



# Tadarus: Jurnal Pendidikan Islam

ISSN: 2089-9076 (Print)

ISSN: 2549-0036 (Online)

Website: <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Tadarus>

Tadarus: Jurnal Pendidikan Islam/Vol 14, No 1 (2025) (25-40)

## Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Sebagai Sumber Belajar Dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI Di MI Muhammadiyah 02 Sedayulawas Gresik

<sup>1</sup>Tantri Anggraeni, <sup>2</sup>Noor Amirudin

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Gresik

Email: <sup>1</sup>tantrianggraeni13@gmail.com, <sup>2</sup>amir@umg.ac.id

### ABSTRAK

Minat belajar siswa merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang sering dianggap kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran digital Quizizz terhadap minat belajar siswa kelas 5 MI Muhammadiyah 02 Sedayulawas tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment) melalui desain pretest-posttest. Instrumen yang digunakan berupa angket minat belajar yang disebarluaskan sebelum dan sesudah pembelajaran dengan Quizizz, serta didukung oleh observasi. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan adanya peningkatan rata-rata minat belajar sebesar 4,88 poin setelah penggunaan Quizizz, dengan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ). Pembelajaran interaktif melalui Quizizz terbukti lebih efektif dibandingkan metode ceramah konvensional karena melibatkan siswa secara aktif, menyenangkan, dan relevan dengan dunia digital mereka. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran PAI, dan direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif di era teknologi saat ini.

**Kata kunci:** Quizizz, Sumber Belajar, Minat Belajar, Pendidikan Agama Islam

### PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, serta keterampilan siswa. Sistem Pendidikan yang baik tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, melainkan juga harus menumbuhkan sikap dan nilai-nilai yang mendukung perkembangan siswa secara menyeluruh. Salah satu mata Pelajaran yang memegang peranan penting dalam perkembangan karakter dan spiritual siswa adalah Pendidikan agama islam (PAI). Melalui PAI, siswa diajarkan untuk memahami dan menjalankan ajaran islam sejak usia dini, sehingga nilai-

nilai keislaman dapat tertanam dengan kuat dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan merupakan aspek kunci dalam meningkatkan kesejahteraan peorangan dan Masyarakat. Salah satu tahap awal dalam Pendidikan adalah memulai proses belajar. Proses belajar memerlukan ukuran belajar yang jelas dan tata tertib yang teratur agar efektif dan efisien. Permulaan belajar, ukuran belajar dan tata tertibnya adalah topik yang sangat diperhatikan dalam sistem Pendidikan, terutama pada tingkat pendidikan dasar dan menengah.<sup>1</sup> Pendidikan merupakan suatu usaha pendidik atau guru untuk mendidik peserta untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya agar menjadi anak yang memiliki kualitas terbaik serta mampu bersaing dalam dunia Pendidikan untuk masa yang akan datang.

Pendidikan merupakan kebutuhan hidup manusia sejak dahulu hingga sekarang dan bahkan sampai pada masa yang akan datang. Pendidikan memiliki arti sebagai proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan atau memantangkan manusia melalui upaya pengajaran dan Latihan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang di perlukan dirinya, Masyarakat, bangsa dan negara. Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajarnya pada suatu lingkungan belajar.<sup>2</sup>

Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi sosial yang memuaskan, Pendidikan bukan semata-mata sebagai sarana untuk persiapan kehidupan yang akan datang, tetapi untuk kehidupan anak sekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju ketingkat kedewasaanya. Pendidikan adalah proses belajar yang didapat oleh setiap manusia (peserta didik) untuk dapat membuat manusia (peserta didik) itu mengerti, paham dan lebih dewasa serta mampu membuat manusia (peserta didik) lebih kritis dalam berpikir.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Elza Dwi Putri, ‘Pengertian : Jurnal Pendidikan Indonesia ( PJPI )’, 2019.

<sup>2</sup> Andi Abd Muis and Sri Amaliah Pitra, ‘Peranan Internet Sebagai Sumber Belajar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas XI Di SMA Muhammadiyah Parepare’, *Jurnal Al-Ibrah*, 10.1 (2021), pp. 189–222 <<https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/ibrah/article/view/788>>.

<sup>3</sup> Abd Rahman and others, ‘Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan’, *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2.1 (2022), pp. 1–8.

