



Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ummatan Wasathan Memanfaatkan Platform Daring Quizizz

Isnaini Arifa^{1*}, Nino Indrianto¹, Siti Nur Saidah², Suwadi³

¹ UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Jawa Timur, Indonesia

² SMP Negeri 1 Kencong, Jawa Timur, Indonesia

³ Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

*Corresponding author: isnainiarifa31@gmail.com

Abstrak

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa yang berakhlak mulia, khususnya pada materi *ummatan wasathan*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sumberasih memanfaatkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi melalui platform daring Quizizz. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan pendekatan campuran (*mixed methods*), yang dilaksanakan dalam dua siklus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, *gain score*, dan triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Ketuntasan belajar meningkat dari 35% dengan rata-rata skor 63,5 pada pra-siklus, menjadi 75% dengan rata-rata skor 80,5 pada siklus I, dan mencapai 100% dengan rata-rata skor 85,5 pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, serta meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan potensi Quizizz sebagai media pembelajaran yang efektif dalam Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Penelitian Tindakan Kelas, Quizizz, *Ummatan Wasathan*

Abstract

Islamic education and character development plays a vital role in shaping students' noble character, particularly in the topic of *ummatan wasathan*. This study aims to evaluate the effectiveness of using Quizizz, a technology-based online learning platform, to improve the learning outcomes of eighth-grade students at SMP Negeri 1 Sumberasih, Probolinggo. The research employed a Classroom Action Research design with a mixed-methods approach, conducted in two cycles that included planning, implementation, observation, and reflection stages. Data were collected through tests, observations, and interviews, and analyzed using descriptive statistics, *gain score*, and triangulation. The findings revealed a significant improvement in student learning outcomes. Learning mastery increased from 35% with an average score of 63.5 in the pre-cycle to 75% with an average score of 80.5 in the first cycle, and eventually reached 100% with an average score of 85.5 in the second cycle. These results

History:

Received : January 19, 2025
Revised : October 13, 2025
Accepted : November 7, 2025
Published : November 11, 2025

Publisher: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Licensed: This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) (CC BY 4.0)



demonstrate that the use of Quizizz fosters an interactive and engaging learning environment while enhancing student motivation and conceptual understanding. Thus, this study confirms the potential of Quizizz as an effective learning medium in Islamic Religious Education and Character Development.

Keywords: Classroom Action Research, Learning Outcomes, Quizizz, Ummatan Wasathan

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) memiliki peran fundamental dalam membentuk karakter siswa yang religius, toleran, dan responsif terhadap dinamika global (Aulia et al., [2025](#); Najamudin & Hidayat, [2024](#); Asyari & Gunawan, [2023](#); Kamila, [2023](#); Sapitri & Maryati, [2022](#)). PAIBP tidak hanya berfungsi sebagai mata pelajaran pentransfer pengetahuan agama, tetapi juga sebagai instrumen internalisasi nilai-nilai spiritual, moral, dan sosial yang selaras dengan tujuan pendidikan nasional (Anggraini et al., [2025](#); Daryanto & Ernawati, [2024](#); Husniyah et al., [2023](#); Putri et al., [2023](#)). Dengan demikian, PAIBP merupakan fondasi bagi pembentukan peserta didik yang berakhlak mulia, memiliki empati sosial, serta mampu hidup berdampingan dalam masyarakat multikultural.

Salah satu tema penting dalam PAIBP adalah konsep *ummatan wasathan* sebagaimana terdapat dalam Q.S. Al-Baqarah: 143. Konsep ini menekankan sikap moderasi, keseimbangan, dan keadilan, yang sangat relevan dalam konteks keberagaman masyarakat Indonesia. Pemahaman mendalam terhadap ajaran ini tidak hanya memperkuat religiusitas siswa, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan sosial untuk menghadapi tantangan global, seperti intoleransi, konflik identitas, dan polarisasi. Oleh karena itu, materi *ummatan wasathan* dapat dikatakan sebagai jantung dari pendidikan karakter Islam yang inklusif dan adaptif.

Namun, praktik pembelajaran PAIBP di lapangan seringkali masih menghadapi kendala. Metode yang digunakan cenderung konvensional, berpusat pada guru, dan minim variasi media sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat. Pola ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar, terbatasnya kemampuan berpikir kritis, serta tidak maksimalnya internalisasi nilai agama dalam kehidupan sehari-hari (Purwianto & Fahyuni, [2021](#)). Hal serupa ditemukan di SMP Negeri 1 Sumberasih, Probolinggo, di mana sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi ini menandakan perlunya strategi inovatif agar pembelajaran lebih partisipatif, menarik, dan kontekstual.

Salah satu terobosan yang potensial adalah pemanfaatan teknologi digital melalui platform pembelajaran berbasis gamifikasi (Nasution et al., [2024](#); Hasanah et al., [2022](#)). Quizizz, sebagai media kuis interaktif, menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang (Suherman et al., [2024](#); Akbar et al., [2024](#); Degirmenci, [2021](#); Zuhriyah & Pratolo, [2020](#)). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan capaian akademik siswa di berbagai jenjang pendidikan (Handina & Parisu, [2025](#); Heriyanto et al., [2024](#); Zhang & Crawford, [2024](#); Zainudin & Zulkiply, [2023](#); Qurrotia'yun et

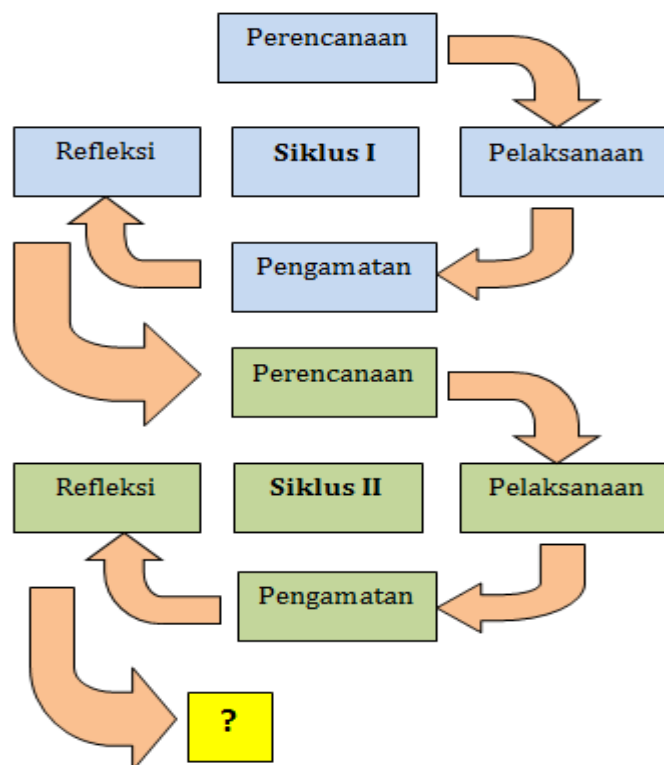
al., [2022](#)). Bahkan, respons siswa di tingkat pendidikan dasar hingga perguruan tinggi menunjukkan penerimaan yang sangat positif terhadap penggunaan Quizizz karena mampu menghadirkan suasana kompetitif, interaktif, dan bebas dari tekanan (Husniyah et al., [2023](#); Yasid & Mulyadi, [2023](#)).

Dari perspektif teori belajar, pemanfaatan Quizizz sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi, kolaborasi, dan scaffolding dalam proses pembelajaran (Nurfadila et al., [2024](#); Sitompul et al., [2023](#)). Melalui fitur seperti *avatars*, *themes*, *memes*, *background music*, dan *instant ranking*, Quizizz membangun lingkungan belajar yang menstimulasi motivasi intrinsik siswa, sesuai dengan teori motivasi belajar *Self-Determination Theory*. Hal ini memungkinkan siswa tidak hanya belajar untuk memenuhi tuntutan eksternal, tetapi juga karena adanya dorongan internal untuk mencapai keberhasilan.

Berdasarkan berbagai temuan empiris dan kajian teoritis tersebut, penggunaan Quizizz diyakini dapat mengatasi kelemahan pembelajaran PAIBP tradisional sekaligus mendukung internalisasi nilai-nilai moderasi Islam. Namun, kajian yang menelaah penerapan Quizizz secara spesifik pada materi *ummatan wasathan* di tingkat SMP masih terbatas. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan mengeksplorasi efektivitas Quizizz dalam konteks penelitian tindakan kelas (PTK) di SMP Negeri 1 Sumberasih, Probolinggo. Harapannya, penelitian ini dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran PAIBP yang lebih interaktif, efektif, dan berorientasi nilai, serta memberikan sumbangan teoretis bagi pengembangan literatur tentang integrasi teknologi dalam pendidikan agama.

METODE

Penelitian ini dirancang sebagai penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan campuran (*mixed methods*) yang mengombinasikan analisis kuantitatif dan kualitatif secara sistematis. PTK dipilih karena sifatnya yang reflektif dan aksiologi, memungkinkan guru sebagai peneliti melakukan intervensi langsung melalui siklus perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi, dan refleksi hingga perbaikan sistematis tercapai (Irawan & Amirudin, [2024](#)). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sumberasih, Probolinggo, selama dua minggu dan dua siklus pembelajaran. Subjek penelitian yang dipilih adalah 20 orang siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sumberasih Probolinggo yang terhimpun dalam satu rombongan belajar.



Gambar 1. Tahapan penelitian tindakan kelas menurut Milles & Huberman (1984).

Siklus pertama dimulai dengan tahap perencanaan, di mana guru merancang perangkat pembelajaran seperti modul ajar dan soal kuis berbasis Quizizz, serta menyiapkan format tes dan observasi aktivitas siswa. Implementasi kemudian dilakukan melalui pembelajaran interaktif menggunakan Quizizz, dengan seluruh siswa mengakses kuis secara serentak melalui perangkat masing-masing. Observasi dilakukan untuk merekam respons siswa dalam aspek motivasi, partisipasi, dan keterlibatan selama pembelajaran. Refleksi dilakukan dengan guru menganalisis kendala seperti masalah koneksi internet, ketuntasan pemahaman, dan efektivitas interaksi siswa terhadap Quizizz, lalu merumuskan perbaikan untuk memaksimalkan dampak siklus berikutnya.

Siklus kedua menitikberatkan pada pendalaman materi *ummatan wasathan*, dengan variasi penggunaan fitur-fitur Quizizz seperti waktu respons, *leaderboard*, dan *feedback* instan, guna memicu motivasi dan pemahaman siswa. Perangkat pengajaran disempurnakan berdasarkan hasil evaluasi siklus pertama, termasuk penyesuaian format pertanyaan, kondisi pembelajaran, serta strategi cadangan saat gangguan teknis terjadi.

Pengumpulan data kuantitatif dilakukan melalui tes di setiap siklus. Tes terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang memiliki 5 opsi jawaban yang salah satunya adalah opsi jawaban benar. Soal tes telah diuji terlebih dahulu validitas dan reliabilitasnya, dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian ini sebagai instrumen pengukuran terkait materi *Ummatan Wasathan*. Nilai tes dianalisis secara statistik deskriptif untuk menghitung

rata-rata dan *gain score*, yang menunjukkan seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa. Keberhasilan diukur berdasarkan indikator kenaikan nilai rata-rata dan persentase siswa yang mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) minimal sebesar 75, dengan target minimal 80% siswa tuntas.

Pengumpulan data kualitatif dilakukan dengan observasi sistematis dan wawancara dengan beberapa siswa untuk memahami pengalaman belajar mereka, tantangan yang dihadapi, serta persepsi terhadap penggunaan Quizizz. Teknik triangulasi (sumber, teknik, dan waktu) diterapkan untuk menjamin validitas dan reliabilitas data (Hanif et al., 2022).

Analisis triangulasi digunakan untuk menyintesis temuan kuantitatif dan kualitatif. Hasil tes memberikan gambaran peningkatan capaian akademik secara numerik, sementara data observasi dan wawancara memperkaya interpretasi mengenai mekanisme peningkatan, seperti peningkatan motivasi, interaksi kelompok, dan pengelolaan gangguan teknis. Selama proses penelitian, guru dan peneliti menjaga objektivitas, transparansi, dan refleksi berkelanjutan. Dokumentasi proses serta log refleksi guru membantu mengurangi bias dan memperkuat kredibilitas hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kondisi Pra-Siklus

Pembelajaran pada tahap pra-siklus dilakukan dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi tanpa perlakuan bantuan media interaktif. Materi yang diajarkan adalah makna dan isi kandungan Q.S. Al-Baqarah/2:143 dengan fokus pada pemahaman konsep *ummatan wasathan*. Hasil evaluasi menunjukkan hanya 35% siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 75 dengan skor rata-rata sebesar 63,5. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan memahami materi dan mengaplikasikan nilai-nilai yang terkandung dalam ayat tersebut. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran dan rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Berikut pada Tabel 1 ditampilkan rekap nilai hasil belajar siswa pada pra-siklus.

Tabel 1. Rekap nilai pra-siklus.

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Siswa 1	50	Belum Tuntas
2	Siswa 2	50	Belum Tuntas
3	Siswa 3	70	Belum Tuntas
4	Siswa 4	55	Belum Tuntas
5	Siswa 5	80	Tuntas
6	Siswa 6	80	Tuntas
7	Siswa 7	50	Belum Tuntas
8	Siswa 8	50	Belum Tuntas
9	Siswa 9	85	Tuntas

10	Siswa 10	60	Belum Tuntas
11	Siswa 11	50	Belum Tuntas
12	Siswa 12	80	Tuntas
13	Siswa 13	50	Belum Tuntas
14	Siswa 14	50	Belum Tuntas
15	Siswa 15	60	Belum Tuntas
16	Siswa 16	80	Tuntas
17	Siswa 17	60	Belum Tuntas
18	Siswa 18	80	Tuntas
19	Siswa 19	50	Belum Tuntas
20	Siswa 20	80	Tuntas
Total		1270	
Rata-rata		63,5	Sedang
Ketercapaian KKTP		35%	Rendah

Berdasarkan hasil tersebut, upaya inovasi dilakukan dengan memilih media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu Quizizz, yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa melalui pendekatan interaktif. Siklus I dilaksanakan memanfaatkan Quizizz.

Hasil siklus I

Tahap perencanaan siklus I dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berbasis Quizizz, dan menyiapkan media seperti tayangan PowerPoint, video, serta akun siswa di platform daring quizizz. Guru juga menyiapkan soal untuk mengukur pemahaman siswa secara interaktif sembari diberikan umpan balik.

Kegiatan inti adalah penyampaian materi menggunakan metode ceramah interaktif dan diskusi kelompok. Selanjutnya, siswa mengikuti evaluasi melalui Quizizz dengan soal yang terintegrasi langsung di platform tersebut. Proses ini memberikan hasil evaluasi secara *real-time* sehingga memotivasi siswa untuk berkompetisi secara sehat.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dibandingkan pra-siklus. Nilai rata-rata kelas naik dengan 75% siswa memenuhi KKTP dengan rata-rata skor 80,5. Sebagian besar siswa terlihat antusias menjawab soal dan termotivasi untuk memperbaiki hasil belajar mereka.

Berikut adalah rekap nilai hasil belajar siswa pada siklus I yang terangkum dalam Tabel 2.

Tabel 2. Rekap nilai siklus I.

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Siswa 1	85	Tuntas
2	Siswa 2	80	Tuntas
3	Siswa 3	80	Tuntas
4	Siswa 4	85	Tuntas
5	Siswa 5	70	Belum Tuntas
6	Siswa 6	90	Tuntas

7	Siswa 7	65	Belum Tuntas
8	Siswa 8	85	Tuntas
9	Siswa 9	70	Belum Tuntas
10	Siswa 10	95	Tuntas
11	Siswa 11	70	Belum Tuntas
12	Siswa 12	90	Tuntas
13	Siswa 13	85	Tuntas
14	Siswa 14	80	Tuntas
15	Siswa 15	70	Belum Tuntas
16	Siswa 16	80	Tuntas
17	Siswa 17	90	Tuntas
18	Siswa 18	80	Tuntas
19	Siswa 19	80	Tuntas
20	Siswa 20	80	Tuntas
Total		1610	
Rata-rata		80,5	Baik
Ketercapaian KKTP		75%	Cukup

Namun, beberapa kendala teknis seperti jaringan internet yang tidak stabil dan adaptasi siswa terhadap aplikasi masih ditemukan. Penggunaan Quizizz pada siklus I berhasil meningkatkan antusiasme siswa, meskipun sebagian siswa memerlukan waktu adaptasi terhadap aplikasi. Refleksi pada tahap ini menunjukkan perlunya pelatihan penggunaan media sebelum evaluasi dan strategi cadangan untuk mengatasi kendala teknis, serta bimbingan tambahan bagi siswa yang belum mencapai ketuntasan.

Hasil Siklus II

Berdasarkan refleksi siklus I, strategi perbaikan meliputi penambahan latihan soal dengan variasi tingkat kesulitan, pelatihan penggunaan Quizizz, serta persiapan jaringan internet cadangan. Guru juga memperpanjang waktu diskusi kelompok untuk mendalami materi.

Pada siklus II, siswa diajak melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar pada siklus I sebelum memulai pembelajaran. Guru memberikan materi tambahan dan melakukan evaluasi melalui Quizizz dengan soal yang diperbarui sesuai kebutuhan. Sebagai bentuk apresiasi, penghargaan diberikan kepada siswa dengan nilai terbaik untuk meningkatkan motivasi belajar.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 100% siswa mencapai KKTP dengan rata-rata skor sebesar 85,5. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan penerapan metode pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Berikut ditampilkan pada Tabel 3 rekap nilai hasil belajar siswa pada siklus II.

Tabel 3. Rekap nilai siklus II.

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Siswa 1	90	Tuntas
2	Siswa 2	80	Tuntas

3	Siswa 3	85	Tuntas
4	Siswa 4	90	Tuntas
5	Siswa 5	80	Tuntas
6	Siswa 6	85	Tuntas
7	Siswa 7	85	Tuntas
8	Siswa 8	85	Tuntas
9	Siswa 9	80	Tuntas
10	Siswa 10	95	Tuntas
11	Siswa 11	80	Tuntas
12	Siswa 12	90	Tuntas
13	Siswa 13	85	Tuntas
14	Siswa 14	85	Tuntas
15	Siswa 15	80	Tuntas
16	Siswa 16	90	Tuntas
17	Siswa 17	90	Tuntas
18	Siswa 18	80	Tuntas
19	Siswa 19	85	Tuntas
20	Siswa 20	90	Tuntas
Total		1710	
Rata-rata		85,5	
Ketercapaian KKTP		100%	Sangat Baik

Pelaksanaan siklus II berjalan lancar tanpa kendala berarti. Mayoritas siswa menunjukkan rasa percaya diri yang lebih tinggi dan antusiasme yang meningkat. Namun, beberapa siswa masih memerlukan bimbingan intensif untuk mencapai hasil maksimal.

Secara keseluruhan, penggunaan Quizizz berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami konsep *Ummatan wasathan*. Dari pra-siklus hingga siklus II, nilai rata-rata kelas meningkat dan persentase ketuntasan naik dari 35% ketuntasan dengan rata-rata skor sebesar 63,5 pada pra-siklus menjadi 75% ketuntasan dengan rata-rata skor sebesar 80,5 pada siklus I dan akhirnya menjadi 100% ketuntasan dengan rata-rata skor sebesar 85,5 pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya Quizizz, mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Daryanto (2013) dan Hartt et al., (2020), yang menyatakan bahwa teknologi berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi belajar. Quizizz, dengan antarmuka yang menarik dan fitur umpan balik langsung, memungkinkan siswa untuk mengetahui kesalahan mereka secara real-time, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif (Yasa et al., 2024; Daulay et al., 2023; Jiemsak & Jiemsak, 2020).

Peningkatan hasil belajar yang terjadi pada siklus I dan siklus II mendukung teori Gagne (1985), yang menyebutkan bahwa pembelajaran

berbasis teknologi mampu meningkatkan kualitas belajar karena memanfaatkan aspek visual, interaktif, dan penguatan positif. Data penelitian ini membuktikan hal tersebut, di mana 35% ketuntasan dengan rata-rata skor sebesar 63,5 pada pra-siklus menjadi 75% ketuntasan dengan rata-rata skor sebesar 80,5 pada siklus I dan akhirnya menjadi 100% ketuntasan dengan rata-rata skor sebesar 85,5 pada siklus II.

Selain itu, pembelajaran berbasis Quizizz tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga memberikan kontribusi pada penguatan nilai karakter. Materi *Ummatan wasathan* dalam Q.S. Al-Baqarah:143 sangat relevan untuk menanamkan sikap moderasi dan keseimbangan dalam kehidupan siswa. Hal ini mendukung konsep pendidikan Islam yang menekankan pentingnya pengembangan nilai-nilai moderasi (Abdullah, [2018](#)). Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami teks Al-Qur'an secara konseptual, tetapi juga mampu mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Namun demikian, penggunaan Quizizz tidak lepas dari keterbatasan. Pada siklus I ditemukan kendala teknis seperti jaringan internet yang tidak stabil dan kesulitan adaptasi siswa terhadap aplikasi. Temuan ini menguatkan teori difusi inovasi yang dikemukakan oleh Rogers ([2003](#)), bahwa adopsi teknologi memerlukan kesiapan infrastruktur dan adaptasi pengguna. Oleh karena itu, langkah perbaikan pada siklus II dengan memberikan pelatihan tambahan dan menyediakan jaringan cadangan terbukti efektif dalam mengurangi kendala tersebut.

Selain itu, hasil penelitian juga memperlihatkan pentingnya pembelajaran kolaboratif. Diskusi kelompok yang dilakukan sebelum menggunakan Quizizz membantu siswa memahami materi lebih mendalam. Hal ini sesuai dengan teori Vygotsky ([1978](#)) yang menyatakan bahwa interaksi sosial menjadi kunci utama dalam proses belajar, karena melalui interaksi siswa dapat mengonstruksi pengetahuan secara bersama-sama.

Faktor lain yang memengaruhi keberhasilan penelitian ini adalah adanya umpan balik langsung dari aplikasi Quizizz. Menurut teori penguatan Skinner ([1953](#)) dan Sedrakyan et al. ([2020](#)), umpan balik positif dapat memperkuat perilaku belajar yang diharapkan. Dalam penelitian ini, siswa termotivasi untuk memperbaiki kesalahan karena mereka dapat langsung mengetahui hasilnya, sehingga menimbulkan rasa puas dan dorongan untuk belajar lebih baik.

Hasil penelitian ini relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan literasi teknologi. Trilling & Fadel ([2009](#)) dan Purwanto et al. ([2023](#)) menyebutkan bahwa penguasaan teknologi digital merupakan salah satu keterampilan penting dalam menghadapi era global. Dengan menggunakan Quizizz, siswa tidak hanya belajar materi pelajaran tetapi juga mendapatkan pengalaman langsung dalam menggunakan teknologi sebagai sarana pembelajaran.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada faktor teknis seperti koneksi internet yang tidak selalu stabil, serta keterbatasan perangkat bagi sebagian siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi alternatif untuk mengantisipasi hal ini, seperti menyediakan jaringan cadangan atau menggunakan mode offline bila tersedia. Rekomendasi UNESCO ([2020](#)) juga menegaskan

pentingnya kesiapan infrastruktur agar pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan optimal.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media digital seperti Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan modern.

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan media pembelajaran berbasis Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *ummattan wasathan*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari pra-siklus hingga siklus II, nilai rata-rata kelas meningkat dan persentase ketuntasan naik dari 35% ketuntasan dengan rata-rata skor sebesar 63,5 pada pra-siklus menjadi 75% ketuntasan dengan rata-rata skor sebesar 80,5 pada siklus I dan akhirnya menjadi 100% ketuntasan dengan rata-rata skor sebesar 85,5 pada siklus II. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan Quizizz juga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berdasarkan analisis kualitatif.

Saran untuk guru adalah memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Quizizz, untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Sebelum penerapan, perlu dilakukan pelatihan penggunaan aplikasi kepada siswa untuk menghindari kendala teknis. Sekolah perlu mendukung penyediaan sarana teknologi dan jaringan internet agar pembelajaran berbasis teknologi berjalan optimal. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji pengaruh penggunaan Quizizz terhadap aspek afektif dan psikomotor siswa, selain ranah kognitif.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember atas dukungan dan fasilitas yang diberikan selama proses penyusunan artikel jurnal ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada SMP Negeri 1 Sumberasih yang telah memberikan kesempatan dan tempat untuk penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, A. (2018). *Moderasi Islam dalam perspektif Al-Qur'an*. Jakarta: Kencana.
- Akbar, M. R., Imaniar, F., & Yaqin, N. (2024). Gamification for enhancing students' interest in learning English: A survey on the role of Quizizz at MTsN 4 Sidoarjo. *ICONELT*, 4, 471–482. <https://proceedings.uinsa.ac.id/index.php/ICONELT/article/view/3149>
- Anggraini, A. P. D., Ul Haqq, A. D., Sa'ari, N. A. B., & Nasution, N. E. A. (2025). Implementation of the cooperative learning model type STAD (Student Team Achievement Division) to improve learning outcomes in Islamic religious education and character education. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 2(1), 193–202. <https://doi.org/10.35719/jptpd.v2i1.931>

- Asyari, A., & Gunawan, I. (2023). Pola peran guru pendidikan agama Islam dan budi pekerti dalam membentuk karakter religius di sekolah dasar. *Walada: Journal of Primary Education*, 2(1). <https://doi.org/10.61798/wjpe.v2i1.26>
- Aulia, S., Putri, A. J., Sara, A., Harahap, U. M., & Tampubolon, P. (2025). Peran pendidikan agama Islam dalam mengembangkan karakter siswa yang berkarakter. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 6(2), 348–355. <https://doi.org/10.55583/jkip.v6i2.1327>
- Daryanto, D., & Ernawati, F. (2024). Integrasi moral dan etika dalam pendidikan agama Islam. *Dinamika: Jurnal Kajian Pendidikan dan Keislaman*, 9(1), 15–31. <https://doi.org/10.32764/dinamika.v9i1.4137>
- Daryanto. (2013). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daulay, S. H., Ramadhan, A., & Wahyuni, S. (2023). Quizizz application in students learning outcomes: Teachers and students perception. *Modality Journal: International Journal of Linguistics and Literature*, 3(2), 125–133. <https://doi.org/10.30983/mj.v3i2.6719>
- Degirmenci, R. (2021). The use of Quizizz in language learning and teaching from the teachers' and students' perspectives: A literature review. *Language Education and Technology*, 1(1), 1–11. <https://www.langedutech.com/letjournal/index.php/let/article/view/12>
- Gagne, R. M. (1985). *The conditions of learning*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Handina, W. P., & Parisu, C. Z. L. (2025). Pengaruh penggunaan media digital berbasis Quizizz terhadap peningkatan keterlibatan siswa sekolah dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*, 5(1), 23–30. <https://doi.org/10.57250/ajup.v5i1.1138>
- Hanif, M. R., Ningamah, R., & Nuril Izza, F. (2022). The use of Quizizz application on Islamic education (PAI) learning in the new normal era. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 27(2), 198–213. <https://doi.org/10.24090/insania.v27i2.6918>
- Hartt, M., Hosseini, H., & Mostafapour, M. (2020). Game on: Exploring the effectiveness of game-based learning. *Planning Practice & Research*, 35(5), 589–604. <https://doi.org/10.1080/02697459.2020.1778859>
- Hasanah, N. U., Farihah, U., & Nasution, N. E. A. (2022). The effect of interactive multimedia Adobe Flash Professional CS6 on student learning outcomes of excretion system material based on the revised Bloom taxonomy. *Proceeding Cgant Unej*. <http://proceedingcgantunej.or.id/index.php/proceedingcgant/article/view/10/13>
- Heriyanto, H., Cahyadi, A., & Suroso, J. S. (2024). The effectiveness of using Quizizz in improving learners' motivation and engagement in learning. *Sebatik*, 28(2), 581–586. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v28i2.2526>
- Husniyah, N. I., Fawaidatun, R. N., Qothifatul, M. U., & Zumrotun, E. (2023). Pembelajaran inovatif berbasis aplikasi Quizizz pada pembelajaran pendidikan agama Islam untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar anak. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah*

- Ibtidaiyah, 6(2), 311–320.
<https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.5620>
- Irawan, I. C., & Amirudin, N. (2024). Penerapan metode Quizizz dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 7(1), 37. <https://doi.org/10.32529/al-ilmi.v7i1.2937>
- Jiemsak, N., & Jiemsak, R. (2020, November). The effectiveness of the Quizizz interactive quiz media as an online self-assessment of undergraduate students to improve students' learning outcomes. In *2020 5th International STEM Education Conference (iSTEM-Ed)* (pp. 51–54). IEEE. <https://doi.org/10.1109/iSTEM-Ed50324.2020.9332675>
- Kamila, A. (2023). Pentingnya pendidikan agama Islam dan pendidikan moral dalam membina karakter anak sekolah dasar. *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 2(5), 321–338. <https://publisherqu.com/index.php/Al-Furqan/article/view/535>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. Sage.
- Najamudin, N., & Hidayat, S. (2024, December). Islam dan pembangunan karakter: Analisis konsep dan praktik pendidikan agama Islam dalam membentuk insan yang beriman dan berakhlak. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Agama dan Filsafat* (Vol. 1, No. 2, pp. 6–17). <https://doi.org/10.61132/prosemnasipaf.v1i2.31>
- Nasution, N. E. A., Yasin, R., & Rizka, C. (2024). Development of an RPG Maker MV-based interactive game as learning media on virus materials for grade X students at Nurul Islam Jember Senior High School. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 15(3), 457–475. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v15i3.74029>
- Nurfadila, M. Y., Hajar, S., & Arsyad, N. F. (2024). Utilizing Quizizz for game-based learning in elementary science education. *Journal of Education and Computer Applications*, 1(1), 12–19. <https://doi.org/10.69693/jeca.v1i1.2>
- Pitoyo, M. D., & Asib, A. (2020). Gamification-based assessment: The washback effect of Quizizz on students' learning in higher education. *International Journal of Language Education*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.26858/ijole.v4i2.8188>
- Purwanto, M. B., Hartono, R., & Wahyuni, S. (2023). Essential skills challenges for the 21st century graduates: Creating a generation of high-level competence in the industrial revolution 4.0 era. *Asian Journal of Applied Education (AJAE)*, 2(3), 279–292. <https://doi.org/10.55927/ajae.v2i3.3972>
- Purwianto, A. F., & Fahyuni, E. F. (2021). Pengaruh aplikasi Quizizz PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(4), 551. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v10i4.582>
- Putri, R. M. N., Nulhakim, A., Nasution, H. J., Saputra, R., & Husna, D. U. (2023). Peran wawasan pendidikan karakter guru PAI dalam pembentukan akhlak mulia siswa. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 573–580. <http://dx.doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5549>
- Qurrotia'yun, S., Wati, D. E., Sari, D. R., Ma'rufa, H., Nur Khafidhloh, F., & Sulastri. (2022). Effectiveness of using the Quizizz application in

- Islamic religious education. *International Journal of Science Education and Cultural Studies*, 1(1), 16–31.
<https://doi.org/10.58291/ijsecs.v1n1.23>
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (5th ed.). New York: Free Press.
- Sapitri, A., & Maryati, M. (2022). Peran pendidikan agama Islam dalam revitalisasi pendidikan karakter. *Al-Afkar: Journal for Islamic Studies*, 252–266. <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v5i1.229>
- Sedrakyan, G., Malmberg, J., Verbert, K., Järvelä, S., & Kirschner, P. A. (2020). Linking learning behavior analytics and learning science concepts: Designing a learning analytics dashboard for feedback to support learning regulation. *Computers in Human Behavior*, 107, 105512. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.004>
- Sitompul, H., Sayekti, R., & Saragih, S. R. D. (2023). Exploring students' perception of Quizizz as a learning media in higher education. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 49(3), 1–24. <https://doi.org/10.21432/cjlt28449>
- Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. New York: Macmillan.
- Suherman, E., Muis, A., & Holili, M. (2024). Penggunaan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pencegahan perkelahian, minuman keras, dan narkoba di kelas XI SMK Negeri Campaka Purwakarta. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 1(1), 55–68. <https://doi.org/10.35719/jptpd.v1i1.7>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- UNESCO. (2020). *Distance learning strategies in response to COVID-19 school closures*. Paris: UNESCO.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Wulandari, E. E., Jati, S. P., & Nikmah, L. (2024). Quizizz as an interactive learning tool to improve students' interest in learning English. *ICONELT*, 4, 135–146. <https://proceedings.uinsa.ac.id/index.php/ICONELT/article/view/3101>
- Yasa, I. G. S., Wedayanthi, L. M. D., & Suardana, I. P. O. (2024). The analysis of Quizizz as formative assessment media in the front office subject for class XII AP 2 of SMK Singamandawa. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(3), 10530–10546. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.11434>
- Yasid, M. Y., & Mulyadi, M. (2023). Fun learning through Quizizz game in the PAI student media development and learning resources class. *Akhlaqul Karimah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.58353/jak.v2i1.85>
- Zainudin, Z. A., & Zulkipli, N. (2023). Gamification in learning: Students' motivation and cognitive engagement in learning business using Quizizz. *Asian Journal of University Education (AJUE)*, 19(4), 823–833. <https://doi.org/10.24191/ajue.v19i4.24928>
- Zhang, Z., & Crawford, J. (2024). EFL learners' motivation in a gamified formative assessment: The case of Quizizz. *Education and Information*

Technologies, 29(5), 6217–6239. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-12034-7>

Zuhriyah, S., & Pratolo, B. W. (2020). Exploring students' views in the use of Quizizz as an assessment tool in English as a foreign language (EFL) class. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 5312–5317. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081132>