

Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik

Willy Akmansyah Lubis

willyakmansyahlbs70@gmail.com

UIN Mahmud Yunus Batusangkar, Sumatera Barat, Indonesia

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Article history: Received, January 02 nd , 2026 Revised, February 16 th , 2026 Accepted, February 20 th , 2026	<i>This study aims to increase student motivation after the implementation of gamification learning media based on Quizizz. Gamification-based learning media using the Quizizz application will be tested at MTs Mardiyah Islamiyah Panyabungan. The method used is research and development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The trial was conducted in the context of learning Akidah Akhlak for class VIII students in the odd semester of the current academic year. The trial subjects consisted of 12 class VIII students of MTs Mardiyah Islamiyah Panyabungan. Based on the results of the development and implementation of gamification-based learning media using the Quizizz application, it can be concluded that this media is able to increase the learning motivation of class VIII students in the Akidah Akhlak subject at MTs Mardiyah Islamiyah Panyabungan. The results of the questionnaire showed that the majority of students responded positively to the use of Quizizz. They felt more motivated, focused, confident, and satisfied with the learning process.</i>
Keywords: Media, Gamifikasi, Quizizz, Motivasi Belajar	
Conflict of Interest: None	
Funding: None	

Corresponding Author: Willy Akmansyah Lubis, Pascasarjana UIN Mahmud Yunus Batusangkar, Indonesia, Email: willyakmansyahlbs70@gmail.com, Phone Number: 081269227647



Copyright©2026, Author(s)

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam dua dekade terakhir telah membawa transformasi besar dalam dunia pendidikan (Ekalias, 2022). Teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, melainkan telah menjadi infrastruktur utama dalam pembelajaran modern. Dari sistem manajemen pembelajaran daring (LMS), aplikasi edukatif, hingga pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam asesmen peserta didik, pendidikan kini berada dalam fase revolusi digital. Transformasi ini semakin nyata pasca pandemi COVID-19, yang mendorong percepatan digitalisasi sekolah dan lembaga pendidikan (Haleem et al., 2022; Mulatsih, 2020; Suhartini, 2022). Dalam konteks Indonesia, meskipun masih dihadapkan pada tantangan kesenjangan akses digital, penetrasi teknologi tetap menunjukkan tren yang meningkat. Guru dan peserta didik

mulai terbiasa dengan *platform* pembelajaran daring seperti *Google Classroom*, *Moodle*, hingga video konferensi *Zoom* dan *Google Meet*. Hal ini berdampak signifikan terhadap cara guru merancang, mengelola, dan mengevaluasi proses pembelajaran (Fadhil et al., 2025). Perubahan ini membawa tantangan baru: bagaimana menjadikan teknologi bukan sekadar alat, tetapi medium untuk mengubah paradigma pengajaran.

Lebih jauh, pendidikan berbasis teknologi juga membuka peluang demokratisasi akses informasi. Peserta didik dari daerah terpencil kini dapat belajar dari materi berkualitas yang sebelumnya hanya tersedia di kota besar atau universitas ternama. Namun, ini juga menghadirkan tantangan dalam menyaring informasi dan menjaga agar pendidikan tetap memiliki muatan nilai dan budaya lokal (Sepling, 2023). Oleh karena itu, literasi digital menjadi kompetensi krusial yang harus dimiliki oleh pendidik dan peserta didik. Teknologi menjadi pengungkit (*lever*) dalam pendidikan, tetapi tanpa arah dan nilai, ia bisa menjadi alat pengasingan budaya. Di sinilah urgensi pembahasan tentang integrasi teknologi dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), agar proses digitalisasi tidak melupakan akar spiritual dan kultural yang menjadi karakteristik pendidikan Islam. Berdasarkan pernyataan di atas penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran gamifikasi berbasis quizizz yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi peserta didik setelah penerapan media pembelajaran gamifikasi berbasis Quizizz.

2. Tinjauan Pustaka

Menurut bahasa, kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”, atau dengan kata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Benny, 2018; Istarani, 2015; Nurfadillah, 2021; Switri, 2019). Menurut Gearlach & Ely, mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Pribadi, 2017). Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Azhar, 2019).

Beberapa pakar organisasi juga mendefinisikan istilah dari media, diantaranya sebagai berikut (Hafid, 2011):

1. Schram, mendefinisikan sebagai teknologi pembawa pesan yang dipergunakan untuk keperluan belajar ataupun sebuah perluasan dari seorang guru.
2. *National Education Asociation* (NEA), menyebutkan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi *hardware*-nya.
3. Briggs, memberikan pendapat bahwa media merupakan suatu alat yang dapat memberikan rangsangan kepada peserta agar terjadinya suatu proses belajar.

