

IMPLEMENTASI GAME EDUKATIF BERBASIS QUIZZZ UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK

Muhammad Hasani Zuhri¹, Suadi²

¹ Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama dan Peradaban Islam, Universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan, Indonesia

² Universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan, Indonesia

Email : hasanizr7@gmail.com¹, suadi@unupasuruan.ac.id²

E-Issn: 3063-8313

Received: Juli 2026

Accepted: Juli 2026

Published: Juli 2026

Abstract:

This study aims to describe the implementation of Quizizz-based educational games in Akidah Akhlak learning, analyze students' learning interest after the application of Quizizz media, and identify the supporting and inhibiting factors. This research uses a qualitative approach with a descriptive type. The research location is at MA YTI Nguling, Pasuruan, involving the Akidah Akhlak teacher and 11th-grade students (14 students). Data collection techniques include participant observation, in-depth interviews, and documentation study. Data analysis was performed through data reduction, data display, and conclusion drawing/verification. The validity of the data was ensured through prolonged engagement, source and method triangulation, and member checking. The findings reveal that: (1) The implementation of Quizizz was carried out through three stages: planning, execution, and evaluation; (2) Students' learning interest significantly increased across all four indicators: feelings of enjoyment, attention and concentration, activeness and engagement, and interest in continuous learning; (3) Supporting factors include device availability, student enthusiasm, teacher support, and Quizizz features; while inhibiting factors include device limitations, signal interference, and initial student distraction. This research contributes to the modification of digital media implementation theory and formulates the principle of "Meaningful Digital Wasilah" in an Islamic perspective.

Keywords: Implementation, Quizizz, Educational Game, Learning Interest, Akidah Akhlak.

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi game edukatif berbasis Quizizz dalam pembelajaran Akidah Akhlak, menganalisis minat belajar siswa setelah diterapkannya media Quizizz, dan mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambatnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Lokasi penelitian di MA YTI Nguling, Pasuruan, dengan subjek penelitian guru Akidah Akhlak dan siswa kelas XI yang berjumlah 14 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi partisipan, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pengecekan keabsahan data menggunakan perpanjangan kehadiran, triangulasi sumber dan metode, serta member checking. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Implementasi Quizizz dilaksanakan melalui tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi; (2) Minat belajar siswa meningkat secara signifikan pada keempat indikatornya, yaitu perasaan senang, perhatian dan konsentrasi, keaktifan dan keterlibatan, serta ketertarikan belajar berkelanjutan; (3) Faktor pendukung meliputi ketersediaan perangkat, antusiasme siswa, dukungan guru, dan fitur Quizizz; sedangkan faktor penghambat meliputi keterbatasan perangkat, gangguan sinyal, dan distraksi awal siswa. Penelitian ini berkontribusi pada modifikasi teori implementasi media digital dan menghasilkan



prinsip "Wasilah Digital yang Bermakna" dalam perspektif Islam.

Kata Kunci: Implementasi, Quizizz, Game Edukatif, Minat Belajar, Akidah Akhlak.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam pola interaksi, komunikasi, dan cara belajar peserta didik, termasuk di lingkungan Madrasah Aliyah. Di tengah arus digitalisasi ini, mata pelajaran Akidah Akhlak memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai keimanan dan pembentukan karakter islami sebagai pondasi moral siswa. Tantangan yang muncul adalah bagaimana nilai-nilai tersebut dapat disampaikan secara kontekstual dan relevan dengan dunia digital yang akrab dengan kehidupan siswa. Pendidikan Akidah Akhlak tidak lagi cukup disampaikan secara konvensional, tetapi memerlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menjembatani nilai normatif dengan realitas sosial peserta didik (Ilham et al., 2025). Kondisi ini menuntut guru untuk beradaptasi dengan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan partisipatif. Transformasi pembelajaran berbasis digital menjadi kebutuhan mendesak agar internalisasi nilai Akidah Akhlak tetap efektif di era modern.