Salah satu cita-cita bangsa Indonesia yang tertuang dalam pembukaan Undang-undang Dasar 1945 pada Alinea keempat adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk dapat mewujudkan cita-cita tersebut maka dibutuhkan sebuah system Pendidikan yang mampu mengembangkan potensi sumber daya manusia sebagai generasi oenerus bangsa. Sebagaimana tercantum dalam pasal 3 UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (SISDIKNAS), yaitu: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlek mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab.<sup>4</sup>

Namun dalam pelaksanaannya, pembelajaran PAI sering kali menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah rendahnya ketertarikan siswa untuk belajar. Ketertarikan belajar merupakan salah satu elemen penting yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya ketertarikan, siswa cenderung bersikap pasif, kehilangan motivasi dan kurang memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru. Situasi ini juga terlihat di MI Muhammadiyah 02 Sedayulawas, terutama pada siswa kelas 5, di mana ditemukan bahwa Sebagian siswa menunjukkan kurangnya semangat dan tampak merasa cepat bosan Ketika pembelajaran berlangsung.

Lingkungan merupakan faktor yang sangat penting dalam mendukung bangkitnya potensi diri dan bakat minat setiap manusia (peserta didik). Potensi diri dan bakat minat bersifat latin, yang artinya potensi diri dan bakat minat bisa muncul sewaktu-waktu jika manusia telah menemukan lingkungan yang tepat untuk berkembangnya potensi diri dan bakat minatnya. Disamping lingkungan yang tepat, dukungan orang disekitar dan kemauan yang kuat dari manusia tersebut akan secara Bersama-sama mempengaruhi perkembangannya.<sup>5</sup>

Minat belajar siswa merupakan hal yang sangat perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Karena tanpa adanya minat belajar dari siswa proses pembelajaran tidak

<sup>4</sup> Muis and Pitra, ‘Peranan Internet Sebagai Sumber Belajar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas XI Di SMA Muhammadiyah Parepare’.

<sup>5</sup> Rahman and others, ‘Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan’.

akan dapat berlangsung maksimal. Minat merupakan modal awal untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya mina, maka muncul motivasi dari siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan serius dari awal sampai akhir sehingga tercapai hasil pembelajaran yang baik.<sup>6</sup>

Minat adalah kecenderungan untuk memberikan perhatian dan keinginan untuk merespon kepada benda atau seseorang. Beberapa pengertian belajar menurut S. Nasution (2004:34) sebagai berikut: (1) Belajar adalah perubahan tingkah laku dalam sistem urat saraf yaitu belajar sebagai perubahan-perubahan fisiologi yang tidak dapat dibuktikan atau disangkal kebenarannya; (2) Belajar adalah penambahan ilmu pengetahuan, Dimana seseorang yang telah belajar akan ditandai dengan banyak faktor-faktor yang dapat dihafalkan; (3) Belajar adalah adanya perubahan perilaku berkat pengalaman dan Latihan, yang meliputi penambahan sejumlah pengetahuan, bentuk-bentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penghargaan, minat dan sebagainya.

Secara khusus pengertian mina dalam belajar menurut W.S. Winkel (2007:212) diartikan sebagai kecenderungan seorang siswa yang tertarik untuk mempelajari mata Pelajaran yang dia sukai. Dari beberapa pendapat yang dikemukakan diatas, dapat ditarik Kesimpulan bahwa mina belajar adalah kecenderungan dan keinginan yang besar yang menyebabkan seseorang siswa tertarik dalam mengikuti materi Pelajaran dengan disertai perasaan senang.<sup>7</sup> (Araniri 2018)

Menurut Gagne dan Berliner (1984), anak dengan minat dalam suatu mata Pelajaran cenderung untuk memberikan perhatiannya. Mereka merasakan adanya perbedaan antara Pelajaran satu dengan pelajaran lainnya. Perbedaan yang dirasakan adalah belajar dengan penuh kesadaran, belajar dengan gembira, perhatian tinggi, belajar dengan keras dan memperoleh kepuasan tinggi. Selanjutnya, Nasution (1981) menjelaskan bahwa minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang dalam melakukan kegiatan dengan baik. Sebagai suatu aspek kejiawaan, minat bukan saja dapat mewarnai perilaku seseorang, tetapi lebih dari itu minat mendorong orang untuk melakukan suatu kegiatan

<sup>6</sup> Novita Ahmad, Rosman Ilato, and Boby R Payu, ‘Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa’, *Jambura Economic Education Journal*, 2.2 (2020), pp. 70–79, doi:10.37479/jeej.v2i2.5464.

