YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i4.5776

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PAI DI SMPN 1 PADANG PANJANG

Application of Quizizz Learning Media to Enhance Interest in Islamic Education at SMPN 1 Padang

Raudhatur Rahmi & Rahmi Wiza
Universitas Negeri Padang
Raudhaturrahmi967@gmail.com; Rahmiwiza@fis.unp.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 12, 2025	Apr 26, 2025	May 9, 2025	May 15, 2025

Abstract

This research is motivated by the influence of globalization, characterized by the rapid advancement of science and technology, which presents Indonesia with various challenges and opportunities, particularly in the field of education. The challenges faced by teachers in the learning process are increasing in line with the development of science and technology, where teachers must be able to use engaging, interactive, and enjoyable learning media. One of the interesting and enjoyable media is technology-based media that aligns with the advancements in science and technology, namely Quizizz. The objectives of this study are: first, to determine the application of Quizizz as a learning media in the subject of Islamic Education at SMPN 1 Padang Panjang; second, to assess students' interest in learning through Quizizz in the Islamic Education subject at SMPN 1 Padang Panjang; and third, to identify the supporting and inhibiting factors in using Quizizz as a learning media to enhance students' interest in learning in the Islamic Education subject at SMPN 1 Padang Panjang. The

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

method used in this research is a mixed method with a total of seven informants. The data collection techniques in this study include observation, interviews, questionnaires, and documentation, while the data analysis employs techniques such as data reduction, data presentation, and conclusion drawing or verification. The results of this study indicate that the application of Quizizz in Islamic Education learning has a positive impact on students' interest in learning, as evidenced by positive changes in students' attitudes, where they become more active and enthusiastic during lessons. The implementation of Quizizz as a learning media is carried out in three stages: planning, implementation, and reflection. The use of Quizizz in Islamic Education learning can enhance students' interest in learning, as seen from four indicators of interest: students' feelings of enjoyment, attention, interest, and involvement or participation in the learning process. The main conclusion of this research is that the application of Quizizz can increase students' interest in learning, thereby supporting the achievement of optimal learning objectives. The implications of this research indicate that the integration of technology in the learning process, particularly through the use of interactive media like Quizizz, can significantly enhance students' interest in the subject of Islamic Education. This suggests that teachers need to adopt innovative and engaging teaching methods to create a more dynamic and enjoyable learning environment. Furthermore, this research highlights the importance of training for teachers in utilizing educational technology, enabling them to design and implement effective learning experiences. Thus, the application of technology-based learning media not only contributes to increasing students' interest in learning but also supports the achievement of better educational outcomes in the current era of globalization and technological advancement.

Keywords: Learning Media; *Quizizz*; Learning Interest; Islamic Education

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengaruh dari globalisasi yang ditandai oleh kemajuan IPTEK yang semakin pesat, sehingga Indonesia menghadapi berbagai tantangan dan peluang salah satunya dalam bidang pendidikan. Tantangan yang dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran semakin meningkat seiring dengan perkembangan IPTEK, dimana guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang manarik, interaktif dan menyenangkan. Salah satu media yang menarik dan menyenangkan adalah media yang berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan IPTEK yaitu media *Quizizz*. Tujuan dari penelitian ini adalah pertama, untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Padang Panjang, kedua, untuk megetahui minat belajar siswa terhadap media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 1 Padang Panjang dan ketiga, untuk mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghabat dalam menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Padang Panjang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Mix method atau metode campuran dengan informan berjumlah tujuh orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, penyebaran angket dan dokumentasi dan analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik seperti reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi**.** Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan media *Quizizz* dalam pembelajaran PAI memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa, hal ini ditandai dengan perubahan positif dalam sikap siswa, di mana

mereka menjadi lebih aktif dan antusias selama pembelajaran. Adapun penerapan media Pembelajaran *Quizizz* ini dilakukan dengan tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan refleksi. Penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran PAI, dapat meningkatkan minat belajar siswa yang dilihat dari empat indikator minat belajar yaitu perasaan senang siswa, perhatian siswa, ketertarikan siswa, keterlibatan atau partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Simpulan utama penelitian ini adalah penerapan media *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya melalui penggunaan media interaktif seperti *Quizizz*, dapat secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini mengindikasikan bahwa guru perlu mengadopsi metode pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Selain itu, penelitian ini juga menyoroti pentingnya pelatihan bagi guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan, sehingga mereka dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya berkontribusi pada peningkatan minat belajar siswa, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang lebih baik di era globalisasi dan kemajuan IPTEK saat ini.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; *Quizizz*'; Minat Belajar; Pendidikan Agama Islam

PENDAHULUAN

Indonesia saat ini telah memasuki era globalisasi, hal ini di tandai dengan berkembangnya kemajuan dalam bidang teknologi yang semakin pesat. Hal tersebut terlihat dari mudahnya masyarakat dalam menemukan informasi dengan sangat mudah dan cepat. Kemajuan dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi atau yang sering disingkat dengan IPTEK, memang tidak bisa dihindari, bahkan kemajuan atau kemundururan suatu negara dapat ditentukan oleh sejauh mana pemahaman mereka terhadap IPTEK. Maka tidak heran banyak negara-negara yang saling bersaing satu sama lain dalam mengembangkan IPTEK (Mulyani & Haliza, 2021)

Permasalahan dalam penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengaruh dari globalisasai yang ditandai dengan perkembangan IPTEK yang sangat cepat, sehingga mendorong kemajuan di berbagai sektor, termasuk pendidikan. Dengan pesatnya perkembangan IPTEK, hal ini menjadi suatu tantangan bagi para guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di dunia pendidikan. Oleh karena itu, dengan berkembangnya IPTEK paling tidak guru harus dapat mengikuti kemajuan pendidikan pada umumnya (Camelia, 2020). Hal tersebut tidak dapat dipungkiri bahwa semakin banyak perkembangan IPTEK membutuhkan sekolah dan lembaga pendidikan untuk tetap mengikuti perubahan sesuai dengan perkembangan zaman, salah satunya perubahan dalam penggunaan media pembelajaran (Zahwa & Syafi'i, 2022)

Media didefenisikan sebagai alat atau bahan yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik. Media juga dapat merangsang pemikiran siswa, menarik perhatian, perasaan serta minat siswa dengan melakukan berbagai cara yang memungkinkan proses pembelajaran (Arafli et al., 2025). Media pembelajaran memegang peranan penting dalam mendukung keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran tersendiri sebagai penyalur atau sebagai alat yang bisa dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran yang tujuannya untuk menyampaikan materi pelajaran yang akan diterima oleh siswa (Supartini, 2016). Media yang dipilih guru dalam menyampaikan materi pembelajran sebaikknya mampu memusatkan perhatian siswa serta meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran sehingga meraka dapat memperbaiki kualitas pembelajaran. Dengan demikian, guru hendaknya mampu memilih media pelajaran yang interaktif, menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran yaitu dengan menggunakan aplikasi digital berbasis online, seperti *Quizizz* (Wijayanti et al., 2022).

