampuan berfikir kritis dan keterampilan pemecah masalah serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran dan menggunakan metode berbasis diskusi kelompok karena lebih efektif untuk dapat membangun kekompakan dalam mencari solusi dari permasalahan berupa soal-soal yang ada di aplikasi game quizizz tersebut ⁷.

Hal ini senada juga dengan teori Akhmad Dalil dan Tri Noor Khaliza mengatakan penerapan strategi atau metode pembelajaran berbasis game quizizz merupakan pendekatan yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran dan menggunakan metode berbasis diskusi kelompok sehingga peserta didik mudah untuk memahami materi dan lancar dalam menyampaikan pendapat, bertanya maupun memberi jawaban ⁸.

Berdasarkan pernyataan diatas bahwa guru Pendidikan Agama Islam Islam di SMP Bahrul maghfiroh Malang selaras dengan toeri penelitian sebelumnya yang menggunakan strategi atau metode Pembelajaran yang berfokus pada penyelesaian masalah dan strategi untuk meningkatkan kemampuan berpikir dengan menggunakan dengan menggunakan metode berbasis diskusi kelompok karena peserta didik lebih efektif serta membangun kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan berupa soal-soal dengan lebih maksimal.

2. Guru Pendidikan Agama Islam dalam menerapkan game quizizz menggunakan referensi melalui internet dan buku LKS dalam membuat soal-soal pertanyaan.

Guru Pendidikan Agama Islam mencari referensi atau membuat soal-soal menggunakan referensi melalui internet dengan disesuaikan dengan materi yang akan diujikan kepada peserta didik dan juga menggunakan buku LKS dengan mengambil poin-poin penting didalam LKS tersebut untuk

⁷ Muhammad Rizqi Amaluddin, 'Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Pgri Pekanbaru', *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2.1 (2022).

⁸ Akhmad Dalil Rohman and Tri Noor Khaliza, 'Inovasi Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Quizizz : Alternatif Dalam Meningkatkan Critical Thingking Siswa Di Era Abad 21', *Jurnal Masyarakat Berdikari Dan Berkarya (Mardika)*, 2.2 (2024).

dicantumkan didalam game quizizz tersebut serta disesuaikan dengan jam mengajarnya dan mainnya dikelas apa serta jam keberapa saat mengajar terkadang pada saat jam terakhir sudah kebanyakan mengantuk dan kehilangan fokusnya maka tidak menggunakan game quizizz tersebut.

Hal ini selaras dengan teori Sun'iyah mengatakan guru Pendidikan Agama Islam dalam mencari referensi atau menyusun soal-soal menggunakan referensi dari tamplate dari quizizznya atau melalui internet dengan disesuaikan dengan materi soalnya yang akan dibuat dan juga guru Pendidikan Agama Islam menggunakan buku LKS untuk diambil poin-poin penting yang akan dicantumkan kedalam game quizizznya serta disesuaikan dengan durasi waktu mengajarnya ⁹.

Hal ini senada juga dengan teori Hidayati dan budiarti mengatakan Guru Pendidikan Agama Islam dalam mencari referensi atau menyusun soal-soal untuk Quizizz biasanya menggunakan materi dari buku atau LKS yang dapat dimasukkan, disimpan, diedit, dan digunakan tanpa perlu mencetak print out lagi. ¹⁰.

Berdasarkan pernyataan diatas bahwa bahwa guru Pendidikan Agama Islam Islam di SMP Bahrul maghfiroh Malang selaras dengan teori sebelumnya yang dimana dalam mencari referensi berupa soal-soal pertanyaan menggunakan buku LKS dengan mengambil poin-poin penting pada setiap materinya atau menggunakan internet terkadang menggunakan tamplate soal-soal dari game quizizznya serta disesuaikan dengan jam mengajarnya dan mainnya dikelas apa serta jam keberapa saat mengajar terkadang pada saat jam terakhir sudah kebanyakan mengantuk dan kehilangan fokusnya maka tidak menggunakan game quizizz tersebut.