<sup>7</sup> Unik Hanifah Salsabila and others, ‘Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA’, *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4.2 (2020), pp. 163–72, doi:10.22437/jiituj.v4i2.11605.

dan menyebabkan seseorang menaruh perhatian dan merelakan dirinya untuk terikat pada suatu kegiatan. Akhirnya, Raminah Barbirin (1990) memberikan penjelasannya tentang minat yang memberikan pengertiannya sebagai kesadaran seseorang bahwa suatu objek, orang, hal, atau keadaan mempunyai hubungan atau kepentingan baginya. Minta harus dianggap sebagai respins sadar, jika tidak, respon itu sama sekali tidak bermakna.<sup>8</sup>

Pada proses pembelajaran, seorang pendidik memiliki peranan penting demi tercapainya kegiatan pembelajaran disekolah. Pendidik menjadi ujung tombak terciptanya proses pembelajaran. Meskipun pendidik mempunyai kecerdasan tetapi tanpa di dukung media pembelajaran yang baik maka proses pembelajaran itu akan menjenuhkan dan kurang menarik. Dengan demikian, dengan adanya teknologi yang canggih saat ini yaitu internet maka seharusnya proses pembelajaran akan lebih menarik minat peserta didik dan tidak ada suatu kebosanan lagi bagi para pendidik atau peserta didik dalam mencari informasi terbaru mengenai pembelajaran dan pengetahuan.

Minat belajar seorang siswa memang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Bagi siswa minat belajar meningkatkan semangatnya untuk belajar, sehingga mereka terdorong untuk belajar. Minat belajar seorang siswa menentukan tercapai tidaknya tujuan pembelajaran yang direncanakan.

Minat belajar merupakan faktor pendorong bagi siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar guna meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan pengalamannya. Keinginan untuk memahami dan mempelajari sesuatu yang baru merupakan faktor berkembangnya minat dan motivasi yang membuat siswa tertarik untuk belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih serius.<sup>9</sup> ( Iskandar, 2012:181)

Siswa dengan minat yang tinggi pada suatu mata pelajaran tertentu akan mendorong dirinya untuk mengetahui secara mendalam materi Pelajaran yang didapatnya. Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap suatu mata Pelajaran sudah tentu akan selalu berupaya untuk memperbaiki hasil belajarnya. Siswa tersebut akan aktif bertanya jika menemukan kesulitan dalam memahami Pelajaran tersebut. Sebaliknya, seorang siswa yang memiliki

<sup>8</sup> Vina Rahmayanti, 'Pengaruh Minat Belajar Siswa Dan Persepsi Atas Upaya Guru Dalam Memotivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP Di Depok', *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1.2 (2016), pp. 206–16, doi:10.30998/sap.v1i2.1027.

<sup>9</sup> Ilma Siti Salamah and others, 'Pentingnya Keterampilan Variasi Mengajar Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa', *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8.2 (2022), pp. 2045–57, doi:10.36989/didaktik.v8i2.513.

minat yang rendah pada suatu Pelajaran, akan mengikuti proses kegiatan belajar dengan kurang aktif dan akan berdampak pada hasil belajar yang diperolehnya. Dengan demikian, siswa dengan minat belajar yang tinggi akan mencapai hasil belajar yang lebih baik daripada siswa yang minat belajarnya lebih rendah.<sup>10</sup> (Noor, 2015)

Minat belajar merupakan kecenderungan dan keinginan yang tinggi terhadap suatu yang disertai dengan perasaan senang. Dalam konteks pembelajaran, minat belajar merupakan bagian penting dari faktor internal yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan Pendidikan (Winkel, 2009:45).

Permasalahan ini mungkin muncul karena berbagai alasan, seperti cara pengajaran yang monoton, minimnya kreativitas dalam penyampaian materi serta tidak memanfaatkan alat pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik zaman sekarang. Siswa pada era digital sekarang ini berkembang dilingkungan yang dekat dengan teknologi. Mereka sudah akrab dengan penggunaan gadget dan berbagai aplikasi interaktif dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, metode pengajaran yang masih bergantung pada metode ceramah dan kurang memanfaatkan teknologi cenderung dianggap tidak menarik dan tidak relevan dengan dunia mereka.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, untuk mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital yang mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, efektif dan efesien untuk itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital untuk dapat dimanfaatkan dalam Upaya meningkatkan hasil belajar siswa.(Irwan, dkk, 2019). Media pembelajaran diperlukan guru menjadi alat bantu untuk menyampaikan materi Pelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang difungsikan oleh pengirim sebagai penyalur untuk mengirim pesan kepada penerima, sehingga bisa mengundang perhatian, pikiran, perasaan dan keinginan yang sama sehingga terjadi proses belajar.<sup>11</sup> (Sadiman, dkk, 2010)

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat telah

---

<sup>10</sup> Noor Komari Pratiwi, ‘Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang’, *Pujangga*, 1.2 (2017), p. 31, doi:10.47313/pujangga.v1i2.320.