Sedangkan menurut Muhammad Hasan Dkk, menyebutkan bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dipergunakan dalam proses pembelajar yang berfungsi sebagai perantara ataupun penghubung antara guru (pemberi informasi) kepada peserta didik sebagai penerima informasi yang bertujuan untuk merangsang peserta didik agar termotivasi serta bisa mengikuti pembelajaran secara sepenuhnya dan bermakna. Lanjutnya, ada 5 komponen dalam pengertian media pembelajaran, yaitu: *pertama*, sebagai perantara pesan ataupun sebagai materi yang diajarkan dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar terhadap pokok bahasan yang dipelajari. Ketiga, sebagai alat bantu untuk memberikan rangsangan stimulus peserta didik dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dalam mencapai keberhasilan proses pembelajaran. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan kemampuan dalam belajar dan mengajar (Ahmad, 2022; Daryanto, 2018; Hasan et al., 2021). Maka media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.

Quizizz merupakan sebuah alat yang digunakan untuk membantu belajar secara mandiri dan setiap peserta didik dapat menggunakannya untuk membantu kinerja mereka. Quizizz merupakan sebuah platform online yang menyajikan berbagai soal yang kreatif dan melibatkan peserta didik secara penuh didalam pembelajaran sehingga hal ini dijadikan sebagai platform online yang dapat menghasilkan motivasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik (Panglipur et al., 2024; Rahman et al., 2020; Rahmawati et al., 2021; Zanah et al., 2020). Quizizz ini webtool yang dapat digunakan melalui perangkat elektronik seperti komputer, smartphone, dan tablet untuk menyelesaikan kuis. Manfaat dari penggunaan media quizizz 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 (Mulatsih, 2020; Yolanda & Meilana, 2021). Media ini sangat tepat sekali diterapkan pada pembelajaran online/ daring.

Media ini memiliki berbagai keunggulan, diantaranya: 1) Peserta didik dapat mengetahui hasil penilaiannya secara langsung 2) Setiap peserta didik mendapatkan soal yang berbeda sehingga meminimalisir adanya kecurangan 3) Peserta didik dapat melihat jawaban yang benar dan yang salah (Solikah, 2020; Wihartanti et al., 2019). Selain itu manfaat lain dari media quizizz yaitu mengaktifkan peserta didik dikelas sehingga kegiatan belajar mengajar terasa tidak membosankan, peserta didik akan merasa bosan jika guru melakukan pembelajaran secara teks yang dibacakan oleh guru, sehingga dengan adanya media quizizz ini guru dapat menggunakan media evaluasi yang bervariasi untuk menarik peserta didik agar semangat belajarnya semakin aktif (Fadhillah, 2023; Ramdhani et al., 2023; Suhartini, 2022).

3. Metode

Metode yang digunakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (*Analys, Design, Development, Implementation and Evaluation*) (Sugiyono, 2020), sebagai berikut:

1. Analisis

Dalam menganalisis kebutuhan peserta didik dan guru, disebar anket analisis kebutuhan dengan menggunakan google form, adapun hasil isian angket sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10.
ZUL	1	4	4	1	4	1	4	4	4	4
D	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3
MU	1	1	2	4	4	4	4	1	4	4
DTY	4	1	4	1	4	4	4	4	4	4
SM	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
DTY	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4
RKS	2	3	3	1	3	4	2	3	3	3
RAP	3	4	3	2	3	2	1	2	3	1
MM	1	4	4	4	4	4	4	3	3	2
MM	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3
SWS	1	4	4	2	3	3	4	4	4	3
DP	1	3	3	3	3	4	3	4	4	4

Berdasarkan hasil pengisian angket analisis kebutuhan oleh 12 peserta didik dari MTs Mardiyah Islamiyah Panyabungan, diperoleh gambaran bahwa secara umum peserta didik menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap pembelajaran Akidah Akhlak yang menggunakan pendekatan berbasis gamifikasi. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa mereka tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran Akidah Akhlak, namun demikian, mereka menginginkan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik. Hal ini menunjukkan bahwa pelajaran Akidah Akhlak sudah cukup diterima, namun tetap membutuhkan inovasi agar semakin meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Sebagian besar peserta didik menyatakan lebih semangat belajar jika menggunakan media digital. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan nyata terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, terutama dalam bentuk aplikasi yang interaktif. Sebagian besar peserta didik juga mengaku menyukai pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan, yang menandakan bahwa model pembelajaran konvensional kurang sepenuhnya memenuhi gaya belajar peserta didik masa kini. Terkait pengalaman menggunakan aplikasi Quizizz, beberapa peserta didik sudah pernah mencobanya, sementara sebagian lainnya belum. Hal ini memberikan indikasi bahwa aplikasi ini masih perlu diperkenalkan lebih luas kepada peserta didik,

walaupun dari segi kesiapan, mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi untuk mencoba.

