



PEMANFAATAN GAMIFICATION QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Savira Rahmania¹, Irma Soraya², Asep Saepul Hamdani³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Email: 02040822054@student.uinsby.ac.id

ABSTRAK

Aplikasi teknologi pendidikan sangat relevan bagi pengelolaan pendidikan dan kegiatan belajar mengajar pada khususnya. penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran, menjadi lebih mudah, menyenangkan, dan menarik. Penerapan gamifikasi pada konten pembelajaran dilakukan untuk memotivasi siswa meningkatkan pencapaiannya terhadap konten yang dipelajari. Pendidikan Agama Islam dalam pelaksanaannya masih menunjukkan berbagai permasalahan yang kurang menyenangkan. Dalam meningkatkan minat belajar siswa pemilihan menggunakan model pembelajaran yang tepat serta penggunaan media pembelajaran yang menarik. Salah satu penggunaan teknologi dalam pembelajaran menggunakan kuis interaktif di kelas menggunakan sebuah aplikasi interaktif yaitu Quizizz. Artikel ini bertujuan untuk mengulas pemanfaatan gamification quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Penelitian ini menggunakan penelitian *library research*. Hasil dari penelitian berupa Implementasi gamifikasi dengan menggunakan Quizizz memerlukan pendekatan yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan melibatkan siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dalam memahami konsep-konsep. Pemanfaatan gamifikasi dengan menggunakan Quizizz dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efektif.

Kata kunci : Gamification quizizz, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam.

ABSTRACT

The application of educational technology is very relevant for the management of education and teaching and learning activities in particular. the use of interactive learning media can increase the effectiveness of learning, making it easier, fun, and interesting. The application of gamification to learning content is carried out to motivate students to increase their achievement of the content being studied. Islamic Religious Education in its implementation still shows various unpleasant problems. In increasing students' interest in learning, choosing the right learning model and using interesting learning media. One of the uses of technology in learning is using interactive quizzes in class using an interactive application, namely Quizizz. This article aims to review the use of Quizizz gamification on student learning motivation in Islamic religious education subjects. This study uses researchlibrary research. The results of the research in the form of gamification implementation using Quizizz require a creative and innovative approach in learning Islamic Religious Education. By involving students through fun and



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 11. No. 02. Agustus, 2023, Hal: 114-133

interactive learning, it is expected to increase learning motivation in understanding concepts. Using gamification using Quizizz can make learning more interesting, interactive and effective.

Keywords: *gamification quizizz, learning motivation, islamic religious education*

PENDAHULUAN

Pada abad ke-21, kemajuan di bidang teknologi semakin berkembang pesat. Pengaruh dari berkembangnya teknologi. Media pembelajaran online ini bersifat mandiri dan membiarkan penggunaannya untuk mempengaruhi atau mengubah sumber yang diakses dapat memberikan kemudahan dalam menyampaikan informasi, mengupdate informasi, memberikan lebih banyak pengalaman dalam belajar. Teknologi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan, yang terjadi di dunia pendidikan. Oleh karena itu, sudah selayaknya pendidikan sendiri juga memanfaatkan teknologi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Teknologi pendidikan adalah suatu penerapan teknologi yang mendukung kegiatan pendidikan atau pengajaran sebagai alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar manusia. Aplikasi teknologi pendidikan sangat relevan bagi pengelolaan pendidikan pada umumnya dan kegiatan belajar mengajar pada khususnya.¹ Pada penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran, menjadi lebih mudah, menyenangkan, dan menarik bagi siswa, didukung dengan data dan pendekatan pembelajaran yang diharapkan secara teoritis dan praktis. Pendidikan yang baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas baik bagi diri sendiri, bangsa, dan negara sehingga mampu bersaing dan berkompetensi dengan negara lain. Pendidikan telah mengalami perkembangan di segala bidang dalam usaha meningkatkan sumber daya manusia.² Konsep *gamification* pada aplikasi e-learning yang telah ada dan membuktikan bahwa penerapan konsep *gamification* dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, lebih memotivasi, dan meningkatkan keterlibatan (*user engagement*) dalam proses belajar dibandingkan yang tidak menerapkan *gamification*.³ Penerapan gamifikasi pada

¹ Syifa Agestrisna Nuramanah, Cecep Darul Iwan, and Selamat Selamat, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam* 17, no. 1 (2020): 117, <https://doi.org/10.36667/bestari.v17i1.474>.

² Firta Ayu Wahyuni, Maharani Oktavia, And Ali Fakhruddin, "Efektivitas Metode Imod Dalam Membaca Puisi," *Journal On Teacher Education* 4, No. 2 (2022): 724–30.

³ Parel Wellman Hutahaean, *Penerapan Konsep Gamification Pada E-Learning* (Malang: AhlimediaPress, 2021), <https://Books.Google.Co.Id/Books?HI=Id&Lr=&Id=Famqeaqaqbj&Oi=F>



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 11. No. 02. Agustus, 2023, Hal: 114-134

konten pembelajaran dilakukan untuk memotivasi siswa meningkatkan pencapaiannya terhadap konten yang dipelajari.⁴ Komponen penting dari gamifikasi adalah bagaimana mempromosikan permainan berpikir, mengubah dari suatu kegiatan sehari-hari menjadi kesempatan untuk belajar dan berkembang.⁵

Gamifikasi adalah penggunaan permainan, pendekatan dan elemen-elemen permainan kedalam konteks yang berbeda dari permainan. Dalam arti lain, gamifikasi adalah integrasi dari elmen-elemen dan pemikiran dalam game pada aktivitas yang bukan game. Gamifikasi adalah alat yang ampuh untuk memberikan pendidikan dan pelatihan di perusahaan. Pertimbangan dari permainan dalam konteks pendidikan seperti : pemain, kegiatan berpikir, tantangan abstrak, aturan, interaktivitas, umpan balik, hasil yang diukur dan semua reaksi emosional yang terdapat dalam satu struktur.⁶

Gamification adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen didalam game atau video game dengan tujuan memotivasi para siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan *enjoy* terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini dapat digunakan untuk hal-hal yang menarik minat siswa dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran. Aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran Gamifikasi yaitu aplikasi Quizizz.⁷

Maka disimpulkan gamifikasi adalah penerapan teknik dan strategi dari suatu permainan ke dalam konteks nonpermainan yang bertujuan untuk menyelesaikan sebuah masalah. Tujuannya untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan prestasi pengguna. Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran akan meningkatkan motivasi dalam belajar baik dalam kondisi formal dan informal.

Penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz berdampak positif bagi guru dan siswa. Guru dimudahkan dengan bantuan penggunaan Quizizz dari banyaknya materi yang sudah ada dalam aplikasi tersebut, dalam menyampaikan materi pembelajaran, mengondisikan siswa dalam kelas, dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Bagi siswa, dalam Quizizz terdapat beberapa fitur yang membuat motivasi siswa menjadi meningkat sehingga dianggap sebagai

nd&Pg=Pp1&Dq=Gamification+Adalah+&Ots=Bfdg0oq26b&Sig=X2xsig-Lyi-Ha3-Zc49f
Tyqw5e&Redir_Esc=Y#V=Onepage&Q=Gamification Adalah&F=False.

⁴ Fitri Marisa Et Al., *Membangun Aplikasi Gamification Untuk Kolaborasi Small Medium Enterprise (Sme)* (Yogyakarta: Deepublish, 2022), 28, <https://www.google.co.id/books/edition/Gamification/Jt-Aeaaaqbj?hl=en&gbpv=1&dq=Gamification+Adalah&pg=Pa25&printsec=frontcover>.

⁵ Fitri Marisa, hal 02

⁶ Noralia Purwa Yunita And Richardus Eko Indrajit, *Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game* (Yogyakarta: Andi, 2022), 01, <https://www.google.co.id/books/edition/Gamification/Jt-Aeaaaqbj?hl=en&gbpv=1&dq=Gamification+Adalah&pg=Pa25&printsec=frontcover>.

⁷ Bermain Game, hal. 584



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 11. No. 02. Agustus, 2023, Hal: 114-133

media pembelajaran yang menarik, karena memberikan suasana baru, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Saat ini, sudah banyak media pembelajaran yang dapat memancing keaktifan siswa selama kelas berlangsung sehingga siswa mampu mencapai aspek atau prestasi belajarnya. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis games kuis, yang dinamakan Quizizz. Games Quizizz sebagai aplikasi pembelajaran berbasis games, menghadirkan kegiatan multi-permainan di dalam ruangan kelas serta menjadikan ruang kelas sebagai latihan interaktif pun menyenangkan, membuat siswa dapat berkompetisi antar siswa lain sehingga memotivasi siswa dalam belajar, agar meningkatkan hasil belajar. Ini membantu siswa untuk meningkatkan apresiasi kuis, upaya belajar, motivasi belajar, keterlibatan kegiatan dan prestasi akademik sehingga siswa dapat mengalami perkembangan kognitifnya dengan baik sesuai dalam penelitian yang dilakukan.⁸

Quizizz merupakan aplikasi berbasis game yang membuat aktivitas kelas dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih interaktif. Untuk menarik perhatian peserta didik pada pelajaran pendidikan Agama Islam agar masuk kelas online atau banyak beraktifitas mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam penulis mencoba menggunakan game quizizz. Menurut Kusuma Quizizz sangat cocok digunakan dalam membangun pembelajaran yang interaktif dan peserta didik dapat mengerjakan tugas (kuis) secara bersamaan dengan teman sekelasnya sehingga langsung dapat diketahui rangking yang didapat dalam menjawab kuis yang diberikan guru dalam Aplikasi Quizizz tersebut.⁹

Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam pelaksanaannya masih menunjukkan berbagai permasalahan yang kurang menyenangkan. Seperti halnya proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah saat ini masih sebatas sebagai proses penyampaian “pengetahuan tentang Agama Islam.” Selain itu ternyata permasalahan yang terjadi tersebut yaitu karena model pembelajaran ceramah yang diterapkan kurang efektif dengan apa yang dibutuhkan peserta didik.¹⁰ Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa yaitu pemilihan penggunaan model pembelajaran yang tepat serta

⁸ Issrina Dwika Hidayati And Aslam Aslam, “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa,” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, No. 2 (2021): 251, <https://doi.org/10.23887/Jp2.V4i2.37038>.

⁹ Lizar Fitri, Elmi Mahzum, And Abdul Hamid, “Effectiveness Of Using The Quizizz Application In The Evaluation Of Learning Physics On Students ’,” *Jurnal Pendidikan Fisika* 11, No. 2 (2022): 582.

¹⁰ Rifa Nur Fauziyah, Asep Dudi Suhardi, and Fitroh Hayati, “Strategi Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan (PAIKEM) Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN X Astanaanyar Kota Bandung,” *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (February 13, 2022): 120–26, <https://doi.org/10.29313/jrpai.v1i2.547>.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 11. No. 02. Agustus, 2023, Hal: 114-134

penggunaan media pembelajaran yang menarik. Berkembangnya teknologi mempermudah dalam melakukan segala hal. Demikian pula halnya dalam bidang pendidikan, teknologi akan mempermudah pendidik dalam melaksanakan tugas-tugasnya dalam kelas. Salah satu penggunaan teknologi dalam pembelajaran misalnya menggunakan kuis interaktif di kelas menggunakan sebuah aplikasi interaktif yaitu Quizizz.¹¹

Quizizz memiliki kegunaan dalam memacu kreativitas siswa dalam mengerjakan tes maupun soal yang diberikan oleh guru. Quizizz merupakan game yang memudahkan siswa untuk belajar dikarenakan menarik dengan menyertakan gambar-gambar yang dapat bergerak maupun gambar tidak bergerak. Pilihan untuk pembuatan soal dapat ditentukan oleh pemilik akun. Lebih lanjut, penggunaan aplikasi quizizz dapat memudahkan para pengguna dalam mengerjakan tugas melalui game yang interaktif dan menarik sehingga meningkatkan daya kreativitasnya. Aplikasi ini juga mengurangi dalam penggunaan kertas yang digunakan pada saat pembelajaran tatap muka, tentu saja memerlukan biaya. Maka, sangat ditekankan sekali bahwasanya quizizz dapat mengurangi kecemasan dalam mengerjakan tugas atau ujian yang diberikan. Selain itu, perolehan hasil dapat langsung dilihat melalui perolehan skor yang diterima. penelitian lain yang mendukung penggunaan aplikasi quizizz dapat dilihat dari hasil perolehan tes yang dikerjakan dengan memberikan penegasan bahwa dapat mengurangi kecurangan atau tindakan menyontek yang sering dilakukan oleh pelajar maupun mahasiswa sehingga tes yang dibuat sesuai dengan durasi.¹²

Pada penelitian terdahulu, Dedi Efendi pada jurnalnya berjudul, “Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Quizizz dalam Pembelajaran di MAN 5 Agam” membahas hal serupa mengenai Gamifikasi Quizizz, menggunakan metode survei dengan hasil penggunaan Gamifikasi Quizizz pada MAN 5 Agam mudah digunakan oleh Siswa.¹³ Penelitian lainnya yang serupa pada jurnal dari Dhenisha Agustine Fadilla berjudul, “Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh”

¹¹ Syifa Agestrisna Nuramanah, Cecep Darul Iwan, And Selamat Selamat, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam* 17, No. 1 (2020): 117, <https://doi.org/10.36667/Bestari.V17i1.474>.