Fenomena kejenuhan belajar menjadi salah satu persoalan nyata yang dihadapi guru Akidah Akhlak di tingkat Madrasah Aliyah. Siswa cenderung kurang antusias ketika pembelajaran didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks, sementara di sisi lain mereka sangat responsif terhadap konten digital yang bersifat visual, interaktif, dan kompetitif. Ketidaksiuaian antara gaya belajar siswa dan strategi pembelajaran guru dapat berdampak pada menurunnya minat belajar serta partisipasi aktif siswa di kelas (Rulismi et al., 2024). Kondisi ini tidak hanya memengaruhi pencapaian kognitif, tetapi juga berpotensi melemahkan proses internalisasi nilai-nilai akhlak. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengurangi kejenuhan dan meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional maupun sosial. Media pembelajaran berbasis game edukatif dinilai mampu menjawab tantangan tersebut.

Salah satu media pembelajaran digital yang berkembang pesat dan banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah Quizizz. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur interaktif seperti avatar, papan skor, musik, dan umpan balik instan yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak, Quizizz berpotensi tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mendorong keaktifan dan minat belajar siswa. Unsur gamifikasi yang terdapat dalam Quizizz mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk terlibat dalam proses belajar (Firdaus et al., 2022). Selain itu, Quizizz memungkinkan guru untuk memantau pemahaman siswa secara real time. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berdampak positif terhadap motivasi dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Meskipun berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji efektivitas

Quizizz dalam meningkatkan motivasi atau minat belajar, sebagian besar studi tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dan berfokus pada hasil (outcome) proses implementasi (Firdaus et al., 2022; Rulismi et al., 2024; Setiaji et al., 2025). Masih terbatas penelitian yang menggali secara mendalam pengalaman siswa dan guru dalam mengimplementasikan Quizizz, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah. Padahal, pendekatan kualitatif penting untuk memahami konteks sosial dan dinamika kelas yang tidak dapat diukur secara numerik. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan (novelty) melalui pendekatan kualitatif deskriptif yang mengeksplorasi secara holistik proses implementasi Quizizz, dinamika kelas dan respons siswa, serta faktor pendukung dan penghambat penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Akidah Akhlak yang belum banyak dilakukan oleh penelitian-penelitian sebelumnya. Dengan demikian, penelitian kualitatif dapat memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai praktik pembelajaran di lapangan (Setiaji et al., 2025).

Berdasarkan observasi awal di MA YTI Nguling, diketahui bahwa guru telah berupaya menggunakan variasi media pembelajaran, namun pemanfaatan media digital interaktif masih belum optimal dan belum terintegrasi secara sistematis. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambatnya. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian tentang pembelajaran Akidah Akhlak berbasis digital dan gamifikasi. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dan lembaga pendidikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan karakteristik siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif (Moleong, 2017). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena implementasi media Quizizz dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak di MA YTI Nguling. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali pengalaman, persepsi, dan makna yang dibangun oleh subjek penelitian (guru dan siswa) secara holistik, serta mengungkap dinamika sosial yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di MA YTI Nguling, sebuah Madrasah Aliyah yang berlokasi di Kecamatan Nguling, Kabupaten Pasuruan, Jawa Timur. Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada beberapa pertimbangan yang relevan dengan fokus dan tujuan penelitian, antara lain: (1) relevansi konteks pembelajaran, di mana MA YTI Nguling merupakan lembaga pendidikan Islam yang mengajarkan mata pelajaran Akidah Akhlak sebagai bagian inti dari kurikulumnya; (2) kebutuhan inovasi pembelajaran, berdasarkan observasi awal diketahui bahwa pemanfaatan media digital interaktif seperti Quizizz belum optimal dan terintegrasi secara sistematis; (3)

akses dan izin penelitian, lokasi penelitian relatif terjangkau dan memungkinkan peneliti untuk melakukan pengamatan secara intensif; serta (4) ciri khas madrasah yang mewakili gambaran umum madrasah aliyah di daerah dengan dinamika sosial-keagamaan yang kental.

Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama sekaligus pengumpul data. Kehadiran peneliti di lapangan bersifat mutlak dan diperlukan untuk memperoleh data yang mendalam, kontekstual, dan autentik. Peneliti dalam penelitian ini mengambil peran sebagai pengamat partisipan (*participant observer*). Dalam peran ini, peneliti terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang diamati, namun tidak sepenuhnya menjadi bagian dari subjek penelitian.