3. Faktor pendukung dan penghambat dalam suatu inovasi pembelajaran berbasis game quizizz diantaranya jaringan internet yang memadai, perangkat pembelajaran (handphone, laptop, proyektor), kuota internet, aplikasi game quizizz tersedia secara gratis dan dapat diakses langsung melalui Google tanpa perlu proses unduhan terlebih dahulu., tampilan game quizizz itu sangat menarik yang bisa memantik peserta didik

⁹ Siti Lathifatus Sun'iyah, 'Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi', *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7.1 (2020), 1–18.

¹⁰ Tuti Hidayati and Erna Budiarti, 'Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Tk Anak Bangsa', *Al-Abyadh*, 5.1 (2022).

didalam kelas. Adapun faktor penghambat dari penerapan game quizizz diantaranya belum meratanya jaringan internet di semua kelas, peserta didik tidak diperkenankan membawa alat komunikasi baik handphone atau laptop karena merupakan sekolah berbasis pesantren, terbatasnya dalam penggunaan lab komputer.

Hal ini selaras dengan teori Azizah mengatakan dalam suatu inovasi pembelajaran terdapat faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung diantaranya perangkat pembelajaran (handphone, laptop, proyektor), kuota internet, jaringan, yang memadai dan aplikasi Quizizz, sebuah game kuis yang tersedia secara gratis, dapat diakses langsung melalui Google tanpa perlu proses unduhan terlebih dahulu. Adapun faktor penghambat adalah jaringan internet yang tidak merata di semua kelas ¹¹.

Berdasarkan pernyataan diatas bahwa dalam keberhasilan suatu inovasi pembelajaran berbasis quizizz terdapat faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung diantaranya adalah jaringan internet, perangkat pembelajaran (handphone, laptop, proyektor), kuota internet, dan tampilan game quizizz yang sangat menarik peserta didik. Adapun faktor penghambat diantaranya jaringan internet yang tidak merata, peserta didik tidak diperkenankan membawa alat komunikasi baik handphone atau laptop karena merupakan sekolah berbasis pesantren, terbatasnya dalam penggunaan lab komputer.

Sedangkan menurut teori Nuraini hal ini tidak selaras dengan mengatakan dalam suatu inovasi pembelajaran terdapat faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung diantaranya dari segi internal Seperti yang telah dijelaskan, dorongan positif dalam diri setiap peserta didik termasuk motivasi intrinsik yang mendorong mereka untuk belajar dengan kemauan sendiri dan memiliki tujuan yang ingin dicapai, seperti meraih peringkat tertinggi di kelas. Selain itu, dorongan ini juga bisa datang dari teman sebaya, guru, dan sekolah. Dukungan ini secara kolektif meningkatkan motivasi belajar mereka. Faktor pendukung eksternal seperti fasilitas kelas yang modern seperti LCD, proyektor, pengeras suara, WiFi, dan kabel listrik juga berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan akses handphone yang diperbolehkan di sekolah.

¹¹ (Azizah, 2023)

Adapun faktor penghambat diantaranya dari segi internal Peserta didik bisa dianalisis dari berbagai sudut pandang, termasuk latar belakang geografis, ekonomi, dan keluarga mereka. Siswa yang memiliki semangat belajar sering kali mendapatkan dukungan penuh dari keluarga mereka, sementara yang lain mungkin tidak seberuntung itu. Peserta didik yang kurang mendapatkan perhatian dari keluarga cenderung memiliki motivasi belajar yang rendah dan mungkin menghadapi kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan pembelajaran. Salah satu faktor penghambat eksternal yang bisa mempengaruhi belajar adalah masalah jaringan internet yang tidak stabil, kinerja handphone yang tiba-tiba error dan game quizizznya keluar sendiri ¹².