¹² Mutiara Nurmanita, “Efektivitas Pembelajaran Pancasila Berbasis Google Sites Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa,” *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 8, No. 1 (2022): 137, <https://doi.org/10.32884/Ideas.V8i1.644>.

¹³ Dedi - Efendi and Zulfani Sesmiarni, “Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Di MAN 5 Agam,” *At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 2 (November 30, 2022): 90, <https://doi.org/10.31958/atjpi.v3i2.7626>.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 11. No. 02. Agustus, 2023, Hal: 114-133

menggunakan metode literatur review. Hasil penelitian menunjukkan gamification dapat membuat siswa mengalami motivasi belajar dalam Pembelajaran Jarak Jauh, sehingga Gamification sebuah inovasi yang menarik untuk dilakukan.¹⁴ Sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode kepustakaan dengan objek yang berbeda pada Pendidikan Agama Islam. Kemudian analisis pada penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, sehingga hasil yang didapatkan menjadi kebaruan pada penelitian yang akan diteliti.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kepustakaan (*Library Research*), hal ini dilakukan untuk memperoleh landasan teori dan dapat menyimpulkan hasil pembahasan yang sesuai, sehingga memudahkan penulis untuk menyelesaikan penelitian ini dari sumber-sumber terkait. Penelitian kualitatif adalah suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan, tulisan dan perilaku yang dapat diamati dari subyek itu sendiri.¹⁵ Sedangkan penelitian studi kepustakaan adalah jenis penelitian yang dilakukan dengan membaca buku-buku atau majalah dan sumber data lainnya untuk menghimpun data dari berbagai literatur, baik perpustakaan maupun di tempat-tempat lain.¹⁶ Data-data dari literatur yang terkumpul kemudian disatukan dan diklasifikasikan sesuai dengan kebutuhan penelitian, kemudian dianalisis dengan cara menggabungkan argumen-argumen dari literatur dan dirangkai menjadi jawaban atas kebutuhan dalam menjadi bagaimana gamification quiziz mempengaruhi motivasi belajar siswa pada pendidikan agama Islam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Gamification

Gamification atau gamification berasal dari kata toy yang artinya mainan. Model pembelajaran gamifikasi ini merupakan teknik yang dirancang dalam bentuk mainan. Model pembelajaran ini dapat diterapkan dengan menggunakan mekanika berbasis permainan, seni berbasis permainan dan pemikiran siswa serta cara siswa memperkuat materi yang dipelajari.¹⁷

¹⁴ Dhenisha Agustine Fadilla and Sarah Nurfadhilah, "Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh," *Inovasi Kurikulum* 19, no. 1 (2022): 33–43, <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>.

¹⁵ Arif Furchan, *Pengantar Metodologi Penelitian Kualitatif* (Surabaya: Usaha Nasional, 1992). Hal, 21-22

¹⁶ Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011). Hal. 89

¹⁷ Ilmadi Et Al., "Pelatihan Penggunaan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Belajar," *Jpm : Jurnal Pengabdian Mandiri* 1, No. 6 (2022): 1039–44.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280
Vol. 11. No. 02. Agustus, 2023, Hal: 114-134

Penggunaan konsep *gamification* saat ini banyak digunakan di tempat-tempat nongame atau hiburan, tetapi juga di dunia pendidikan dan bisnis. *Gamification* menarik orang untuk menggunakan produknya. Ini digunakan untuk memotivasi orang, dan baru-baru ini, gamifikasi juga digunakan untuk memengaruhi perilaku. Apa yang harus diperhatikan dalam menerapkan model pembelajaran gamifikasi ini. Ada sejumlah faktor penting yang perlu dipertimbangkan: aturan yang harus diikuti, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, umpan balik yang diberikan dan penghargaan yang diterima, pemecahan masalah, narasi kronologis peristiwa, kehadiran pemain, lingkungan yang mendukung, tantangan dan rasa ingin tahu.

Menurut Kapp Gamification dapat didefinisikan sebagai sebuah konsep yang mengabungkan antara permainan untuk menarik perhatian, motivasi, minat belajar siswa, mempromosikan sebuah pembelajaran, serta menyelesaikan masalah. *Gamification* adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen didalam game atau video game dengan tujuan untuk memotivasi para siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan *enjoy* terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat siswa dan menginspirasi untuk terus melakukan pembelajaran.

Gamification adalah metode yang menerapkan penggunaan elemen game dari segi game mechanics dan game dynamics pada aplikasi non-game. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan maupun minat dari pengguna dalam menggunakan aplikasi.¹⁸ Sebastian mengatakan Definisi yang sebenarnya dari konsep *gamification* adalah sebuah pengintegrasian teknik game ke dalam sebuah konten non-game dan interaksi yang menyenangkan. *Gamification* atau tindakan dalam membuat sesuatu seperti game merupakan bukan hal yang baru. Sepanjang sejarah, manusia telah berusaha membuat tugas menjadi lebih menarik, memotivasi dan bahkan menyenangkan. Ketika beberapa orang memutuskan untuk bersaing melawan satu sama lain dalam berburu score dalam suatu kegiatan, maka mereka telah menggunakan prinsip-prinsip yang ada pada permainan untuk membuat tugas menjadi lebih menarik.

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *gamification* yakni teknik pembelajaran dengan permainan (game) yang dapat menarik perhatian siswa,

¹⁸ M. Gilvy Langgawan Putra et al., *Media Pembelajaran Dengan Metode Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Pada Perguruan Tinggi Di Masa Covid-19* (Malang: Media Nusa Creative, 2020), 03,
https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Dengan_Metode_GAMIFIC/KH5JEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=gamification+adalah&pg=PA3&printsec=frontcover.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 11. No. 02. Agustus, 2023, Hal: 114-133

motivasi, minat terhadap metode pembelajaran ini agar menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong siswa agar lebih paham terhadap materi yang dipelajari.