Sumber data primer dalam penelitian ini meliputi: (1) guru Akidah Akhlak, Ibu Wardah Ayu Arifah, S.Pd.I, sebagai pelaksana utama implementasi media Quizizz di kelas XI MA YTI Nguling; (2) siswa kelas XI MA YTI Nguling yang berjumlah 14 orang, terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan, dengan tiga siswa dipilih secara purposif sebagai informan berdasarkan tingkat partisipasi yang bervariasi (tinggi, sedang, rendah); dan (3) aktivitas pembelajaran berupa interaksi guru-siswa, dinamika kelas, partisipasi siswa, dan penggunaan teknis media Quizizz. Sumber data sekunder meliputi dokumen akademik (materi ajar, soal kuis Quizizz, hasil pekerjaan siswa) dan arsip madrasah (profil MA YTI Nguling, kurikulum).

Teknik pengumpulan data menggunakan tiga teknik utama: (1) observasi partisipan yang dilakukan selama dua kali pertemuan pembelajaran Akidah Akhlak (satu kali observasi pra-implementasi dan satu kali observasi implementasi Quizizz); (2) wawancara mendalam dengan pedoman semi-terstruktur yang dilakukan dengan guru Akidah Akhlak dan tiga siswa terpilih; dan (3) studi dokumentasi yang mengumpulkan dokumen akademik, dokumen institusi, dan dokumen digital (*screenshot dashboard Quizizz, log aktivitas*).

Analisis data mengikuti model interaktif Miles dan Huberman (1994) yang terdiri dari tiga langkah utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Pengecekan keabsahan data dilakukan melalui: (1) perpanjangan kehadiran di lapangan, (2) observasi mendalam, (3) triangulasi sumber, metode, dan waktu, (4) pengecekan anggota (*member checking*), (5) penggunaan bahan referensi, dan (6) pelacakan audit (*audit trail*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Game Edukatif Berbasis Quizizz dalam Pembelajaran Akidah Akhlak

Temuan penelitian menunjukkan bahwa implementasi Quizizz di MA YTI Nguling dilaksanakan melalui tiga tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyusun soal-soal kuis yang disesuaikan dengan materi "Kolaboratif, Fastabiqul Khairat, Optimis dan Dinamis" serta kompetensi dasar yang hendak dicapai. Guru membuat 15 soal pilihan ganda dengan durasi waktu 45 detik per soal. Tahap persiapan ini sangat krusial karena menunjukkan bahwa implementasi Quizizz tidak

dilakukan secara asal, tetapi terintegrasi dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang jelas.

Pada tahap pelaksanaan, guru membagikan kode game yang ditampilkan melalui layar laptop. Siswa memasukkan kode tersebut ke aplikasi Quizizz di ponsel mereka. Dari 14 siswa, 11 berhasil terhubung, sementara tiga siswa terkendala sinyal dan akhirnya bergabung dengan teman sebangkunya. Guru kemudian memulai kuis dengan 15 soal pilihan ganda, waktu setiap soal 45 detik. Selama kuis berlangsung, suasana kelas menjadi sangat berbeda dari observasi pra-implementasi. Siswa yang sebelumnya pasif kini fokus pada layar ponsel mereka. Papan peringkat yang muncul di layar laptop memicu semangat kompetitif sehat di antara siswa. Guru berjalan di antara bangku, sesekali memberikan motivasi dan memastikan semua siswa mengikuti jalannya kuis. Setelah kuis selesai, guru membahas beberapa soal yang paling banyak salah dan memberikan penguatan materi.

Pada tahap evaluasi, guru menganalisis hasil kuis yang tersedia secara otomatis melalui dashboard Quizizz. Rata-rata nilai kelas mencapai 83 dari skala 100, dan seluruh 14 siswa yang mengerjakan berhasil menyelesaikan kuis tepat waktu. Guru mencatat bahwa beberapa siswa yang biasanya nilainya di bawah KKM, kini dapat mencapai di atas 75. Laporan otomatis dari Quizizz memungkinkan guru untuk mengidentifikasi dengan cepat materi mana yang masih sulit dipahami siswa dan memberikan penguatan yang tepat sasaran.