Mayoritas peserta didik menyatakan bahwa mereka lebih termotivasi jika pembelajaran dikemas dalam bentuk game atau kuis. Bahkan, mereka menyukai sistem kompetisi yang sehat seperti leaderboard atau skor, karena memacu semangat belajar dan menumbuhkan rasa ingin menang secara sportif. Hal ini menunjukkan bahwa elemen permainan (*game elements*) seperti poin, ranking, dan hadiah virtual dapat menjadi pendorong motivasi intrinsik peserta didik.

Dari sisi fasilitas, hampir semua peserta didik menyatakan memiliki akses terhadap smartphone atau laptop, yang memungkinkan mereka mengikuti pembelajaran berbasis aplikasi seperti Quizizz. Selain itu, hampir seluruh peserta didik bersedia mencoba dan berharap pelajaran Akidah Akhlak dapat disajikan dengan lebih menarik melalui pendekatan digital.

Tabel 2. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Nama lengkap dengan gelar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MB, S.Pd.	2	4	4	4	4	4	4	3	3	3

Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh Muhammad Basri, S.Pd. dari MTs Mardiyah Islamiyah Panyabungan selaku guru pengampu mata pelajaran Akidah Akhlak, diketahui bahwa beliau mengakui adanya kecenderungan kurangnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran konvensional, yang ditunjukkan oleh skor sedang (2) pada pernyataan pertama. Hal ini mengindikasikan bahwa model ceramah atau metode konvensional kurang efektif dalam mempertahankan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Sebagai solusinya, beliau menyatakan kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, yang tercermin dari skor tinggi (4) pada item kedua. Hal ini sejalan dengan kecenderungan peserta didik saat ini yang lebih responsif terhadap pendekatan visual, digital, dan berbasis teknologi.

Muhammad Basri juga menyatakan bahwa dirinya sudah familiar dan pernah menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis kuis seperti Quizizz, serta menganggap bahwa media berbasis gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Ini menunjukkan bahwa guru telah memiliki pengalaman awal dan sikap positif terhadap pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis kuis, serta menyadari potensi manfaatnya terhadap motivasi dan partisipasi peserta didik.

Guru juga merasa perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis digital, dan bahkan tertarik mengikuti pelatihan tentang Quizizz atau media gamifikasi lainnya. Ini merupakan indikator kesiapan profesional untuk terus meningkatkan kompetensinya dalam integrasi teknologi pembelajaran. Meskipun demikian, skor sedang (3) pada pernyataan terkait peran media interaktif dalam menjelaskan materi abstrak, serta kesiapan menerapkan gamifikasi dalam proses pembelajaran dan

kondisi sarana prasarana sekolah, menunjukkan adanya beberapa tantangan praktis. Hal ini bisa berarti bahwa meskipun beliau memiliki kemauan dan pemahaman, masih ada kendala infrastruktur atau teknis di sekolah yang perlu diatasi agar implementasi berjalan optimal.

2. Design

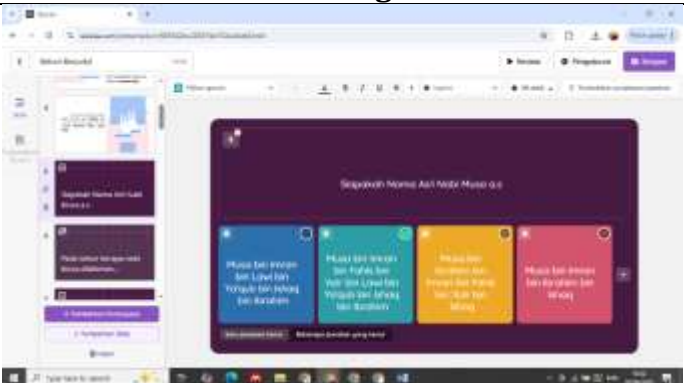
Media yang dikembangkan menganut topik terkait pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII materi Kisah Teladan Nabi Musa as. Pengembangan media ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas VIII MTs Mardiyah Islamiyah Panyabungan. Adapun pertanyaan-pertanyaan yang akan di muat dalam quizizz di antaranya sebagai berikut:

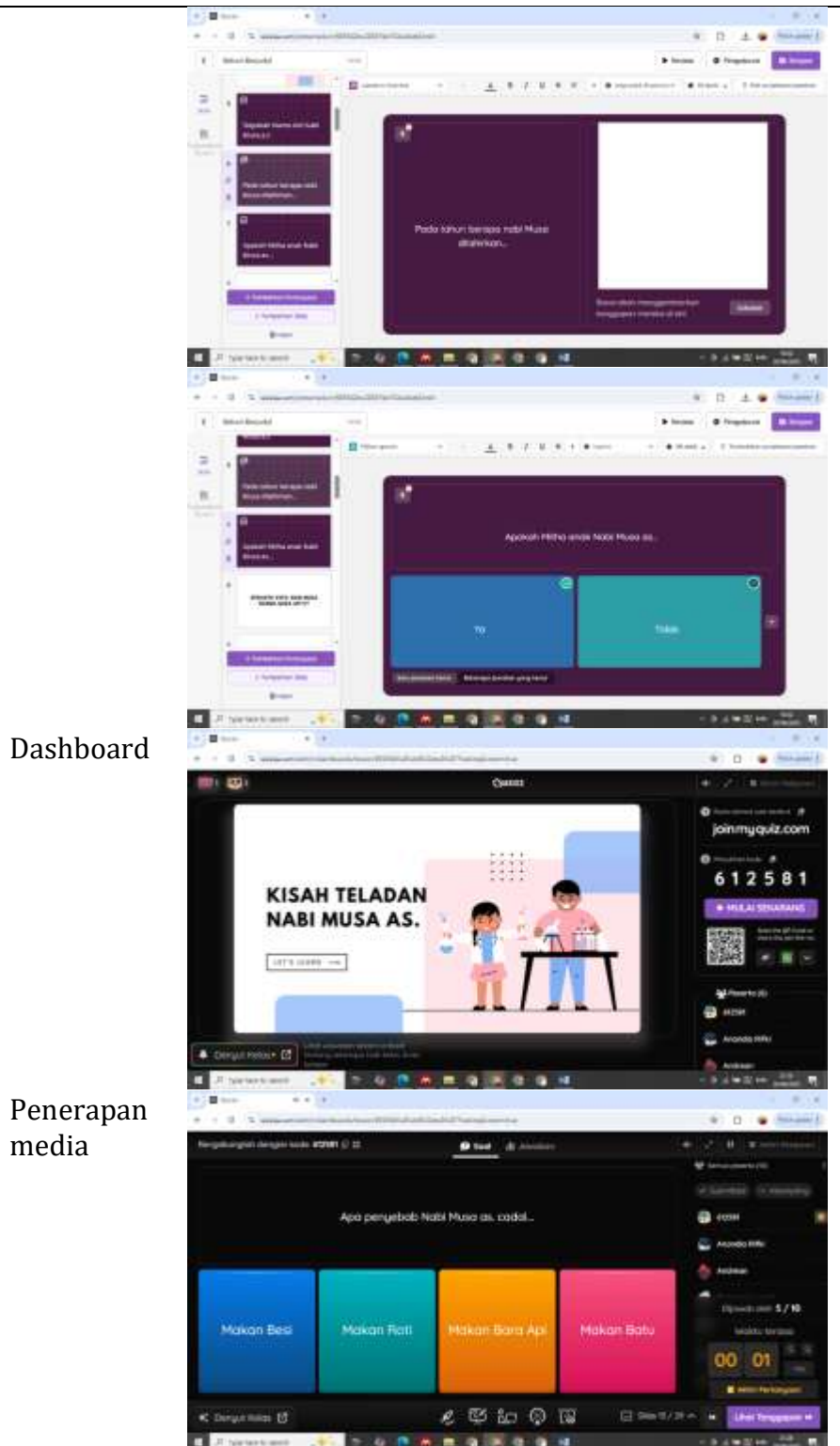
Tabel 3. Butir-butir Pertanyaan

Pertanyaan	Jenis
Siapakah nama asli Nabi Musa as.	Pilihan Ganda
Pada tahun berapa nabi Musa dilahirkan	Draw/menggambar
Apakah Mitha anak Nabi Musa as.	Benar salah
Apa penyebab Nabi Musa cadal	Pilihan Ganda
Nabi Musa terkena kasus pembunuhan yang dilakukannya dengan 1	Pilihan ganda
Gambarkan objek di mana nabi Musa melihat api	Draw/menggambar
Pertandingan apa yang terjadi antara Nabi Musa as dengan Penyihir raja Fir'aun	Pilihan ganda
Saat melakukan pelarian Nabi Musa as dihadang oleh laut Merah, beliau membelah laut tersebut dengan cara	Pilihan ganda

Berikut storyboard dari media pembelajaran gamifikasi dengan penggunaan platform Quizizz, sebagai berikut:

Tabel 4. Storyboard Media Pembelajaran Gamifikasi

Bagian	Keterangan
Pembuatan quiz	



Dashboard

Penerapan media

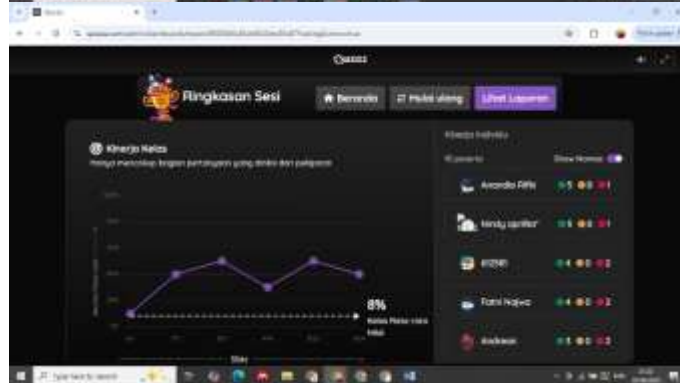
Klasmen
Skor



Tampilan
the Winner



Rekap Skor
Akhir



3. Develop

Dalam pengembangan media pembelajaran gamifikasi, dirancang agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sebelum diimplementasikan media di validasi yang dilakukan oleh guru akidah akhlak yaitu Muhammad Basri, S. Pd. Adapun hasil validasinya sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli

No	Aspek ARCS	Indikator	Pernyataan/Butir Penilaian	Skor
1.	Attention	Menarik perhatian	Pernyataan dalam media dapat menarik perhatian peserta didik	4
		Variasi penyajian	Bahasa yang digunakan komunikatif dan tidak monoton	3

2.	Relevance	Keterkaitan dengan pengalaman peserta didik	Pernyataan sesuai dengan konteks kehidupan dan pengalaman peserta didik	4
		Hubungan dengan tujuan belajar	Pernyataan menunjukkan hubungan yang jelas dengan pembelajaran Akidah Akhlak	3
3.	Confidence	Kejelasan pernyataan	Pernyataan mudah dipahami dan tidak membingungkan	2
		Menumbuhkan keyakinan diri	Pernyataan mencerminkan aspek keyakinan peserta didik terhadap kemampuannya	4
4.	Satisfaction	Kesenangan/kepuasan belajar	Pernyataan mencerminkan perasaan puas setelah belajar	3
		Penguatan positif	Pernyataan menggambarkan adanya penghargaan atau umpan balik positif	4

Adapun beberapa revisi yang diberikan yaitu:

- Perbaiki Bahasa: Gunakan bahasa yang lebih variatif, hidup, dan sesuai dengan karakter peserta didik MTs.
- Revisi soal-soal yang ambigu dan susun kalimat secara singkat dan lugas.
- Cantumkan tujuan pembelajaran secara eksplisit di awal dan akhir kuis.
- Tambahkan *feedback* berupa penjelasan atau komentar setelah setiap soal agar lebih edukatif.
- Gunakan gambar atau audio yang sesuai dengan materi akidah akhlak untuk memperkuat keterlibatan peserta didik.
- Mengingat sebagian peserta didik masih kesulitan dalam pengoperasian awal, penting untuk menyediakan panduan teknis atau melakukan sesi simulasi sebelum pelaksanaan.

4. *Implementation*

Tahap Implementation merupakan proses penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan ke dalam situasi pembelajaran nyata. Pada tahap ini, media berbasis Quizizz yang telah dirancang dan divalidasi sebelumnya digunakan oleh guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran Akidah Akhlak, khususnya untuk materi yang telah ditentukan dalam kurikulum. Pelaksanaan dilakukan di MTs Mardiyah Islamiyah Panyabungan dengan melibatkan peserta didik kelas VIII sebagai subjek uji coba utama. Media ini diintegrasikan dalam pembelajaran melalui pendekatan mobile learning, di mana peserta didik mengakses kuis menggunakan perangkat smartphone atau laptop masing-masing. Guru bertindak sebagai fasilitator dan pengarah dalam penggunaan media, memastikan bahwa semua peserta didik dapat mengakses dan memahami alur penggunaan Quizizz.

Sebelum pelaksanaan, guru memberikan orientasi awal mengenai teknis penggunaan aplikasi, seperti cara masuk ke kuis, menjawab soal, melihat skor, serta memahami

leaderboard. Hal ini penting mengingat hasil observasi sebelumnya menunjukkan bahwa sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam pengoperasian platform digital. Untuk itu, dilakukan simulasi sebanyak dua kali sebelum pelaksanaan pembelajaran yang sesungguhnya. Saat media digunakan dalam proses pembelajaran, peserta didik menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif. Hal ini terlihat dari partisipasi mereka dalam menjawab soal-soal kuis dan antusiasme mengikuti alur permainan. Leaderboard yang ditampilkan secara real time menjadi pemicu motivasi peserta didik untuk berkompetisi secara sehat. Namun, selama proses implementasi, ditemukan beberapa kendala, antara lain:

- a. Keterbatasan waktu karena peserta didik memerlukan waktu lebih untuk memahami alur teknis aplikasi.
- b. Keterbatasan keterampilan digital, terutama pada peserta didik yang belum terbiasa dengan penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis daring.