Quizizz adalah alat atau media online yang berbasis digital yang mencakup berbagai macam fitur, permainan, survey dan diskusi. Aplikasi ini menyajikan materi pelajaran dalam bentuk pertanyaan interaktif yang mencakup berbagai tema, dengan berbagai jenjang, mata pelajaran serta terdapat pilihan isi materi yang dirancang langsung oleh pendidik. Selain itu, tersedia juga video pembelajaran yang menarik dan interaktif, gambar atau musik yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. *Quizizz* dapat didefenisikan sebagai alat berbasis web untuk membuat suatu permainan atau game yang menarik serta dapat diakses melalui perangkat apa saja yang dimiliki oleh siswa. Dengan memanfaatkan media *Quizizz* ini, kegiatan belajar mengajar akan berlansung dengan baik, menarik dan menyenangkan sehingga tercapai tujuan pembelajaran secara optimal (Mawaddah et al., 2021)

Penggunaan media *Quizizz* berpengaruh positif baik bagi guru maupun siswa, khususnya dalam meningkatkan minat siswa terhadap materi pembelajaran. Minat belajar mempunyai peran penting dalam keberhasilan suatu pembelajaran karena mampu membangkitkan motivasi, semangat, fokus, serta pemahaman terhadap materi pembelajaran yang telah dipelajari. Ketika seseorang memiliki minat terhadap sesuatu, mereka cenderung belajar dengan semangat, antusias, konsisten, dan tanpa paksaan, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Minat belajar juga membantu mengurangi stres, mendorong kreativitas, serta membangun kebiasaan belajar yang berkelanjutan, yang pada

akhirnya berpengaruh pada pencapaian prestasi dan pengembangan diri secara optimal (Maylitha et al., 2023)

Menurut Slameto untuk meningkatkan minat belajar siswa, perlunya mengidentifikasi beberapa indikator dalam tahap-tahap tertentu. Indikator minat tersebut terbagi menjadi empat yang meliputi: 1) Perasaan senang siswa, 2) Perhatian siswa, 3) Ketertarikan siswa, 4) Keterlibatan atau partisipasi siswa (Kartika et al., 2019)

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada tanggal 20 Oktober 2024 di SMP Negeri 1 Padang Panjang menunjukkan bahwa adanya masalah minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Banyak siswa terlihat pasif, dengan hasil belajar yang rendah dan kurangnya tanggung jawab, serta hanya sedikit yang mengumpulkan tugas. Beberapa siswa kehilangan fokus dan terlibat dalam aktivitas lain, seperti menggambar dan berbicara dengan teman, yang menyebabkan suasana kelas gaduh dan jenuh. Ada juga siswa yang tidur selama pelajaran dan sering meminta izin keluar kelas dengan berbagai alasan. Permasalahan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berkontribusi pada rendahnya minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 17 Januari 2025 yang peneliti peroleh dari guru PAI yakni Ibu Deswita Taher S.Ag di SMPN 1 Padang Panjang, menyebutkan bahwa sebelum menggunakan media *Quizizz*, tidak sedikit dari siswa yang terlibat aktif atau berpartisipasi dalam pembelajaran. Hanya beberapa dari siswa yang serius memperhatikan pembelajaran, sedangkan yang lain lebih banyak diam, asik dengan kegiatannya sendiri, sering minta izin keluar kelas, dan berbicara antara satu sama lain tanpa memperhatikan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kondisi yang terjadi di atas, maka perlu upaya untuk mengkondisikan pembelajaran, supaya siswa tertarik dan berminat dalam mengikuti pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Oleh karena itu, peneliti beragumen bahwa dengan menggunakan media Quizizz dalam pembelajaran PAI, dapat dijadikan sebagai solusi dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMP Negeri 1 Padang Panjang.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat peneliti simpulkan bahwasannya minat belajar siswa di SMPN 1 Padang Panjang tergolong rendah, sehingga guru berupaya untuk memvariasikan pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz yang akan berdampak terhadap minat belajar siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran

secara optimal. Tidak hanya itu, *Quizizz* merupakan platform atau sistem pembelajaran yang mampu memperbaiki proses belajar yang efektif serta dapat menumbuhkan rasa bersaing antar siswa hingga terjadi evaluasi yang positif. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Padang Panjang dan melihat bagaimana minat belajar siswa terhadap media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 1 Padang Panjang serta mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghabat dalam menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Padang Panjang.

METODE

1. Jenis Penelitian:

   Penelitian ini menggunakan pendekatan mix method, suatu prosedur yang melibatkan pengumpulan, analisis dan penggabungan metode kuantitaif serta kualitatif dalam satu penelitian atau serangkaian penelitian untuk memahami isu-isu atau masalah yang ada. Metode ini digunakan secara kombinasi dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai permasalahan dan pertanyaan penelitian, sehingga data yang dikumpulkan dapat diolah dengan lebih baik, lebih komprehensif, valid, reliabel, dan obyektif (Azhari et al., 2023)

   Sumber data dalam penelitian ini mengacu pada pihak yang memberikan informasi. Pengumpulan data dilakukan dengan dua jenis sumber data yaitu sebagai berikut:

   a. Data Primer

      Data primer merupakan informasi yang diperoleh secara langsung oleh peneliti dari sumbernya. Ini dikenal juga dengan data asli atau data baru. Peneliti mendapatkan data primer ini melalui berbagai metode diantaranya yaitu wawancara, observasi, diskusi terfokus, penyebaran kuesioner dan dokumentasi (Yuniarti & Muhtamar, 2022)

      Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data secara langsung dari sumber utama atau lokasi objek penelitian. Subjek utama dalam penelitian ini meliputi wakil kurikulum yakni Ibu Yelsi Demilza S.Pd, Ibu Deswita Taher S.Ag selaku guru PAI yang mengajar dikelas IX serta siswa kelas IX C di SMP Negeri 1 Padang Panjang.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber informasi untuk penelitian yang didapatkan melalui pihak lain. Dengan kata lain, data yang didapatkan tidak dikumpulkan secara langsung oleh peneliti, sebaliknya, berasal dari pihak lain seperti literatur, dokumen, atau data yang dikumpulkan oleh orang lain atau pihak lain (Sulung & Muspawi, 2024)

Data sekunder peneliti kumpulkan dari berbagai sumber yang telah ada sebelumnya. Sumber data sekunder bisa didapatkan melalui sumber seperti buku, jurnal, laporan, Biro Pusat Statistik (BPS) dan lain-lain . Dalam penelitian ini, sumber data sekunder meliputi buku, skripsi, artiel, jurnal, serta referensi lainnya yang relevan dengan topik penelitian (Yuniarti & Muhtamar, 2022).

2. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data triangulasi, metode ini menggabungkan berbagai cara dan sumber data yang berbeda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Metode yang peneliti gunakan untuk mendapatkan informasi adalah sebagai berikut:

a. Obervasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data secara langsung yan memungkinkan peneliti mengamati dan mencatat fenomena atau perilaku yang terjadi selama di lapangan. tanpa adanya intervensi atau modifikasi dari peneliti (Romdona et al., 2025)

Observasi juga dikenal sebagai pengamatan, dengan pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati aktivitas yang sedang berlangsung (Hanim et al., 2023). Metode observasi digunakan untuk melihat dan mencatat segala hal yang berhubungan dengan penggunaan media *Quizizz* dalam upaya meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran PAI di SMPN 1 Padang Panjang.

b. Wawancara (interview)

Metode wawanacara atau interviw merupakan salah satu metode pengumpulan data yang paling umum digunakan dalam penelitian deskriptif kualitatif maupun kuantitatif. Proses wawancara dilakukan secara lisan dalam pertemuan langsung, baik secara individu maupun antara peneliti dan subjek yang diteliti (Hanim et al., 2023).

Dalam penelitian ini, sasaran wawancara meliputi wakil kurikulum yakni Ibu Yelsi Demilza S.Pd, Ibu Deswita Taher S.Ag selaku guru PAI yang mengajar di kelas IX serta 5 orang siswa kelas IX C di SMPN 1 Padang Panjang.

c. Dokumentasi

Arikunto menyatakan dokumentasi adalah proses pengumpulan data yang meliputi berbagai bentuk seperti catatan, transkrip, buku, rapor, dan agenda. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan informasi dari sumber-sumber yang tersedia di sekolah. termasuk profil sekolah, struktur organisasi, serta prestasi belajar siswa (Hasibuan & Masitah, 2022).

Dokumen adalah catatan mengenai peristiwa yang telah terjadi. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar, rekaman atau karya penting seseorang. Dokumen yang berupa tulisan mencakup catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, kebijakan dan lain-lain. Dokumen dalam bentuk gambar, mencakup foto, ilustrasi, gambar hidup, dan sketsa. Sementara itu, dokumen yang berupa karya misalnya karya seni, dapat mencakup gambar, patung, film, dan sebagainya (Anantia & Soekmono, 2022).

3. Teknis Analisis Data

Analisis data merupakan serangkaian proses yang mencakup penelaahan, pengelompokan, penafsiran, dan verifikasi data dari catatan hasil wawancara, observasi, atau pengamatan, dan lainnya untuk memberikan pemahaman terhadap peneliti mengenai penerapan media pembelajaran *Quizizz* untuk meningkatkan minat belajar siswa SMP Negeri 1 Padang Panjang. Dengan demikian, analisis data di lakukan secara berkelanjutan dan terus di kembangkan hingga di peroleh data yang valid.

Miles dan Huberman menyatakan bahwa analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan hingga selesai, sampai data secara berkelanjutan sehingga data mencapai titik jenuh. Proses analisis data terdiri dari reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan atau verifikasi (Murdiyanto, 2020).

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah langkah yang digunakan untuk memilih, menyederhanakan, memurnikan atau mengubah data mentah menjadi catatan lapangan yang lebih terstruktur. Dengan melakukan reduksi data, informasi kualitatif dapat disederhanakan melalui ringkasan atau deskripsi singkat, serta dikelompokkan ke dalam model yang lebih luas.

b. Penyajian Data (Data Display)

Setelah mereduksi data, langkah selanjutnya adalah menampilkan data. Dalam penelitian kualitatif, data dapat ditampilkan dalam bentuk deskripsi singkat, diagram, dan hubungan antar kategori. Informasi dilakukan secara sederhana agar mudah dipahami. Tujuan dari penyajian data adalah untuk mengumpulkan, dan merangkum informasi diterima guna menarik kesimpulan. Dalam penelitian ini setelah data diperoleh dan direduksi guna lebih mudah di pahami. Penelitian ini menyajikan data dengan mendeskripsikan data melalui hasil observasi, wawancara dan dokumentasi.

c. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Selanjutnya yaitu memverikasi yang dilakukan untuk menjawab rumusan masalah atau menarik kesimpulan. Kesimpulan awal tidak dapat diandalkan dan dapat diubah jika ada bukti yang dapat diandalkan untuk mendukungnya sebagai kesimpulan yang dapat dipercaya. Langkah terakhir yang diambil oleh peniliti adalah menarik kesimpulan atau melakukan verikasi terhadap data yang telah di laksanakan. Kesimpulannya dari penelitian ini dapat diperoleh setelah peneliti menganalisis penerapan media pembelajaran *Quizizz* dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Padang Panjang.

HASIL

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, maka dalam hal ini peneliti akan membahas dan memaparkan data dari hasil penelitian yang telah di dapat dari lapangan mengenai permasalahan "Penerapan media pembelajaran *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Padang Panjang".

1. Penerapan Media Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Padang Panjang.

Dalam penerapan media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Padang Panjang, maka peneliti membagi jadwal pelaksanaan penelitian dalam tiga tahap sebagaimana pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Hari/Tanggal	Siklus	Alokasi Waktu
Jum'at, 11 April 2025	Pra Siklus/Pra Tindakan (Perencanaan)	09.40-11.00 WIB
Kamis, 17 April 2025	Siklus I (Pelaksanaan)	08.30-09.50 WIB
Senin, 21 April 2025	Siklus II (Refleksi)	10.20 -11.40 WIB

a. Pra siklus atau Pra Tindakan (Perencanaan)

Tahap pra siklus atau pra tindakan ini merupakan bagian awal dari proses penelitian, yang mana pada tahap ini guru mempersiapkan segala hal yang nantinya akan diperlukan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru PAI yang mengatakan bahwa Sebelum masuk ke kelas dan mulai mengajarkan materi pembelajaran kepada siswa, hal yang perlu dipersiapkan adalah perangkat pembelajaran seperti membuat modul ajar, bahan ajar, PPT, LKPD serta menyiapkan beberapa pertanyaan untuk siswa guna menguji pemahaman awal mereka sebelum masuk dan mengajarkan materi kepada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara antara peneliti dengan guru PAI, maka dapat peneliti simpulkan bahwa dengan bantuan aplikasi *Quizizz* dapat membantu guru dalam mempersiapkan perangkat pembelajaran dengan mudah seperti membut modul ajar, bahan ajar, PPT, LKPD kemudian menerapkannya di dalam pembelajaran. Penerapan media pembelajaran *Quizizz* ini sangat mudah, tidak hanya memudahkan dan membantu siswa dalam belajar tetapi juga dapat membantu dan mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar dan mengevaluasi pekerjaan siswa.

b. Siklus I (Pelaksanaan)

Tahap pelaksanaan merupakan tahap kedua setelah perencanaan, dimana guru mengimplementasikan langkah-langkah dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz*, Guru PAI mengatakan bahwa Sebelum masuk dan memulai pembelajaran di kelas, hal pertama yang dilakukan adalah menyiapkan siswa untuk duduk dengan tertip dibangkunya masing-masing dan membuka pembelajaran dengan berdo'a bersama

siswa, membaca al-Qur'an, menanyakan kabar siswa, mengambil kehadiran siswa, mengambil absen sholat siswa, dan mengulang materi minggu lalu.

Dalam penggunaan media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran PAI di kelas, guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan menampilkan PPT dan menjelaskan materi Ibadah Aqidah dan Qurban. Setelah Guru menyampaikan materi pembelajaran, selanjutnya guru membuka sesi tanya jawab dan melakukan diskusi terbuka dengan siswa. Selanjutnya guru memandu siswa untuk mengakses aktivitas *Quizizz* dengan terlebih dahulu menjelaskan kepada siswa cara menggunakan aplikasi *Quizizz*, termasuk cara mengakses link atau kode aktivitas kemudian membagikan link atau kode aktivitas melalui grup *Whatshapp* kelas atau ditampilkan di depan kelas. siswa login ke aplikasi *Quizizz* dengan memasukkan kode yang diberikan oleh guru.

Berikutnya, siswa mengerjakan kuis dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sudah disediakan oleh guru sebelumnya. Siswa aktif berpartisipasi dalam menyelesaikan aktivitas Quizzz baik itu secara individu maupun kelompok.

c. Siklus II (Refleksi)

Refleksi atau tinjauan kembali adalah tahap dimana status pelaksanaan semua tindakan yang diambil, diperiksa berdasarkan data yang tersedia pada tahap refleksi ini, hasil dari tindakan yang diambil akan di evaluasi sebagai acuan untuk meningkatkan, memperluas dan mempertahankan apa yang telah dicapai atau yang sudah ada selama pelaksanaaanya. Pada tahap ini, Guru melakkan refleksi dan diskusi singkat dengan menyimpulkan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti diperoleh dari guru PAI mengatakan bahwa setelah semua siswa selesai mengerjakan tugas yang ada di dalam aplikasi *Quizizz* ini, maka di akhir nanti akan diulas lagi materi yang sudah diajarkan kepada siswa terutama membahas jawaban yang banyak salah dijawab oleh siswa dan mendiskusikannya dengan siswa tersebut.

2. Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Padang Panjang.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti, maka dapat diperoleh bahwa minat belajar siswa setelah guru menggunakan media pembelajaran *Quizizz* adalah sebagai berikut:

Tabel **2.** Pendapat dari siswa setelah menggunakan media *Quizizz*

No	Nama	Penjelasan
1	Safira	*"Saya senang belajar dengan Quizizz karena tampilannya sangat menarik seperti ada suara-suara game atau musik yang membuat saya tidak mengantuk dan tidak membosankan saat belajar".*
2	Wirda	*"Belajar pakai Quizizz itu menyenangkan, sama seperti bermain game, soal-soal yang ada di Quizizz juga mudah dijawab karena pada soal terkadang ada gambarnya yang membuat saya lebih senang dalammenjawab soal".*
3	Hifzil	*"Belajar menggunakan Quizizz itu asik dan menyenangkan karena kita bisa saling bediskusi dan berpacu juga dengan teman-teman yang lain untuk mendapatkan posisi pertama".*
4	Zaki	*"Saya senang sekali belajar pakai aplikasi Quizizz, karena ada permainan atau game di dalamnya. Selain itu, dapat mengasah otak juga karena untuk mengerjakan soal-soal itu diperlukan fokus dan kecepatan dalam dan menjawab soal".*
5	Syahran	*"…Senang karena soalnya cukup mudah untuk dijawab teruss ada juga fitur-fiturnya yang menarik".*

Hal senada juga didukung oleh guru PAI yang menyatakan bahwa: setelah menggunakan media pembelajaran *Quizizz*, minat belajar siswa dapat dikatakan meningkat dari sebelumnya, hal tersebut dilihat dari kebiasaan atau tingkah anak saat belajar di kelas, ketika tidak menggunakan *Quizizz* saat mengajar, siswa itu terlihat kurang semangat, namun jika ditayangkan dengan media *Quizizz*, siswa tampak senang, terlihat dari senyumanya, kehebohan didalam kelas, sehingga pembelajaran jadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti dapat dari lapangan terkait minat belajar siswa, setelah guru menggunakan media pembelajaran *Quizizz* peneliti menyimpulkan bahwa adanya peningkatan dari minat belajar siswa, hal tersebut dapat diketahui melalui indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, perhatian siswa, ketertarikan siswa, dan keterlibatan atau partisipasi siswa yang juga terlihat dari hasil akhir yang ditentukan oleh guru di akhir pembelajaran dan siswa lebih antusias dalam belajar, karena dengan adanya bantuan dari media pembelajaran yang berbasis *Quizizz* ini minat belajar siswa dapat dikatakan meningkat secara signifikan.

Berikut merupakan gambaran minat siswa pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* yang peneliti sebarkan melalui angket. Adapun dalam menilai atau menentukan minat belajar siswa ada empat indikator.

Keempat indikator itu dapat dijabarkan sebagai berikut: indikator pertama yaitu indikator perasaan senang siswa, indikator kedua perhatian siswa, indikator ketiga ketertarikan siswa dan indikator keempat keterlibatan atau partisipasi siswa. Maka ditemukan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran *Quizizz*

No	Indikator Minat	SS	S	TS	STS
1	Indikator Perasaan Senang				
	a. Senang belajar PAI menggunakan media *Quizizz*	34%	63%	3%	0%
	b. Suasana belajar lebih menyenangkan menggunakan media *Quizizz*	63%	34%	3%	0%
	c. Termotivasi mengikuti pembelajaran PAI menggunakan media *Quizizz*	47%	44%	9%	0%
2	Indikator Ketertarikan Siswa				
	a. Tertarik dalam menjawab pertanyaan ketika menggunakan media *Quizizz*	53%	34%	13%	0%
	b. Tertantang untuk menyelesaikan soal-soal kuis di *Quizizz*	41%	53%	6%	0%
	c. Fokus mengikuti pelajaran PAI dengan menggunakan media *Quizizz*	50%	41%	9%	0%
3	Indikator Perhatian Siswa				
	a. Saya memberikan perhatian penuh saat belajar PAI dengan media *Quizizz*.	44%	40%	16%	0%
	b. Media *Quizizz* membantu saya dalam memahami materi PAI lebih baik.	50%	41%	9%	0%
	c. Mudah memahami soal dan menjawab pertanyan dengan menggunakan media *Quizizz* dibandingkan media lain.	50%	47%	3%	0%
4	Indikator Keterlibatan atau Partisipasi Siswa				
	a. Saya Aktif berpartisipasi menjawab soal di *Quizizz*	44%	49%	0%	0%
	b. Menggunakan media *Quizizz* membuat saya lebih percaya diri dalam mengikuti pembelajaran PAI	50%	50%	0%	0%
	c. Bersemangat untuk berkompetisi dengan teman-teman melalui media *Quizizz*	56%	35%	9%	0%

Berdasarkan table diatas, dari hasil yang peneliti peroleh melalui penyebaran angket, mengenai minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran *Quizizz*, maka dapat peneliti simpulkan bahwa: Secara keseluruhan, hasil angket menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas IX C terhadap penggunaan media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Padang Panjang meningkat secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran PAI efektif dalam

meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Hal tersebut dilihat dari keempat indikator minat belajar belajar dan terbukti dari hasil penyebaran angket bahwa minat belajar siswa setelah guru menggunakan media *Quizizz* dalam pembelajaran PAI meningkat secara signifikan.

3. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat dalam Penerapan Media Pembelajaran *Quizizz* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 1 Padang Panjang.

Penerapan atau pengaplikasian media *Quizizz* ini cukup mudah dan menyenangkan, akan tetapi media *Quizizz* ini juga mempunyai faktor-faktor yang dapat mendukung serta menghambat dalam penggunaannya. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan beberapa informan, mereka mengatakan bahwa:

a. Faktor Pendukung

Tabel 4. Faktor pendukung dalam penerapan media *Quizizz*

No	Nama	Penjelasan
1	Yelsi Demilsa S.pd	*"sekolah mempunyai tablet yang kira-kira sebanyak 230 Unit, dalam mendukung proses pebelajaran tetapi tetap didampingi oleh regulasi-regulasi khusus dari sekolah, selain itu, sekolah memiliki infokus yang cukup memadai, untuk satu mata pelajaran itu terkadang ada dua atau satu infokus, lalu ada lagi infokus yang stanbay yang bisa dimanfaatkan secara bersama".*
2	Deswita Taher S,Ag	*"Faktor pendukungnya seperti adanya fitur-fitur serta template yang disediakan oleh aplikasi Quizizz ini sangat menarik dan bervariasi, yang bisa dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran selain itu, media Quizizz juga mudah untuk diaplikasikan baik bagi guru maupun siswa karena bisa dikerjakan dima saja dan kapan saja".*
3	Safira	*"Belajar dengan Quizizz itu menyenangkan karena tidak membuat ngantuk dan juga tidak membosankan. Selain itu, tampilannya juga menarik seperti ada suara-suara game atau musikknya yang membuat saya tertarik belajar dengan Quizizz".*
4	Wirda	*"Belajar pakai Quizizz ini menyenangkan karena seperti bermain game, soal-soal pada Quizizz ini lebih mudah dijawab karena tiap soal kadang ada gambarnya sehingga membantu saya dalam menjawab soal…".*
5	Hifzil	*"belajar dengan Quizizz itu asik dan menyenangkan karena bisa saling bediskusi dengan teman dan ada juga papan peringkatnya, sehingga membuat saya lebih bersemangat menyelesaikan soal dengan cepat dan ingin berpacu dengan*

No	Nama	Penjelasan
		teman-teman untuk mendapatkan posisi atau rangking pertama".
6	Zaki	*"Belajar dengan Quizizz itu membuat saya senang karena ada game nya. Selain itu dapat mengasah otak juga karena diperlukan fokus, ketelitian, kecepatan dan harus tanggap dalam membaca dan menjawab soal karena pada soal dibatasi durasi atau waktu pengerjaannya".*
7	Syahran	*"Belajar dengan* Quizizz *ini soalnya cukup mudah dijawab karena fitur-fiturnya yang menarik seperti ada soal pilihan ganda, tebak jawaban benar atau salah, teka-teki silang dan lainya".*

b. Faktor Penghambat

Tabel 5. Faktor penghambat dalam penerapan media *Quizizz*

No	Nama	Penjelasan
1	Yelsi Demilsa S.pd	*"Untuk faktor penghambatnya kalo dari sekolah setelah pelaksanaannya itu berarti guru memang harus betul-betul berkomitmen kepada siswa jika perangkat yang dibawa oleh siswa itu sendiri, perangkatnya tersebut harus dikumpulkan lagi sesuai dengan regulasi sekolah".*
2	Deswita Taher S,Ag	*"Faktor penghambatnya seperti tidak adanya pelatihan khusus bagi para guru untuk belajar menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti aplikasi aplikasi Quizizz, Wordwoll, Kahoot dan lain sebagianya"".*
3	Safira	*"Faktor penghambatnya ketika ada teman yang tidak punya HP jadi saya harus berbagi memakai HP dengan mengajak bergabung mengerjakan kuis dengan saya.".*
4	Wirda	*"Faktor penghambatnya seperti jaringan yang lambat, terkadang untuk masuk lagi ke laman web itu juga membutuhkan waktu yang cukup lama. Selain itu Hp saya suka bermasalah seperti tidak berfungsi".*
5	Hifzil	*"faktor penghambatnya seperti ada soal pada Quizizz itu kadang lama muncul gambarnya dan hal itu disebabkan karena jaringan yang lambat".*
6	Zaki	*"…faktor penghambatnya seperti jaringan yang tidak stabil, selain itu saya susah untuk fokus dalam mengerjakan karena teman-teman disekeliling bersuara bersorak sehingga saya terkadang hilang fokus …".*
7	Syahran	*"…jaringannya, terkadang sudah dimasukkan kodenya tapi belum juga berhasil masuk, harus di refresh berkali- kali baru bisa masuk login ke Quizizz".*

PEMBAHASAN

Penerapan Media Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Padang Panjang

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan sebelumnya mengenai "Penerapan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 1 Padang Panjang". Maka dalam penelitian ini dapat dilihat bahwa:

Media pembelajaran *Quizizz* sangat mudah diakses dan digunakan oleh guru maupun siswa, yang tersedia didalamnya berbagai macam fitur-fitur yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa yang dapat diaplikasikan oleh guru dalam pembelajaran. Tampilannya yang sangat menarik dan menyenangkan juga dapat menumbuhkan minat belajar siswa menjadi meningkat. Senada dengan itu, Rahmania menyebutkan bahwa *Quizizz* adalah aplikasi berbasis permainan yang menjadikan kegiatan di kelas lebih menyenangkan dan interaktif. Aplikasi ini buat untuk menarik perhatian siswa dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam (Rahmania et al., 2023).

Penjelasan ini sejalan dengan teori yang diungkapkan oleh Irawan dan Amirudin, yang menyebutkan bahwa *Quizizz* adalah aplikasi yang gratis dan menyenangkan yang dirancang untuk membantu dan memudahkan guru dalam mengajar serta memberikan kuis kepada siswanya. Aplikasi ini dilengkapai dengan berbagai fitur yang menarik yang dapat diakses dari perangkat apapun, termasuk jutaan kuis publik editor kuis, materi pembelajaran dan laporan. Aplikasi kuis ini sangat mudah untuk diakses dan digunakan, dengan panduan yang dapat disesuaikan dengan bahasa Indonesia (Irawan & Amirudin, 2024)

Dari Penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa dengan tampilan Quizizz yang bervariasi dan menarik akan dapat menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan bahan ajar tentang Aqiqah dan Qurban serta menjawab soal, sehingga siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran tersebut.

Penerapan media pembelajaran *Quizizz* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI dilakukan melalui tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan refleksi.

Siklus I

Pada kegiatan siklus ini, guru menggunakan template pilihan ganda dalam aplikasi *Quizizz* yang terdiri dari 30 soal, dimana nanti akan dijawab oleh masing-masing siswa secara

berkelompok yang tiap kelompok terdiri dari 3 atau 4 orang siswa. Untuk penerapan media *Quizizz* ini guru terlebih dahulu memberikan intruksi dan arahan kepada siswa bagaimana cara menggunakan aplikasi *Quizizz* ini sebelum siswa mulai menjawab soal kuis.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan untuk menerapkan media pembelajaran *Quizizz* di antaranya:

1) Guru selektif dalam memilih materi pelajaran PAI yang sesuai dan menarik, untuk dapat disajikan dengan menggunakan *Quizizz,* seperti materi Aqiqah Qurban.
2) Guru membuat aktivitas interaktif dengan menggunakan *Quizizz,* seperti kuis pilihan ganda, permainan mecocokkan kata atau teka-teki silang. Pada penelitian ini, dengan materi Aqiqah dan Qurban guru memilih menggunakan kuis pilihan ganda.
3) Guru mempersiapkan bahan untuk pembelajaran seperti modul ajar, PPT, LKPD dan menyiapkan soal-soal kuis dengan mengintegrasikan penggunaan *Quizizz* sebagai media utamanya dalam proses pembelajaran
4) Guru memastikan akses internet yang stabil dan ketersediaan perangkat seperti laptop, proyektor, kabel HDMI, atau handphone siswa yang dapat digunakan selama pembelajaran berlangsung.

b. Pelaksanaan

Pada saat pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat digunakan melalui tiga tahap pembelajaran yaitu:

1) Pendahuluan

Guru memastikan kelas dalam keadaan bersih dan rapi, serta menyiapkan siswa dengan berdoa'a dan membaca al-Qur'an bersama, mencek kehadiran siswa, mencek absen sholat siswa, kemudian membagi siswa menjadi 2-4 kelompok serta membuka pembelajaran dengan mengaitkan materi pembelajaran sebelumnya dan memulai pembelajaran baru dengan menyampaikan tujuan pembelajaran terlebih dahulu.

2) Kegiatan inti
   a) Guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa
   b) Guru membuka sesi tanya jawab dan melakukan diskusi terbuka
   c) Selanjutnya guru memberikan pertanyaan kepada tiap kelompok dan siswa dengan kelompoknya masing-masing mendiskusikan jawabannya lalu mempresentasikannya di depan kelas.

d) Guru memandu siswa untuk mengakses aktivitas *Quizizz*
e) Guru membagikan link atau kode aktivitas melalui grup Whatshapp kelas.
f) Siswa mengerjakan kuis dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sudah disediakan oleh guru sebelumnya.
g) Guru memberikan umpan balik langsung berdasarkan hasil yang muncul dalam aplikasi *Quizizz*, seperti skor akhir dari aktivitas siswa.

3) Penutup

Guru mengadakan diskusi untuk merefleksikan hasil pembelajaran dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari, memberikan apresiasi atas partisipasi siswa dan menutup pembelajaran dengan motivasi dan memerikan tugas lanjut yang akan dikerjakan dirumah.

c. Refleksi

Setelah pembelajaran berlangusng, selanjutnya guru melakukan evaluasi dan merefleksi penerapan dari media Quizizz ini sebagai berikut:

1) Guru akan mengamati indikator minat siswa dalam belajar seperti kesenangan, perhatian, keterlibatan dan minat saat belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *Quizizz*.
2) Guru menanya pendapat siswa terkait penggunaan *Quizizz* pada pembelajaran PAI dengan materi Ibadah Aqiqah dan Qurban.
3) Guru menganalisis hasil belajar siswa berdasarkan skor aktivitas dari *Quizizz* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan, apakah ada peningkatan atau tidak.

Siklus II

Berdasarkan hasil evaluasi setelah menyelesaikan siklus I, kita akan melanjutkan evaluasi pada siklus II dengan melakukan beberapa modifikasi terhadap Langkah-langkah yang belum mencapai indikator target dan mempertahankan Langkah-langkah yang sudah ada. Kegiatan yang dilakukan pada siklus II ini, kondisinya hampir sama dengan siklus I, namun terdapat perbedaan yang mencolok, yaitu jenis template Quizizz yang digunakan guru dan latihan soal yang diberikan.

Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Padang Panjang

Hasil temuan minat setelah menggunakan aplikasi *Quizizz*, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI menunjukkan bahwa minat belajar siswa berada pada tingkat yang tinggi. Tingkat minat belajar siswa ini didasarkan pada empat indikator: indikator pertama, siswa senang mengikuti kelas dan tidak merasa malas atau bosan dalam mengikuti pembelajaran. Indikator kedua adalah perhatian siswa, dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperhatikan dengan seksama penjelasan guru dan mengulangi materi pelajaran di rumah, indikator ketiga adalah ketertarikan arau minat siswa, yang meliputi minat siswa terhadap mata pelajaran, perolehan pengalaman belajar dan kehadiran siswa dalam proses pembelajaran. Indikator keempat adalah keterlibatan siswa yang meliputi partisipasi aktif dalam diskusi kelompok, kemauan bertanya dan menjawab pertanyaan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* oleh guru dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Hal ini sejalan dengan pendapat Ali dan Ilmudinulloh yang menyatakan bahwa: Penggunaan media *Quizizz* memberikan dampak yang positif bagi guru dan siswa, terutama dalam meningkatkan minat belajar siswa di dalam kelas selama pembelajaran. Dengan menggunakan *Quizizz*, guru dapat lebih mudah menyampaikan materi yang telah ada dalam media pembelajaran dan juga dapat meningkatkan minat belajar siswa di dalam kelas. Bagi siswa, penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka, karena berbagai fitur menarik yang ditawarkan menciptakan suasana baru dan memudahkan mereka dalam memahami materi pelajaran (Ali & Ilmudinulloh, 2024)

Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa setelah guru PAI menerapkan media *Quizizz*, rata-rata indikator minat belajar pada kategori kesenangan, perhatian siswa, ketertarikan siswa dan keterlibatan atau partisipasi siswa semakin tinggi dan terlihat meningkat. Kategori indikator yang menunjukkan minat belajar terbesar yang dilakukan oleh peneliti adalah perasaan senang yang dialami oleh siswa.

Sama halnya dengan penelitian ini, peneliti menemukan adanya peningkatan minat belajar siswa terlibat setelah guru menggunakan media pembelajaran berbasis *Quizizz* dalam pelajaran PAI di kelas, sebagai berikut:

a. Siswa sangat senang ketika guru menggunakan media *Quizizz* dalam pembelajaran, karena media *Quizizz* ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan berbeda

dari sebelumnya. Pernyataan ini mencerminkan pengamatan peneliti di lapangan yang menunjukkan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, di mana mereka merasa nyaman dan menikmati setiap tahap, tanpa terpaksa atau bosan selama pembelajaran berlangsung

b. Siswa menunjukkan tingkat perhatian dan fokus yang lebih tinggi terhadap materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media *Quizizz*, karena adanya *Quizizz* ini membuat para siswa dapat memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik. Sehingga apabila guru bertanya, siswa dapat menjawabnya. Hal ini bisa dilihat seperti siswa menunjukkan konsentrasinya dalam belajar dengan mencatat dan mengangguk saat mendengarkan penjelasan dari guru.
c. Siswa lebih tertarik apabila guru menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran, karena dengan menggunakan *Quizizz* ini materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa, selain itu, siswa juga menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pelajaran yang diajarkan aplagi materinya baru.
d. Adanya keterlibatan dari siswa yang mengikuti prosses pembelajaran dikelas yang awalnya siswa pasif dlam belajar menjadi siswa aktif dalam belajar hal ini bisa dilihat, seperti bertanya, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan. Selain itu, siswa juga berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, baik secara individu maupun dalam kelompok, diperlukan pendekatan yang baik.

Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat yang Mempengaruhi Media Pembelajaran *Quizizz* di SMPN 1 Padang Panjang.

a. Faktor Pendukung

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan di SMPN 1 Padang Panjang, peneliti menemukan adanya faktor pendukung yang mempengaruhi dalam penggunaan media pembelajaran *Quizizz* diantaranya dalah sebagai berikut:

1) Penggunaan *Quizizz* bisa diakses dimanapun dan kapanpun
2) Menggunakan media *Quizizz* dalam proses pembelajaran sangat membantu dan mempermudah guru maupun siswa.
3) Tampilan atau fitur-fitur *Quizizz* sangat menarik dan bervariasi
4) Menggunakan media *Quizizz* tidak membutuhkan biaya yang tinggi
5) Menggunakan media *Quizizz* dapat menghemat waktu
6) Menggunakan media *Quizizz* guru dapat melihat jawaban yang benar dan yang paling banyak salah dijawab oleh siswa.

7) Menggunakan *Quizizz*, guru dapat melihat nilai yang diperoleh siswa
8) Menggunakan *Quizizz* sangat efektif dan flesibel, guru cukup mengirimkan *link* saja kepada siswa

b. Faktor Penghambat

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMPN 1 Padang Panjang, peneliti menemukan beberapa faktor penghambat dalam penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1) Ketergatungan pada koneksi internet stabil

   Quizizz merupakan media pembelajaran yang berbasis online, dimana penggunanya baik itu siswa maupun guru harus menggunkan jaringan internet yang stabil.
2) Adanya batasan waktu dalam menjawab soal pada *Quizizz*
3) Keterbatasan literasi digital pada siswa
4) Keterbatasan perangkat

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari kegiatan yang diikuti oleh siswa selama dalam proses pembelajaran di kelas. Dalam penerapan media *Quizizz* terdapat beberapa kelebihan dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* yang bisa dimanfaatkan dan diaplikasikan kepada siswa sehingga dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih mudah dijalankan, namun dibalik itu juga terdapat kekurangan yang menjadi penghambat bagi siswa dalam penggunaan media pembelajaran *Quizizz* ini seperti yang sudah dijelaskan diatas jika penggunannya memiliki koneksi yang buruk maka akan menghambat siswa dalam menyelesaikan soal, bagi siswa yang lambat mengerjakan soal membutuhkan lebih banyak waktu. Maka dari itu solusinya untuk meminimalisir terjadinya kendala tersebut dapat dilakukan beberapa cara yaitu memastikan terlebih dahulu kuota internet, jaringan yang stabil sebelum pembelajaran dimulai, membiaskan diri untuk berlatih mengerjakan soal dengan cepat dan mematuhi aturan yang diberikan oleh guru dengan memastikan tidak lupa membawa perangkat masing-masing ke sekolah.

KESIMPULAN

Rangkuman Hasil Penelitian:

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan media pembelajaran Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Padang Panjang maka dapat disimpulkan bahwa: pertama, Penerapan media pembelajaran Quizizz dalam mata pelajaran PAI terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa di SMPN 1 Padang Panjang. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dalam hal penerapan dari media Quizizz ini, ada tig acara yang harus dilakukan oleh guru dalam pembelajaran yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Kedua, berdasrkan indikator minat belajar siswa meliputi perasaan senang, perhatian siswa, keterlibatan siswa dan ketertarikan siswa mengalami peningkatan setelah penerapan media pembelajaran *Quizizz*. Siswa merasa lebih tertarik dan tidak mudah bosan karena aplikasi *Quizizz* ini memiliki tampilan yang beragam, interaktif dan menyenangkan. Ketiga, factor pendukung yang mempengaruhi dalam media pembelajaran *Quizizz* seperti tampilan dari *Quizizz* ini sangat bervariasi, aplikasi *Quizzz* ini mudah untuk diakses kapan saja dan diama saja, pengoperasiannya sangat mudah untuk dipahami oleh guru maupun siswa. Sedangkan factor penghambatnya adalah keterbatasan akses internet bagi Sebagian siswa, adanya batasan waktu dalam pengerjaan soal, keterbatasan literasi digital.

Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi signifikan bagi berbagai pihak yaitu: Bagi guru, *Quizizz* memfasilitasi metode pengajaran yang interaktif dan menarik, meningkatkan keterlibatan siswa. Sekolah dapat memanfaatkan platform ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan evaluasi. Dalam konteks kebijakan pendidikan, penggunaan teknologi seperti *Quizizz* mendukung inovasi dalam kurikulum dan pengembangan kompetensi digital. Bagi peneliti, data yang dihasilkan dari penggunaan *Quizizz* dapat menjadi sumber informasi berharga untuk analisis efektivitas pembelajaran. Terakhir, masyarakat dapat merasakan dampak positif melalui peningkatan kualitas pendidikan yang lebih inklusif dan adaptif terhadap kebutuhan zaman.

Kontribusi terhadap Ilmu Pengetahuan:

1. Peningkatan Minat Belajar: Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI. Hal ini dapat menjadi referensi bagi pendidik untuk mengadopsi teknologi dalam proses pembelajaran.

2. Interaktivitas dalam Pembelajaran: *Quizizz* menyediakan platform yang interaktif, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Kontribusi ini dapat memperkaya literatur tentang metode pembelajaran yang melibatkan teknologi.
3. Umpan Balik Instan: Dengan *Quizizz*, siswa mendapatkan umpan balik instan atas jawaban mereka. Ini dapat membantu siswa memahami kesalahan mereka dan memperbaiki pemahaman mereka tentang materi PAI, yang dapat menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut tentang efektivitas umpan balik dalam pembelajaran.
4. Pengembangan Keterampilan Digital: Penerapan *Quizizz* dalam pembelajaran PAI juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan digital siswa. Ini penting dalam era digital saat ini dan dapat menjadi fokus penelitian lebih lanjut mengenai integrasi teknologi dalam pendidikan.
5. Model Pembelajaran Berbasis Game: Penelitian ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan model pembelajaran berbasis game yang lebih luas, yang dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan. Ini membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut tentang dampak game dalam pendidikan.

Rekomendasi untuk Penelitian Selanjutnya:

Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan memperluas cakupan penelitian pada berbagai aspek, seperti pengaruh penerapan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran lainnya, atau membandingkan efektivitas media pembelajaran *Quizizz* dengan media pembelajaran lainnya. Selain itu, penelitian juga dapat dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, K. H., & Ilmudinulloh, R. (2024). Efektifitas Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Dalam Pembelajaran SKI Siswa Kelas 5 In 1 Minahasa. *Journal of Islamic Education Policy Vol.*, *9*(2), 126–135.

Anantia, R. A., & Soekmono, R. (2022). Nilai-nilai Pendidikan Agama Islam Dalam Film Kartun Nussa Dan Rara (Studi Dokumenter Akhlak Ikhlas Anak Usia Dini). *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 4–11.

Arafli, F. M., Widiastuti, A. L., Adistya, F., Pratama, G. K., & Hadi, F. R. (2025). Inovasi Penggunaan Media Digital Quizizz Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, *11*(8). https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252

Azhari, D. S., Afif, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Mixed Method

Research untuk Disertasi. *Innovative: Journal Social Science Research*, *3*(2), 8010–8025.

Camelia, F. (2020). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam Pengembangan Kurikulum. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, *5*(1), 57–65. https://doi.org/10.30998/sap.v5i1.6474

Hanim, L., Mesra, R., Pratiwi, S. H., Putri, P. O., Marlena, R., Zuriah, N., Widadiyah, Q., Rogahang, S. S. ., Larekeng, S. H., Syukrilla, W. A., Anantadjaya, S. P., Effendi, Sari, R., Kudus, A., Paling, S., Mardiah, & Safriyani, E. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan (Teori dan Aplikasi Penelitian di Bidang Pendidikan)* (M. P. . Sarwandi (ed.)).

Hasibuan, E. H., & Masitah, W. (2022). Pengaruh Penggunaan Metode Pemberian Tugas Rumah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 18 Sunggal. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, *3*(1), 25–36. https://doi.org/10.56114/al-ulum.v3i1.207

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

Kartika, S., Husni, & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, *7*(1), 113. https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360

Mawaddah, A. W. Al, Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengeruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekoah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3109–3116. https://jbasic.org/index.php/basicedu

Maylitha, E., Parameswara, M. C., Iskandar, M. F., Farhan, M., Nurdiansyah, Hikmah, S. N., & Prihanini. (2023). Peran Keterampilan Mengelola Kelas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Journal on Education*, *5*(2), 2184–2194. http://jonedu.org/index.php/joe

Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, *3*(1), 101–109.

Murdiyanto, E. (2020). *Metode penelitian kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai contoh proposal)*.

Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *11*(2), 114–133. https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714

Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara, Dan Kuersioner. *Jisosepol: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, *3*(1), 39–47. https://samudrapublisher.com/index.php/JISOSEPOL

Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, Dan Tersier. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, *5*(3), 110–116.

Supartini, M. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Di SDN Manguharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, *10*(2), 277–293.

Wijayanti, S., Sulistiani, I. R., & Musthofa, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran PAI Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Di SMK Negeri 4 Malang. *Vicratina : Jurnal*

Pendidikan Islam, *4*(1), 65–71. http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index

Yuniarti, A., & Muhtamar, A. (2022). Pengaruh Self Efficacy dan Locus Of Control Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Telekomunikasi Sengkang. *Seiko: Journal of Management & Business*, *4*(3), 375–384. https://doi.org/10.37531/sejaman.vxix.4645

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, *19*(01), 61–78. https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium