

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan sarana penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, baik secara intelektual, emosional, maupun spiritual.¹ Melalui pendidikan, individu tidak hanya dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan akademik, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan kepribadian, sikap, dan nilai-nilai moral yang menjadi dasar dalam kehidupan bermasyarakat.² Dalam konteks pembangunan bangsa, pendidikan berperan sebagai landasan utama untuk menciptakan generasi yang mampu berpikir kritis, bersikap bijaksana, serta memiliki kepedulian sosial dan spiritualitas yang tinggi.³

Oleh karena itu, sistem pendidikan yang ideal adalah sistem yang mampu mengembangkan seluruh aspek potensi manusia secara seimbang dan holistic.⁴ Pendidikan yang hanya berfokus pada aspek kognitif akan menghasilkan individu yang cerdas secara intelektual, namun bisa jadi kering secara emosional dan spiritual.⁵ Sebaliknya, pendidikan yang terintegrasi akan membentuk manusia yang tidak hanya cerdas, tetapi juga berakhlak mulia, peduli terhadap sesama, dan bertanggung jawab dalam menjalankan perannya sebagai anggota masyarakat dan hamba Tuhan.⁶

¹ Ahmadan B. Lamuri and Ridwan Laki, "Transformasi Pendidikan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia Yang Berkarakter Di Era Disrupsi," *Guru Tua: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 2 (2022): 21–30.

² Sodik Anshori, "Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Pendidikan Karakter," *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi* 3, no. 2 (2016).

³ Bayu Bambang Nur Fauzi et al., "Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Inovasi Pembelajaran Fiqih Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis," *Jurnal Educatio Fkip Unma* 9, no. 4 (2023): 2093–98.

⁴ Hafid Hafid and Kiki Miftahul Hakiki, "Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Surat Al-Ahzab Ayat 56 Bersholawat Kepada Nabi," *Jurnal Miftahul Ilmi: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2025): 38–47.

⁵ Nurdyanto et al., "History of Islamic Education in Indonesia and Its Relevance to the Modern Era," *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 5, no. 2 (2024): 848–67.

⁶ Giantomi Muhammad et al., "Islamic Education As An Effort To Strengthen Morals In The Era Of Globalization," *AL-WJJDÂN Journal of Islamic Education Studies* 9, no. 1 (2024): 108–25; Muti'ah Nuha Mumtazah, "Integration of Science and Qur'anic Education: A Solution to Heal Inner Wounds in the Modern Era.," *Spiritus: Religious Studies and Education Journal* 3, no. 1 (2025): 1–11.

Salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan di Indonesia adalah pendidikan agama, khususnya Pendidikan Agama Islam (PAI), yang bertujuan membentuk karakter dan akhlak mulia peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Islam.⁷ PAI tidak hanya mengajarkan aspek-aspek ritual keagamaan semata, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan spiritual yang menjadi pedoman hidup dalam kehidupan sehari-hari.⁸ Melalui pembelajaran PAI, peserta didik diarahkan untuk memahami ajaran Islam secara komprehensif, mencakup aspek keimanan, ibadah, akhlak, serta hubungan sosial yang harmonis antar sesama.⁹ Dalam konteks ini, PAI memiliki peran strategis dalam membentuk kepribadian siswa agar menjadi individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki integritas moral dan spiritual yang tinggi.¹⁰ Di tengah berbagai tantangan moral dan sosial yang dihadapi generasi muda saat ini,¹¹ kehadiran PAI menjadi semakin relevan untuk membentengi peserta didik dari pengaruh negatif lingkungan serta membimbing mereka menjadi pribadi yang bertanggung jawab, jujur, toleran, dan menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan sebagaimana diajarkan dalam Islam.¹²

Dalam era pembelajaran abad ke-21, proses belajar mengajar menuntut adanya inovasi agar mampu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik masa kini.¹³ Generasi saat ini menunjukkan

⁷ Nisa Kholifah et al., "Tantangan Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Memahami Standar Proses Di Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Paramurobi* 3, no. 2 (2020): 48–50.

⁸ Ahyar Rasyidi, "Pendidikan Agama Islam Dan Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Sebagai Pengembang Pemahaman Serta Pengamalan Ajaran Islam Kehidupan Sehari-Hari," *Islamic Education Review* 1, no. 1 (2024): 1–21.

⁹ Asep A. Aziz et al., "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar," *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 18, no. 2 (2020): 131–46.

¹⁰ Maslani Maslani et al., "Studi Hadis Tentang Hakikat, Karakteristik, Dan Jenis Materi Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam," *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 2 (2025): 302–17.

¹¹ M. P. Sudewiputri and I. M. A. Dharma, "Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA," *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 3 (2021): 427–33.

¹² Erwin Muslimin, Deden Heri, et al., "Kesiapan Merespon Terhadap Aspek Negatif Dan Positif Dampak Globalisasi Dalam Pendidikan Islam," *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga* 4, no. 1 (2022): 28–36; Fathimah Raniyah et al., "Pengembangan Strategi Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Era Digital," *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 3, no. 2 (2024): 29–37.

¹³ Ani Ramayanti et al., "Implementasi Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis Multiple Intelligences Di Sekolah Menengah Kejuruan," *Jurnal Educatio Fkip Unma* 9, no. 4 (2023): 1910–15.

ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan teknologi digital dalam aktivitas sehari-hari, termasuk dalam proses Pendidikan.¹⁴ Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk menghadirkan yang tidak hanya menyampaikan materi secara informatif, tetapi juga mampu mendekatkan pembelajaran dengan dunia digital yang akrab dengan peserta didik.¹⁵

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, bahan, atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat membantu memperjelas materi, meningkatkan perhatian, serta memudahkan peserta didik memahami konsep.¹⁶ Menurut Heinrich media pembelajaran berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima sehingga dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa. Media juga membantu pendidik mengatasi keterbatasan dalam menjelaskan fenomena yang abstrak, kompleks, atau sulit diamati secara langsung.¹⁷ Dalam perkembangan pendidikan modern, media pembelajaran tidak hanya berupa media cetak seperti buku atau modul, tetapi juga mencakup media audio, visual, audio-visual, multimedia digital, hingga media berbasis teknologi seperti simulasi dan aplikasi interaktif.¹⁸

Pengembangan media pembelajaran didasari oleh beberapa teori utama. Salah satunya adalah Teori Multimedia dari Clark & Mayer¹⁹ yang menekankan

¹⁴ Rizki Setiawan, "Keterlekatan Internet Dalam Aktivitas Keseharian Dan Pendidikan Generasi Milenial," *Jurnal Sosioteknologi* 20, no. 1 (2021): 66–79; Irfan Ahmad Zaini et al., "INOVASI PERENCANAAN PEMBELAJARAN PAI DI BOARDING SCHOOL: STRATEGI MENGATASI KEBOSANAN SISWA GENERASI Z," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 11, no. 04 (2026): 236–53.

¹⁵ Nurdiyanto Nurdiyanto et al., "Pengembangan Bahan Ajar Non Cetak Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9, no. 3 (2024): 1320–28.

¹⁶ Adi Rosadi et al., "Inovasi Pembelajaran Media Video Edukasi Sebagai Upaya Meningkatkan Efikasi Diri Pada Mata Pelajaran PAI," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 4 (2023): 1876–83; Hasanuddin Sukandi et al., "Penggunaan Alat Peraga Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa," *Jurnal Perspektif* 8, no. 1 (2024): 70–80.

¹⁷ Erwin Muslimin, Heri Deden, et al., "Kesiapan Merespon Terhadap Aspek Negatif Dan Positif Dampak Globalisasi Dalam Pendidikan Islam," *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga* 4, no. 1 (2022): 28–36.

¹⁸ Giantomi Muhammad et al., "Implementasi Pendidikan Karakter Religius Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi," *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 4 (2021): 481–95.

¹⁹ Ruth C. Clark and Richard E. Mayer, *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (John Wiley & Sons, 2023).

bahwa Pembelajaran akan lebih efektif jika materi disampaikan dengan menggabungkan kata-kata dan gambar, karena cara ini sesuai dengan bagaimana otak manusia memproses informasi. Media yang dibuat dengan mengikuti prinsip seperti kejelasan, penekanan bagian penting, dan keterhubungan antar-informasi dapat membantu mengurangi hal-hal yang membingungkan dan membuat siswa lebih mudah memahami materi. Teori lain yang penting adalah *Cognitive Load Theory* dari Sweller²⁰ yang menjelaskan bahwa kemampuan otak manusia untuk menampung informasi terbatas. Karena itu, media pembelajaran harus dirancang untuk menghindari informasi yang tidak penting dan fokus pada hal-hal yang benar-benar membantu proses belajar.

Selain itu, *Dual Coding Theory* dari Paivio²¹ menjelaskan bahwa manusia menerima dan mengolah informasi melalui dua cara, yaitu lewat kata-kata dan lewat gambar. Jika kedua cara ini digunakan bersama-sama, siswa akan lebih mudah mengingat dan memahami materi. Karena itu, penggunaan ilustrasi, diagram, animasi, dan penjelasan lisan secara bersamaan sangat membantu dalam proses belajar. Dalam membuat media pembelajaran yang efektif, Peneliti perlu menyesuaikannya dengan tujuan pembelajaran, kemampuan serta kebutuhan siswa, dan situasi pembelajaran.²² Media yang baik tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga mendorong siswa untuk berinteraksi, meningkatkan motivasi, dan membuat pengalaman belajar menjadi lebih bermakna.²³

Salah satu inovasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah penggunaan platform digital berbasis kuis interaktif seperti *Quizziz*.²⁴ *Quizziz* memungkinkan Peneliti untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk

²⁰ John Sweller et al., "Altering Element Interactivity and Intrinsic Cognitive Load," in *Cognitive Load Theory* (Springer, 2011).

²¹ Allan Paivio, *Mental Representations: A Dual Coding Approach* (Oxford university press, 1990).

²² Angga Permana and Maslani Maslani, "Leveraging Information Technology for Islamic Education Evaluation in the Industry 4.0 Era," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 4, no. 1 (2024): 55–68.

²³ Nurwadjah Ahmad and Andewi Suhartini, "Tanggung Jawab Pendidik Dan Implikasinya Terhadap Lingkungan Pendidikan Islam," *Ulu-muddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 11, no. 2 (2021): 143–62.

²⁴ Mochamad Cholik, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Quizizz Sebagai Alat Pembelajaran Interaktif Di Smk," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* 8, no. 2 (2023): 428–35.

permainan kuis yang menarik, dilengkapi dengan elemen poin, leaderboard, serta desain visual yang atraktif sehingga mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik.²⁵ Selain itu, penggunaan *Quizziz* memudahkan Peneliti untuk melakukan evaluasi secara real time, memantau perkembangan belajar peserta didik, serta menyesuaikan strategi pengajaran berdasarkan hasil yang diperoleh.²⁶

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan media interaktif seperti *Quizziz* menjadi salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.²⁷ Melalui penggunaan media tersebut, diharapkan pembelajaran menjadi lebih bermakna, meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, serta memberi pengalaman belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan zaman.²⁸

Penggunaan media interaktif *Quizziz* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena platform ini menerapkan pendekatan gamifikasi yang menjadikan aktivitas pembelajaran terasa menyenangkan, menantang, dan interaktif. Menurut Deci & Ryan²⁹ motivasi belajar siswa akan muncul ketika proses pendidikan mampu memenuhi kebutuhan psikologis dasar, yaitu otonomi (*autonomy*), kompetensi (*competence*), dan keterhubungan (*relatedness*). *Quizziz* memungkinkan siswa untuk menjawab soal sesuai tempo masing-masing (otonomi), memperoleh poin serta umpan balik langsung atas jawaban mereka (kompetensi), dan berkompetisi secara sehat melalui fitur *leaderboard* (keterhubungan sosial). Kondisi tersebut mendorong munculnya motivasi intrinsik siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

²⁵ Radit Pakudu and Mohamad Safaat, "Development Of Interactive Learning Media Based On Quizizz Games," *Journal of Education and Culture (JEaC)* 4, no. 1 (2024): 56–83.

²⁶ M. Andra Aditiyawarman et al., "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran," *Jurnal Penelitian* 7, no. 1 (2022): 24–36.

²⁷ Akhmad Dalil Rohman and Tri Noor Khaliza, "Inovasi Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Quizizz: Alternatif Dalam Meningkatkan Critical Thinking Siswa Di Era Abad 21," *Jurnal Masyarakat Berdikari Dan Berkarya (Mardika)* 2, no. 2 (2024): 72–79.

²⁸ Siti Julaeha and Mohamad Erihadiana, "Model Pembelajaran Dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam Dan Nasional," *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal* 3, no. 3 (2021): 403–14.

²⁹ Edward L. Deci and Richard M. Ryan, "The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior," *Psychological Inquiry* 11, no. 4 (2000): 227–68.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan *Quizizz* berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Basuki & Hidayati (2019) dalam penelitiannya terhadap siswa sekolah menengah, menyatakan bahwa siswa merasa lebih termotivasi, antusias, dan mengalami peningkatan keterlibatan saat pembelajaran menggunakan *Quizizz* dibandingkan metode evaluasi tradisional. Penelitian lain oleh Pham³⁰ menunjukkan bahwa pemanfaatan *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Inggris mendorong siswa menjadi lebih fokus, percaya diri, dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, studi yang dilakukan oleh Nufaizah³¹ menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa setelah penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi formatif pada mata pelajaran IPA. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa *Quizizz* efektif sebagai bahan ajar interaktif karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.

Penggunaan media interaktif *Quizizz* memiliki hubungan yang erat dengan peningkatan hasil belajar siswa karena menghadirkan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mampu memicu motivasi intrinsik peserta didik.³² Melalui pendekatan gamifikasi, *Quizizz* menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kuis digital yang dilengkapi dengan fitur peringkat (*leaderboard*), poin, serta umpan balik langsung, sehingga mendorong siswa untuk lebih fokus, aktif, dan kompetitif saat mengikuti pembelajaran.³³ Partisipasi aktif tersebut berdampak pada meningkatnya perhatian siswa terhadap materi yang dipelajari, memperkuat daya ingat, serta membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam. Dengan demikian, integrasi *Quizizz* sebagai bahan ajar dapat

³⁰ Anh Pham, "University Students' Attitudes towards the Application of Quizizz in Learning English as a Foreign Language," *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)* 17, no. 19 (2022): 278–90.

³¹ AP Nurfaizah et al., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V," *JIKA PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 6, no. 2 (2022): 375–82.

³² Moh Ansori et al., "Pembelajaran Inovatif Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Anak," *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 2 (2023): 311–20.

³³ I. Putu Ari Utama Irawan et al., "Penerapan Model Pembelajaran Gamification Berbantuan Quizizz Dalam Pembelajaran Menulis Kalimat Efektif," *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 4, no. 3 (2025): 984–94.

meningkatkan efektivitas pembelajaran dan berujung pada hasil belajar yang lebih baik.

Sejumlah penelitian sebelumnya memperkuat hubungan positif antara penggunaan *Quizziz* dan peningkatan hasil belajar siswa. Mulyati & Evendi³⁴ menemukan bahwa penerapan *Quizziz* pada materi matematika kelas VIII SMP mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode evaluasi tradisional. Penelitian lain oleh Rahmania³⁵ pada pembelajaran PAI menunjukkan bahwa *Quizziz* tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memberikan peningkatan rata-rata nilai siswa secara nyata. Selain itu, studi oleh Ansori³⁶ mengungkapkan bahwa *Quizziz* efektif sebagai media pembelajaran interaktif karena dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menarik, dan mampu mengkondisikan siswa untuk berpikir kritis dalam menjawab soal. Berdasarkan bukti empiris tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar interaktif berbasis *Quizziz* mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui peningkatan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman materi.

Menurut Gee³⁷ pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) mampu menciptakan keterlibatan emosional dan kognitif siswa, sehingga dapat meningkatkan proses pemahaman dan pencapaian hasil belajar. *Quizziz*, sebagai platform kuis interaktif berbasis permainan, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui fitur skor, penghargaan, dan kompetisi yang sehat, sehingga mendorong siswa untuk terlibat aktif sepanjang pembelajaran. Selanjutnya, menurut Deci & Ryan³⁸ dalam teori *Self-Determination Theory*, motivasi intrinsik siswa meningkat ketika aktivitas belajar menyediakan

³⁴ Sri Mulyati and Haniv Evendi, "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara," *Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 01 (2020): 64–73.

³⁵ Savira Rahmania et al., "Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 11, no. 2 (2023): 114–33.

³⁶ Ansori et al., "Pembelajaran Inovatif Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Anak."

³⁷ James Paul Gee, "What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy," *Computers in Entertainment (CIE)* 1, no. 1 (2003): 20–20.

³⁸ Deci and Ryan, "The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior."

autonomy, competence, dan relatedness. *Quizziz* menyediakan rasa otonomi karena siswa dapat menjawab soal berdasarkan kecepatan mereka sendiri, memberikan rasa *competence* melalui *feedback* langsung dari jawaban mereka, dan menumbuhkan *relatedness* melalui fitur *leaderboard* yang menghubungkan siswa dengan teman-temannya secara sosial. Hal ini berdampak pada peningkatan motivasi intrinsik yang kemudian berkontribusi terhadap hasil belajar yang lebih baik.

Namun, yang menjadi kasus unik di SMP IT Al-Hidayah Rancaseel adalah bagaimana penggunaan teknologi yang telah diupayakan selama empat tahun terakhir melalui media Kahoot, ternyata masih menyisakan "ruang kosong" dalam kedalaman pemahaman dan stabilitas motivasi siswa. Meskipun media ini telah menjadi bagian integral dari kurikulum PAI, data lapangan menunjukkan sebuah paradoks: suasana kelas yang tampak "hidup" dan riuh tidak berkorelasi linear dengan peningkatan kualitas akademik yang substansial.³⁹ Berdasarkan observasi peneliti, langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan Peneliti secara konsisten meliputi:

1. Persiapan: Peneliti menyajikan kode PIN game di layar proyektor.
2. Koneksi: Peserta didik mengakses perangkat masing-masing untuk bergabung.
3. Aksi: Peserta didik menjawab pertanyaan berbasis kecepatan waktu secara klasikal.
4. Evaluasi: Peneliti membahas jawaban tertinggi di akhir sesi.