<sup>11</sup> Cahyani Amildah Citra and Brillian Rosy, ‘Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya’, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8.2 (2020), pp. 261–72, doi:10.26740/jpap.v8n2.p261-272.

membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang Pendidikan. Pembelajaran yang sebelumnya lebih banyak dilakukan secara konvesional kini mulai beralih ke pembelajaran berbasis digital. Salah satu cara pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran online, salah satunya yaitu Quizizz. Media ini menyediakan platform interaktif yang memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain melalui kuis secara *real-time*, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Quizizz adalah salah satu aplikasi pembelajaran interaktif yang dapat digunakan pada seorang pendidik dan menyediakan banyak aktivitas yang interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini dapat digunakan di ruang kelas ataupun dalam pembelajaran jarak jauh. Quizizz memiliki dua model permainan, yaitu kuis langsung (*live game*) dan kuis sebagai pekerjaan rumah. Dua model permainan ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Kuis langsung akan ideal jika dilaksanakan di ruang kelas, sehingga siswa harus segera menyelesaikan kuis dan papan peringkat juga dapat dilihat bersamaan. Kuis langsung dapat dimanfaatkan pendidik sebagai media untuk mengulas kembali materi yang sudah di pelajari. Sedangkan kuis sebagai pekerjaan rumah, ideal digunakan sebagai tugas bagi siswa dan guru dapat mengatur tengat waktu penggerjaan tugas tersebut dan hasilnya dapat diunduh dalam bentuk laporan.<sup>12</sup> (Ni Ketut Pertiwi dan Rita, 2022)

Quizizz sebagai salah satu game edukatif, dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan metode evaluasi pembelajaran yang diintegrasikan dengan materi atau soal-soal evaluasi diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini sepandapat dengan Henry (2010), yang mengemukakan tentang dampak positif penggunaan game yang salah satunya adalah game menyenangkan dan menghibur serta game yang memberikan latihan untuk pemecahan masalah dan logika.<sup>13</sup> (Marsye, 2021)

Penggunaan media berbasis game dari aplikasi Quizizz dapat memicu motivasi

---

<sup>12</sup> Ni Ketut Pertiwi Anggraeni and Rita Karmila Sari, ‘Pandangan Mahasiswa Terhadap Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris [Students’ Views on the Utilization of Quizizz as an English Learning Media]’, *Research and Development Journal of Education*, 8.2 (2022), p. 762.

<sup>13</sup> Marsye Fera Kalahatu, ‘Persepsi Peserta Pelatihan Dasar Terhadap Penggunaan Quizizz Sebagai Metode Evaluasi Pembelajaran’, *Akademika*, 10.01 (2021), pp. 163–78, doi:10.34005/akademika.v10i01.1228.

siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dan bisa meningkatkan perasaan senang dan merasa terhubung terhadap proses pembelajaran di dalam kelas (Solviana, 2020). Selain itu, media model game memberikan minat peserta didik dan menginspirasinya untuk selalu belajar (Jusuf, 2016). Aplikasi Quizizz di program seperti bermain game yang terdapat banyak soal-soal yang ada didalamnya. Selain itu, terdapat suara music dan tampilan layer yang didajikan oleh aplikasi Quizizz menyenangkan dan membuat semakin tertantang Ketika mengerjakannya.<sup>14</sup> (Addin dan Palupi, 2021)

Penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran sangat tepat dan efektif digunakan. Aplikasi Quizizz mampu meminimalisir kemungkinan peserta didik bekerja sama atau berbuat curang selama proses evaluasi. Adanya review pada soal diberikan juga memberikan penjelasan kebih kepada peserta didik mengenai jawaban benar dari setiap soal. Dengan demikian diharapkan bahwa evaluasi yang dilakukan menverminkan hasil belajar peserta didik yang bisa menjadi tolak ukur leberhasialn proses Pendidikan sekaligus menjadi acuan perbaikan apabila masih terdapat kekurangan pada hasil tertentu.<sup>15</sup> (Andra, 2022)