Untuk mengatasi kendala tersebut, guru memberikan pendampingan langsung dan instruksi verbal selama pelaksanaan. Selain itu, disediakan waktu tambahan bagi peserta didik yang belum menyelesaikan kuis untuk melanjutkan secara mandiri di luar jam pelajaran. Secara keseluruhan, tahap implementasi menunjukkan bahwa media gamifikasi berbasis Quizizz dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran Akidah Akhlak, asalkan didukung dengan persiapan teknis, pelatihan singkat, dan pendampingan selama proses berlangsung. Dalam mengukur motivasi belajar peserta didik menggunakan indikator motivasi yang telah disediakan untuk diisi oleh masing-masing peserta didik, sebagai berikut:

Tabel 6. Indikator Pengukuran Motivasi Peserta Didik

No.	Indikator	Skor			
1.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran Akidah akhlak dengan kuis seperti Quizizz	1	2	3	4
2.	Media pembelajaran yang digunakan membuat saya lebih fokus belajar	1	2	3	4
3.	Saya merasa pembelajaran kali ini lebih menyenangkan dari biasanya	1	2	3	4
4.	Pembelajaran hari ini sesuai dengan kehidupan sehari-hari saya	1	2	3	4
5.	Saya merasa materi Akidah akhlak menjadi lebih mudah dipahami	1	2	3	4
6.	Saya merasa pelajaran Akidah akhlak penting untuk kehidupan saya	1	2	3	4
7.	Saya percaya diri menjawab soal dalam Quiziz	1	2	3	4
8.	Saya yakin bisa memahami materi Akidah akhlak melalui metode seperti ini	1	2	3	4
9.	Saya merasa puas setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Quizizz	1	2	3	4

10. Saya ingin pembelajaran seperti ini dilakukan lagi di lain waktu	1	2	3	4
--	---	---	---	---

Hasil angket dan observasi menunjukkan bahwa penggunaan media ini mampu meningkatkan motivasi belajar dan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.



Gambar 1. Dokumentasi Penerapan Media Pembelajaran Gamifikasi

5. Evaluation

Selama dan setelah pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan media Quizizz berbasis gamifikasi, ditemukan beberapa temuan penting yang menggambarkan respons dan keterlibatan peserta didik: *Pertama*, beberapa peserta didik mengalami kendala dalam manajemen waktu karena pembelajaran dilaksanakan melalui *mobile learning*. Hal ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran berbasis perangkat pribadi (smartphone) memerlukan perencanaan waktu yang lebih terstruktur agar peserta didik tidak terganggu oleh faktor eksternal seperti keterbatasan kuota, kondisi jaringan, atau waktu akses yang terbagi dengan aktivitas lain di luar sekolah.

4. Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan aplikasi Quizizz akan diuji coba di MTs Mardiyah Islamiyah Panyabungan, yang berlokasi di Kabupaten Mandailing Natal, Sumatera Utara. Uji coba dilakukan dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak pada peserta didik kelas VIII semester ganjil tahun ajaran berjalan. Subjek uji coba terdiri dari peserta didik kelas VIII MTs Mardiyah Islamiyah Panyabungan yang berjumlah 12 peserta didik, dipilih secara purposif karena mereka telah menunjukkan ketertarikan terhadap media digital dan memiliki akses terhadap perangkat pembelajaran daring. Guru mata pelajaran Akidah Akhlak, yaitu MB, S.Pd, yang berperan sebagai mitra dalam pelaksanaan pembelajaran dan sebagai validator ahli praktisi. Berdasarkan hasil penilaian media pembelajaran menggunakan model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) oleh guru.

Media pembelajaran yang dikembangkan mampu menarik perhatian peserta didik dengan baik, terlihat dari skor 4 pada indikator tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa konten atau bentuk penyajian media berhasil membuat peserta didik tertarik untuk

mengikuti pembelajaran. Namun, dalam hal variasi penyajian bahasa, media masih dinilai cukup baik (skor 3), yang berarti masih ada ruang untuk meningkatkan gaya bahasa agar lebih hidup, variatif, dan tidak monoton. Dalam aspek *Relevance*, media sudah sangat relevan dengan pengalaman peserta didik (skor 4), menandakan bahwa konten yang diberikan sesuai dengan kehidupan nyata dan konteks keseharian peserta didik. Namun, pada indikator hubungan dengan tujuan pembelajaran, skornya hanya 3, artinya keterkaitan antara pernyataan dalam media dan kompetensi inti mata pelajaran Akidah Akhlak perlu diperjelas atau ditegaskan kembali.

Aspek *Confidence* menunjukkan hasil yang cukup beragam. Pada indikator kejelasan pernyataan, skor yang diperoleh hanya 2, menandakan bahwa beberapa bagian dari media kemungkinan masih membingungkan atau kurang eksplisit dalam menyampaikan maksudnya. Sebaliknya, media dinilai mampu menumbuhkan keyakinan diri peserta didik (skor 4), yang berarti media memberikan dorongan motivasional yang baik untuk meyakinkan peserta didik bahwa mereka mampu mengikuti dan memahami pembelajaran. Terakhir, pada aspek *Satisfaction*, pernyataan mengenai kesenangan dan kepuasan belajar mendapat skor 3, menunjukkan bahwa peserta didik cukup merasa senang dengan media ini, namun belum sepenuhnya puas. Adapun pada indikator penguatan positif, skor 4 mencerminkan bahwa media telah memberikan bentuk apresiasi atau umpan balik yang mendorong semangat belajar peserta didik, seperti skor, peringkat (leaderboard), atau respons langsung dari aplikasi.