Pembelajaran gamifikasi harus dirancang dengan baik serta memiliki karakteristik sebagai berikut: mempunyai tujuan belajar yang jelas, kemampuan (*skill*), pencapaian (*achievement*), menawarkan tantangan dan kemampuan untuk menang, memperbolehkan adanya kegagalan dalam proses permainan, memberikan feedback atau reward kepada pemain, mempunyai aturan permainan yang sederhana dan mudah dipahami.¹⁹

Nick Pelling pertama kali menggunakan istilah gamifikasi (*gamification*) di tahun 2002 pada presentasi dalam acara TED (Technology, Entertainment, Design). *Gamification* adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan memotivasi para mahasiswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan enjoy dan engagement terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat dan menginspirasi untuk terus melakukan pembelajaran. Gamifikasi adalah menggunakan unsur mekanik game untuk memberikan solusi praktikal dengan cara membangun ketertarikan (*engagement*) kelompok tertentu. Secara lebih detail, mendefinisikan gamifikasi sebagai konsep yang menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika dan permainan berfikir untuk mengikat orang-orang, tindakan memotivasi, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah. Glover menyimpulkan bahwa gamifikasi memberikan motivasi tambahan untuk menjamin para peserta didik (*learners*) mengikuti kegiatan pembelajaran secara lengkap. *Engagement* dapat diartikan sebagai kesediaan untuk berpartisipasi, Frederick mendefinisikan *student engagement* sebagai tindakan metakonstruksi yang meliputi keterlibatan perilaku, emosi dan kognitif siswa dalam belajar.²⁰

Berikut ini adalah langkah-langkah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran: 1. Kenali tujuan pembelajaran 2. Tentukan ide besarnya 3. Buat skenario permainan 4. Buat desain aktivitas pembelajaran 5. Bangun kelompok-kelompok 6. Terapkan dinamika permainan. Model pembelajaran gamifikasi memiliki beberapa kelebihan dibandingkan model pembelajaran lainnya, antara

¹⁹ Noralia Purwa Yunita and Richardus Eko Indrajit, "Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game" (Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2022), 7-9, <https://www.google.co.id/books/edition/GAMIFICATION/jT-AEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=pengertian+gamification&pg=PA2&printsec=frontcover>.

²⁰ Heni Jusuf, "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal TICOM: Technology of Information and Communication* 5, no. 1 (2016), 02.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 11. No. 02. Agustus, 2023, Hal: 114-134

lain: 1. Belajar jadi lebih menyenangkan 2. Mendorong siswa untuk menyelesaikan aktivitas pembelajarannya 3. Membantu siswa lebih fokus dan memahami materi yang sedang dipelajari 4. Memberi kesempatan siswa untuk berkompetisi, bereksplorasi dan berprestasi dalam kelas.²¹

Pengertian Quizizz

Quizizz adalah salah satu aplikasi pembelajaran interaktif yang dapat digunakan pada gawai mahasiswa dan menyediakan banyak aktifitas yang interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini dapat digunakan diruang 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 mahasiswa harus segera menyelesaikan kuis dan papan peringkat juga segera dapat dilihat bersamaan. Kuis langsung dapat dimanfaatkan dosen sebagai media untuk mengulas kembali materi yang sudah dipelajari. Sedangkan kuis sebagai pekerjaan rumah, ideal digunakan sebagai tugas bagi siswa dan guru dapat mengatur tengat waktu pengerjaan tugas tersebut dan hasilnya dapat diunduh dalam bentuk laporan.²² Quizizz merupakan media web tool yang tujuannya untuk membuat penilaian menjadi lebih interaktif sehingga membuat siswa lebih tertarik dan fokus dalam mengerjakan soal-soal. Selain itu, Quizizz juga mempermudah guru dalam memberikan nilai serta merekam kinerja siswa untuk dijadikan bahan evaluasi.²³

Quizizz merupakan platform yang menyediakan beragam fitur untuk membuat tes interaktif berbasis permainan dan slide presentasi interaktif. Platform ini berperan sebagai sarana menyampaikan bahan materi atau bahan ajar yang melalui media pembelajaran sebagai media evaluasi pembelajaran menyenangkan dan menarik. Seperti halnya pada Kahoot.

Quizizz juga memberikan umpan balik kepada siswa berupa data dan statistik tentang hasil kinerja siswa secara langsung. Quizizz tidak hanya dapat dikerjakan saat pembelajaran di kelas saja, namun juga dapat dibuat soal untuk pekerjaan rumah (PR), sehingga dapat digunakan kapan dan dimana saja oleh siswa dengan catatan tidak melebihi batas waktu yang sudah ditentukan.

²¹ Heni Jusuf, hal 02.

²² Ni Ketut Pertiwi Anggraeni And Rita Karmila Sari, "Pandangan Mahasiswa Terhadap Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris," *Research And Development Journal Of Education* 8, No. 2 (2022): 762, <https://doi.org/10.30998/Rdje.V8i2.14066>.

²³ Ibid 763



memperhatikan kecepatan menjawab siswa. Skor ditentukan dengan menjawab secara cepat dan benar.²⁴

Dapat disimpulkan bahwa quizizz memiliki definisi bahwa web tool yang didalamnya berisi berbagai fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran dan banyak soal-soal yang bisa dikerjakan, sehingga membuat pengguna mudah dalam pengaplikasiannya.

Pendekatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Dalam pengimplementasian gamifikasi dengan menggunakan Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, berikut adalah beberapa pendekatan yang dapat digunakan.²⁵

Hasil memuat analisis data yang dilengkapi dengan berbagai data, fakta, ilustrasi, narasi, argumentasi, gambar, foto, tabel, dan grafik. Sementara pembahasan memuat interpretasi hasil penelitian yang dihubungkan dengan konsep teori, hasil penelitian yang relevan, dan implikasi teoritis dan praktisnya. Dalam pembahasan diperlukan ketajaman analisis dan sintesis secara kritis.