Temuan ini sejalan dengan konsep implementasi dalam pendidikan yang dikemukakan oleh Mulyasa (2017) bahwa implementasi adalah kegiatan penerapan rencana pembelajaran yang telah disusun secara sistematis dalam situasi nyata pembelajaran. Implementasi Quizizz tidak hanya sekadar menggunakan aplikasi secara teknis, tetapi mencakup aktivitas pengorganisasian, pengelolaan, dan evaluasi pembelajaran sebagaimana ditegaskan oleh Wahab (2016). Lebih lanjut, temuan ini memperkuat karakteristik media digital yang dikemukakan oleh Munir (2017), yaitu interaktif, fleksibel, dan menarik. Interaktivitas Quizizz terlihat dari keterlibatan langsung siswa dalam menjawab soal dan umpan balik instan yang diberikan sistem. Fleksibilitasnya terlihat dari kemungkinan penggunaan baik secara live di kelas maupun sebagai penugasan mandiri. Daya tariknya terlihat dari antusiasme siswa yang sebelumnya pasif menjadi aktif dan fokus selama sesi kuis berlangsung.

Minat Belajar Siswa Setelah Diterapkannya Media Quizizz

Temuan penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada keempat indikator minat belajar siswa setelah implementasi Quizizz. Pertama, perasaan senang terhadap pelajaran meningkat drastis, ditandai dengan ekspresi kegembiraan, pertanyaan antusias tentang kuis, dan ketidakhadiran siswa yang mengantuk atau bosan selama pembelajaran. Siswa menunjukkan rasa ingin tahu secara spontan, bertanya "Kuis hari ini tentang apa, Bu?" dan "Soalnya susah atau mudah?". Keingintahuan ini menjadi motor penggerak yang mendorong siswa untuk terlibat secara sukarela dalam proses pembelajaran, tanpa perlu dipaksa atau diingatkan oleh guru.

Kedua, perhatian dan konsentrasi meningkat dari hanya sekitar 30% siswa yang memperhatikan pada pra-implementasi menjadi hampir 100% fokus selama sesi kuis berlangsung. Selama sesi kuis, hampir seluruh siswa fokus pada layar ponsel mereka. Mereka tidak terdistraksi oleh kegiatan lain seperti bermain game atau media sosial, yang biasanya menjadi godaan utama saat siswa menggunakan smartphone. Ketidakhadiran gangguan ini mencerminkan terciptanya self-regulated learning, di mana siswa secara intrinsik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran tanpa perlu pengawasan eksternal yang ketat. Secara teoretis, peningkatan perhatian ini mengonfirmasi pendapat Arsyad (2019) bahwa media pembelajaran yang menarik dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa.

Ketiga, keaktifan dan keterlibatan meningkat, terlihat dari partisipasi aktif dalam menjawab soal, mengangkat tangan untuk meminta penjelasan, serta berdiskusi dengan teman tentang jawaban. Setelah kuis selesai, beberapa siswa mengangkat tangan untuk meminta penjelasan tentang soal yang salah. Fenomena ini menunjukkan adanya kesadaran metakognitif di mana siswa tidak hanya menerima hasil, tetapi juga berusaha memahami mengapa mereka salah. Ini sangat berbeda dengan kondisi pra-implementasi di mana hanya 2-3 siswa yang berani bertanya.

Keempat, ketertarikan untuk belajar berkelanjutan terbukti dari 9 dari 14 siswa (64,2%) yang mengakses kembali kuis di luar jam pelajaran. Berdasarkan pantauan melalui dashboard guru, siswa-siswa tersebut secara mandiri mengakses kuis setelah jam sekolah. Beberapa siswa bahkan mengulang kuis untuk memperbaiki skor mereka. Perilaku ini mengindikasikan adanya orientasi tujuan penguasaan di mana siswa tidak hanya puas dengan nilai yang didapat, tetapi memiliki dorongan untuk meningkatkan pemahaman dan performa mereka. Ini adalah indikasi kuat bahwa siswa telah menginternalisasi nilai fastabiqul khairat (berlomba dalam kebaikan) yang menjadi inti materi pembelajaran.

Temuan ini secara kuat mengonfirmasi teori minat belajar yang dikemukakan oleh Slameto (2015), bahwa minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Dalam konteks ini, Quizizz berhasil menciptakan rasa suka dan ketertarikan pada pembelajaran Akidah Akhlak tanpa paksaan, bahkan siswa dengan sukarela mengulang kuis di rumah. Temuan ini juga sejalan dengan pendapat Djamarah (2018) bahwa minat belajar adalah kecenderungan yang menetap pada diri seseorang untuk merasa tertarik dan senang terhadap suatu mata pelajaran sehingga timbul keinginan untuk mempelajarinya secara berkesinambungan.

Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Quizizz

Penelitian ini mengidentifikasi lima faktor pendukung utama implementasi Quizizz: (a) ketersediaan perangkat (14 siswa memiliki smartphone pribadi), (b) koneksi internet yang cukup stabil di area kelas XI, (c) antusiasme dan rasa ingin tahu siswa yang tinggi, (d) dukungan dan kreativitas guru dalam menyusun soal-soal berkualitas, serta (e) fitur-fitur Quizizz

(tampilan visual, musik, leaderboard) yang mampu meningkatkan engagement siswa.

Faktor pendukung yang paling signifikan adalah kreativitas guru. Hal ini sejalan dengan penegasan bahwa kreativitas guru sangat menentukan keberhasilan penggunaan Quizizz. Guru dituntut untuk mampu mengemas materi Akidah Akhlak dalam bentuk soal yang menarik, variatif, dan bermakna. Pernyataan guru merefleksikan hal ini: "Persiapannya cukup sederhana sebenarnya. Saya hanya perlu membuat akun guru di Quizizz, lalu membuat soal-soal. Yang agak memakan waktu adalah menyusun soal yang sesuai dengan materi. Saya buat satu set kuis untuk satu pertemuan. Setelah itu tinggal share kode game. Jadi tidak terlalu ribet."

Penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa faktor penghambat: (a) keterbatasan perangkat (2 siswa tidak membawa smartphone, harus berbagi dengan teman), (b) gangguan sinyal di beberapa sudut kelas, (c) distraksi awal di mana beberapa siswa sempat membuka aplikasi lain saat menunggu kode game, dan (d) keterbatasan waktu guru dalam membuat soal berkualitas yang mengaitkan materi nilai dengan soal-soal pemahaman, bukan sekadar hafalan. Salah satu siswa mengungkapkan: "Kendalanya kalau kita lupa bawa HP, terus harus nebang. Atau kalau sinyal hilang, jadi panik takut ketinggalan."

Temuan ini mengonfirmasi keterbatasan media digital yang telah diuraikan, yaitu ketergantungan pada perangkat dan jaringan internet, membutuhkan kemampuan literasi digital, serta berpotensi menimbulkan distraksi jika tidak dikontrol (Salsabila et al., 2020). Keterbatasan ini tidak mengurangi nilai efektivitas Quizizz, tetapi menjadi catatan penting bagi guru dan sekolah untuk melakukan antisipasi. Faktor penghambat yang paling krusial adalah keterbatasan waktu guru dalam membuat soal yang berkualitas. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi Quizizz yang efektif membutuhkan investasi waktu yang tidak sedikit dari guru, terutama untuk mata pelajaran Akidah Akhlak yang menekankan pada internalisasi nilai, bukan sekadar transfer pengetahuan.

Temuan tentang faktor pendukung dan penghambat ini memberikan kontribusi bagi pengembangan teori implementasi media digital dalam pembelajaran PAI. Penelitian-penelitian sebelumnya lebih fokus pada efektivitas atau pengaruh Quizizz terhadap minat/motivasi belajar, tetapi belum banyak mengidentifikasi secara mendalam faktor-faktor kontekstual yang memengaruhi keberhasilan implementasi. Penelitian ini melengkapi celah tersebut dengan menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi Quizizz tidak hanya ditentukan oleh kualitas teknis aplikasi itu sendiri, tetapi juga oleh kesiapan infrastruktur (perangkat, jaringan), kesiapan sumber daya manusia (kreativitas guru, literasi digital siswa), serta kemampuan adaptasi dan problem-solving di lapangan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai implementasi Game Edukatif berbasis Quizizz untuk meningkatkan minat belajar siswa pada

mata pelajaran Akidah Akhlak di MA YTI Nguling, dapat disimpulkan tiga hal utama sebagai berikut.

