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.v6i2.9547

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS QUIZIZ PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VII DI MADRASAH TSANAWIYAH AL-ASY'ARIYAH BANJARSARI

Development of a Quiziz-Based Educational Game in the Grade VII Akidah Akhlak Subject at Madrasah Tsanawiyah al-Asy'ariyah Banjarsari

Nuun Syayidah Khasanah, Khoirun Nisa', Waslah
Universitas KH. Abdul Wahab Hasbullah
nuunsyayidahkhasanah@gmail.com; neesaalkhoirot@unwaha.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Mar 4, 2026	Apr 1, 2026	Apr 13, 2026	Apr 18, 2026

Abstract

Although the use of digital game-based learning tools has received attention in various studies, studies that specifically discuss the development of Quizizz-based educational games for the *Akidah Akhlak* subject at the *Madrasah Tsanawiyah* level remain limited. This study aims to develop a Quizizz-based educational game for seventh-grade *Akidah Akhlak* and to analyze its feasibility and effectiveness in supporting students' understanding. This study employed a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), involving 18 seventh-grade students of MTs Al-Asy'ariyah Banjarsari selected through purposive sampling. Data were collected using validation questionnaires from media experts and material experts as well as student response questionnaires, and were then analyzed using descriptive percentage techniques. The results showed that the developed media obtained a very feasible qualification from the material experts with an average of 95.5% and from the media experts with an

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

average of 82.5%, while student responses reached 91% in the very good category. These findings contribute to the development of the theory of integrating interactive digital media in Islamic religious education while broadening understanding of the implementation of game-based learning in the madrasah context. This study concludes that the Quizizz-based educational game is feasible for use and has the potential to support students' motivation, engagement, and understanding of *Akidah Akhlak* material. The implications of this study include theoretical contributions to enriching the literature on digital learning innovation in Islamic education and practical contributions for madrasah teachers and curriculum developers, while also opening opportunities for further research on the long-term impact of Quizizz use on student learning outcomes across various subjects and educational levels.

Keywords: Educational Game; Quizizz; *Akidah Akhlak*; Learning Media; ADDIE Model

Abstrak: Meskipun penggunaan alat pembelajaran berbasis *game* digital telah mendapat perhatian dalam berbagai penelitian, kajian yang secara khusus membahas pengembangan *game* edukasi berbasis *Quizizz* untuk mata pelajaran Akidah Akhlak di tingkat Madrasah Tsanawiyah masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukasi berbasis *Quizizz* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII serta menganalisis kelayakan dan efektivitas penggunaannya dalam mendukung pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (*R&D*) dengan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), melibatkan 18 siswa kelas VII MTs Al-Asy'ariyah Banjarsari yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan angket validasi ahli media dan ahli materi serta angket respons siswa, kemudian dianalisis dengan teknik persentase deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kualifikasi sangat layak dari ahli materi dengan rata-rata 95,5% dan dari ahli media dengan rata-rata 82,5%, sedangkan respons siswa mencapai 91% dalam kategori sangat baik. Temuan ini berkontribusi pada pengembangan teori integrasi media digital interaktif dalam pendidikan agama Islam serta memperluas pemahaman tentang implementasi pembelajaran berbasis *game* dalam konteks madrasah. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *game* edukasi berbasis *Quizizz* layak digunakan dan berpotensi mendukung motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi Akidah Akhlak. Implikasi penelitian ini mencakup kontribusi teoretis dalam memperkaya literatur inovasi pembelajaran digital dalam pendidikan Islam dan kontribusi praktis bagi guru madrasah serta pengembang kurikulum, sekaligus membuka peluang penelitian lanjutan mengenai dampak jangka panjang penggunaan *Quizizz* pada hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

Kata Kunci: *Game* Edukasi; *Quizizz*; Akidah Akhlak; Media Pembelajaran; Model *ADDIE*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi berkembang pesat hampir menyeluruh di segala bidang. Salah satunya perkembangan di bidang teknologi pendidikan. Pengaruh perkembangan teknologi dan komunikasi akan menjadikan pendidikan yang lebih maju dan berkembang (Hidayatullah, 2025). Di era yang sudah serba canggih dan mudah dilakukan ini, seorang

pendidik harus kreatif dan inovatif menggunakan media yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mengenalkan media digital agar peserta didik tidak buta akan teknologi yang semakin berkembang pesat ini, salah satunya aplikasi pembelajaran berbasis Quizizz (Munawir et al., 2023).

Pendidikan merupakan pondasi dasar bagi kehidupan manusia. Setiap anak sejak usia dini belajar untuk mengembangkan dan menggunakan kekuatan mental, moral, dan fisik mereka (Ayunitha et al., 2024). Hal tersebut terdapat dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1. Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti Pendidikan: "Pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya" (Ariani et al., 2024).

Berdasarkan teori tersebut, pendidikan berperan penting dalam mengurangi kesenjangan sosial dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat (Iswandi et al., 2025). Secara umum Pengertian Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Pay, 2023).

Mata pelajaran Akidah Akhlak yaitu suatu ilmu yang memberikan pengetahuan, pemahaman dan penghayatan tentang keyakinan seseorang yang melekat dalam hati yang berfungsi sebagai pandangan hidup, untuk selanjutnya dapat diwujudakan dalam kehidupan nyata (Rumodar, 2022). Pendidikan Akidah Akhlak dengan tujuan semacam itu harus melayani pertumbuhan peserta didik dalam segala aspeknya, baik aspek spiritual, intelektual, imajinasi, jasmaniah, ilmiah maupun bahasa. Pendidikan Akidah Akhlak harus mendorong semua aspek tersebut ke arah keutamaan serta pencapaian kesempurnaan hidup berdasarkan nilai-nilai Islam (Fatimatuzahroh et al., 2019). Oleh karena itu, pembelajaran Akidah Akhlak harus diberikan dengan sebaik mungkin agar siswa mampu memahami dan menerapkannya. Salah satu cara yang tepat dalam pembelajaran Akidah Akhlak yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang menarik, yaitu Quizizz (Nurhayati S. Dunggio, 2021).

Game edukasi adalah sebuah permainan yang dirancang dan berisi konten atau permainan yang mengandung edukasi atau pendidikan dan pembelajaran bagi anak. Menurut Fitra Rahim, kata game online berasal dari dua kata yaitu permainan dan online (dalam jaringan) yang berarti suatu bentuk video permainan yang bisa digunakan ketika perangkat yang digunakan terhubung dengan jaringan internet. Menurut W. S. Wrinkle dalam bukunya psikologi pengajaran merumuskan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang berhubungan dengan mental keberlangsungan dalam berinteraksi secara aktif melalui pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai sikap. Menurut Handriyantini, game edukasi adalah jenis media yang digunakan untuk memberikan pembelajaran berbentuk permainan untuk menarik perhatian peserta didik, merangsang daya pikir, dan meningkatkan konsentrasi (Vidyasari, 2021).

Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Guru dapat menggunakan kemudian media evaluasi melalui aplikasi Quizizz, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan (Lokot Halimah, 2023). Quizizz adalah sebuah web tool untuk membuat tes interaktif yang digunakan untuk melakukan penilaian formatif (Maulana et al., 2022). Pada kuis interaktif yang dibuat, terdapat 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar, dan pada latar belakang pertanyaan dapat ditambahkan gambar. Apabila pembuatan kuis ini telah selesai, siswa dapat login ke kuis tersebut dengan kode yang dibagikan, atau login melalui link yang dibagikan. Quizizz ini sangat menarik karena dapat langsung diakses melalui browser, juga dapat diunduh melalui playstore. Dalam Quizizz ini, guru dapat menentukan waktu pengerjaan di tiap item soal, dapat mengetahui jumlah siswa yang sudah login, mengetahui hasil siswa, menyimpan, mencetak, serta mengirimkan hasil tugas siswa kepada orang tua dalam bentuk file Excel (Purwanti, 2022).

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. (Nasikh, 2021) dalam penelitiannya yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IX di MTsN 4 Surabaya" menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar serta prestasi siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Hidayatullah dan Haifaturrahmah (2025) dalam artikel "Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD" menyimpulkan bahwa Quizizz efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Munawir,

dkk. (2023) dalam artikel "Pengembangan Media Pembelajaran Quizizz untuk Mengevaluasi Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas 5 MI di Surabaya" menemukan bahwa media Quizizz yang dikembangkan mampu meningkatkan ketertarikan dan hasil belajar siswa.

Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan. Penelitian Muhammad Nasikh (2021) lebih menitikberatkan pada efektivitas penggunaan media, bukan pada pengembangan media pembelajaran. Penelitian Hidayatullah dan Haifaturrahmah (2025) menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dan berfokus pada siswa sekolah dasar, bukan pada pengembangan media di tingkat MTs. Adapun penelitian Munawir, dkk. (2023) dilaksanakan pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (kelas V MI), sehingga belum secara spesifik mengembangkan media Quizizz untuk jenjang Madrasah Tsanawiyah. Dengan demikian, belum ada penelitian yang secara khusus mengembangkan game edukasi berbasis Quizizz untuk mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs Al-Asy'ariyah Banjarsari.

Hasil observasi di MTs Al-Asy'ariyah Banjarsari menunjukkan bahwa siswa kelas VII memiliki minat belajar yang rendah ketika pembelajaran berlangsung tanpa media interaktif. Siswa lebih tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi, terutama yang menyerupai permainan (game). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak, Bapak Moh. Imron Rosyadi, S.Pd.I, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Al-Asy'ariyah Banjarsari masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab (Rosyadi, n.d.). Metode tersebut dinilai masih mendominasi kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran belum optimal. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas, sehingga diperlukan adanya inovasi media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Studi ini menawarkan pendekatan baru dengan mengembangkan game edukasi berbasis Quizizz yang dirancang khusus untuk mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII MTs. Pengembangan ini dilandasi oleh teori media pembelajaran yang menyatakan bahwa media pembelajaran harus mampu meningkatkan motivasi, memberi kesempatan siswa untuk merespons, serta menyediakan umpan balik agar siswa dapat mempraktikkan materi dengan benar (Maulidiah, 2025). Teori game edukasi juga menjadi landasan bahwa melalui game edukasi siswa dapat melakukan proses belajar sambil bermain, sehingga siswa termotivasi dan kualitas pembelajaran menjadi lebih meningkat (Suhaliah et al., 2024).

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur edukatif dan hiburan agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi berbasis Quizizz pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs Al-Asy'ariyah Banjarsari serta menganalisis efektivitas game edukasi dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau Research and Development (R&D). Model pengembangan yang dipakai dalam penelitian ini adalah model ADDIE dari (Sugiyono, 2019). Model penelitian ADDIE dilaksanakan melalui lima tahapan utama yaitu, (A)nalysis, (D)esain, (D)evelopment,(I)mplementation, dan (E)valuation, yang dilakukan secara sistematik (Aziz & Prasetya, 2018). Produk yang dibuat serta dihasilkan pada penelitian ini yaitu Pengembangan Game Edukasi Berbasis Quizizz Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII MTs Al-Asy'ariyah Banjarsari (Rn, 2025). Melalui penerapan model ADDIE, penelitian ini dilaksanakan secara sistematis dan terstruktur, dimulai dari analisis kebutuhan pembelajaran, perancangan produk, pengembangan media, hingga tahap implementasi dan evaluasi. Setiap tahap dilakukan untuk memastikan bahwa game edukasi berbasis Quizizz yang dikembangkan memenuhi aspek kelayakan materi, tampilan media, serta keefektifan dalam mendukung proses pembelajaran Akidah Akhlak kelas VII. Dengan demikian, produk yang dihasilkan diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang meliputi lima tahapan dimulai dengan tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Nitami & Sari, 2023). Model ini dipilih karena sistematis dan cocok untuk mengembangkan media pembelajaran. Beberapa penelitian sebelumnya telah berhasil menggunakan model ADDIE dalam pengembangan game edukasi berbasis Quizizz (Islamiyah et al., 2025). Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE untuk mengembangkan Instructional Design (Desain Pembelajaran).

Subjek uji coba dalam penelitian ini meliputi beberapa pihak yang terlibat secara langsung dalam proses pengembangan dan penilaian produk, yaitu: Ahli Materi, yaitu dosen atau guru yang berkompeten di bidang Akidah Akhlak. Dalam penelitian ini yang bertindak

sebagai validator materi adalah Bapak Ihyak Ulummudin, S.Pd.I dan Bapak Moh. Imron Rosyadi, S.Pd.I. Ahli Media, yaitu dosen atau guru yang memiliki kompetensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai validator media adalah Bapak Achmad Rizal, S.Kom dan Ibu Ainul Hidayah, S.Kom. Siswa Kelas VII MTs Al-Asy'ariyah Banjarsari, sebanyak 18 orang yang akan mencoba langsung media pembelajaran berbasis Quizizz. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, di mana siswa kelas VII A dipilih sebagai subjek uji coba berdasarkan pertimbangan bahwa mereka merupakan kelompok yang mengalami pembelajaran Akidah Akhlak dengan metode konvensional dan membutuhkan inovasi media pembelajaran.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif serta data kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk memperoleh saran dan komentar ahli terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun teknik pengumpulan datanya yaitu wawancara yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan partisipan untuk memperoleh pemahaman mendalam, serta observasi di mana peneliti secara aktif mengamati dan mencatat perilaku. Data kuantitatif dikumpulkan melalui skor hasil penilaian kelayakan media dari para ahli serta skor angket respon siswa yang digunakan untuk mengetahui tingkat penerimaan dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon siswa, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Setelah itu, data yang diperoleh dianalisis dan digunakan sebagai referensi untuk proses pengembangan produk, sehingga diharapkan produk yang dihasilkan akan menjadi praktis dan valid saat digunakan.