1. Pendekatan Berbasis Tantangan: Gunakan gamifikasi untuk menciptakan tantangan yang menarik bagi siswa. Misalnya, berikan tantangan waktu untuk menyelesaikan kuis atau tantangan untuk mencapai skor tertinggi. Ini akan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan berusaha lebih keras.
2. Pendekatan Penghargaan dan Pengakuan: Berikan penghargaan dan pengakuan kepada siswa yang mencapai prestasi tertentu dalam Quizizz. Misalnya, berikan sertifikat penghargaan virtual, poin ekstra, atau pengakuan khusus kepada siswa yang mencapai skor tertinggi atau menunjukkan kemajuan yang signifikan. Ini akan meningkatkan motivasi siswa untuk terus berusaha dan merasa dihargai.
3. Pendekatan Kolaboratif: Fasilitasi kolaborasi antara siswa melalui fitur kolaboratif dalam Quizizz. Misalnya, siswa dapat bekerja dalam tim untuk menjawab pertanyaan atau mencapai skor tertinggi secara bersama-sama. Pendekatan kolaboratif ini akan mempromosikan rasa saling mendukung dan

²⁴ Ni Kadek Rini Purwati And Ni Luh Desi Antari, "Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Media Pembelajaran Game Edukasi Kahoot! Dan Quizizz," *De Fermat: Jurnal ...* 5, No. 2 (2022):143–53, [Http://Jurnal.Pmat.Uniba-Bpn.Ac.Id/Index.Php/Defermat/Article/View/249%0ahttps://Jurnal.Pmat.Uniba-Bpn.Ac.Id/Index.Php/Defermat/Article/Download/249/65](http://Jurnal.Pmat.Uniba-Bpn.Ac.Id/Index.Php/Defermat/Article/View/249%0ahttps://Jurnal.Pmat.Uniba-Bpn.Ac.Id/Index.Php/Defermat/Article/Download/249/65).

²⁵ Zulfani Sesmiarni. "Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Quizizz dalam Pembelajaran di MAN 5 Agam." *at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam* 3.2 (2022): 90-98.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 11. No. 02. Agustus, 2023, Hal: 114-134

mendorong siswa untuk bekerja sama dalam memahami konsep Pendidikan Agama Islam.²⁶

4. Pendekatan Pelacakan Kemajuan: Manfaatkan fitur analisis dan pelacakan kemajuan dalam Quizizz untuk memberikan umpan balik yang segera kepada siswa. Tampilkan perkembangan dan pencapaian mereka secara visual, sehingga siswa dapat melihat kemajuan yang telah mereka capai. Ini akan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan rasa pencapaian dan tujuan yang dapat mereka kejar.
5. Pendekatan Personalisasi: Sesuaikan Quizizz dengan kebutuhan dan minat siswa. Berikan pilihan konten yang relevan dengan Pendidikan Agama Islam yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Hal ini akan membuat siswa merasa terlibat dan tertarik dalam pembelajaran karena materi yang disajikan relevan dengan kehidupan mereka.
6. Pendekatan Kompetisi Sehat: Gunakan fitur kompetisi dalam Quizizz untuk membangkitkan semangat kompetitif siswa secara sehat. Tetapkan peringkat siswa berdasarkan skor yang mereka peroleh dan tampilkan peringkat secara real-time.²⁷

Namun, pastikan kompetisi ini tetap mempromosikan kerja sama dan kebaikan, bukan hanya fokus pada hasil individu. Pendekatan-pendekatan ini dapat diterapkan secara kombinasi atau sesuai dengan kebutuhan dan dinamika kelas. Penting untuk memahami karakteristik siswa dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan memberikan rasa prestasi bagi siswa dalam memotivasi belajar Pendidikan Agama Islam melalui Quizizz.

Implementasi Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Implementasi gamifikasi dengan menggunakan Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut:²⁸

1. Identifikasi tujuan pembelajaran: Tentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui penggunaan Quizizz. Misalnya, meningkatkan pemahaman

²⁶ Yus Arija Shobri. "Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan quizizz dalam pembelajaran akuntansi konsolidasi Bank Syariah di IAIN Ponorogo." *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan* 13.1 (2020): 128-136.

²⁷ Tommy. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Perkembangan Psikomotorik Siswa Kelas Vi Di Masa Covid-19 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha Dan Budi Pekerti." *Jurnal Pendidikan Buddha dan Isu Sosial Kontemporer (JPBISK)* 4.2 (2022): 75-86.

²⁸ Azzaat Ahsanie, et al. "Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Agama (CTU) di UiTM Sewaktu Pandemi Covid-19." *E-Journal of Islamic Thought & Understanding (E-JITU)* 1.1 (2022).



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 11. No. 02. Agustus, 2023, Hal: 114-133

siswa tentang konsep-konsep agama Islam, memperkuat identitas keagamaan, atau meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

2. Pilih konten yang sesuai: Pilih materi-materi Pendidikan Agama Islam yang ingin diajarkan melalui Quizizz. Sesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.
3. Buat pertanyaan dan pilihan jawaban: Buat pertanyaan-pertanyaan interaktif dan menarik yang mencakup konsep-konsep agama Islam. Sertakan variasi jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda, benar atau salah, atau jawaban singkat, untuk mempertahankan minat siswa.
4. Terapkan elemen permainan: Gunakan elemen permainan dalam Quizizz, seperti poin, peringkat, dan hadiah, untuk mendorong motivasi siswa. Berikan poin saat menjawab dengan benar, tampilkan peringkat siswa, dan berikan hadiah virtual atau pengakuan kepada siswa yang mencapai prestasi tertentu.
5. Berikan umpan balik segera: Setelah siswa menjawab pertanyaan, berikan umpan balik segera tentang kebenaran atau kesalahan jawaban mereka. Jelaskan dengan jelas konsep yang mungkin belum dipahami siswa dan berikan pujian atau dorongan kepada siswa yang menjawab dengan benar.²⁹
6. Fasilitasi kompetisi sehat dan kolaborasi: Gunakan opsi kompetisi atau kolaborasi dalam Quizizz. Siswa dapat bersaing dengan teman-teman mereka untuk mencapai skor tertinggi atau bekerja sama dalam tim untuk mencapai hasil yang baik. Ini akan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan bekerja keras dalam pembelajaran.
7. Analisis kemajuan siswa: Manfaatkan fitur analisis dan laporan yang disediakan oleh Quizizz untuk melacak kemajuan siswa. Perhatikan area yang masih perlu perbaikan dan berikan bantuan tambahan atau penjelasan lebih lanjut kepada siswa yang membutuhkannya.
8. Evaluasi dan penyesuaian: Lakukan evaluasi terhadap implementasi gamifikasi menggunakan Quizizz. Evaluasi ini dapat melibatkan siswa, guru, atau pihak terkait lainnya.³⁰

Implementasi gamifikasi dengan menggunakan Quizizz memerlukan pendekatan yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan melibatkan siswa melalui pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar

²⁹ Azza Agustina Rahma. "Peran Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Wordwall dan Quizizz di SMP Negeri 1 Candi Sidoarjo." *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial dan Budaya* 6.2 (2021): 162-182.