Setelah pelaksanaan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam mata pelajaran Akidah Akhlak, diperoleh data kualitatif dari hasil angket dan observasi. Hasil menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan Quizizz cenderung positif, meskipun terdapat beberapa tantangan pada tahap awal pelaksanaan. Sebagian peserta didik, seperti Zuhailah Ulfa Lubis, pada awalnya menunjukkan minat yang rendah terhadap pembelajaran dengan Quizizz. Ia merasa kurang fokus dan kurang menikmati pembelajaran yang diberikan melalui media ini. Namun demikian, pada indikator lain seperti pemahaman materi, kepercayaan diri dalam menjawab soal, serta kepuasan terhadap metode pembelajaran, ia memberikan respon yang sangat positif. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun daya tarik awal rendah, efektivitas Quizizz dalam membantu memahami materi tetap dirasakan. Berbeda dengan peserta didik lainnya, seperti Dea Trisna Yanti, yang menunjukkan respon sangat antusias dan menyambut positif penggunaan Quizizz sejak awal. Ia merasa lebih fokus, menikmati pembelajaran, serta menganggap metode ini menyenangkan dan relevan dengan kehidupannya. Semua indikator, mulai dari pemahaman hingga keinginan untuk mengulang pembelajaran serupa, dijawab dengan nilai tertinggi.

Dari hasil observasi, ditemukan beberapa kendala teknis, terutama dalam hal penggunaan perangkat dan pengoperasian aplikasi. Beberapa peserta didik kesulitan mengakses dan memahami cara kerja Quizizz pada awal pembelajaran. Selain itu, karena metode yang digunakan berbasis *mobile learning*, keterbatasan waktu dan fasilitas menjadi tantangan tersendiri. Namun, setelah beberapa kali simulasi, peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menggunakan media tersebut secara

mandiri. Secara umum, partisipasi peserta didik sangat aktif selama kegiatan berlangsung. Mereka tampak antusias menjawab soal, memperhatikan leaderboard, dan menunjukkan semangat belajar yang tinggi. Media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Quizizz terbukti mampu memotivasi peserta didik secara afektif dan kognitif, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif. Sedangkan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama dan setelah pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan media Quizizz berbasis gamifikasi, ditemukan beberapa temuan penting yang menggambarkan respons dan keterlibatan peserta didik: *Pertama*, beberapa peserta didik mengalami kendala dalam manajemen waktu karena pembelajaran dilaksanakan melalui *mobile learning*. Hal ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran berbasis perangkat pribadi (smartphone) memerlukan perencanaan waktu yang lebih terstruktur agar peserta didik tidak terganggu oleh faktor eksternal seperti keterbatasan kuota, kondisi jaringan, atau waktu akses yang terbagi dengan aktivitas lain di luar sekolah.

Kedua, pada awal pelaksanaan, sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam mengoperasikan *platform* Quizizz. Hal ini menunjukkan bahwa literasi digital peserta didik masih bervariasi dan membutuhkan pembiasaan serta panduan teknis yang lebih intensif di tahap awal pelaksanaan media. Namun demikian, hasil observasi juga mencatat bahwa setelah beberapa kali simulasi dan pendampingan, sejumlah peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menggunakan media Quizizz. Ini menunjukkan adanya adaptabilitas dan proses belajar teknologi secara alami, yang berkembang seiring meningkatnya frekuensi penggunaan.

Secara umum, peserta didik menunjukkan motivasi belajar yang positif selama proses pembelajaran menggunakan Quizizz. Mereka berpartisipasi secara aktif dalam menjawab soal, mengikuti leaderboard, dan merespons dengan antusias berbagai fitur gamifikasi. Hal ini menjadi indikator bahwa penggunaan media berbasis kuis interaktif dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif peserta didik dalam pembelajaran PAI, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Berdasarkan hasil angket, observasi, dan data kualitatif yang telah dikumpulkan, terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz pada mata pelajaran Akidah Akhlak. *Pertama*, dari sisi teknis, masih terdapat kendala dalam pengoperasian media, terutama bagi peserta didik yang belum terbiasa menggunakan platform digital seperti Quizizz. Selain itu, keterbatasan waktu dalam pembelajaran *mobile learning* serta akses perangkat dan jaringan menjadi hambatan tersendiri bagi sebagian peserta didik. Oleh karena itu, perlu adanya pelatihan singkat atau bimbingan teknis sebelum pembelajaran dimulai, serta penyediaan tutorial yang mudah diakses oleh peserta didik.