Berdasarkan pernyataan diatas bahwa dalam keberhasilan suatu inovasi pembelajaran berbasis quizizz terdapat faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung diantaranya adalah dari segi internalnya dukungan positif untuk peserta didik mencakup motivasi internal mereka serta faktor-faktor eksternal seperti ketersediaan perangkat seperti LCD, proyektor, pengeras suara, WiFi, kabel listrik dalam kelas, serta suasana kelas yang nyaman dan akses menggunakan handphone di sekolah. Di sisi lain, faktor penghambat dapat berasal dari internal peserta didik, seperti kurangnya perhatian dari keluarga yang dapat mengurangi motivasi belajar dan kesulitan menyesuaikan diri dengan lingkungan pembelajaran. Faktor penghambat eksternal lainnya termasuk masalah jaringan internet yang tidak stabil. yang tidak stabil, kinerja handphone yang tiba-tiba error dan game quizizznya keluar sendiri.

B. Hasil inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Bahrul Maghfiroh Malang

Berdasarkan hasil temuan penelitian di SMP Bahrul Maghfiroh Malang hasil inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis game quizizz meliputi :

1. Mempermudah guru Pendidikan Agama Islam dalam mengambil nilai, cukup mudah karena sudah memakai sistem koreksi otomatis dari game quizizz

¹² Alfia Nuraini, *Penggunaan Media Game Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI Di SMAN 1 Nguntoronadi Wonogiri*, 2023.

Cara guru Pendidikan Agama Islam dalam mengambil nilai dari inovasi pembelajaran berbasis quizizz tersebut sudah memakai system koreksi otomatis atau menggunakan dari game quizizz baik yang bermain secara berkelompok maupun individu dan pengambilan nilainya berupa poin-poin yang membantu guru dalam menggunakan media pembelajaran era modern saat ini.

Hal ini selaras dengan teori Oknaryana mengatakan cara guru Pendidikan Agama Islam sebelum melakukan pengambilan nilai peserta didik guru pendidikan Agama Islam menggunakan pre test yang dilakukan untuk mengukur kemampuan awal sebelum peserta didik sebelum melakukan pembelajaran dan menggunakan post test yang dilakukan setelah peserta didik mengikuti pembelajaran dengan memudahkan guru karena sudah memakai system koreksi otomatis dari game quizizz ¹³.

Berdasarkan pernyataan diatas bahwa dalam pengambilan nilai peserta didik guru Pendidikan Agama Islam di SMP Bahrul maghfiroh Malang selaras dengan teori sebelumnya yang dimana sudah memakai system otomatis baik yang bermain secara berkelompok maupun individu dan pengambilan nilainya berupa poin-poin yang membantu guru pada zaman sekarang.

Sedangkan menurut teori Lubis hal ini tidak selaras dengan mengatakan mengatakan cara guru Pendidikan Agama Islam sebelum melakukan pengambilan nilai peserta didik guru pendidikan Agama Islam dapat melihat hasil belajar siswa lengkap dari tampilan data spread sheetnya dari microsoft excel ¹⁴.

Berdasarkan pernyataan diatas bahwa dalam pengambilan nilai peserta didik guru Pendidikan Agama Islam di SMP Bahrul maghfiroh Malang tidak selaras dengan teori sebelumnya yang dimana dapat melihat hasil belajar siswa lengkap dari tampilan data spread sheetnya melalui microsoft excel.

2. Peserta didik merasa puas karena menyenangkan dan lebih semangat dalam belajar misalnya : peserta didik jadi lebih ontime masuk kelas,

¹³ (Oknaryana, 2023)

¹⁴ Asni Suryani Lubis, 'Penerapan Aplikasi Google Classroom, Jamboard, Google Slide, Google Form Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia', *Jurnal Impresi Indonesia*, 1.12 (2022).

mudah memahami soal-soal yang diberikan guru sehingga prestasinya menjadi lebih bagus.