³⁰ Fauziyaturrosyidah, "Metode gamification sebagai solusi fenomena learning loss dalam pembelajaran daring selama pandemi Covid-19: A Literatur Review." *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)* 4.5 (2021): 741-753.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 11. No. 02. Agustus, 2023, Hal: 114-134

mereka dalam memahami konsep-konsep. Pemanfaatan gamifikasi dengan menggunakan Quizizz dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif. Ini membantu siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran.

Pemanfaatan gamifikasi dengan menggunakan Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat memiliki beberapa implikasi positif terhadap motivasi belajar siswa, antara lain:³¹

1. Meningkatkan keterlibatan: Dengan memanfaatkan elemen permainan seperti poin, peringkat, dan hadiah, Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Mereka akan merasa tertantang untuk mencapai skor tertinggi atau mendapatkan hadiah, yang secara langsung mempengaruhi motivasi mereka untuk belajar dengan lebih serius dan aktif.
2. Memperkuat pengalaman belajar: Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, materi seringkali melibatkan nilai-nilai, prinsip, dan etika. Dengan menggunakan Quizizz, siswa dapat melibatkan diri mereka dalam proses pembelajaran dengan lebih intens. Mereka dapat berinteraksi dengan materi secara langsung melalui pertanyaan-pertanyaan yang relevan dan mendapatkan umpan balik yang segera. Hal ini memperkuat pengalaman belajar mereka dan meningkatkan pemahaman serta aplikasi konsep agama dalam kehidupan sehari-hari.
3. Menyediakan variasi pembelajaran: Quizizz menyediakan berbagai macam jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda, benar atau salah, atau jawaban singkat. Dengan menggunakan variasi pertanyaan ini, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang beragam dan menarik bagi siswa. Ini membantu menjaga minat siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam, menghindari kejenuhan, dan memberikan tantangan baru yang memotivasi mereka untuk terus belajar.
4. Memberikan umpan balik segera: Saat siswa menjawab pertanyaan di Quizizz, mereka akan mendapatkan umpan balik segera tentang kebenaran atau kesalahan jawaban mereka. Umpan balik segera ini membantu siswa memahami di mana mereka perlu memperbaiki pemahaman mereka tentang materi agama. Hal ini memberikan dorongan positif dan mengarahkan mereka ke arah yang benar, meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri mereka dalam mempelajari Pendidikan Agama Islam.

³¹ Zamzami Zainuddin. "Pengembangan Dan Implementasi Model Pembelajaran Daring Flipped Learning Berbasis Gamifikasi Pada Era New Normal Covid-19." *Pedagogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Fakultas Tarbiyah Universitas Muhammadiyah Aceh* 8.2, Oktober (2021): 149-165.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 11. No. 02. Agustus, 2023, Hal: 114-133

5. Membangun komunitas pembelajaran: Selain mode permainan individu, Quizizz juga mendukung mode kompetisi atau kolaborasi.³²

Siswa dapat berkompetisi dengan teman-teman mereka atau bekerja sama dalam tim untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan agama. Ini membantu membangun komunitas pembelajaran yang positif di kelas, meningkatkan interaksi sosial, dan memotivasi siswa melalui kompetisi sehat atau kerja sama yang saling mendukung. Pemanfaatan gamifikasi dengan menggunakan Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep agama. Hal ini juga dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, yang berdampak positif pada motivasi dan hasil belajar siswa.

Pemanfaatan gamifikasi dengan menggunakan Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Berikut adalah beberapa pengaruh positifnya:³³

1. Meningkatkan keterlibatan siswa: Gamifikasi melalui Quizizz dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Siswa akan merasa tertantang untuk berpartisipasi aktif dalam sesi kuis dan mencapai skor tertinggi. Elemen permainan seperti poin, peringkat, dan hadiah juga memberikan insentif bagi siswa untuk terus belajar dan berusaha meningkatkan prestasi mereka.
2. Memperkuat identitas keagamaan: Pendidikan Agama Islam melibatkan pengembangan identitas keagamaan siswa. Dengan memanfaatkan Quizizz, siswa dapat belajar konsep-konsep agama secara interaktif dan mendalam. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang nilai-nilai Islam, prinsip-prinsip moral, dan tugas-tugas sebagai seorang Muslim. Proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermain melalui Quizizz juga dapat memperkuat rasa identitas keagamaan mereka.
3. Mendorong pemahaman konsep yang lebih baik: Quizizz memungkinkan siswa untuk menguji pemahaman mereka tentang konsep-konsep agama secara interaktif. Melalui variasi pertanyaan, seperti pilihan ganda, benar atau salah, atau jawaban singkat, siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan mereka tentang Pendidikan Agama Islam. Melihat umpan balik segera tentang

³² Ira Mahartika. "Analisis Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Materi Hidrokarbon." *Asatiza: Jurnal Pendidikan* 3.3 (2022): 119-132.

³³ Arsad Roslah. "Analisis deskriptif bagi penggunaan aplikasi Quizizz ke atas guru dalam penilaian prestasi murid bagi subjek matematik/Rafiee Jamian, Nurul Hafizah Zainal Abidin dan Roslah Arsad." *Mathematical Sciences and Informatics Journal (MIJ)* 1.2 (2020): 87-97.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 11. No. 02. Agustus, 2023, Hal: 114-134

kebenaran atau kesalahan jawaban mereka juga membantu siswa memperbaiki pemahaman mereka. Hal ini akan meningkatkan rasa percaya diri mereka dan motivasi untuk terus belajar dan memahami materi agama dengan lebih baik.

4. Membangun kompetisi sehat dan kolaborasi: Quizizz menyediakan opsi kompetisi atau kolaborasi di antara siswa. Dalam mode kompetisi, siswa dapat bersaing dengan teman-teman mereka, yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk mencapai skor yang lebih tinggi. Di sisi lain, dalam mode kolaborasi, siswa dapat bekerja sama dalam tim untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan agama. Hal ini dapat membantu membangun kerja sama tim, saling membantu, dan meningkatkan motivasi melalui interaksi positif dengan teman-teman sekelas.
5. Memberikan umpan balik yang segera: Dalam Quizizz, siswa akan mendapatkan umpan balik segera tentang kebenaran atau kesalahan jawaban mereka.³⁴

Umpan balik ini memberikan informasi langsung tentang pemahaman mereka, dan siswa dapat langsung memperbaiki pemahaman mereka jika ada kesalahan. Umpan balik yang segera ini meningkatkan motivasi belajar siswa, karena mereka dapat melihat kemajuan mereka secara langsung dan merasa termotivasi untuk mencapai hasil yang lebih baik. Pemanfaatan gamifikasi dengan menggunakan Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui keterlibatan aktif, pemahaman konsep yang lebih baik, identitas keagamaan yang kuat, kompetisi sehat, dan umpan balik yang segera. Hal ini membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif dan menyenangkan, yang meningkatkan minat siswa dalam mempelajari agama Islam dan meningkatkan pencapaian akademik mereka.

Dalam gamifikasi dengan menggunakan Quizizz terdapat indikator ketercapaian. Berikut adalah beberapa indikator ketercapaian pemanfaatan gamifikasi dengan menggunakan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam:³⁵

1. Partisipasi aktif: Tingkat partisipasi siswa dalam sesi kuis menggunakan Quizizz dapat dijadikan indikator ketercapaian. Semakin banyak siswa yang terlibat dan berpartisipasi secara aktif dalam kuis, semakin tinggi tingkat motivasi mereka terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

³⁴ Cici Adila, et al. "Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Secara Daring Di SDN 181/II Cilodang." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4.3 (2022): 407-417.

³⁵ Maisyaroh, et al. "Pendampingan guru madrasah dalam evaluasi pembelajaran melalui aplikasi quizizz." *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Nusantara (JPPNu)* 3.2 (2021): 51-60.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 11. No. 02. Agustus, 2023, Hal: 114-133

2. Perseveransi dalam belajar: Tingkat ketekunan siswa dalam belajar materi Pendidikan Agama Islam dapat menjadi indikator ketercapaian. Jika siswa secara konsisten menggunakan Quizizz sebagai alat pembelajaran, melibatkan diri dalam sesi kuis, dan mencoba memperbaiki skor atau pemahaman mereka dari waktu ke waktu, ini menunjukkan motivasi yang tinggi untuk terus belajar dan meningkatkan prestasi.
3. Hasil pencapaian: Hasil pencapaian siswa dalam kuis Quizizz dapat menjadi indikator ketercapaian motivasi belajar. Jika siswa secara konsisten mencapai skor yang baik dan meningkatkan hasil kuis dari waktu ke waktu, ini menunjukkan bahwa mereka termotivasi untuk mencapai pencapaian yang lebih tinggi dalam Pendidikan Agama Islam.
4. Keterlibatan aktif dalam diskusi: Jika siswa menggunakan Quizizz sebagai alat untuk mempelajari materi Pendidikan Agama Islam, dan kemudian terlibat secara aktif dalam diskusi kelas tentang topik tersebut, ini menunjukkan motivasi mereka untuk mendalami materi dan berpartisipasi dalam pembelajaran.
5. Peningkatan pemahaman konsep: Jika siswa mampu meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep agama Islam melalui penggunaan Quizizz, ini menjadi indikator ketercapaian motivasi belajar. Mereka dapat menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang nilai-nilai, prinsip, dan tugas-tugas dalam agama Islam.
6. Tanggapan positif siswa: Respon positif dan antusiasme siswa terhadap penggunaan Quizizz sebagai alat pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat menjadi indikator ketercapaian motivasi belajar.³⁶

Jika siswa menikmati pengalaman belajar dengan Quizizz, merasa termotivasi, dan menganggapnya sebagai metode pembelajaran yang efektif, ini menunjukkan ketercapaian yang positif dalam motivasi belajar. Penggunaan gamifikasi dengan menggunakan Quizizz dapat dinilai berdasarkan indikator-indikator tersebut untuk mengukur sejauh mana pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pemanfaatan gamifikasi dengan menggunakan Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih relevan dan sesuai dengan era 5.0. Era 5.0 mengacu pada era transformasi digital yang berkaitan dengan kecerdasan buatan, konektivitas yang lebih luas, dan penggunaan teknologi yang semakin canggih. Dalam era 5.0, teknologi menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam pembelajaran. Pemanfaatan Quizizz sebagai platform

³⁶ Ni Luh Desi Antari. "Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Media Pembelajaran Digital." *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika* 5.2 (2022): 143-153.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 11. No. 02. Agustus, 2023, Hal: 114-134

pembelajaran berbasis game dengan menggunakan gamifikasi sejalan dengan perkembangan teknologi dan tren pembelajaran digital. Berikut adalah kesesuaian pemanfaatan gamifikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam era 5.0:³⁷

1. Penggunaan teknologi: Era 5.0 mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Quizizz memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan menarik bagi siswa. Hal ini sesuai dengan era 5.0 yang menekankan penggunaan teknologi dalam memfasilitasi pembelajaran.
2. Keterlibatan digital: Era 5.0 melibatkan konektivitas yang lebih luas dan keterlibatan digital dalam kehidupan siswa. Dengan menggunakan Quizizz, siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui perangkat mereka sendiri, seperti ponsel, tablet, atau komputer. Ini sesuai dengan era 5.0 yang mendorong keterlibatan digital dalam pembelajaran.
3. Adaptasi dengan tren pembelajaran digital: Dalam era 5.0, pembelajaran digital menjadi tren yang semakin penting. Quizizz menyediakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan berbasis game melalui penggunaan gamifikasi. Ini sesuai dengan tren pembelajaran digital dalam era 5.0, yang menekankan kebutuhan akan pengalaman pembelajaran yang menarik dan relevan bagi siswa.
4. Personalisasi pembelajaran: Era 5.0 mendorong personalisasi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individu. Quizizz dapat disesuaikan oleh guru untuk mencakup konten Pendidikan Agama Islam yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Siswa dapat belajar dengan ritme mereka sendiri dan mendapatkan umpan balik segera tentang kemajuan mereka, sehingga memungkinkan personalisasi pembelajaran yang lebih baik.
5. Analisis data dan pembelajaran adaptif: Era 5.0 memanfaatkan kecerdasan buatan dan analisis data untuk meningkatkan pembelajaran.³⁸

³⁷ Rifatul Khoriyah, and Abdul Muhid. "Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka." *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* (2022): 192-205.

³⁸ Khotijah Khotijah and Ahmad Arifin, "Desain Dan Implementasi Mobile Learning Sebagai Upaya Peningkatan Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah," *An Nabighoh* 23, no. 1 (June 30, 2021): 109, <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v23i1.3373>.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 11. No. 02. Agustus, 2023, Hal: 114-133

Quizizz menyediakan data dan analisis tentang kinerja siswa secara individu dan kelompok. Informasi ini dapat digunakan oleh guru untuk memberikan pembelajaran adaptif, mengidentifikasi kebutuhan siswa, dan memberikan bantuan tambahan jika diperlukan. Dengan demikian, pemanfaatan gamifikasi dengan menggunakan Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tetap sesuai dengan era 5.0 karena melibatkan teknologi, keterlibatan digital, adaptasi dengan tren pembelajaran digital, personalisasi pembelajaran, serta analisis data dan pembelajaran adaptif.

KESIMPULAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam cenderung menjenuhkan siswa, dengan menggunakan cara Gamification Quizizz pada pembelajaran PAI menjadikan siswa dapat termotivasi untuk belajar dengan pemanfaatan era industri 5.0, dimana era saat ini siswa cenderung memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran.

Pendekatan Gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa ada beberapa pendekatan yakni pendekatan berbasis tantangan, pendekatan penghargaan dan pengakuan, pendekatan kolaboratif, pendekatan pelacakan kemajuan, pendekatan personalisasi, pendekatan kompetisi sehat. Dengan hal ini peserta akan cenderung lebih aktif untuk berdiskusi dan menyamakan gagasan di dalam kelas.

Implementasi gamifikasi dengan menggunakan Quizizz memerlukan pendekatan yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan melibatkan siswa melalui pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka dalam memahami konsep-konsep. Ditambahkan pengaplikasian soal-soal dari hasil konsep membuat siswa tidak hanya mempelajari, tetapi sekaligus mengimplementasikan hasil. Grafik skor yang ditunjukkan dalam penggunaan gamification quizizz meningkat seiring berjalannya waktu, dapat dikatakan siswa mengalami peningkatan motivasi dalam belajar.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 11. No. 02. Agustus, 2023, Hal: 114-134

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Ni Ketut Pertiwi, and Rita Karmila Sari. "Pandangan Mahasiswa Terhadap Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris." *Research and Development Journal of Education* 8, no. 2 (2022): 762. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.14066>.
- Efendi, Dedi -, and Zulfani Sesmiarni. "Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Di MAN 5 Agam." *At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 2 (November 30, 2022): 90. <https://doi.org/10.31958/atjpi.v3i2.7626>.
- Fadilla, Dhenisha Agustine, and Sarah Nurfadhilah. "Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh." *Inovasi Kurikulum* 19, no. 1 (2022): 33–43. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>.
- Fitri, Lizar, Elmi Mahzum, and Abdul Hamid. "EFFECTIVENESS OF USING THE QUIZZZ APPLICATION IN THE EVALUATION OF LEARNING PHYSICS ON STUDENTS'." *Jurnal Pendidikan Fisika* 11, no. 2 (2022): 111–15.
- Furchan, Arif. *Pengantar Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surabaya: Usaha Nasional, 1992.
- Hidayati, Issrina Dwika, and Aslam Aslam. "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 251. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>.
- Hutahaean, parel wellman. *Penerapan Konsep Gamification Pada E-Learning*. Malang: Ahlimedia Press, 2021.
- Ilmadi, Hendro Waryanto, Andi Hidayat, and Hapipah. "PELATIHAN PENGGUNAAN GAMIFICATION UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA DALAM BELAJAR." *JPM: Jurnal Pengabdian Mandiri* 1, no. 6 (2022): 1039–44.
- Jusuf, Heni. "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal TICOM: Technology Iof Information and Communication* 5, no. 1 (2016).
- Khotijah, Khotijah, and Ahmad Arifin. "Desain Dan Implementasi Mobile Learning Sebagai Upaya Peningkatan Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah." *An Nabighoh* 23, no. 1 (June 30, 2021): 109. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v23i1.3373>.
- Mahmud. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2011.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 11. No. 02. Agustus, 2023, Hal: 114-133

- Marisa, Fitri, anastasia L Maukar, chauliah fatma Putri, and Slamet Risnanto. *Membangun Aplikasi Gamification Untuk Kolaborasi Small Medium Enterprise (SME)*. Yogyakarta: Deepublish, 2022.
- Nuramanah, Syifa Agestrisna, Cecep Darul Iwan, and Selamat Selamat. “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Bestari / Jurnal Studi Pendidikan Islam* 17, no. 1 (2020): 117. <https://doi.org/10.36667/bestari.v17i1.474>.
- Nurmanita, Mutiara. “Efektivitas Pembelajaran Pancasila Berbasis Google Sites Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa.” *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 8, no. 1 (2022): 137. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i1.644>.
- Purwati, Ni Kadek Rini, and Ni Luh Desi Antari. “Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Media Pembelajaran GAME EDUKASI KAHOOT! DAN QUIZIZZ.” *De Fermat: Jurnal ...* 5, no. 2 (2022): 143–53.
- Putra, M. Gilvy Langgawan, Sri Rahayu Natasia, Yuyun Tri Wiranti, and Hemy Octantia. *Media Pembelajaran Dengan Metode Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Pada Perguruan Tinggi Di Masa Covid-19*. Malang: Media Nusa Creative, 2020.
- Rifa Nur Fauziyah, Asep Dudi Suhardi, and Fitroh Hayati. “Strategi Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan (PAIKEM) Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN X Astanaanyar Kota Bandung.” *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (February 13, 2022): 120–26. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v1i2.547>.
- Saifullah. “Jurnal Ilmiah Peuradeun International Multidisciplinary Journal.” *Ilmiah Peuradeun II*, no. 2 (2014): 287–300.
- Wahyuni, Firta Ayu, Maharani Oktavia, and Ali Fakhrudin. “Efektivitas Model Pembelajaran Quantum Teaching and Learning Berbasis Gamification Terhadap Minat Belajar Siswa.” *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION* 4, no. 2 (2022): 724–30.
- Yunita, noralia purwa, and richardus eko Indrajit. *Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Yogyakarta: ANDI, 2022.
- Yunita, Noralia Purwa, and Richardus Eko Indrajit. “Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game.” Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2022.