Menurut Dimyati dan Mudjiono (2015:4) hasil belajar yang dapat dicapai adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang telah didapatkan oleh siswa, bisa menjadi acuan dalam melihat penguasaan siswa atau peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Sedangkan hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa atau peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Bahkan, belajar tidak hanya penguasaan terhadap konsep teori mata Pelajaran saja, akan tetapi juga penguasaan, kebiasaan dan persepsi, kesenangan dan minat bakat, sesesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, suatu keinginan serta harapan.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Leony Sanga Lamsari Purba melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz yang digunakan sebagai media pembelajaran, mahasiswa berpendapat bahwa penggunaan Quizizz ini dapat berguna untuk menumbuhkan perhatian,

---

<sup>14</sup> Deandra Khoiro Madini and others, 'Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 12 IPS Di SMAN 1 PAMARAYAN', *Edu Sociata (Jurnal Pendidikan Sosiologi)*, 6.2 (2023), pp. 993–1001, doi:10.33627/es.v6i2.1546.

<sup>15</sup> M. Andra Adityawarman and others, 'Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran', *Jurnal Penelitian*, 7.1 (2022), pp. 24–36, doi:10.46491/jp.v7i1.840.

pemahaman, keaktifan, ketelitian dan ketenangan.<sup>16</sup> ( Humairoh, 2023)

Penggunaan media Quizizz berdampak positif bagi guru dan peserta didik, khususnya dalam meningkatkan minat peserta didik didalam kelas selama pembelajaran. Guru dimudahkan dengan penggunaan media pembelajaran Quizizz pada penyampaian materi yang sudah ada pada media pembelajaran dan juga dapat menungkatkan minat belajar peserta didik didalam kelas. Bagi siswa penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar Dimana banyak fitur yang menarik membuat suasana baru dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.<sup>17</sup> (Khairunnisa, 2024)

Disamping dengan adanya kelebihan, tentu tidak bisa dipungkiri dengan adanya kekurangan atau kelemahan dari aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran yakni jaringan atau internet yang sewaktu-waktu bermasalah, Ketika mengerjakan siswa dapat membuka tab baru itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan aplikasi lain untuk mencari jawaban. Dalam permasalahan waktu, siswa mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan bila siswa terlambat bergabung.<sup>18</sup> (Dyan, 2022)

Kelemahan lainnya terletak pada aspek padagogis, Dimana Quizizz cenderung menekan soal-soal pilihan ganda dengan waktu terbatas. Hal ini kurang mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa, karena lebih menekankan pada kecepatan dan hafalan dibandingkan pemahaman mendalam. Selain itu, guru sering kali menghadapi kendala dalam memantau langsung kejujuran siswa saat mengerjakan kuis secara online, sehingga integritas hasil penelitian dapat dipertanyakan. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk tidak sepenuhnya bergantung pada aplikasi ini, tetapi

---

<sup>16</sup> Universitas Muhammadiyah and others, ‘Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa’, *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan Islam*, 1 (2023), pp. 1–12, doi:10.30596/jippi.v1i1.1.

<sup>17</sup> Rafiud Ilmudinulloh Ali, Khairunnisa Hadji, ‘Efektifitas Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Dalam Pembelajaran SKI Siswa Kelas 5 MIN 1 Minahasa’, *Journal of Islamic Education Policy*, 9.2 (2024), pp. 126–35 <<https://journal.iain-manado.ac.id/index.php/jiep/article/view/3392>>.

<sup>18</sup> Dyan Puspita Sari and Rom Elah, ‘Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Evaluasi Pembelajaran Ismuba (Al-Islam) Di Sd Muhammadiyah 2 Sumberpucung’, *Studia Religia : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 6.2 (2022), pp. 202–08, doi:10.30651/sr.v6i2.14621.

menggunakan secara bijak sebagai pelengkap metode evaluasi lainnya yang lebih komprehensif.

Oleh karena itu, diperlukan cara baru penyampaian yang kreatif dalam pembelajaran PAI yang tidak hanya mengedepankan penyampaian informasi, tetapi juga memperhatikan cara penyajian materi agar menarik perhatian dan ketertarikan siswa. Pemanfaatan Quizizz sebagai alat belajar, diharapkan bisa menjadi pilihan lain untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa, terutama di dalam pelajaran PAI. Dengan menggunakan media ini, siswa tidak hanya memperoleh ilmu, tetapi juga merasakan pengalaman belajar yang menarik dan penuh tantangan.

Dengan latar belakang tersebut, penting untuk dilakukan penelitian yang lebih dalam terkait dampak pengaruh media pembelajaran online seperti Quizizz sebagai sumber belajar terhadap ketertarikan siswa dalam Pelajaran PAI. Penelitian ini tidak hanya akan memberikan Gambaran mengenai seberapa efektif penggunaan Quizizz, tetapi juga dapat menjadi pedoman bagi para guru lainnya dalam merencanakan strategi pengajaran yang dapat mendorong minat dan motivasi siswa, terutama dalam menghadapi tantangan Pendidikan di abad ke-21.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran online Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata Pelajaran PAI. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain pretest posttest, yaitu dengan memberikan tes minat belajar sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan Quizizz.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 MI Muhammadiyah 02 Sedayulawas tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 25 siswa. Karena jumlah relative sedikit, semua siswa dijadikan sebagai sampel (total sampling).

Penelitian ini memiliki dua variable, yaitu penggunaan media Quizizz sebagai variable bebas (x), dan minat belajar siswa sebagai variable terikat (y). data dikumpulkan melalui angket (kuisioner) yang disusun berdasarkan indikator minat belajar seperti perhatian, ketertarikan dan keaktifan siswa. Angket diberikan sebelum dan sesudah

pembelajaran dengan Quizizz.

Untuk mendukung hasil angket, peneliti juga menggunakan observasi selama proses belajar mengajar dan data siswa. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan statistic deskriptif untuk melihat rata-rata skor, serta uji t (*paired sample t-test*) untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Uji dilakukan dengan bantuan program SPSS. Jika hasil uji menunjukkan nilai signifikansi dibawah 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Dengan metode ini, peneliti ingin mengetahui apakah media pembelajaran interaktif seperti Quizizz bisa membantu meningkatkan minat belajar siswa PAI dikelas 5 MI Muhammmadiyah 02 Sedayulawas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Aplikasi Quizizz menyediakan berbagai macam fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran. Guru dapat mengunggah materi pembelajaran PAI dengan berbagai model pembelajaran yang diinginkan. Penyajian soal pilihan berganda aplikasi Quizizz dengan berbagai ragam fitur diasumsikan memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di MI Muhammadiyah 02 Sedayulawas menggunakan aplikasi Quizizz pada mata Pelajaran PAI di kelas 5 tahun ajaran 2024-2025 memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa.

Dasar pengambilan Keputusan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa secara signifikan Ketika metode pembelajaran yang digunakan beralih dari metode ceramah konvesional ke metode interaktif berbasis Quizizz. Nilai rata-rata minat belajar siswa meningkat sebesar 4,88 poin setelah penggunaan Quizizz, dengan signifikansi statistic yang sangat kuat ( $p < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan cenderung lebih mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Metode Ceramah	25	55.00	89.00	72.5200	8.75176
Metode Quizziz	25	65.00	94.00	77.4000	8.39643

Tabel 1.1. Hasil Analisis Statistic Deskriptif

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap 25 siswa, dapat diamati perbedaan minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) antara penggunaan metode ceramah dan metode Quizizz. Untuk metode ceramah, skor minat belajar siswa berkisar antara 55.00 hingga 89.00, dengan rata-rata minat belajar sebesar 72.52 dan standar deviasi 8.75. Sementara itu, ketika siswa belajar menggunakan metode Quizizz, skor minat belajar mereka menunjukkan rentang yang lebih tinggi, yaitu dari 65.00 hingga 94.00. Rata-rata minat belajar siswa dengan metode Quizizz adalah 77.40, dengan standar deviasi 8.40. Secara deskriptif, terlihat bahwa rata-rata minat belajar siswa cenderung lebih tinggi saat menggunakan metode Quizizz dibandingkan dengan metode ceramah. Interpretasi deskriptif ini memberikan indikasi awal bahwa metode Quizizz mungkin lebih efektif dalam menstimulasi minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI.

#### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Metode Ceramah	.116	25	.200*	.978	25	.838
Metode Quizizz	.092	25	.200*	.952	25	.274

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 1.2. (hasil uji normalitas Shapiro-Wilk)

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk, yang lebih disarankan untuk ukuran sampel kecil ( $N=25$ ), dapat disimpulkan bahwa data minat belajar siswa untuk kedua metode pembelajaran terdistribusi secara normal. Untuk minat belajar yang diperoleh melalui Metode Ceramah, nilai signifikansi (p-value) yang dihasilkan adalah 0.838. Karena nilai ini jauh lebih besar dari batas signifikansi 0.05, Demikian pula, untuk minat belajar yang diperoleh dari Metode Quizizz, nilai signifikansinya adalah 0.274. Nilai ini juga melebihi 0.05, sehingga menunjukkan bahwa data minat belajar dari metode Quizizz juga terdistribusi secara normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas ini pada masing-masing kelompok data, maka pengujian statistik selanjutnya, yaitu

*paired t-test*, dapat dilanjutkan untuk membandingkan secara inferensial rata-rata minat belajar antara kedua metode tersebut.