Dalam memperoleh hasil dari inovasi pembelajaran pendidikan Agama Islam berbasis game quizizz peserta didik merasa puas karena menyenangkan dan lebih semangat dalam belajar misalnya peserta didik jadi tepat waktu masuk kelas, mudah memahami soal-soal yang diberikan guru-guru sehingga prestasinya menjadi lebih bagus.

Hal ini selaras dengan teori Kurnia mengatakan cara guru dalam mengambil hasil dari inovasi pembelajaran berbasis game quizizz karena peserta didik bisa meningkatkan motivasi belajarnya dengan menggunakan quizizz yang dapat meningkatkan semangat dalam belajarnya karena peserta didik lebih tepat waktu masuk kelas, mudah memahami soal-soal yang disampaikan guru-guru sehingga hasilnya lebih bagus, dan menarik dari segi tampilan-tampilan gambar dan warna dari game quizizznya yang ditampilkan guru Pendidikan Agama Islam ¹⁵.

Berdasarkan pernyataan diatas bahwa dalam mengambil hasil dari inovasi pembelajaran berbasis quizizz di SMP Bahrul Maghfiroh selaras dengan sebelumnya peserta didik dari merasa puas karena meningkatkan semangat dalam belajarnya karena lebih tepat waktu, mudah memahami soal-soal yang disampaikan guru-guru sehingga hasilnya lebih bagus.

3. Peserta didik dari segi pengetahuan lebih memahami cara menggunakan game quizizz, bahkan peserta didik lebih canggih bisa membuat game quizizznya sendiri dengan dipandu guru Pendidikan Agama Islam

Dalam memperoleh hasil dari inovasi pembelajaran pendidikan Agama Islam berbasis game quizizz peserta didik dari segi pengetahuan memahami cara menggunakan game quizizz, peserta didik lebih canggih bisa membuat game quizizznya sendiri khusus kelas 9 setiap 1 kali dalam seminggu yang dipandu dengan guru Pendidikan Agama Islam.

Hal ini selaras dengan teori Nurhidayah dan Ardi mengatakan cara guru dalam mengambil hasil dari inovasi pembelajaran berbasis game quizizz karena peserta didik bisa memahami cara mengaplikasikan game quizizz dan digunakan mengukur pengetahuan terhadap pemahaman peserta didik

¹⁵ (Kurnia, 2022)

pada materi pelajaran Pendidikan Agama Islam serta peserta didik dapat membuat format game quizizznya sendiri lebih kreatif dan kompetitif ¹⁶.

Hal ini selaras dengan teori Asma mengatakan cara guru dalam mengambil hasil dari inovasi pembelajaran berbasis game quizizz karena memahami konsep dari mengaplikasikan game quizizz serta dapat digunakan dalam mengukur pemahaman pengetahuan peserta didik pada materi pelajaran Pendidikan Agama Islam serta peserta didik dapat memanfaatkan teknologi dalam pembuatan soal dari game quizizznya sendiri ¹⁷

Berdasarkan pernyataan diatas bahwa dalam mengambil hasil dari inovasi pembelajaran berbasis quizizz di SMP Bahrul Maghfiroh selaras dengan sebelumnya peserta didik lebih memahami cara mengaplikasikan game quizizz serta peserta didik dapat membuat game quizizznya sendiri lebih kreatif dan kompetitif sesuai pada materi pelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan mengenai Inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis game quizizz di SMP Bahrul Maghfiroh Malang, yang telah di paparkan pada bab-bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulanya sebagai berikut :

1. Implementasi inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis game quizizz di SMP Bahrul Maghfiroh Malang

- a. Guru Pendidikan Agama Islam memiliki banyak opsi strategi pembelajaran yang dapat diterapkan, seperti strategi pembelajaran berbasis masalah dan peningkatan kemampuan berpikir dengan menggunakan metode berbasis diskusi kelompok.
- b. Guru Pendidikan Agama Islam dalam membuat soal-soal pertanyaan menggunakan referensi melalui internet dan buku LKS dengan mengambil poin-poin penting untuk dicantumkan didalam game quizizz serta disesuaikan dengan jam mengajarnya.
- c. Faktor pendukung penerapan game quizizz diantaranya tersedianya jaringan internet yang memadai, perangkat pembelajaran (handphone,

¹⁶ (Nurhidayah dan Ardi, 2022)

¹⁷ (Asma, 2023)

laptop, proyektor), dan fitur didalam aplikasi game quizizz tersedia secara gratis. Adapun faktor penghambat dari penerapan game quizizz diantaranya belum meratanya jaringan internet di semua kelas, peserta didik tidak diperkenankan membawa alat komunikasi karena sekolah tersebut berbasis pesantren, dan terbatasnya penggunaan lab komputer.

2. Hasil inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Bahrul Maghfiroh Malang

- a. Guru Pendidikan Agama Islam dalam mengambil nilai sudah memakai system koreksi otomatis dari game quizizz berupa poin-poin baik secara berkelompok maupun individu.
- b. Peserta didik merasa puas karena menyenangkan dan lebih semangat dalam belajar serta memahami soal-soal sehingga prestasinya menjadi lebih bagus.
- c. Peserta didik mampu memahami menggunakan game quizizz serta lebih canggih dan membuat game quizizznya sendiri yang dipandu guru Pendidikan Agama Islam.

Daftar Rujukan

- Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36. <https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>
- Agusta, A. R., Hanum, S., Simaremare, J. A., Wahab, A., & ... (2021). *Inovasi Pendidikan* (Issue July). https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=i8o5EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA72&dq=%22nur+dahnar%22&ots=7-ZfQWeVbs&sig=6eonC-rsgtoLo_xXjMf2D_mvOul

- Akhmad Dalil Rohman, & Tri Noor Khaliza. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Quizizz : Alternatif Dalam Meningkatkan Critical Thingking Siswa Di Era Abad 21. *Jurnal Masyarakat Berdikari Dan Berkarya (Mardika)*, 2(2), 72–79. <https://doi.org/10.55377/mardika.v2i2.10159>
- Amaluddin, M. R. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Pgri Pekanbaru. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 124–135. <https://doi.org/10.21776/ub.jcerdik.2022.002.01.10>
- Anam, K., & Yahya, M. S. (2021). Inovasi Guru dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(3), 120–127. <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i3.2090>
- Asma, A., Jannah, M., Mawardati, R., Juliana, J., & Fitria, N. (2023). Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Google Form dan Quizizz. *Ikhlas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–14. <https://doi.org/10.55616/ikhlas.v1i1.411>
- Azizah, B. Y., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 6(2), 281–300. <https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.782>
- Hidayati, T., & Budiarti, E. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Tk Anak Bangsa. *Al-Abyadh*, 5(1), 42–50. <https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v5i1.502>
- Husniyah, N. I., Fawaidatun R.N, M. A., Qothifatul, M. U., & Zumrotun, E. (2023). Pembelajaran Inovatif berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Anak. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 311–320. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.562>
- Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Pusat Keunggulan Smk Muhammadiyah Sintang. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal (JIPKL)*, 3(Januari), 1–13.