Pertama, implementasi Quizizz dalam pembelajaran Akidah Akhlak dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyusun soal-soal kuis yang disesuaikan dengan materi "Kolaboratif, Fastabiqul Khairat, Optimis dan Dinamis" serta kompetensi dasar yang hendak dicapai. Pada tahap pelaksanaan, guru membagikan kode game, siswa mengakses Quizizz melalui smartphone masing-masing, dan kuis berlangsung secara interaktif dengan unsur kompetisi dan umpan balik langsung. Pada tahap evaluasi, guru menganalisis hasil kuis yang tersedia secara otomatis melalui dashboard Quizizz. Implementasi ini berhasil mengubah suasana pembelajaran dari yang semula didominasi metode ceramah menjadi lebih interaktif, partisipatif, dan menyenangkan.

Kedua, minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak setelah diterapkannya media Quizizz menunjukkan peningkatan pada keempat indikator minat belajar. Perasaan senang terhadap pelajaran meningkat, ditandai dengan antusiasme siswa dan tidak adanya siswa yang mengantuk atau bosan selama pembelajaran. Perhatian dan konsentrasi siswa meningkat dari hanya sekitar tiga puluh persen siswa yang memperhatikan pada pra-implementasi menjadi hampir seratus persen siswa yang fokus selama sesi kuis berlangsung. Keaktifan dan keterlibatan siswa juga meningkat, terlihat dari partisipasi aktif dalam menjawab soal, mengangkat tangan untuk meminta penjelasan, serta berdiskusi dengan teman tentang jawaban yang benar. Selain itu, ketertarikan untuk belajar berkelanjutan terbukti dari sembilan dari empat belas siswa atau sekitar enam puluh empat koma dua persen yang mengakses kembali kuis secara mandiri di luar jam pelajaran.

Ketiga, faktor pendukung implementasi Quizizz meliputi ketersediaan perangkat (smartphone) pada sebagian besar siswa, koneksi internet yang cukup stabil di area kelas, antusiasme dan rasa ingin tahu siswa yang tinggi, dukungan dan kreativitas guru dalam menyusun soal yang berkualitas, serta fitur-fitur Quizizz (tampilan visual, musik, leaderboard) yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Faktor penghambat meliputi keterbatasan perangkat (beberapa siswa tidak membawa smartphone), gangguan sinyal di beberapa sudut kelas, distraksi awal siswa yang membuka aplikasi lain, serta keterbatasan waktu guru dalam membuat soal yang tidak hanya menguji hafalan tetapi juga pemahaman nilai-nilai akhlak.

Secara praktis, penelitian ini memberikan rekomendasi bagi guru untuk terus mengintegrasikan Quizizz secara berkala dan mengembangkan kreativitas dalam menyusun soal-soal yang memicu refleksi nilai. Bagi kepala madrasah, disarankan untuk mengoptimalkan dukungan infrastruktur teknologi dan menyediakan perangkat cadangan. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan durasi implementasi yang lebih panjang dan memperluas lokasi penelitian ke madrasah lain dengan karakteristik yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Djamarah, S. B. (2018). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Firdaus, A. A., Tabroni, I., & Megawati, I. (2022). Implementation of Quizizz Educational Game Media in Increasing Students' Learning Motivation During the Covid-19 Pandemic in Islamic Religious Education Learning. *Journal of Social Transformation and Regional Development*, *4*(2), 59–64. <https://doi.org/10.30880/jstard.2022.04.02.007>
- Ilham Abdillah, M., Hunaida, W. L., & Muqit, A. (2025). Digitalization of Islamic Education Learning through Interactive Educational Games. *Edudeena : Journal of Islamic Religious Education*, *9*(1), 67–76. <https://doi.org/10.30762/edudeena.v9i1.4230>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revi). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2017). *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Rulismi, D., Sahil, A., & Dali, Z. (2024). Effectiveness of the Use of Quizizz Media on Students' Learning Interest. *Futurity Education*, *4*, 245–262. <https://doi.org/10.57125/fed.2024.06.25.13>
- Salsabila, U. H., et al. (2020). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan*.
- Setiaji, H., Yansyah, D., Wahyuningrum, C., & Marliani, F. (2025). Quizizz Learning Media and Students' Learning Interests: An Empirical Study on the Learning of Aqidah and Akhlak. *Al-Manarah Journal*, *1*, 168–174.
- Slameto. (2015). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wahab, S. A. (2016). *Analisis Kebijakan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Enhance Students' Engagement in Learning. *Journal of Educational Technology*.