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Metode Ceramah	72.5200	25	8.75176	1.75035
	Metode Quizizz	77.4000	25	8.39643	1.67929

Tabel 1.3. (hasil uji signifikansi)

Paired Samples Test										
Paired Differences										
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence			t	df	Sig. (2-tailed)
					Interval of the	Difference				
Pair 1	Metode Ceramah - Metode Quizizz	-4.88000	3.08653	.61731	-6.15406	3.60594	7.905	-	24	.000

Tabel 1.4. ( hasil uji signifikansi)

Tabel "Paired Samples Test" menyajikan hasil uji signifikansi statistik untuk perbedaan minat belajar antara metode ceramah dan Quizizz pada mata pelajaran PAI. Dari hasil tersebut, dapat diamati bahwa rata-rata perbedaan (Mean) antara minat belajar Metode Ceramah dikurangi Metode Quizizz adalah **-4.88000**. Angka negatif ini menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar dengan Metode Quizizz lebih tinggi dibandingkan dengan Metode Ceramah (karena minat belajar Quizizz lebih tinggi, maka Ceramah - Quizizz menghasilkan nilai negatif).

Lebih lanjut, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) adalah 0.000. Karena nilai p (0.000) ini lebih kecil dari tingkat signifikansi yang umum digunakan ( $\alpha=0.05$ ), maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik pada minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI antara penggunaan metode ceramah dan metode Quizizz. Dengan rata-rata minat belajar Quizizz yang lebih tinggi, ini menunjukkan bahwa metode Quizizz secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan dengan metode ceramah pada sampel penelitian ini. Maka penggunaan Quizizz berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Fenomena ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran

menjadi efektif ketika siswa secara aktif terlibat dalam membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dalam pandangan Slavin (2012), siswa tidak hanya menyerap informasi secara pasif, tetapi mereka mengkonstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial dan partisipasi aktif. Dengan menggunakan Quizizz, siswa tidak hanya menjawab soal, tetapi juga mendapatkan umpan balik langsung, berkompetisi secara sehat, dan merasakan dinamika belajar yang lebih menyenangkan dan partisipatif.

Selain itu, model belajar ARCS yang dikembangkan oleh Keller (1987) juga dapat menjelaskan mengapa metode Quizizz lebih efektif. Model ini menekankan empat elemen utama yang dibutuhkan untuk memelihara dan meningkatkan motivasi belajar, yaitu perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), kepercayaan diri (*confidence*), dan kepuasan (*satisfaction*). Melalui fitur-fitur seperti leaderboard, timer, skor real-time, dan tampilan visual yang menarik, Quizizz berhasil memenuhi keempat elemen tersebut dan memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa.

Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya. Hidayatullah dan Ramadhani (2021) menyatakan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran, sehingga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Sebaliknya, metode ceramah sebagai pendekatan konvesional cenderung berisfat satu arah dan tidak banyak melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Menurut Sudjana (2009), metode ini memang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi secara efesien, tetapi tidak cocok jika digunakan untuk menyampaikan informasi secara efesien, tetapi tidak cocok digunakan secara dominan karena kurang mampu membangkitkan keaktifan belajar siswa. Hal ini menjadi salah satu kelemahan yang menyebabkan siswa mudah kehilangan focus dan minat. Ketika pembelajaran yang disampaikan hanya melalui ceramah.

Oleh karena itu, hasil penelitian ini memberikan rekomendasi penting bagi para pendidik untuk mengeksplorasi dan memanfaatkan teknologi pembelajaran digital secara lebih optimal. Metode seperti Quizizz dapat menjadi sarana strategis untuk menciptakan suasana belajar yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa generasi digital saat ini. Selain mampu meningkatkan minat belajar, pendekatan ini juga mendorong terciptanya lingkungan pembelajaran kolaboratif dan inovatif sesuai dengan tunutan pembelajaran abad ke-21.

## KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan platform digital Quizizz dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas 5 SD Muhammadiyah 02 Sedayulawas Tahun Ajaran 2024–2025 memberikan dampak yang signifikan terhadap

peningkatan minat belajar peserta didik. Dibandingkan dengan metode ceramah tradisional, pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi Quizizz mampu meningkatkan rata-rata skor minat belajar siswa sebesar 4,88 poin, dengan nilai signifikansi statistik yang tinggi ( $p < 0,05$ ), yang menunjukkan efektivitas metode tersebut. Penemuan ini juga diperkuat oleh hasil-hasil riset sebelumnya yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital seperti Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa. Sebaliknya, metode ceramah yang bersifat satu arah cenderung kurang membangkitkan partisipasi aktif siswa dan dapat menyebabkan menurunnya fokus serta motivasi belajar. Dengan demikian, penelitian ini merekomendasikan kepada para pendidik untuk memaksimalkan penggunaan teknologi pembelajaran digital guna menciptakan suasana belajar yang lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Pendekatan inovatif ini tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mendukung terbentuknya ekosistem pembelajaran kolaboratif, adaptif, dan selaras dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

## REFRENSI

- Aditiyawarman, M. Andra, and others, 'Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran', *Jurnal Penelitian*, 7.1 (2022), pp. 24–36, doi:10.46491/jp.v7i1.840
- Ahmad, Novita, Rosman Ilato, and Boby R Payu, 'Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa', *Jambura Economic Education Journal*, 2.2 (2020), pp. 70–79, doi:10.37479/jee.v2i2.5464
- Ali, Khairunnisa Hadji, Rafiud Ilmudinuloh, 'Efektifitas Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Dalam Pembelajaran SKI Siswa Kelas 5 MIN 1 Minahasa', *Journal of Islamic Education Policy*, 9.2 (2024), pp. 126–35 <<https://journal.iain-manado.ac.id/index.php/jiep/article/view/3392>>
- Anggraeni, Ni Ketut Pertiwi, and Rita Karmila Sari, 'Pandangan Mahasiswa Terhadap Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris [Students' Views on the Utilization of Quizizz as an English Learning Media]', *Research and Development Journal of Education*, 8.2 (2022), p. 762
- Citra, Cahyani Amildah, and Brillian Rosy, 'Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya', *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8.2 (2020), pp. 261–72, doi:10.26740/jpap.v8n2.p261-272
- Elza Dwi Putri, 'Pengertian : Jurnal Pendidikan Indonesia ( PJPI )', 2019

- Ilma Siti Salamah, and others, ‘Pentingnya Keterampilan Variasi Mengajar Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa’, *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8.2 (2022), pp. 2045–57, doi:10.36989/didaktik.v8i2.513
- Kalahatu, Marsye Fera, ‘Persepsi Peserta Pelatihan Dasar Terhadap Penggunaan Quizizz Sebagai Metode Evaluasi Pembelajaran’, *Akademika*, 10.01 (2021), pp. 163–78, doi:10.34005/akademika.v10i01.1228
- Madini, Deandra Khoiro, and others, ‘Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 12 IPS Di SMAN 1 PAMARAYAN’, *Edu Sociata (Jurnal Pendidikan Sosiologi)*, 6.2 (2023), pp. 993–1001, doi:10.33627/es.v6i2.1546
- Muhammadiyah, Universitas, and others, ‘Pengunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa’, *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan Islam*, 1 (2023), pp. 1–12, doi:10.30596/jippi.v1i1.1
- Muis, Andi Abd, and Sri Amaliah Pitra, ‘Peranan Internet Sebagai Sumber Belajar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas XI Di SMA Muhammadiyah Parepare’, *Jurnal Al-Ibrah*, 10.1 (2021), pp. 189–222 <<https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/ibrah/article/view/788>>
- Pratiwi, Noor Komari, ‘Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang’, *Pujangga*, 1.2 (2017), p. 31, doi:10.47313/pujangga.v1i2.320
- Rahman, Abd, and others, ‘Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan’, *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2.1 (2022), pp. 1–8
- Rahmayanti, Vina, ‘Pengaruh Minat Belajar Siswa Dan Persepsi Atas Upaya Guru Dalam Memotivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP Di Depok’, *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1.2 (2016), pp. 206–16, doi:10.30998/sap.v1i2.1027
- Salsabila, Unik Hanifah, and others, ‘Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA’, *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4.2 (2020), pp. 163–72, doi:10.22437/jiituj.v4i2.11605
- Sari, Dyan Puspita, and Rom Elah, ‘Penggunaan Aplikasi Quizziz Pada Evaluasi Pembelajaran Ismuba (Al-Islam) Di Sd Muhammadiyah 2 Sumberpucung’, *Studia Religia : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 6.2 (2022), pp. 202–08, doi:10.30651/sr.v6i2.14621