Kedua, dari aspek minat dan keterlibatan, tidak semua peserta didik menunjukkan ketertarikan sejak awal. Namun demikian, setelah beberapa kali simulasi dan penerapan, sebagian besar peserta didik mulai merasa lebih termotivasi dan aktif selama kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar, terutama jika disajikan secara menarik dan kontekstual. Untuk itu, pengembangan media ke depan sebaiknya memperhatikan

desain soal yang bervariasi dan bertahap dari tingkat kesulitan rendah ke tinggi, serta mengintegrasikan elemen gamifikasi yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Selanjutnya, penggunaan Quizizz dapat dikembangkan secara lebih luas dengan mengintegrasikannya ke dalam Modul Ajar secara sistematis, serta mencoba platform gamifikasi lain seperti Kahoot, Wordwall, atau Blooket untuk variasi. Di sisi guru, perlu adanya peningkatan kompetensi dalam merancang media pembelajaran digital yang interaktif dan edukatif melalui pelatihan atau workshop. Guru juga dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembuatan soal sebagai bagian dari pembelajaran aktif. Selain itu, dukungan sekolah berupa sarana prasarana seperti akses internet, perangkat pembelajaran digital, dan ruang belajar yang memadai menjadi kunci keberhasilan pengembangan media pembelajaran digital ini.

Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis Quizizz terbukti mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Namun, perbaikan teknis, pedagogis, serta dukungan infrastruktur tetap diperlukan untuk memaksimalkan efektivitasnya dalam proses pembelajaran. Dengan pengembangan yang berkelanjutan dan partisipasi aktif dari seluruh pihak, media ini sangat potensial untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran yang lebih modern dan menyenangkan.

5. Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan aplikasi Quizizz, dapat disimpulkan bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Mardiyah Islamiyah Panyabungan. Hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merespons positif terhadap penggunaan Quizizz. Mereka merasa lebih termotivasi, fokus, percaya diri, dan puas dengan proses pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa peserta didik yang kurang tertarik di awal, mereka kemudian menunjukkan peningkatan antusiasme dan keterlibatan setelah beberapa kali simulasi. Hasil observasi juga memperkuat bahwa peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur seperti leaderboard, skor langsung, dan suasana kuis interaktif menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Sementara itu, guru juga menilai media ini dapat membantu menjelaskan materi yang bersifat abstrak dan mendorong partisipasi peserta didik yang sebelumnya pasif. Namun, kendala teknis seperti kesulitan mengoperasikan aplikasi dan keterbatasan waktu saat mobile learning masih ditemukan. Selain itu, dari hasil validasi media, beberapa aspek seperti kejelasan bahasa dan penyajian soal masih perlu disempurnakan agar lebih mudah dipahami dan lebih variatif.

6. Referensi

- Ahmad. (2022). *Media Pembelajaran*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Azhar, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Benny, A. P. (2018). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Daryanto. (2018). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ekalias. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 242–248.
- Fadhillah, M. A. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong*. 1–122.
- Hafid, H. A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Jurnal Sulesana*, 6(2).
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3(February), 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Azwar, R., Masdiana, & Indra, P. I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Istarani. (2015). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Media Persada.
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah*, 5(1), 19–26.
- Nurfadillah, septi. (2021). *Media Pembelajaran*. CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Panglipur, I. R., Hidayanti, D. M., & Isnaini, F. (2024). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Kegiatan Cerdas Cerman Pada Siswa SMP Al Furqon Jember. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, 2(1), 198–207.
- Pribadi, B. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Kencana.
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4(3), 60–66. <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1161>
- Rahmawati, F. P. I., Afiani, K. D. A., & Faradita, M. N. (2021). Aplikasi Quizizz Menumbuhkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 2 SD Muhammadiyah 18 Surabaya di Era Pandemi Covid-19. *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 6, 1–9. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v6i1.136>
- Ramdhani, D. N., Khansa, S. D., & Prihantini. (2023). Penggunaan Media Quizizz Untuk Mengetahui Peningkatan Pemahaman Materi Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Guruku: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(1), 17–22. <https://doi.org/10.59061/guruku.v2i1.548>
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77.
- Sepling. (2023). Strategi Pembelajaran PAI dalam Membentuk Pola Pikir Digital, Computational Thinking, Berbasis Teknologi Informasi Pada Pembelajaran PAI. *Pekerti: Journal Pendidikan Islam dan Budi Pekerti*, 6(1), 13–25.
- Solikhah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*.

Alfabeta.

- Suhartini, N. (2022). Penerapan Media Interaktif Quizizz Sebagai Sarana Evaluasi Belajar Siswa Berbasis Daring Di Kelas III A SDN Sidokumpul Kecamatan Sidoarjo. *Jurnal Hikmah : Jurnal Pendidikan Islam*, 11, 187–202.
- Switri, E. (2019). *Teknologi dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*. Penerbit Qiara Media.
- Wihartanti, L. V., Prasetya Wibawa, R., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). Penggunaan Aplikasi Quizizz Berbasis Smarthphone Dalam Membangunkemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran 2019*, 362–368.
- Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 915–921. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>
- Zanah, Y. H., Herlambang, A. D., & Hariyanti, U. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di SMK Negeri 3 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 1(1), 1–9.