Metode ini, yang semula dirancang untuk menstimulasi keaktifan, justru menciptakan fenomena "keterlibatan semu". Keunikan masalah di sini bukan terletak pada ketiadaan teknologi, melainkan pada bagaimana sistem kompetisi berbasis kecepatan (*speed-based*) dalam Kahoot justru menjadi hambatan psikologis bagi siswa dengan kemampuan awal terbatas. Mereka yang biasanya dianggap "kurang unggul" atau memiliki kecepatan proses informasi yang

³⁹ Maslani Maslani et al., "Revolusi Digital Dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam: Strategi Dan Implikasi Untuk Masa Depan," *Journal of Law, Education and Business* 2, no. 2 (2024): 1456–64.

moderat, seringkali merasa tertekan, minder, dan pada akhirnya memilih untuk pasif karena merasa pasti kalah oleh dominasi teman-temannya di papan peringkat real-time.

Dampak dari pola ini terpapar jelas dalam stagnansi hasil belajar selama beberapa tahun terakhir. Berdasarkan analisis data nilai kelas VIII, rerata nilai siswa masih tertahan pada rentang 77 hingga 81, sebuah angka yang menunjukkan bahwa siswa baru sekadar "tuntas secara formal" namun belum mencapai tahap "unggul secara substansial". Sebagai contoh konkret, siswa seperti Anisa Sri Rahayu dengan rerata 78.2 atau Ahmad Najib dengan 76.8 menunjukkan fluktuasi yang tidak stabil; nilai mereka akan merosot tajam saat dihadapkan pada materi PAI yang membutuhkan analisis mendalam dan hafalan kuat. Fenomena inilah yang menjadi sorotan unik penelitian ini: bahwa antusiasme yang hanya bersifat temporer tanpa dukungan media yang tepat tidak akan mampu melahirkan ketahanan belajar (*learning resilience*).

Di sinilah letak urgensi dan keunikan penelitian ini. Peneliti menawarkan sebuah transformasi melalui media Quizizz sebagai solusi komparatif. Kebaruan penelitian ini bukan hanya pada aspek digitalisasinya, melainkan pada filosofi *Self-Paced Learning* yang diusungnya. Melalui Quizizz, pembelajaran PAI dirancang untuk memberikan ruang bagi setiap individu terutama bagi mereka yang selama ini "tertinggal" oleh kecepatan Kahoot untuk belajar sesuai dengan ritme berpikirnya masing-masing tanpa tekanan waktu yang intimidatif.

Keunikan yang ingin dibuktikan adalah bagaimana Quizizz mampu mengubah struktur motivasi secara holistik: dari yang semula hanya mengejar poin menjadi fokus pada pemahaman, dan dari perasaan tertekan menjadi kompetisi yang sehat (Fastabiqul Khairat). Penelitian ini berangkat dari keyakinan bahwa dengan media yang tepat, setiap siswa di SMP IT Al-Hidayah, termasuk mereka yang memiliki kemampuan rata-rata, dapat mengalami lompatan motivasi dan peningkatan hasil belajar yang luar biasa, mengubah pembelajaran PAI dari sekadar rutinitas digital menjadi pengalaman intelektual yang bermakna dan berkelanjutan. Keunikan dan Orisinalitas Penelitian Di tengah problematika tersebut, penelitian ini hadir dengan menawarkan Quizizz sebagai solusi alternatif yang lebih komprehensif. Perbedaan fundamental

sekaligus keunikan penelitian ini terletak pada pergeseran paradigma dari competitive-classical menuju personalized-growth. Quizizz memiliki fitur asynchronous learning yang memungkinkan peserta didik kelas VIII—yang secara psikologis berada dalam masa transisi remaja—untuk belajar sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing (*self-paced learning*) tanpa tekanan waktu yang intimidatif seperti pada Kahoot.

Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya mengintegrasikan elemen gamifikasi yang lebih personal untuk menumbuhkan Motivasi Intrinsik. Melalui Quizizz, pembelajaran PAI tidak lagi dipandang sebagai rutinitas hafalan yang kaku atau sekadar ajang adu cepat, melainkan sebuah tantangan intelektual yang interaktif dan bermakna. Dengan struktur media yang lebih fleksibel namun tetap terkontrol, diharapkan siswa memiliki ketahanan belajar (*learning resilience*) yang lebih kuat, yang pada akhirnya secara sistematis akan meningkatkan capaian hasil belajar mereka secara berkelanjutan.

Melihat pengalaman tersebut, penulis tertarik untuk meneliti efektivitas media pembelajaran lain yang memiliki karakteristik serupa namun dengan fitur yang lebih fleksibel, yaitu Quizizz. Berbeda dengan Kahoot yang menampilkan soal pada layar utama, Quizizz menampilkan soal langsung di perangkat masing-masing peserta didik, sehingga siswa dapat membaca dan menjawab secara mandiri tanpa bergantung pada layar proyektor. Quizizz juga memiliki keunggulan lain seperti mode tugas (*homework mode*), bank soal yang luas, laporan hasil belajar yang lebih terperinci, serta tampilan antarmuka yang lebih stabil untuk pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka. Selain itu, Quizizz menyediakan sistem gamifikasi yang lebih variatif melalui penggunaan *avatar*, *power-ups*, dan tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan.

Dengan mempertimbangkan pengalaman penggunaan Kahoot sebelumnya serta keunggulan yang dimiliki Quizizz, peneliti memandang penting untuk mengkaji apakah penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP IT Al-Hidayah Rancaseel. Untuk memperoleh temuan yang objektif dan terukur, penelitian ini akan menggunakan desain quasi eksperimen, yakni dengan

membandingkan dua kelompok peserta didik: kelompok yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Quizizz* dan kelompok yang menggunakan *Kahoot* sebagai media pembelajaran pembanding. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat melihat perbedaan hasil belajar dan tingkat motivasi secara nyata berdasarkan perlakuan media yang berbeda. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas *Quizizz* dibandingkan media interaktif sebelumnya, sekaligus menjadi rekomendasi bagi Peneliti dalam memilih media pembelajaran digital yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

B. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka permasalahan yang dibahas dalam penelitian dirumuskan dalam bentuk pertanyaan berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan signifikan motivasi belajar antara kelompok yang menggunakan *Quizizz* (Eksperimen) dan kelompok yang menggunakan *Kahoot* (Kontrol) pada mata pelajaran PAI kelas VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel ?
2. Apakah terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara kelompok yang menggunakan *Quizizz* (Eksperimen) dan kelompok yang menggunakan *Kahoot* (Kontrol) pada mata pelajaran PAI kelas VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel ?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel?
4. Bagaimana pengaruh penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel?
5. Bagaimana pengaruh simultan penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan signifikan motivasi belajar antara kelompok yang menggunakan Quizizz (Eksperimen) dan kelompok yang menggunakan Kahoot (Kontrol) pada mata pelajaran PAI kelas VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel.
2. Untuk mengetahui perbedaan signifikan hasil belajar antara kelompok yang menggunakan Quizizz (Eksperimen) dan kelompok yang menggunakan Kahoot (Kontrol) pada mata pelajaran PAI kelas VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel.
4. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel.
5. Untuk mengetahui pengaruh simultan penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Kegunaan penelitian dikelompokkan menjadi dua yaitu kegunaan secara ilmiah dan secara praktis.

1. Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pendidikan Islam khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.
 - b. Dapat menjadi acuan penguatan teori konstruktivisme dan teori belajar behavioristik, bahwa penggunaan media interaktif seperti *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan kompetitif.
2. Praktis
 - a) Bagi Peneliti PAI

Menjadi referensi alternatif dalam memilih media pembelajaran digital yang tepat guna. Membantu Peneliti mendesain proses evaluasi dan

pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Mendorong peningkatan kompetensi pedagogik dan teknologi Peneliti, sejalan dengan tuntutan era digital.

b. Bagi Sekolah

Mendukung inovasi program digitalisasi pembelajaran di lingkungan sekolah. Menjadi bukti bahwa integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar berdampak positif pada mutu pendidikan. Dapat dijadikan dasar dalam penyusunan kebijakan penggunaan media digital dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik (Siswa)

Membantu meningkatkan motivasi belajar, karena kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Meningkatkan hasil belajar PAI melalui keterlibatan aktif dalam pembelajaran yang interaktif. Menumbuhkan semangat bersaing secara sehat, meningkatkan percaya diri, dan keterampilan abad 21 (*critical thinking, digital literacy, dan problem solving*).

4. Bagi Peneliti Lain

Menjadi rujukan awal dalam pengembangan penelitian sejenis mengenai efektivitas media interaktif berbasis teknologi. Dapat dijadikan dasar untuk penelitian lebih lanjut di mata pelajaran, jenjang sekolah, maupun media digital lainnya. Serta memberi gambaran bahwa media *Quizizz* dapat dijadikan variabel penelitian dalam konteks motivasi dan hasil belajar pendidikan agama.

E. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelusuran peneliti diketahui ada beberapa penelitian sebelumnya telah meneliti terkait variabel-variabel dalam penelitian dan objek penelitian yang sama, yaitu sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Mulyati & Evendi⁴⁰ dengan judul “Pembelajaran matematika melalui media game *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP 2 Bojonegara”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 63 dan siklus II sebesar 78 dan Peningkatan kemampuan pendidik dalam

⁴⁰ Mulyati and Evendi, “Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara,” 2020.

memanfaatkan media ini sangat diperlukan karena masih kurangnya pengetahuan dan ketrampilan pendidik terhadap *Quizizz* untuk membuat dan memanfaatkan media pembelajaran. Kekurangan pembelajaran menggunakan *Quizizz* adalah bergantung pada jaringan internet. Penelitian Mulyati dan Evendi (2020) memiliki persamaan dengan penelitian ini dalam penggunaan media interaktif *Quizizz* sebagai sarana pembelajaran berbasis permainan yang bertujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun, perbedaannya terletak pada konteks mata pelajaran dan fokus penelitian. Mulyati dan Evendi meneliti pembelajaran matematika di tingkat SMP dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VIII. Selain itu, penelitian Mulyati dan Evendi lebih menekankan pada peningkatan hasil belajar dan kompetensi pendidik dalam menggunakan *Quizizz*, sementara penelitian ini secara simultan mengkaji pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar dan peningkatan hasil belajar peserta didik, sehingga menawarkan kebaruan pada integrasi dua variabel tersebut dalam konteks pembelajaran PAI.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Rahmania⁴¹ dengan judul “Pemanfaatan gamification *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam”. Hasil penelitian menunjukkan implementasi gamifikasi dengan menggunakan *Quizizz* memerlukan pendekatan yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan melibatkan siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dalam memahami konsep-konsep. Pemanfaatan gamifikasi dengan menggunakan *Quizizz* dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efektif. Penelitian Rahmania et al. memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam pemanfaatan *Quizizz* sebagai media gamifikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa. Perbedaannya, penelitian Rahmania et al. lebih menitikberatkan pada aspek implementasi gamifikasi dan kreativitas Peneliti dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif,

⁴¹ Rahmania et al., “Pemanfaatan Gamification *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.”

tanpa mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik secara kuantitatif. Adapun kebaruan penelitian ini terletak pada pengukuran yang lebih komprehensif, yaitu tidak hanya menilai motivasi belajar, tetapi juga menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik sebagai dampak langsung dari penggunaan media interaktif Quizizz.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Umam⁴² dengan judul “Penerapan model pembelajaran Discovery Learning berbasis Google Workspace for Education untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti: Penelitian kuasi eksperimen antara Environmental Learning berbasis aplikasi Canva dengan Discovery Learning berbasis Google Workspace For Education di SMP Negeri 1 Tirtajaya Kabupaten Karawang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Pertama, penerapan model pembelajaran discovery learning berbasis google workspace for education terlaksana dengan baik. Kedua, terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dengan rata-rata skor 3,82 (kategori tinggi) pada kelas eksperimen, dibandingkan dengan rata-rata 2,93 (kategori sedang) pada kelas kontrol, dengan selisih 0,89 poin. Ketiga, terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar kognitif, di mana kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor 86,20 (kategori sangat baik), sedangkan kelas kontrol memperoleh 70,70 (kategori cukup), dengan selisih 15,50 poin. Keempat, hasil evaluasi menunjukkan bahwa penerapan model Discovery Learning berbasis Google Workspace for Education efektif dalam meningkatkan baik motivasi maupun hasil belajar kognitif siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tirtajaya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Basuki & Hodayati⁴³ dengan judul “Kahoot! or Quizizz: The students’ perspectives”. Hasil penelitian menunjukkan temuan penelitian dari kuesioner pertama terhadap Kahoot! dan

⁴² Umam, Khotibul. "Penerapan model pembelajaran Discovery Learning berbasis Google Workspace for Education untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti: Penelitian kuasi eksperimen antara Environmental Learning berbasis aplikasi Canva dengan Discovery Learning berbasis Google Workspace For Education di SMP Negeri 1 Tirtajaya Kabupaten Karawang." PhD diss., UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2026.

⁴³ Yudi Basuki and Yeni Hidayati, “Kahoot! Or Quizizz: The Students’ Perspectives,” 2019, 202–11.

kemanjuran Quizizz mendapatkan respons yang mendukung dengan total skor 15,484. Kuesioner kedua terhadap pilihan siswa dan alasannya menghasilkan total nilai 15.002 (*Quizizz*) dan 12.248 (*Kahoot!*). Kesimpulannya, *Quizizz* lebih efektif untuk menumbuhkan semangat belajar siswa dan lebih baik daripada *Kahoot!* karena beberapa alasan. Penelitian Basuki dan Hidayati (2019) memiliki persamaan dengan penelitian ini dalam mengkaji efektivitas Quizizz sebagai media pembelajaran digital yang mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Namun, penelitian tersebut berbeda karena bersifat komparatif antara Quizizz dan Kahoot! berdasarkan persepsi siswa, tanpa mengaitkannya secara langsung dengan motivasi belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran tertentu. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus penggunaan Quizizz secara spesifik sebagai media interaktif dalam pembelajaran PAI serta pengukuran dampaknya secara empiris terhadap motivasi belajar dan peningkatan hasil belajar peserta didik.

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Arifudin dengan judul “Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (Student Teams Achievement Divisions) dengan bantuan media quizziz paper mode terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI: Penelitian kuasi eksperimen pada siswa kelas X SMAN 12 Bandung”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penerapan model STAD menciptakan suasana belajar yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan; (2) terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dengan rata-rata skor 5,00 (kategori sangat tinggi) pada kelas eksperimen dibandingkan 4,89 (kategori sangat tinggi) pada kelas kontrol, dengan selisih 0,11 poin; (3) terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar kognitif, di mana kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor 95,88 (kategori sangat baik), sedangkan kelas kontrol memperoleh 76,74 (kategori baik), dengan selisih 19,14 poin; (4) terdapat hasil yang positif dan signifikan. Hal tersebut dapat diketahui dari nilai koefisien korelasi sebesar 24% terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif dan sisanya yaitu 76% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar Model STAD.⁴⁴

⁴⁴ Arifudin, M. Irfan. "Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (Student Teams Achievement Divisions) dengan bantuan media quizziz paper mode terhadap

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Pham⁴⁵ dengan judul “University students’ attitudes towards the application of Quizizz in learning English as a foreign language”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki sikap positif terhadap penerapan Quizizz dalam pembelajaran bahasa Inggris ($M=3.989$, $SD=.592$). Tingkat kepuasan yang dirasakan oleh mahasiswa juga tinggi ($M=4,078$, $SD=.760$). Ada korelasi yang kuat antara sikap dan kepuasan siswa, di mana perilaku siswa lebih besar daripada komponen afektif dan kognitif. Meskipun siswa lebih memilih Quizizz karena dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, dan memori, beberapa masalah diajukan bagi pengembang dan Peneliti Quizizz untuk meningkatkan dan memperbaiki kesalahan dan kesalahan dalam game Quizizz. Secara umum, disarankan agar Quizizz lebih disukai sebagai alat yang berguna untuk belajar dan mengajar bahasa Inggris. Penelitian Pham memiliki persamaan dengan penelitian ini dalam mengkaji penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Namun, perbedaannya terletak pada konteks pendidikan dan mata pelajaran, di mana Pham meneliti mahasiswa universitas dalam pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL) dengan fokus pada sikap dan kepuasan belajar. Adapun kebaruan penelitian ini terletak pada konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMP serta fokus analisis pada pengaruh penggunaan media interaktif Quizizz terhadap motivasi belajar dan peningkatan hasil belajar peserta didik secara pedagogis dan terukur.

Kesembilan, penelitian yang dilakukan oleh Sinaga⁴⁶ dengan judul “Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau”. Hasil penelitian menunjukkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat kenaikan motivasi belajar sebesar

motivasi dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI: Penelitian kuasi eksperimen pada siswa kelas X SMAN 12 Bandung." PhD diss., UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2026.

⁴⁵ Pham, “University Students’ Attitudes towards the Application of Quizizz in Learning English as a Foreign Language.”

⁴⁶ Icha Timart Diany Sinaga et al., “Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau,” *Journal of Environment and Management* 3, no. 1 (2022): 55–61.

14,62% ($94,04 > 82,04$) pada kelas eksperimen dan sebesar 2,75% ($83,79 > 81,54$) pada kelas kontrol. Berdasarkan nilai signifikansi pengujian hipotesis disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dan positif dari variabel media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDN Nanga Bulik 6, Kabupaten Lamandau. Penelitian Sinaga, Rahan, dan Azahari (2022) memiliki persamaan dengan penelitian ini dalam penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Namun, penelitian tersebut menggunakan media Kahoot dan berfokus pada mata pelajaran matematika di tingkat sekolah dasar, sedangkan penelitian ini menggunakan media interaktif Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMP. Selain itu, penelitian Sinaga et al. hanya meninjau aspek motivasi belajar, sementara penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengkaji secara bersamaan pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar dan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam konteks pembelajaran PAI.