- Ira, L., Erdawati, L., & Widiyani, H. (2024). Pengaruh Label Negatif Terhadap Pemulung Di Masyarakat (Studi Kota Tanjungpinang). *Pro Patria: Jurnal Pendidikan, Kewarganegaraan, Hukum, Sosial, Dan Politik*, 7(1), 21–35. <https://doi.org/10.47080/propatria.v7i1.2995>
- Kurnia*, L. D., Haryati, S., & Linda, R. (2022). Pengembangan Instrumen Evaluasi Higher Order Thinking Skills Menggunakan Quizizz Pada Materi Termokimia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(1), 176–190. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i1.21727>
- Kurniawan, R. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo. *Digital Library, April*. <http://digilib.uinkhas.ac.id/23535/>
- Lestari, W. R., Ruslan Wahyudin, U., & Abidin, J. (2021). Efektivitas Penerapan Metode Drill dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penddika Tambusai*, 5, 3847–3851.
- Lubis, A. S. (2022). Penerapan Aplikasi Google Classroom, Jamboard, Google Slide, Google Form Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Impresi Indonesia*, 1(12), 1237–1251. <https://doi.org/10.58344/jii.v1i12.739>
- Muawanah, I., Fikriawan, S., & Fathoni, K. (2023). Implementasi Zakat Fitrah Tanpa Melibatkan Amil Zakat. *Social Science Academic*, 1(1), 78–86. <https://doi.org/10.37680/ssa.v1i1.2671>
- MUIS, A. B. D., SUTOMO, M. O. H., & SUHARDI, A. A. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas Vii Di Smp Al-Baitul Amien Jember (Full Day *Pesat*, 7(3). <http://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pesat/article/view/64%0Ahttp://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pesat/article/download/64/64>
- Mukharomah. (2021). . *Penelitian ini dilakukan di*. 2(1), 12–14.
- Ngadino. (2018). Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi Dengan Metode Picture and Picture Pada Siswa Kelas Sekolah Dasar. *Stilistika*, 4(2), 21–36.
- No Title. (n.d.).
- Novita Piqriani, Y., Yurika, M., & Amin, A. (2023). Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis

- Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Volume 5 N, 2559–2565.
- Nuraini, A. (2023). *Penggunaan Media Game Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI Di SMAN 1 Nguntoronadi Wonogiri*.
- Nurhidayah, I., & Ardi. (2022). Instrumen E-Assessment Berbasis Quizizz tentang Materi Sistem Koordinasi untuk Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 67–76. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.44006>
- Nurpratama, I. B., & Pujiyanto, A. (2022). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran PJOK Materi Beladiri di SMA se-Kecamatan Mranggen. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 3(2), 584–590. <https://doi.org/10.15294/inapes.v3i2.57836>
- Oknaryana, O., Oktaviani, V., & Kurniawan, H. (2023). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantu Aplikasi Quizizz dengan Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Ecogen*, 6(2), 290. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v6i2.14708>
- Pilaili, M., Pusparini, H., & Nurabiah, N. (2022). Peranan Kepemimpinan Kepala Desa untuk Meningkatkan Partisipasi Masyarakat dalam Pembangunan Fisik Desa. *Jurnal Ilmiah Tata Sejuta STIA Mataram*, 8(2), 131–148. <https://doi.org/10.32666/tatasejuta.v8i2.322>
- Qur'aini Fitroh, S. (n.d.). *Inovasi Model Strategi Atau Metode Pembelajaran*. 1999, 670–675.
- Rachmad, F., Mansur, A., & Bakar, A. (2022). Proses Inovasi Kurikulum Dan Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1(2), 516–522. <https://jpion.org/index.php/jpi516Situswebjurnal:https://jpion.org/index.php/jpi>
- Sun'iyah, S. L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi. *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18.
- Wahyuni, N., A. Sujaya, F., & Puspitasari, M. (2023). Analisis Pencatatan Akuntansi Berdasarkan Sak-Emkm Pada Usaha Bengkel Di Kabupaten Karawang. *Akuntansi Dewantara*, 7(2), 123–129. <https://doi.org/10.30738/ad.v7i2.15813>

Yuniasih, N. (2015). Analisis Pendekatan Saintifik Pada Kurikulum 2013 Di Sdn Tanjungsrejo 1 Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 5(1), 574. <https://doi.org/10.21067/jip.v5i1.688>

Yusri, A. Z. dan D. (2020). 濟無No Title No Title N