Analisis data validasi meliputi analisis terhadap hasil lembar validasi oleh para dosen ahli. Data mengenai kualitas produk diperoleh melalui validator. Data yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media dianalisis menggunakan skala pengukuran yaitu skala Likert untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Berikut ini merupakan tabel skor skala Likert:

Tabel 1. Skor skala Likert

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik

Skor	Kriteria
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Keterangan Tabel 1: Tabel ini menunjukkan skor yang digunakan dalam skala Likert untuk menilai kelayakan produk, dengan rentang skor 1 (Tidak Baik) hingga 5 (Sangat Baik). Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase kelayakan adalah:

$$P = (f / n) \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase barang

f = Skor yang dikumpulkan / frekuensi yang diamati

n = Jumlah kasus / frekuensi yang diharapkan

Kemudian untuk menentukan kelayakan produk yang telah dibuat, peneliti menggunakan kriteria penilaian kelayakan produk sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria penilaian kelayakan produk

Tingkat Persentase (%)	Kategori Penilaian
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Buruk
0% - 20%	Sangat Buruk

Keterangan Tabel 2: Tabel ini menyajikan kriteria penilaian kelayakan produk berdasarkan tingkat persentase, mulai dari 0% (Sangat Buruk) hingga 100% (Sangat Layak).

Adapun teknik analisis data respon siswa didapatkan dari hasil skor tanggapan. Peneliti membagikan lembar penilaian berupa angket yang harus dijawab oleh siswa. Kemudian skor tersebut dihitung dengan menggunakan rumus persentase yang sama, yaitu

P = (f / n) x 100%. Kemudian untuk menentukan kriteria penilaian respon siswa, digunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. Skor penilaian siswa

Tingkat Persentase (%)	Kategori Penilaian
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Buruk
0% - 20%	Sangat Buruk

Keterangan Tabel 3: Tabel ini menunjukkan kategori penilaian respons siswa berdasarkan persentase skor, dari 0% (Sangat Buruk) hingga 100% (Sangat Baik).

HASIL

Penyusunan data hasil pengembangan game edukasi berbasis Quizizz pada mata pelajaran Akidah Akhlak akan menjadi landasan penting bagi peserta didik dalam memahami materi Akidah Akhlak secara mendalam. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al-Asy'ariyah Banjarsari dengan melibatkan 18 siswa kelas VII A sebagai subjek penelitian. Model pengembangan yang diterapkan berbasis teknologi digital dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan efektif. Adapun prosedur penelitian dan pengembangan ini merupakan adaptasi dari metode ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation, yang dilaksanakan secara sistematis dan terstruktur guna menghasilkan media pembelajaran dengan kualitas optimal.

Berdasarkan hasil observasi di kelas VII A MTs Al-Asy'ariyah Banjarsari, diketahui bahwa proses pembelajaran Akidah Akhlak masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media yang sederhana. Media yang digunakan guru meliputi LKS, buku teks, dan papan tulis. Sesekali guru menggunakan TV apabila tersedia, namun pemanfaatannya belum optimal. Kondisi tersebut membuat pembelajaran kurang interaktif sehingga siswa cepat merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti materi.

Selain itu, hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 11 November 2025 dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak, yaitu Bapak Moh. Imron Rosyadi, S.Pd.I, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Al-Asy'ariyah Banjarsari masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab (Rosyadi, n.d.). Metode tersebut dinilai masih mendominasi kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran belum optimal. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas, sehingga diperlukan adanya inovasi media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Tahap perencanaan dilakukan sebagai lanjutan dari tahap analisis untuk merumuskan rancangan awal media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, pengembang memastikan bahwa game edukasi berbasis Quizizz yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta karakteristik siswa kelas VII MTs Al-Asy'ariyah Banjarsari.

Perencanaan diawali dengan meninjau kembali tujuan pembelajaran, Kompetensi Inti (KI), dan Kompetensi Dasar (KD). Hal ini dilakukan agar materi dan soal yang dimasukkan ke dalam game relevan dan mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan. Setelah itu, peneliti mulai menyusun konsep media, meliputi pemilihan jenis soal, tampilan visual, serta fitur interaktif yang akan digunakan agar media lebih menarik dan mudah diakses oleh siswa.

Desain media difokuskan pada interaktivitas dan kemudahan penggunaan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar Akidah Akhlak. Selain itu, pengembang juga menyiapkan panduan penggunaan untuk memudahkan guru dalam menerapkan media pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran yang dirancang pada tahap perencanaan kemudian dikembangkan menjadi produk lengkap berupa game edukasi berbasis Quizizz. Proses pengembangan dilakukan dengan menginput materi Akidah Akhlak ke dalam soal-soal interaktif yang disusun berdasarkan sumber yang relevan, seperti buku teks dan LKS kelas VII. Seluruh komponen, mulai dari butir soal, tampilan, hingga fitur interaktif, disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta tujuan pembelajaran.

Setelah media selesai dikembangkan, peneliti melakukan uji kelayakan melalui proses validasi. Validasi media dilakukan oleh ahli media, yaitu Bapak Achmad Rizal, S.Kom dan Ibu Ainul Hidayah, S.Kom, sedangkan penilaian terhadap kelayakan isi dilakukan oleh ahli materi, yaitu Bapak Moh. Imron Rosyadi, S.Pd.I dan Bapak Ihyak Ulumuddin, S.Pd.I.

Data tahap implementasi diperoleh dari hasil penerapan produk pada peserta didik kelas VII MTs Al-Asy'ariyah Banjarsari yang berjumlah 18 siswa. Penilaian dilakukan melalui angket respons siswa setelah proses pembelajaran, di mana guru menyampaikan materi Akidah Akhlak menggunakan media game edukasi berbasis Quizizz yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respons peserta didik yang disajikan pada Tabel 4.8, diperoleh persentase skor sebesar 91% dengan klasifikasi "sangat layak" digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa game edukasi berbasis Quizizz pada mata pelajaran Akidah Akhlak dinilai sesuai, menarik, dan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran bagi siswa kelas VII MTs Al-Asy'ariyah Banjarsari.

Evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, peneliti melakukan penilaian terhadap kualitas produk berdasarkan hasil validasi ahli dan pelaksanaan uji coba kepada siswa. Evaluasi diperoleh dari kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media maupun ahli materi, serta dari respons siswa setelah menggunakan game edukasi berbasis Quizizz dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Masukan tersebut menjadi dasar untuk melakukan perbaikan agar produk yang dikembangkan lebih optimal. Melalui proses evaluasi ini, dilakukan revisi akhir sehingga game edukasi berbasis Quizizz yang dihasilkan menjadi lebih layak, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Akidah Akhlak kelas VII.

Berdasarkan seluruh tahapan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti menyusun dan menyajikan data yang berhasil dikumpulkan. Data tersebut berasal dari penilaian yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media, serta dari hasil angket yang diisi oleh peserta didik.

Tujuan dilaksanakannya uji coba kelayakan oleh ahli media adalah untuk mengetahui hasil penilaian yang diperoleh melalui angket analisis validasi media. Uji kelayakan ini dilakukan oleh Bapak Achmad Rizal, S.Kom dan Ibu Ainul Hidayah, S.Kom guna memastikan apakah media pembelajaran "Game Edukasi Berbasis Quizizz" telah layak digunakan dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak. Instrumen validasi berupa angket yang berisi 10 butir pertanyaan yang menilai beberapa aspek, yaitu: aspek kelayakan format, aspek bahasa, aspek kemudahan penggunaan, serta aspek keseluruhan. Kriteria penilaian kelayakan produk disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 4. Kriteria penilaian kelayakan produk

Tingkat Presentase (%)	Kualifikasi	Kategori Penilaian
85-100	81-100	Sangat Layak
75-84	61-80	Layak
55-74	41-60	Cukup Layak
<55	21-40	Kurang Layak

Perhitungan hasil kuesioner menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = (f / n) \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase barang

f = Skor yang dikumpulkan / frekuensi yang diamati

n = Jumlah kasus / frekuensi yang diharapkan

Adapun hasil validasi ahli media 1 dipaparkan pada Tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media 1 (Ibu Ainul Hidayah, S.Kom)

No	Aspek yang dinilai	Skor %
1.	Tampilan media menarik dan mudah di pahami	75
2	Teks dan ukuran huruf mudah di baca oleh siswa	100
3	Tata letak (layout) soal dan jawaban tersusun baik dan tidak membingungkan.	100
4	Warna yang digunakan selaras, nyaman dilihat, dan tidak mengganggu	75
5	Isi media mendukung proses belajar siswa	100
6	Quiziz berjalan lancer tanpa error.	50
7	media mudah digunakan siswa tanpa membutuhkan penjelasan tambahan	75
8	Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran akidah akhlak.	75
9	Petunjuk cara bermain atau game mudah dipahami.	100
10	Desain mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa.	50
	Sum	800
	Total	80

Tabel di atas menunjukkan hasil penilaian dari ahli media 1 terhadap 10 aspek media pembelajaran Quizizz. Total skor yang diperoleh adalah 800 dari maksimal 1000, dengan persentase 80% yang termasuk dalam kategori "Layak". Perhitungan hasil kelayakan ahli media 1 sebagai berikut:

$$P = (800 / 1000) \times 100\% = 80\%$$

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media 1, yaitu Ibu Ainul Hidayah, S.Kom, diperoleh persentase rata-rata sebesar 80%. Berdasarkan acuan pada Tabel 4 mengenai kriteria kelayakan produk skala Likert, media pembelajaran "Quizizz" berada pada kategori "layak" untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, terdapat beberapa aspek yang tetap perlu disempurnakan agar kualitas media semakin meningkat. Adapun saran dan kritikan yang diberikan oleh ahli media 1 adalah merubah desain mulai dari layout, font, dan background. Adapun hasil validasi ahli media 2 dipaparkan pada Tabel 4.3 berikut:

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media 2 (Bapak Achmad Rizal, S.Kom)

No	Aspek yang dinilai	Skor %
1.	Tampilan media menarik dan mudah di pahami	75
2	Teks dan ukuran huruf mudah di baca oleh siswa	100
3	Tata letak (layout) soal dan jawaban tersusun baik dan tidak membingungkan.	100
4	Warna yang digunakan selaras, nyaman dilihat, dan tidak mengganggu	75
5	Isi media mendukung proses belajar siswa	75
6	Quiziz berjalan lancer tanpa error.	75
7	Media mudah digunakan siswa tanpa membutuhkan penjelasan tambahan	75
8	Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran akidah akhlak.	75
9	Petunjuk cara bermain atau game mudah dipahami.	100
10	Desain mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa.	100
	Sum	850
	Total	85

Tabel di atas menunjukkan hasil penilaian dari ahli media 2 terhadap 10 aspek media pembelajaran Quizizz. Total skor yang diperoleh adalah 850 dari maksimal 1000, dengan persentase 85% yang termasuk dalam kategori "Layak".

Perhitungan hasil kelayakan ahli media 2 sebagai berikut:

$$P = (850 / 1000) \times 100\% = 85\%$$

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media 2, yaitu Bapak Achmad Rizal, S.Kom, diperoleh persentase rata-rata sebesar 85%. Berdasarkan acuan pada Tabel 4 mengenai kriteria kelayakan produk skala Likert, media pembelajaran "Quizizz" berada pada kategori "layak" untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun masukan dari ahli media 2 yaitu background jawaban kalau bisa dibedakan.

Skor hasil validasi yang diperoleh dari dua validator kemudian dianalisis menggunakan rumus rata-rata (mean) untuk data tidak berkelompok menurut Abadi dan Sukmana (2022):

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$ = Mean (rata-rata)

$\sum xi$ = Total dari semua skor individu

n= Jumlah skor (titik data)

Berdasarkan rumus ini, perhitunganya sebagai berikut:

x_1= 80

$x_2 = 85$

$n = 2$

$$x = \frac{80 + 85}{2} = 82{,}5$$

Jadi, dapat disimpulkan hasil penilaian pada lembar validasi, ahli media 1 memberikan persentase nilai sebesar 80% yang termasuk dalam kategori "Layak". Sementara itu, ahli media 2 memberikan nilai sebesar 85% yang juga berada pada kategori "Layak". Dengan demikian, hasil penilaian dari kedua validator menunjukkan bahwa media pembelajaran "Quizizz" dinyatakan "layak" digunakan dalam proses pembelajaran dengan rata-rata skor 82,5%.

Validasi media pembelajaran oleh ahli materi dilakukan untuk memperoleh penilaian dan pandangan profesional yang dapat dijadikan acuan dalam penyempurnaan kualitas media. Pada tahap ini, yang bertindak sebagai validator materi adalah Bapak Ihyak Ulummudin, S.Pd.I dan Bapak Moh. Imron Rosyadi, S.Pd.I. Instrumen yang digunakan dalam validasi materi berupa angket yang terdiri dari 9 butir pertanyaan, yang dikaji melalui beberapa aspek, yaitu kelayakan format, kelayakan isi, dan kelayakan pengguna. Kriteria penilaian kelayakan produk disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 7. Penilaian Kelayakan Produk berdasarkan Skala Likert

Tingkat Presentase (%)	Kualifikasi	Kategori Penilaian
85-100%	81-100	Sangat Layak
75-84%	61-80	Layak
55-74	41-60	Cukup Layak
<55	21-40	Kurang Layak

Tabel ini menyajikan kriteria kelayakan produk berdasarkan skala Likert untuk validasi ahli materi, dengan kategori "Sangat Layak" (85-100%), "Layak" (75-84%), "Cukup Layak" (55-74%), dan "Kurang Layak" (<55%).

Adapun hasil validasi ahli materi 1 dipaparkan pada Tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Validasi Ahli Materi 1 (Bapak Ihyak Ulummudin, S.Pd.I)

No	Aspek yang dinilai		Skor %
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran		100
2	Sesuai dengan kurikulum k13		75
3	Materi akidah akhlak disajikan secara benar dan tidak menimbulkan kesalahpahaman		100
4	Materi relevan dengan tingkat perkembangan peserta didik		100
5	Materi mencakup seluruh pokok bahasan yang diperlukan		100
6	Ada contoh dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari		100
7	bahasa yang digunakan mudah dipahami		100
8	Materi tidak bertentangan dengan ajaran islam dan menumbuhkan akhlak serta nilai keislaman		100
9	Materi sesuai dan mudah diterapkan dalam bentuk soal pada platform quiziz		100
	Sum		875
	Total		97

Tabel di atas menunjukkan hasil penilaian dari ahli materi 1 terhadap 9 aspek materi pembelajaran. Total skor yang diperoleh adalah 875 dari maksimal 900, dengan persentase 97% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Perhitungan hasil validasi ahli materi 1 sebagai berikut:

$$P = (875 / 900) \times 100\% = 97\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh Bapak Ihyak Ulummudin, S.Pd.I, diperoleh rata-rata skor sebesar 97%. Mengacu pada Tabel 7 tentang kriteria kelayakan produk berdasarkan skala Likert, dapat disimpulkan bahwa media "Pengembangan Game

Edukasi Berbasis Quizizz pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak" termasuk dalam kategori 'Sangat Layak' untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun masukan dan rekomendasi yang disampaikan oleh validator ahli materi, Bapak Ihyak Ulummudin, S.Pd.I, untuk penyempurnaan produk adalah sebagai berikut: Media yang dikembangkan sudah cukup baik, namun penyajian materi masih perlu ditata dan diperjelas.

Adapun hasil validasi ahli materi 2 dipaparkan pada Tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Validasi Ahli Materi 2 (Bapak Moh. Imron Rosyadi, S.Pd.I)

No	Aspek yang dinilai	Skor %
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	100
2	Sesuai dengan kurikulum k13	50
3	Materi akidah akhlak disajikan secara benar dan tidak menimbulkan kesalahpahaman	100
4	Materi relevan dengan tingkat perkembangan peserta didik	100
5	Materi mencakup seluruh pokok bahasan yang diperlukan	100
6	Ada contoh dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari	100
7	bahasa yang digunakan mudah dipahami	100
8	Materi tidak bertentangan dengan ajaran islam dan menumbuhkan akhlak serta nilai keislaman	100
9	Materi sesuai dan mudah diterapkan dalam bentuk soal pada platform quiziz	100
	Sum	850
	Total	94

Tabel di atas menunjukkan hasil penilaian dari ahli materi 2 terhadap 9 aspek materi pembelajaran. Total skor yang diperoleh adalah 850 dari maksimal 900, dengan persentase 94% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Perhitungan hasil validasi ahli materi 2 sebagai berikut:

$$P = (850 / 900) \times 100\% = 94\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli materi oleh Bapak Moh. Imron Rosyadi, S.Pd.I, diperoleh nilai rata-rata sebesar 94%. Dengan merujuk pada Tabel 4.4 mengenai kriteria kelayakan produk berdasarkan skala Likert, dapat dinyatakan bahwa media 'Pengembangan Game Edukasi Berbasis Quizizz pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak' berada pada kategori

Skor hasil validasi dari dua validator dianalisis menggunakan rumus rata-rata (mean) data tidak berkelompok:

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$ = Mean (rata-rata)

$\sum xi$ = Total dari semua skor individu

n= Jumlah skor (titik data)

Berdasarkan rumus ini, perhitunganya sebagai berikut:

x_1= 97

$x_2 = 94$

$n = 2$

$$x = \frac{97 + 94}{2} = 95{,}5$$

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian dari validator ahli materi 1 menunjukkan persentase sebesar 97% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak", sedangkan penilaian dari validator ahli materi 2 memperoleh persentase 94% yang juga berada pada kategori "Sangat Layak". Berdasarkan keseluruhan data validasi tersebut, Pengembangan Game Edukasi Berbasis Quizizz pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak dinyatakan oleh para ahli berada pada kategori 'Sangat Layak' untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan rata-rata skor 95,5%.

Tahap uji kelayakan melalui respon siswa ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengembangan game edukasi berbasis Quizizz pada mata pelajaran Akidah Akhlak efektif dan layak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Angket yang digunakan terdiri dari 10 butir pertanyaan dan dibagikan kepada 18 siswa kelas VII A MTs Al-Asy'ariyah Banjarsari sebagai responden. Kriteria penilaian respon siswa disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 10. Penilaian Kelayakan Produk berdasarkan Skala Likert

Tingkat Presentase	Kategori Penilaian
81-100	Sangat Baik
61-80	Setuju

Tingkat Presentase	Kategori Penilaian
41-60	Kurang Setuju
21-40	Tidak Setuju
0-20	Sangat Tidak Setuju

Tabel ini menyajikan kriteria penilaian respons siswa berdasarkan skala Likert, dengan kategori "Sangat Baik" (81-100%), "Setuju" (61-80%), "Kurang Setuju" (41-60%), "Tidak Setuju" (21-40%), dan "Sangat Tidak Setuju" (0-20% Adapun hasil uji kelayakan atau respon siswa disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 11. Hasil Uji Kelayakan Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Skor Siswa	
		Total Skor	Presentase
1	Tampilan game Quiziz menarik perhatian saya untuk belajar.	65	90
2	Game Quiziz mudah digunakan dan dipahami.	64	89
3	Pertanyaan dalam game sesuai dengan materi Pelajaran Akidah Akhlak.	68	94
4	Quiziz membantu saya memahami materi Akidah Akhlak.	65	90
5	Bahasa yang digunakan dalam game mudah dipahami.	66	92
6	Ilustrasi, gambar, dan warna dalam game membuat pembelajaran lebih menyenangkan.	65	90
7	Game Quiziz membuat saya lebih semangat belajar.	66	92
8	Soal yang diberikan sesuai dengan kemampuan saya.	63	88
9	Game Quiziz membantu saya mengingat kembali materi yang telah di pelajari.	66	90
10	Saya ingin menggunakan game Quiziz pada mata Pelajara Akidah Akhlak.	70	97
SUM		912	658
TOTAL		91	

Tabel di atas menunjukkan hasil respons 18 siswa terhadap 10 aspek penilaian media Quizizz. Total skor keseluruhan adalah 912 dari maksimal 1000, dengan persentase 91% yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Perhitungan hasil kelayakan respon siswa sebagai berikut:

$$P = (912 / 1000) \times 100\% = 91\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata data yang diperoleh dari respons siswa, didapatkan persentase sebesar 91%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Temuan

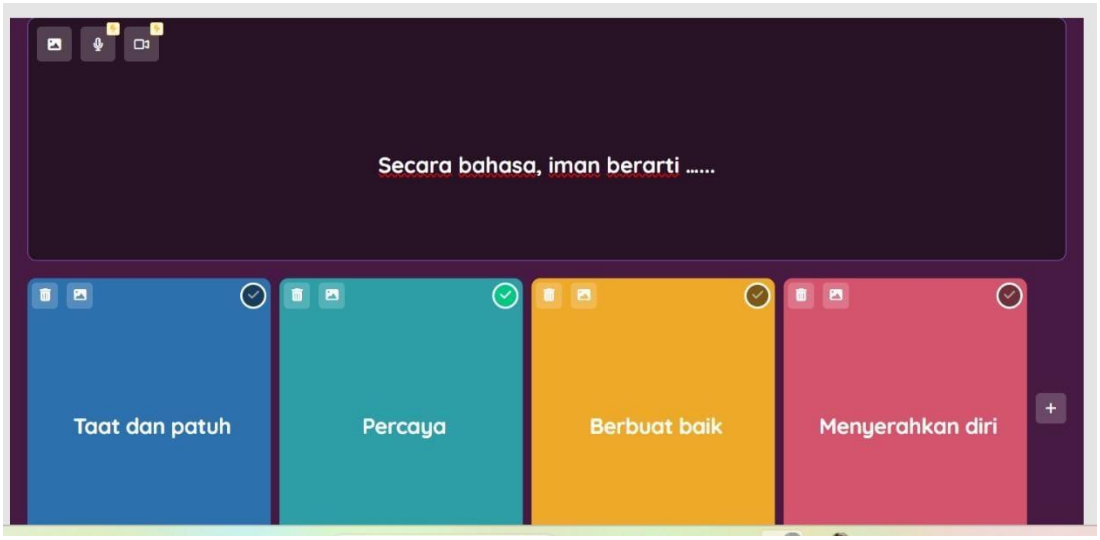
ini menunjukkan bahwa game edukasi berbasis Quizizz mampu memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak. Penggunaan media ini membantu siswa lebih mudah memahami materi serta meningkatkan motivasi mereka selama kegiatan belajar. Dengan demikian, game edukasi berbasis Quizizz dinilai sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di MTs Al-Asy'ariyah Banjarsari.

Setelah produk selesai dikembangkan dan direvisi sesuai dengan masukan dari ahli media maupun ahli materi, peneliti kemudian menampilkan beberapa tampilan layout yang telah diperbaiki berdasarkan hasil validasi kedua ahli tersebut. Berikut ini merupakan gambaran layout media Quizizz sebelum dan setelah melalui proses revisi:



Gambar 1. Tampilan Sebelum Revisi Font

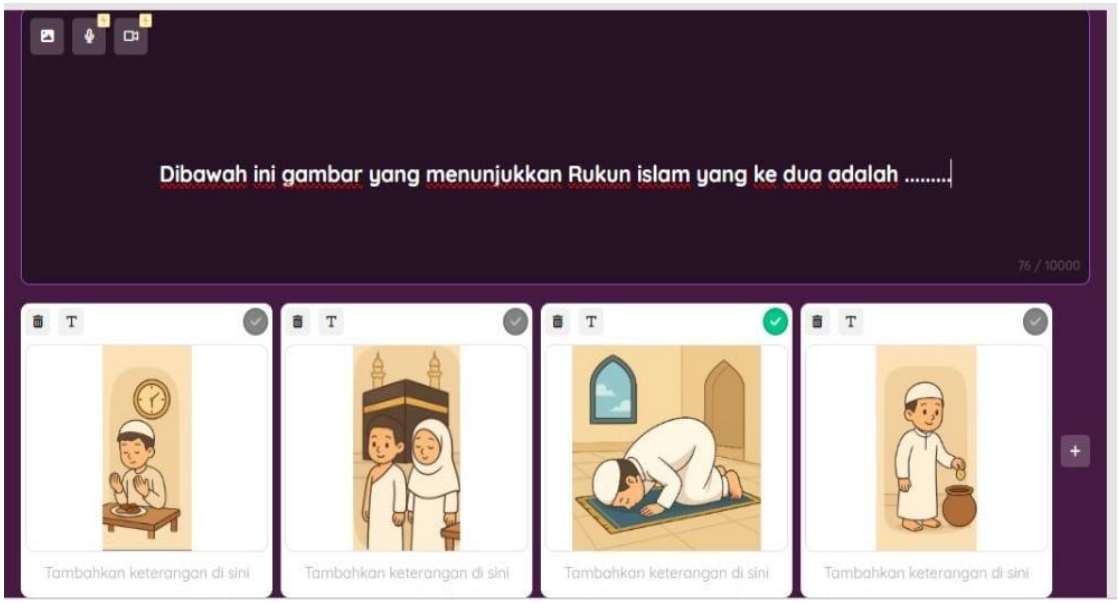
Gambar di atas menampilkan tampilan awal game Quizizz sebelum dilakukan revisi. Font yang digunakan masih berukuran kecil dan kurang menarik perhatian siswa.



Gambar 2. Tampilan Setelah Revisi Font

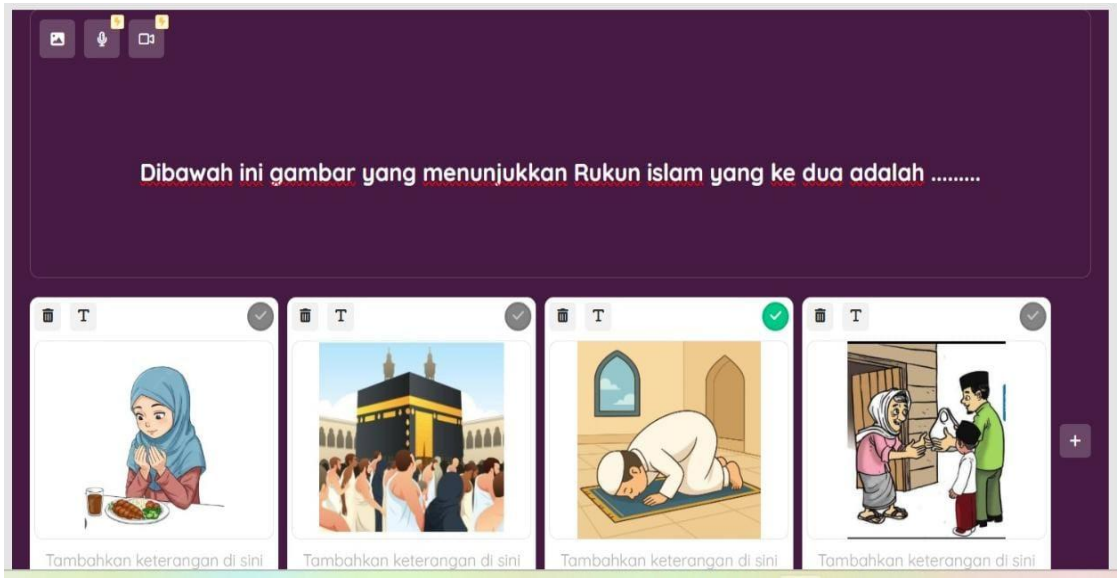
Gambar di atas menampilkan tampilan game Quizizz setelah dilakukan revisi. Font telah diperbesar dan diganti dengan jenis font yang lebih jelas serta ramah bagi siswa.

Berdasarkan Gambar 1 dan Gambar 2 di atas, terlihat bahwa telah dilakukan perubahan pada jenis dan ukuran font agar lebih mudah dibaca oleh siswa. Sebelum revisi, font yang digunakan cenderung kecil dan kurang menarik perhatian. Setelah revisi, font diperbesar dan dipilih jenis font yang lebih jelas dan ramah bagi siswa.



Gambar 3. Tampilan Sebelum Revisi Background

Gambar di atas menampilkan tampilan background game Quizizz sebelum revisi. Background yang digunakan cenderung gelap dan kurang menarik perhatian siswa.



Gambar 4. Tampilan Setelah Revisi Background

Gambar di atas menampilkan tampilan background game Quizizz setelah revisi. Background telah diganti dengan tampilan yang lebih cerah dan menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan Gambar 3 dan Gambar 4 di atas, terlihat bahwa telah dilakukan perubahan pada tampilan background media. Sebelum revisi, background yang digunakan cenderung gelap dan kurang menarik perhatian siswa. Setelah revisi, background diganti dengan tampilan yang lebih cerah dan menarik sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan game edukasi berbasis Quizizz berhasil dilaksanakan melalui model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Kelima tahapan tersebut berjalan secara sistematis, dimulai dari identifikasi kebutuhan di lapangan hingga evaluasi produk akhir. Keberhasilan ini mengindikasikan bahwa model ADDIE sangat sesuai untuk pengembangan media pembelajaran digital karena sifatnya yang fleksibel dan berorientasi pada perbaikan berkelanjutan.

Lebih lanjut, hasil uji kelayakan menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi. Validasi ahli materi mencapai persentase rata-rata 95,5% (kategori "Sangat Layak"), dan validasi ahli media mencapai 82,5% (kategori "Layak"). Hasil ini menegaskan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya benar secara substansi keilmuan Akidah Akhlak, tetapi juga baik dari segi tampilan, kemudahan akses, dan interaktivitas. Dengan demikian, rumusan masalah tentang "bagaimana proses pengembangan" telah terjawab secara tuntas melalui prosedur metodologis yang ketat.

Selanjutnya, terkait efektivitas produk, data respon siswa memperoleh persentase rata-rata sebesar 91% dengan kategori "Sangat Baik". Temuan ini menjawab rumusan masalah kedua, yang menanyakan efektivitas game dalam meningkatkan pemahaman siswa. Angka ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara nyata mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa. Ketertarikan siswa terhadap elemen game seperti papan peringkat, skor, dan waktu pengerjaan telah menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan, yang pada akhirnya berdampak positif pada pemahaman materi.

Hasil penelitian ini memperkuat dan sejalan dengan berbagai temuan dalam literatur yang ada. Pertama, temuan ini mendukung pernyataan Handriyantini bahwa game edukasi mampu menciptakan lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan sehingga meningkatkan kualitas belajar anak. Hal ini terbukti dari respon positif siswa yang merasa lebih semangat dan mudah mengingat materi melalui Quizizz.

Kedua, hasil ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Munawir, dkk (2023) , yang juga menggunakan metode R&D model ADDIE untuk mengembangkan media Quizizz pada mata pelajaran Akidah Akhlak di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Persamaan hasil menunjukkan bahwa model ADDIE dan platform Quizizz memiliki fleksibilitas tinggi dan efektif di berbagai jenjang pendidikan. Namun, penelitian ini memberikan pembaruan dengan menerapkannya pada konteks siswa kelas VII MTs, yang memiliki karakteristik kognitif lebih kompleks dibanding siswa MI.

Ketiga, temuan ini juga memperkuat hasil penelitian Muhammad Nasikh (2021) tentang efektivitas Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar. Perbedaannya, jika penelitian Nasikh lebih fokus pada pengukuran efektivitas penggunaan, penelitian ini justru berkontribusi pada aspek pengembangan produk (R&D), sehingga menghasilkan produk baru yang siap pakai dan telah tervalidasi. Dengan demikian, penelitian ini berhasil mengkonfirmasi sekaligus memperluas cakupan kajian sebelumnya dari ranah efektivitas ke ranah pengembangan.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap penguatan teori konstruktivisme dan teori pembelajaran interaktif di era digital. Hasil penelitian membuktikan bahwa pendekatan "belajar sambil bermain" (learning by playing) melalui platform digital tidak hanya bersifat rekreasi, tetapi secara empiris mampu menjadi kendaraan yang sah untuk mentransfer pengetahuan akidah dan akhlak. Hal ini memperkaya khazanah keilmuan Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam strategi digitalisasi materi-materi moral dan spiritual.

Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa guru dapat mengadopsi Quizizz sebagai alat evaluasi dan penguatan materi yang efektif. Guru tidak perlu lagi bergantung pada metode ceramah atau penugasan konvensional yang cenderung monoton. Pengembangan ini menjadi model bagi MTs Al-Asy'ariyah Banjarsari dan madrasah lainnya untuk mulai mentransformasi media pembelajaran analog menjadi digital. Sekolah dapat mendorong pemanfaatan infrastruktur teknologi (seperti TV dan proyektor) yang selama ini belum optimal. Penelitian ini menyediakan prototipe media yang sudah valid, yang dapat diuji lebih

lanjut untuk mengukur efektivitasnya secara kuantitatif terhadap peningkatan nilai hasil belajar (pre-test dan post-test), tidak hanya terbatas pada respon dan motivasi.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diakui secara jujur. Uji coba produk hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah siswa terbatas (18 siswa) di satu madrasah. Kondisi ini membuat generalisasi temuan penelitian menjadi terbatas. Karakteristik siswa yang berbeda di madrasah lain atau di sekolah umum mungkin menghasilkan tingkat respons yang berbeda. Game edukasi ini hanya dikembangkan pada kompetensi dasar tertentu dalam mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII, sehingga belum mewakili keseluruhan materi dalam satu tahun ajaran. Penelitian ini lebih menekankan pada kelayakan (validasi ahli) dan respon siswa (kepraktisan), bukan pada pengukuran peningkatan hasil belajar secara kuantitatif yang ketat (misalnya menggunakan uji eksperimental dengan kontrol kelompok). Pengaruh media terhadap peningkatan skor kognitif jangka panjang belum terukur secara mendalam. Produk ini membutuhkan akses internet dan perangkat digital (smartphone/komputer). Hal ini menjadi kendala potensial di daerah dengan keterbatasan sinyal atau kepemilikan perangkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan yang telah dilakukan, penelitian ini menghasilkan dua temuan utama yang secara langsung menjawab tujuan penelitian.

Pertama, proses pengembangan game edukasi berbasis Quizizz pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs Al-Asy'ariyah Banjarsari berhasil dilaksanakan melalui metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Kelima tahapan (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) terbukti sistematis dan efektif dalam menghasilkan produk media pembelajaran yang berkualitas. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, yaitu 95,5% dari ahli materi (kategori "Sangat Layak") dan 82,5% dari ahli media (kategori "Layak"). Capaian ini mengonfirmasi bahwa produk yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan baik dari sisi substansi keilmuan maupun aspek teknis dan tampilan media.

Kedua, game edukasi berbasis Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Efektivitas ini ditunjukkan oleh hasil respon siswa yang memperoleh persentase rata-rata sebesar 91% dengan kategori "Sangat Baik". Temuan ini secara empiris membuktikan bahwa penggunaan media Quizizz mampu

meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi pada pemahaman materi yang lebih baik. Dengan demikian, kedua tujuan penelitian telah tercapai secara optimal.

Penelitian ini memperkuat dan memperluas teori konstruktivisme serta pembelajaran interaktif di era digital. Temuan empiris bahwa pendekatan "belajar sambil bermain" (learning by playing) melalui platform Quizizz efektif untuk mata pelajaran Akidah Akhlak membuktikan bahwa nilai-nilai moral dan spiritual dapat ditransformasikan secara efektif melalui media digital. Hal ini memberikan perspektif baru bahwa pendidikan karakter tidak harus selalu menggunakan metode konvensional, tetapi dapat diintegrasikan dengan teknologi game edukasi.

Penelitian ini memvalidasi penerapan model ADDIE dalam konteks pengembangan media pembelajaran agama Islam di tingkat Madrasah Tsanawiyah. Keberhasilan implementasi kelima tahapan ADDIE secara sistematis memberikan bukti bahwa model ini sangat direkomendasikan bagi peneliti dan guru yang ingin mengembangkan media pembelajaran digital yang terstruktur, terukur, dan berorientasi pada perbaikan berkelanjutan.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa game edukasi Quizizz yang siap pakai dan telah tervalidasi. Produk ini dapat segera diimplementasikan oleh guru Akidah Akhlak di MTs Al-Asy'ariyah Banjarsari maupun madrasah lain sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa digital native.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dan heterogen, tidak terbatas pada satu kelas atau satu madrasah. Generalisasi hasil akan lebih kuat jika uji coba dilakukan di beberapa MTs dengan karakteristik siswa yang berbeda, baik di wilayah perkotaan maupun pedesaan. Untuk mengukur efektivitas secara lebih akurat, penelitian mendatang disarankan menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dengan desain ini, peneliti dapat mengukur secara kuantitatif peningkatan hasil belajar (pre-test dan post-test) yang disebabkan secara langsung oleh penggunaan media Quizizz, bukan hanya mengandalkan data respon siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Ariani, S. F., Fitrotunnisa', F., Mifatkuljanah, D., Muti'ah, H., & Aeni, L. N. (2024). Peran Pendidikan Islam dalam Pencegahan Perilaku Incest pada Era Digital. *Academica: Journal of Multidisciplinary Studies, 8*(2), 133–150. https://doi.org/10.22515/academica.v8i2.13246

Ayunitha, M., Loka, P., Akbar, R., & Azis, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Materi Akhlak Terpuji kepada Diri Sendiri. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam, 2*(1), 455–461. https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/167

Aziz, R., & Prasetya, S. P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Maket 3D Geografi pada Materi Lipatan dan Patahan. *Swara Bhumi E-Journal Pendidikan Geografi FIS Unesa, 5*(9), 1–7. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/swara-bhumi/article/view/26561

Fatimatuzahroh, F., Nurteti, L., & Koswara, S. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode *Lectures Vary*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, 7*(1), 35–50. https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.362

Hidayatullah, & Haifaturrahmah. (2025). Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(4). https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35178

Islamiyah, U., Hairiyah, H., Susilowati, I. T., & Nawangsasi, E. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran E-book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MA Assalafiyyah Yogyakarta. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan, 16*(1), 124–134. https://doi.org/10.21927/literasi.2024.16(1).124-134

Iswandi, K., Saleh, M., Buhaerah, Said, H., & Amin, S. J. (2025). Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Akhlak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Santri Taman Pendidikan Al-Qur'an Al-Falah Bera Kabupaten Soppeng. *Jurnal Pendidikan Indonesia, 6*(7), 2995–3018. https://doi.org/10.59141/japendi.v6i7.8193

Lokot Halimah, & Zulheddi. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Pembelajaran Bahasa Arab di MAN 1 Mandailing Natal. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 7*(2), 3792–3799. https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.6304

Maulana, C., Kusumaningrum, Y., & Waluyo, Y. A. (2022). Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring di SDN Karanganyar Gunung 01 Semarang. *Tematik, 2*(2), 5–8. https://doi.org/10.26623/tmt.v2i2.4663

Maulidiah, E. A., Nisa', K., & Wahyudi. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Interactive Learning* Berbasis ICT pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah. *YASIN, 5*(2), 1506–1521. https://doi.org/10.58578/yasin.v5i2.5275

Munawir, Pratiwi, N. O. D., & Shufiyah, S. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Quizizz untuk Mengevaluasi Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas 5 MI di Surabaya. *Jurnal Basicedu, 7*(4), 2186–2196. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5720

Nasikh, M. (2021). *Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IX di MTs Negeri 4 Surabaya* [Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya]. https://digilib.uinsa.ac.id/47155/

Nitami, N., Nazliati, & Sari, R. (2023). ADDIE Model: Pengembangan Media Likurdin pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Malikussaleh (JSPM), 4*(2), 259–274. https://doi.org/10.29103/jspm.v4i2.11859

Nurhayati S. Dunggio, & Akhmad, E. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII-2 MTs Negeri 1 Kab. Gorontalo. *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial Keagamaan), 4*(4), 303–307. https://journal.nabest.id/index.php/annajah/article/download/591/375

Pay, I. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tema Kedudukan dan Peran Anggota Keluarga Melalui Model Pengajaran Tak Terarah pada Siswa Kelas II SD Negeri 65 Kota Ternate. *Jurnal PENDAS (Pendidikan Sekolah Dasar), 5*(2), 28–37. https://jurnal.isdikkieraha.ac.id/index.php/pendas/article/view/606

Purwanti, C. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menggunakan Aplikasi Game Quiziz pada Pembelajaran *Blended Learning*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah, 3*(1), 20–32. https://doi.org/10.51874/jips.v3i1.38

Rumodar, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Menggunakan Video dan STAD Kelas X Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023 MA Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong. *Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 1*(2). https://ejournal.iaingorontalo.ac.id/index.php/almuhtarif/article/view/1136

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori & Panduan Praktis Analisis Data Kualitatif*.

Suhaliah, S., Berlian, L., & El Islami, R. A. Z. (2024). Pengembangan Game Edukasi *Quizwhizzer* yang Berorientasi pada Motivasi dan Kognitif Siswa dengan Tema Tanah dan Kehidupan. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA, 6*(3), 1176–1185. https://jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/eduproxima/article/view/4920

Vidyasari, V. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi sebagai Pencegahan Kecanduan Game Online Penyebab Faktor Anak Malas Belajar di SDN 01 Sendangharjo* [Preprint]. OSF Preprints. https://doi.org/10.31219/osf.io/k4ug7