Kesepuluh, penelitian yang dilakukan oleh Lestari⁴⁷ dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Muhammadiyah 12 Binjai”. Hasil penelitian menunjukkan hasil uji t diperoleh dari $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $21,332 > 2,036933$ maka terdapat pengaruh signifikan antara variabel X terhadap variabel Y. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh penggunaan media kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai. Penelitian Lestari dan Masitah menunjukkan persamaan dengan penelitian ini dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam serta tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan, yaitu Kahoot, serta fokus penelitian yang hanya mengukur motivasi belajar tanpa menilai peningkatan hasil belajar secara kuantitatif. Adapun novelty penelitian ini terletak pada pemilihan media Quizizz yang memiliki karakteristik interaktif

⁴⁷ Retno Lestari et al., *The Power of Digital Resilience: Transformasi Berpikir Kritis Dan Penguatan Kesehatan Mental Emosional Di Era Disrupsi* (Universitas Brawijaya Press, 2023).

berbeda serta pada pengukuran dua variabel utama sekaligus, yaitu motivasi belajar dan peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VIII.

Kesebelas, penelitian yang dilakukan oleh Ningrum⁴⁸ dengan judul “Studi penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot! terhadap hasil belajar mahasiswa”. Hasil penelitian menunjukkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar mahamahasiswa dengan penggunaan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot! lebih baik dibandingkan menggunakan media kuis berbasis powerpoint. Penelitian Ningrum memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, penelitian tersebut dilakukan pada mahasiswa di perPenelitian tinggi dan menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran, sedangkan penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik tingkat SMP dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan Quizizz. Kebaruan penelitian ini terletak pada konteks jenjang pendidikan dan mata pelajaran yang berbeda serta pada fokus analisis pengaruh media interaktif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik secara terintegrasi.

Keduabelas, penelitian yang dilakukan oleh Irwan⁴⁹ dengan judul “Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa”. Jumlah sampel di setiap kelompok adalah 30 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif di perPenelitian tinggi karena terbukti secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dengan $F(1,58) = 0,001$, $p < 0,05$ yang berarti terdapat penghormatan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang berarti rata-rata kelas eksperimen ($SD = 13,33$, $SD = 3,30$) lebih tinggi dari kelas kontrol ($M = 10,50$, $SD = 2.81$). Penelitian Irwan, Luthfi, dan Walidi (2019) memiliki persamaan dengan penelitian ini dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, penelitian tersebut menggunakan Kahoot dan dilakukan pada konteks

⁴⁸ Gres Dyah Kusuma Ningrum, “Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa,” *Vox Edukasi* 9, no. 1 (2018): 271373.

⁴⁹ Irwan Hamdi, “Implementasi Kahoot Sebagai Motivasi Pembelajaran,” *Journal of Civic Education* 2, no. 1 (2019): 130.

pendidikan tinggi, sedangkan penelitian ini menggunakan Quizizz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMP. Selain itu, penelitian Irwan et al. hanya menekankan pada peningkatan hasil belajar, sementara penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengkaji pengaruh penggunaan media interaktif Quizizz terhadap motivasi belajar dan peningkatan hasil belajar peserta didik secara simultan dalam konteks pembelajaran PAI.

F. Kerangka Pemikiran

1. Grand Theory (Teori Behaviorisme dan Teori Konstruktivisme)

Landasan filosofis pertama dalam penelitian ini adalah Teori Behaviorisme yang secara fundamental memandang belajar sebagai perubahan tingkah laku yang dapat diamati sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respon. Dalam literatur klasik buku *“Conditioned Reflexes: An Investigation of the Physiological Activity of the Cerebral Cortex”*, Ivan P. Pavlov meletakkan dasar bahwa belajar adalah proses pembiasaan di mana stimulus netral dapat menghasilkan respon tertentu melalui asosiasi yang berulang. Prinsip ini diperdalam oleh Edward L. Thorndike dalam karyanya *Educational Psychology: The Psychology of Learning melalui hukum efek (Law of Effect)*, yang menyatakan bahwa hubungan antara stimulus dan respon akan semakin kuat jika diikuti oleh konsekuensi yang memuaskan. Puncak dari pemikiran ini dirumuskan oleh B.F. Skinner dalam buku *monumental Science and Human Behavior*, yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dengan judul *Ilmu dan Perilaku Manusia*. Skinner berargumen bahwa perilaku individu dikendalikan oleh konsekuensinya, di mana penguatan (*reinforcement*) menjadi kunci utama dalam membentuk kebiasaan belajar. Dalam konteks penggunaan Quizizz pada mata pelajaran PAI, elemen gamifikasi seperti poin dan papan peringkat merupakan bentuk penguatan positif (*positive reinforcement*) yang secara mekanistik menstimulasi respon aktif siswa, sebuah konsep yang juga dipertegas dalam buku *Psikologi Belajar* karya Muhibbin Syahbyang mengulas tuntas aplikasi behaviorisme di Indonesia.

Sebagai penyeimbang dari aspek behavioristik tersebut, penelitian ini juga berakar pada Teori Konstruktivisme yang menegaskan bahwa pengetahuan tidak

dapat dipindahkan secara pasif, melainkan harus dibangun secara aktif oleh peserta didik. Jean Piaget dalam buku *The Construction of Reality in the Child*, yang versi Indonesianya dikenal dengan judul *Konstruksi Realitas pada Anak* (Yogyakarta: Kanisius, 2010), menjelaskan bahwa belajar adalah proses adaptasi kognitif melalui asimilasi dan akomodasi. Bahwa proses belajar terjadi melalui adaptasi kognitif yang melibatkan asimilasi dan akomodasi, di mana siswa kelas VIII di SMP IT Al-Hidayah menggunakan media interaktif untuk mengintegrasikan informasi baru ke dalam skema pengetahuan agama yang telah mereka miliki sebelumnya.

Pemikiran ini kemudian diperluas oleh Lev S. Vygotsky melalui karya *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* yang menekankan dimensi sosial dalam konstruksi pengetahuan. Vygotsky memperkenalkan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), penjelasan mendalam mengenai integrasi teori Vygotsky ini dapat ditemukan dalam buku terjemahan *Teori-Teori Belajar: Perspektif Pendidikan* karya Dale H. Schunk (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), yang menjelaskan bagaimana alat digital bertindak sebagai *scaffolding* bagi siswa. di mana media digital dipandang sebagai alat berpikir (*cultural tools*) yang memberikan perancah (*scaffolding*) bagi siswa untuk mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi dengan bantuan sistem umpan balik instan. Selain itu, Jerome S. Bruner dalam bukunya *The Process of Education* menekankan pentingnya belajar penemuan (*discovery learning*), di mana media kuis interaktif memungkinkan siswa untuk mengorganisir pengetahuan PAI secara mandiri dan menemukan makna di balik setiap konsep yang diujikan. Dengan demikian, integrasi kedua teori besar ini memberikan fondasi yang kokoh bahwa Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat pemberi hadiah (Behaviorisme), tetapi juga sebagai katalisator bagi siswa untuk memproses informasi secara mendalam dan bermakna (Konstruktivisme).

2. Middle Theory (*Self-Determination Theory (SDT)* dan *Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML)*)

Self-Determination Theory (SDT) dan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) Untuk menjembatani pengaruh media terhadap variabel psikologis, penelitian ini menggunakan *Self-Determination Theory* yang

dirumuskan oleh Deci dan Ryan. Teori ini menyatakan bahwa motivasi manusia tumbuh secara optimal jika tiga kebutuhan dasar terpenuhi, yakni otonomi (*autonomy*), kompetensi (*competence*), dan keterhubungan (*relatedness*) (Deci & Ryan, 2017). Fitur *self-paced learning* pada Quizizz memberikan otonomi bagi siswa untuk belajar sesuai kecepatan mereka, yang pada gilirannya menumbuhkan motivasi intrinsik.

Selain itu, *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) dari Richard E. Mayer memberikan dasar bagaimana media interaktif memengaruhi hasil belajar. Mayer (2021) berpendapat bahwa manusia belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar secara simultan daripada sekadar kata-kata saja. Prinsip multimedia, prinsip modalitas, dan prinsip redundansi dalam Quizizz membantu mengoptimalkan kapasitas kognitif siswa dalam memproses informasi, sehingga meningkatkan pemahaman materi PAI yang abstrak.

a. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media merupakan pengantar pesan dari pengirim untuk penerima pesan.⁵⁰ Media merupakan pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, dengan demikian media dapat diartikan sebagai penyalur informasi atau penyalur pesan.⁵¹ Gerlach & Ely dalam Azhar Arsyad mengatakan bahwa secara garis besar media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang menjadikan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Artinya Peneliti, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus, media pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, dan elektronis yang bertujuan menangkap, memproses, maupun menyusun visual dan verbal kembali.

Rossi dan Breidle dalam Sanjaya mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan seluruh alat yang dapat digunakan untuk mewujudkan tujuan pendidikan seperti telefisi, radio, buku, majalah, koran, dan lainnya.⁵² Media pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting dalam proses

⁵⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.

⁵¹ M. Pd Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, 2022.

⁵² Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran* (Kencana, 2015).

pembelajaran, karena media sebagai perantara dalam penyampaian bahan ajar yang tidak jelas dalam kegiatan pembelajaran.⁵³

Pengembangan media pembelajaran didasari oleh beberapa teori utama. Salah satunya adalah Teori Multimedia dari Clark & Mayer⁵⁴ yang menekankan bahwa Pembelajaran akan lebih efektif jika materi disampaikan dengan menggabungkan kata-kata dan gambar, karena cara ini sesuai dengan bagaimana otak manusia memproses informasi. Media yang dibuat dengan mengikuti prinsip seperti kejelasan, penekanan bagian penting, dan keterhubungan antar-informasi dapat membantu mengurangi hal-hal yang membingungkan dan membuat siswa lebih mudah memahami materi. Teori lain yang penting adalah *Cognitive Load Theory* dari Sweller⁵⁵ yang menjelaskan bahwa kemampuan otak manusia untuk menampung informasi terbatas. Karena itu, media pembelajaran harus dirancang untuk menghindari informasi yang tidak penting dan fokus pada hal-hal yang benar-benar membantu proses belajar.

Agar proses interaksi antara Peneliti dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan optimal dibutuhkan media pembelajaran.⁵⁶ Dengan demikian melalui bantuan media pembelajaran peserta didik dapat lebih mudah dalam mencerna dan memahami materi yang diberikan oleh Peneliti. Media pembelajaran dapat memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi yang sulit dijelaskan secara verbal oleh pendidik dan peserta didik akan lebih mudah dalam mendapatkan pengalaman yang kongkret. Dengan menggunakan media materi akan lebih jelas dan dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam penyampaian pesan dari pengirim ke penerima dengan rangsangan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

⁵³ Maslani Maslani et al., "Konsep Evaluasi Pengembangan Bahan Ajar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 03 (2024): 916–31.

⁵⁴ Clark and Mayer, *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*.

⁵⁵ Sweller et al., "Altering Element Interactivity and Intrinsic Cognitive Load."

⁵⁶ Muhidin Muhidin et al., "Moderasi Dalam Pendidikan Islam Dan Perspektif Pendidikan Nasional," *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal* 4, no. 1 (2022): 22–33.

Anak- anak tingkat dasar sampai menengah membutuhkan media dalam proses pembelajaran, karena pada tingkat dasar dan menengah pendidik diharapkan mampu mengembangkan semua alat indra yang dimiliki peserta didik, yaitu dengan mendengar, melihat, meraba, memanipulasi media yang dapat di pilih.

b. Quizizz

Quizizz merupakan sebuah platform online yang menyajikan berbagai soal yang kreatif dan melibatkan siswa secara penuh didalam pembelajaran sehingga hal ini dijadikan sebagai platform online yang dapat menghasilkan motivasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Quizizz ini webtool yang dapat digunakan melalui perangkat elektronik seperti komputer, smartphone, dan tablet untuk menyelesaikan kuis. Manfaat dari penggunaan media quizziz ini yaitu aplikasi ini merupakan aplikasi yang berbasisi games intruktif yang mana dalam penyajian latihannya dengan menggunakan permainan multipemain dan menjadikan praktek ruang belajar menjadi hidup dan menyenangkan. Quizizz juga memiliki fitur permainan seperti avatar, tema dan hiburan musik dalam proses pembelajarannya. media ini sangat tepat sekali diterapkan pada pembelajaran online/ daring.⁵⁷

Media ini memiliki berbagai keunggulan, diantaranya ⁵⁸:

- 1) Siswa dapat mengetahui hasil penilaiannya secara langsung
- 2) Setiap siswa mendapatkan soal yang berbeda sehingga meminimalisir adanya kecurangan
- 3) Siswa dapat melihat jawaban yang benar dan yang salah.

Selain itu manfaat lain dari media quizizz yaitu mengaktifkan siswa dikelas sehingga kegiatan belajar mengajar terasa tidak membosankan, siswa akan merasa bosan jika Peneliti melakukan pembelajaran secara teks yang dibacakan oleh Peneliti, sehingga dengan adanya media quizizz ini Peneliti dapat menggunakan media evaluasi yang bervariasi untuk menarik siswa agar semangat belajarnya semakin aktif.

⁵⁷ Widayanti Widayanti and Purnama Syae Purrohman, "Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 3 (2021): 810–17.

⁵⁸ Syifa Agestrisna Nuramanah et al., "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Bestari| Jurnal Studi Pendidikan Islam* 17, no. 1 (2020): 117.

Berdasarkan uraian diatas Quizizz adalah sarana penilaian online yang memungkinkan Peneliti dan peserta didik untuk membuat dan menggunakannya. Sangat jelas bahwa Peneliti dapat membuat soal kuis yang diinginkan sesuai dengan materi yang akan digunakan. Dalam pembuatan soal kuis tersebut Quizizz ini sangat memudahkan Peneliti, dimana soal yang di input ke dalam Quizizz dapat disimpan dan diedit. Serta Peneliti tidak perlu menggunakan print out untuk menyajikan soal kuis tersebut.

c. Kahoot

Kahoot merupakan sebuah laman daring edukatif yang menyediakan fitur-fitur yang dapat dipergunakan sebagai media dalam proses pembelajaran berupa permainan kuis interaksi. Kahoot pada mulanya adalah sebuah joint project antara tim yang beranggotakan Johan Brand, Jamie Brooker, Morten Versvik dengan Norwegian University of Technology and Science pada tahun 2013. Enam bulan setelah proyek tersebut selesai, Kahoot dilempar ke Publik dan menjadi laman permainan edukatif yang tidak berbayar dan dapat diakses siapapun termasuk pendidik yang ingin memberikan asesmen. Aplikasi Kahoot sebagai salah satu aplikasi yang muncul di era revolusi industri 4.0 adalah bagian dari respon atas perkembangan zaman yang serba praktis berbasis teknologi, namun memberi implikasi positif, karena kehadirannya dapat digunakan dalam proses pembentukan desain pembelajaran konstruktif. Menurut Sumarso Aplikasi Kahoot merupakan “aplikasi online di mana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format permainan. Poin diberikan untuk jawaban benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka”.

Menurut Zaky Farid Luthfi dan Atri Walid Aplikasi kahoot merupakan permainan online yang dikembangkan untuk menjawab segala tantangan dalam proses belajar, karena Kahoot merupakan sebuah laman daring yang edukatif karena menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.⁵⁹ Perspektif yang lain Kahoot merupakan laman permainan

⁵⁹ Muhamad Irwan and Dwi Novaria Misidawati, “PERAN MEDIA SOSIAL DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PUBLIC RELATIONS INSTITUSI PENDIDIKAN

edukatif yang digolongkan sebagai media proyeksi diam dalam konteks pembelajaran.

Aplikasi Kahoot diimplementasikan berbasis game, sehingga memberi banyak manfaat yang sifatnya konstruktif, serta berimplikasi terhadap ubahan persepsi anak mengenai suatu pembelajaran, sehingga menjadi menarik dan menyenangkan. Sharon E Smaldino dalam bukunya *Instructional technology and media learning* sebagai mana dikutip Irwan Hamdi menyatakan mengapa assesmen dengan permainan menjadi menarik, yaitu : Pertama Atraktif, sebab peserta didik akan lebih atraktif karena mereka dibawa ke ranah yang sangat disukai yaitu pola permainan. Kedua kebaruan, karena pola permainan memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran di tengah rutinitas yang normal. Ketiga suasana rileks dan menyenangkan, karena konstruksi permainan edukasi yang diterapkan selaras dengan jiwa peserta didik, Keempat mengeliminir kebosanan, karena variasi permainan dan pola pembelajaran. Empat aspek di atas menunjukkan bahwa desain pembelajaran berbasis games based learning menjadi salah satu instrumen pembelajaran yang sangat efektif dalam proses belajar mengajar, khususnya untuk menjaga ritme dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu sifat aplikasi Kahoot adalah dapat dimainkan secara individu dan kelompok sehingga sangat fleksibel. Di sisi lain konten materi juga bervariasi sehingga Peneliti memiliki pilahan kuis dengan beberapa karakteristik soal. Manfaat lain dari implementasi aplikasi Kahoot digambarkan adalah :⁶⁰

- 1) Penyampaian materi dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif, di mana terdapat unsur kecerdasan buatan pada media tersebut.
- 4) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- 5) Pembelajaran lebih produktif dan kreatif

TINGGI,” *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* 12, no. 6 (2025): 2344–60, <https://doi.org/10.31604/jips.v12i6.2025.2344-2360>.

⁶⁰ Yogga Mar Muhammad and Tetep Tetep, “IMPLEMENTATION OF KAHOOT APPLICATION TO IMPROVING OF INTEREST OF CIVIC EDUCATION LEARNING (EXPERIMENTAL RESEARCH IN CLASS XI OF SMA NEGERI 1 GARUT).,” *Journal Civics and Social Studies* 2, no. 1 (2018): 75–92.

3. Applied Theory

a. Quizziz

Penggunaan aplikasi Quizziz sebagai media pembelajaran didorong agar peserta didik mempunyai keterampilan dalam belajar. Keterampilan belajar didefinisikan sebagai pencapaian standar minimal dalam setiap materi pelajaran yang dilakukan secara individu atau kelompok dan memberikan tugas kepada siswa tentang materi yang telah mereka pelajari. Peserta didik akan memiliki kemampuan untuk belajar dengan baik dan mencapai hasil yang optimal dalam bidang apa pun yang mereka pelajari jika pengajaran dilakukan dengan baik. Kuis yang diberikan kepada peserta didik selama proses pembelajaran merupakan kegiatan umpan balik yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Kuis di Quizziz ini dapat digunakan untuk mengukur seberapa baik siswa memahami konsep pada materi ajar.

Penggunaan media Quizziz memiliki sejumlah manfaat yang signifikan. Aplikasi ini bukan hanya sekadar platform pembelajaran, melainkan juga sebuah permainan instruktif berbasis games. Dalam penyajiannya, Quizziz menggunakan permainan multi pemain, menciptakan lingkungan belajar yang hidup dan menyenangkan. Fitur-fitur seperti avatar, tema, dan musik hiburan menjadi daya tarik tambahan dalam proses pembelajaran.

Keunikan dari Quizziz terletak pada kemampuannya mengubah ruang belajar menjadi pengalaman yang lebih interaktif, misalnya ketika kuis akan dilakukan tentu banyak siswa yang masih kurang paham menggunakan Quizziz sehingga menanyakan cara menggunakannya kepada Peneliti maupun kepada siswa yang lain. Pengguna dapat menyesuaikan avatar, memilih tema, dan menikmati musik selama proses pembelajaran, menciptakan atmosfer yang lebih menyenangkan. Khususnya, fitur-fitur ini sangat sesuai dengan pendekatan pembelajaran online atau daring, di mana interaktivitas dan keterlibatan siswa dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan Quizziz bukan hanya sekadar alat pembelajaran konvensional, melainkan sebuah solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran

online yang semakin berkembang pesat. Media ini memiliki berbagai keunggulan, diantaranya ⁶¹ :

- a. Siswa memiliki akses langsung ke hasil evaluasi mereka.
- b. Untuk mengurangi kecurangan, setiap siswa menerima serangkaian pertanyaan unik.
- c. Siswa dapat melihat jawaban benar dan salah juga Mempermudah belajar: Quizizz mempermudah belajar karena siswa dapat melakukan praktis dalam mengisi jawaban kuesioner online.
- d. Mempercepat pemahaman: Quizizz mempercepat pemahaman karena siswa dapat melihat hasilnya secara langsung dan melihat kesalahan yang dibuat.
- e. Memperjelas konsep: Quizizz memperjelas konsep karena siswa dapat melihat kesalahan yang dibuat dan melihat pembahasan yang diberikan oleh Peneliti.
- f. Mempercepat proses belajar: Quizizz mempercepat proses belajar karena siswa dapat melakukan praktis dalam mengisi jawaban kuesioner online.
- g. Mempercepat pengembangan keterampilan: Quizizz mempercepat pengembangan keterampilan karena siswa dapat melakukan praktis dalam mengisi jawaban kuesioner online.
- h. Mempermudah pengumpulan nilai: Quizizz mempermudah pengumpulan nilai karena Peneliti dapat melihat hasil siswa secara langsung dan dapat menghitung nilai dengan mudah.
- i. Mempercepat komunikasi: Quizizz mempercepat komunikasi antara Peneliti dan siswa karena siswa dapat menanyakan pertanyaan dan Peneliti dapat menjawabnya secara langsung.
- j. Mempercepat proses pengembangan: Quizizz mempercepat proses pengembangan karena siswa dapat melakukan praktis dalam mengisi jawaban kuesioner online dan dapat melihat pembahasan yang diberikan oleh Peneliti.

⁶¹ Sri Mulyati and Hanif Evendi, "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP," *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2020): 64–73.

- k. Mempercepat pengembangan kreativitas: Quizizz mempercepat pengembangan kreativitas karena siswa dapat membuat kuesioner sendiri dan dapat melihat jawaban yang diberikan oleh siswa lain.
- l. Mempercepat pengembangan sikap belajar: Quizizz mempercepat pengembangan sikap belajar karena siswa dapat melakukan praktis dalam mengisi jawaban kuesioner online dan dapat melihat hasilnya secara langsung

Selain itu, satu lagi kelebihan media kuis adalah membuat siswa tetap terlibat selama pembelajaran di kelas. Jika seorang Peneliti membacakan sebuah teks di depan kelas, siswa akan menjadi tidak tertarik. Meskipun demikian, Peneliti dapat menggunakan berbagai bahan penilaian untuk menarik minat siswa dengan menggunakan media kuis. agar keinginannya untuk belajar menjadi lebih aktif.

Langkah-langkah penggunaan aplikasi ada beberapa bagian, yaitu Langkah-langkah mendaftar akun dan langkah-langkah membuat kuis.

a) Langkah-langkah mendaftar akun

- 1) Masuk ke situs <https://quizizz.com/>
- 2) Klik sign up (dapat melalui akun google sendiri)
- 3) Setelah berhasil sign up, silahkan klik a teacher
- 4) Pilih negara
- 5) Masukkan kode pos
- 6) Masukkan nama sekolah secara manual dengan cara klik can't find your organization
- 7) Klik add organization
- 8) Klik continue Sampai disini, telah sukses membuat akun di Quizizz.com.

b) Langkah-langkah membuat kuis

- 1) Klik open quiz creator
- 2) Masukkan nama kuis yang akan dibuat
- 3) Pilih bahasa yang digunakan dalam kuis
- 4) Masukkan gambar jika diperlukan
- 5) Selesai, klik save
- 6) Klik create new question untuk mulai membuat soal

7) Dan jawaban bisa berupa multiple choice atau uraian

8) Klik live game

c) Keterangan Lanjutan

- 1) Setiap selesai menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul point yang didapatkan dalam satu soal (point dilihat dari seberapa cepat waktunya) dan juga dapat diketahui ranking yang didapat dalam menjawab soal tersebut.
- 2) Jika jawaban yang dipilih salah dalam pertanyaan tersebut. maka akan muncul jawaban yang benar atau correct.
- 3) Jika selesai mengerjakan soal, pada akhir kuis akan ada tampilan Review Question untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih.
- 4) Dalam pengerjaan kuis, daftar pertanyaan setiap pengguna berbeda karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk Homework atau pekerjaan rumah.

Quizizz adalah sarana penilaian online yang memungkinkan Peneliti dan peserta didik untuk membuat dan menggunakannya. Sangat jelas bahwa Peneliti dapat membuat soal kuis yang diinginkan sesuai dengan materi yang akan digunakan. Dalam pembuatan soal kuis tersebut Quizizz ini sangat memudahkan Peneliti, dimana soal yang di input ke dalam Quizizz dapat disimpan dan diedit. Serta Peneliti tidak perlu menggunakan print out untuk menyajikan soal kuis tersebut.

b. Kahoot

Aplikasi Kahoot sebagai aplikasi pendukung dalam proses pembelajaran, khususnya pada aspek evaluasi pembelajaran, merupakan laman web yang di inisiasi oleh Johan Brand, Jimie Brooke dan Morten Versvik pada sebuah join project dengan *Norwegian University of Technology and Science* pada maret 2013 dan dirilis secara publik pada September 2013. Desain utama aplikasi ini adalah permainan secara kelompok (Group games) walaupun aplikasi ini juga dapat dimainkan secara individual. Terdapat dua alamat web yaitu <http://kahoot.com/> untuk pengajar atau Peneliti dan <http://kahoot.it/> untuk peserta didik. Bahkan saat ini, sudah ada aplikasi berbasis smartphone yang dapat dengan mudah diunduh dari play store atau laman unduhan aplikasi lain yang

tampilan dan prosesnya jauh lebih simpel dan menarik. Aplikasi Kahoot mengembangkan fitur-fitur berbentuk kuis online, survei, diskusi dan campuran, di mana untuk memainkannya memiliki cara yang bervariasi. Aplikasi ini membutuhkan jaringan internet, komputer, infokus dan telepon pintar sebagai instrumennya.⁶²

Kelebihan Aplikasi Kahoot Metode atau aplikasi dalam konteks pembelajaran pada prinsipnya adalah upaya solutif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar yang ditargetkan. Setiap metode atau aplikasi yang disusun tentulah didasarkan atas masalah yang muncul, itu artinya metode dan aplikasi merupakan respon atas kondisi pembelajaran yang sedang dan akan dihadapi. Akurasi dan efektifitas sebuah metode/aplikasi sangat tergantung dari cara baca atas masalah dan cara dalam menentukan solusi. Ketepatan dalam membaca masalah akan berimplikasi terhadap akurasi dari solusi, begitu sebaliknya. Sehingga masing-masing metode memiliki poin positif atau tidak tergantung konteks masalah yang dihadapi. Terkait dengan aplikasi Kahoot, di mana penciptaannya diarahkan untuk proses assesmen dan survey, yang buat berbasis edu games yang bervariasi dan menyenangkan.⁶³ Hal ini tentu memiliki beberapa kelebihan yang mampu meningkatkan performa belajar siswa, hingga pada tahap respon kognisi dan afeksi secara komprehensif. Berikut beberapa kelebihan Aplikasi Kahoot sebagai education games dalam pembelajaran, yaitu :

- a) Tampilan menarik dan bervariasi.
- b) Fitur-fiturnya lengkap dan eksploratif.
- c) Berbasis pada teknologi dan dapat dimainkan dari smartphone, sehingga lebih praktis.
- d) Peneliti dapat memilih konten soal yang ingin disajikan, sehingga linier dengan orientasi pembelajaran yang ingin dicapai.
- e) Siswa dapat melihat hasil jawaban secara langsung (feedback) hasil evaluasi.
- f) Peneliti dapat mengontrol dan memantau jawaban siswa dengan cepat.

⁶² Rikza Fauzan, "Pemanfaatan Gamification Kahoot. It Sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia," 2, no. 1 (2019): 254-62.

⁶³ Ningrum, "Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa."

- g) Berbasis interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.⁶⁴

Perspektif lain, Kahoot sebagai aplikasi *Digital Game Base Learning* merupakan metode penggabungan konten pendidikan ke dalam game, yang berorientasi pada:

- a) Keterlibatan siswa, sehingga siswa dapat memperoleh efek langsung.
- b) Penggunaan software dan aplikasi, sehingga lebih praktis.
- c) Dibuat untuk menyeimbangkan konten pembelajaran dan konten permainan sehingga menarik dan bermanfaat.
- d) Sebagai instrumen penilaian kemampuan pembelajaran siswa dengan alat ukur yang terukur, sehingga Peneliti menapatkan manfaat sebagai dasar pemetaan proses pembelajaran lanjutan.

Berikut langkah-langkah mengakses kahoot mulai dari membuat akun, membuat kuis dan mengakses kuis sebagai siswa:

1. Langkah Membuat Akun Kahoot
 - a) Buka situs Kahoot
Akses melalui browser: <https://kahoot.com>
 - b) Klik tombol “Sign up” (Daftar)
Pilih jenis akun sesuai peran:
 - Teacher (Peneliti/Dosen)
 - Student (Siswa)
 - Personal / Professional (opsional)
 - d) Pilih tingkat pendidikan
 - a. School (SD/SMP/SMA)
 - b. Higher Education (PerPenelitian Tinggi)
 - e) Daftar menggunakan akun
 - a. Email
 - b. Google
 - c. Microsoft

⁶⁴ Angga Permana et al., “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PAI BERBASIS MEDIA INTERAKTIF HUBUNGANNYA DENGAN PENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SD NEGERI BAKTI,” *Kuttab: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2024): 119–29.

- d. Apple ID
- f) Lengkapi data profil
 - a. Nama
 - b. Institusi
 - c. Tujuan penggunaan
- g) Akun siap digunakan

Setelah berhasil login, pengguna langsung masuk ke Dashboard Kahoot.

2. Langkah Membuat Kuis di Kahoot

- a) Login ke akun Kahoot

Masuk ke dashboard akun Kahoot.

- b) Klik tombol “Create”

Pilih:

- *Create Kahoot* (kuis)
- Bisa juga memilih template yang tersedia

- c) Isi informasi kuis

- Judul kuis
- Deskripsi
- Mata pelajaran
- Tingkat kelas

- d) Tambah soal

Klik Add question, lalu pilih jenis soal:

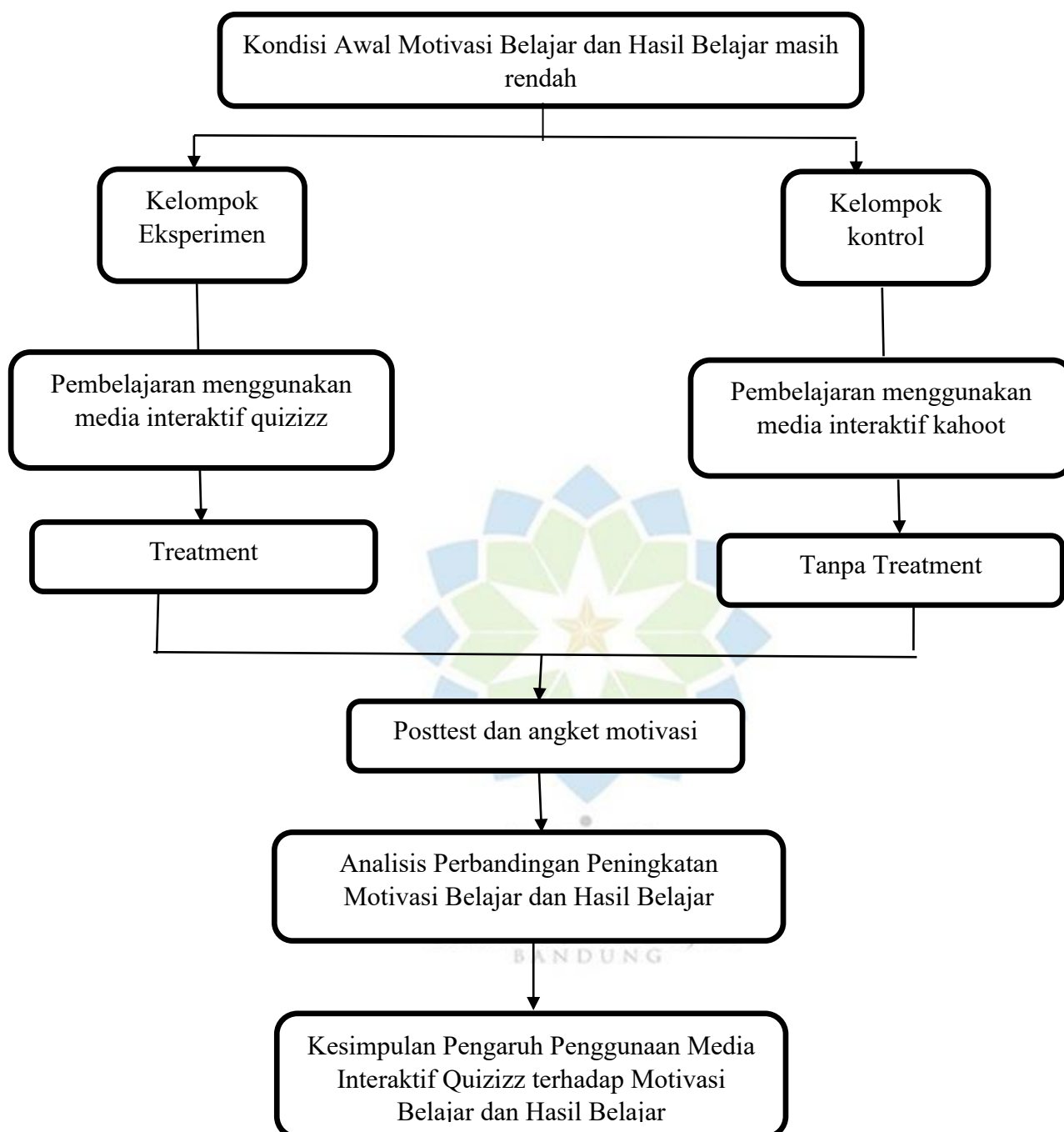
- Multiple choice (Pilihan ganda)
- True/False
- Puzzle
- Poll
- Quiz (dengan skor)

- e) Tulis pertanyaan dan jawaban

- Masukkan pertanyaan
- Isi pilihan jawaban
- Tandai jawaban yang benar
- Atur waktu (timer)



- o Tentukan skor
 - f) Tambahkan media (opsional)
 - o Gambar
 - o Video YouTube
 - g) Simpan kuis
Klik Save → kuis tersimpan di menu Library.
 - h) Bagikan kuis
 - o Klik Play untuk digunakan langsung di kelas
 - o Pilih mode:
 - *Teach* (langsung di kelas)
 - *Assign* (tugas dengan batas waktu)
 - o Sistem akan menampilkan PIN Kahoot
3. Cara Mengakses Kahoot sebagai Siswa
- a. Melalui Website
 - 1) Buka: <https://kahoot.it>
 - 2) Masukkan Game PIN dari Peneliti
 - 3) Masukkan nama panggilan
 - 4) Klik Join
 - 5) Jawab soal melalui perangkat masing-masing
 - b. Melalui Aplikasi Kahoot
 - 1) Unduh aplikasi Kahoot! di:
 - o Google Play Store
 - o App Store
 - 2) Buka aplikasi
 - 3) Pilih Join a game
 - 4) Masukkan Game PIN
 - 5) Ketik nama → mulai mengerjakan kuis



Gambar 1 Kerangka Berpikir

G. Hipotesis

Berdasarkan uraian kerangka berpikir dan hubungan gambar bagan yang tergambar sebelumnya, maka peneliti ingin mengajukan hipotesis kerja yaitu :

1. Hipotesis Pertama (pengaruh Quizizz terhadap motivasi siswa)

H_a : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media interaktif Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel.

2. Hipotesis Kedua (Pengaruh Quizizz terhadap pemahaman siswa)

H_a : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media interaktif Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel.

3. Hipotesis Ketiga (Pengaruh Simultan/Bersama-sama)

H_a : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media interaktif Quizizz secara simultan terhadap motivasi belajar dan peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif Quizizz secara simultan terhadap motivasi belajar dan peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel.