INOVASI PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *QUIZIZZ*

Muhammad Dorsata Suaka Pamungkas,Wiwin Fachrudin Yusuf, Achmad Yusuf

pamungkassuaka@gmail.com, maswiwinfachrudin@yudharta.ac.id, achysf@yudharta.ac.id

Universitas Yudharta Pasuruan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi inovasi pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan media Quizizz di MIN 2 Kota Pasuruan. Penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Aqidah Akhlak, serta efektivitas implementasi Quizizz sebagai media pembelajaran inovatif. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Elemen-elemen seperti leaderboard, umpan balik instan, dan fitur permainan membuat pembelajaran lebih menarik dan kompetitif. Peserta didik merasa lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, implementasi Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi, mempermudah evaluasi pembelajaran, dan menciptakan pengalaman belajar berbasis teknologi yang menarik. Meskipun demikian, penelitian ini juga menyoroti tantangan seperti ketergantungan pada koneksi internet dan keterbatasan perangkat. Secara keseluruhan, Quizizz memiliki potensi besar untuk mengubah cara pembelajaran, namun implementasinya memerlukan perencanaan yang matang dan pemanfaatan teknologi yang optimal.

Kata kunci*: Inovasi Pembelajaran, Teknologi Pendidikan, Media Pembelajaran, Quizizz, Motivasi Belajar*

Abstract

This study aims to explore technology-based learning innovations using Quizizz media at MIN 2 Pasuruan City. This study focuses on the effect of using Quizizz on student motivation and engagement in learning Aqidah Akhlak, as well as the effectiveness of implementing Quizizz as an innovative learning media. The research method used is a qualitative approach. The

results of the study indicate that the use of Quizizz significantly increases student motivation and engagement. Elements such as leaderboards, instant feedback, and game features make learning more interesting and competitive. Students feel more motivated to learn and actively participate in the learning process. In addition, the application of Quizizz has proven effective in improving understanding of the material, facilitating learning evaluation, and creating an interesting technology-based learning experience. However, this study also highlights challenges such as dependence on internet connections and device limitations. Overall, Quizizz has great potential to change the way of learning, but its implementation requires careful planning and optimal use of technology.

Keywords: *Learning Innovation, Educational Technology, Learning Media, Quizizz, Learning Motivation*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan. Era digital ini menggantikan metode pembelajaran konvensional dengan alat dan aplikasi canggih seperti laptop, tablet, dan aplikasi pembelajaran interaktif. Teknologi informasi menjadi elemen penting dalam pendidikan modern, dan sekolah-sekolah mulai mengadopsi berbagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif. Inovasi dalam pembelajaran menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital, mengingat metode konvensional seringkali tidak lagi relevan bagi peserta didik yang beragam. Media pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz menjadi populer karena kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Quizizz menawarkan fitur-fitur seperti kuis interaktif, presentasi, dan tugas yang mudah diakses melalui perangkat digital. Penggunaan Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, memberikan umpan balik instan, dan memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih personal. Meskipun teknologi telah diintegrasikan dalam pembelajaran, tantangan seperti keterlibatan peserta didik tetap ada. Inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi menjadi penting untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik, terutama dalam mata pelajaran seperti akidah akhlak yang menekankan pemahaman mendalam dan penerapan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini berfokus pada inovasi pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan media Quizizz di MIN 2 Kota Pasuruan. Quizizz, sebagai platform online yang menyediakan permainan kuis interaktif, diharapkan dapat meningkatkan motivasi

dan minat belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan Quizizz terhadap proses belajar mengajar serta menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Studi ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi pendidik mengenai penerapan teknologi di kelas dan dampaknya terhadap pembelajaran peserta didik.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami fenomena penggunaan media digital, khususnya Quizizz, dalam pembelajaran aqidah akhlak. Langkah-langkah yang diambil dimulai dengan penentuan tujuan penelitian yang jelas. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dengan pendidik dan peserta didik untuk menggali pandangan, pengalaman, dan persepsi mereka, serta observasi partisipan untuk mencatat interaksi dan dinamika kelas saat penggunaan Quizizz. Selain itu, dokumentasi terkait, seperti rencana pembelajaran dan hasil kuis, juga dikumpulkan. Analisis data dilakukan dengan pendekatan analisis tematik, dimana tema dan pola diidentifikasi secara induktif dari data yang terkumpul.

Penelitian kualitatif ini berupaya memahami dan menjelaskan fenomena terkait perkembangan strategi pembelajaran di era digital pada mata pelajaran aqidah akhlak. Peneliti sebagai instrumen utama, terjun langsung ke lapangan untuk mengamati dan mengumpulkan data yang dibutuhkan. Lokasi penelitian di MIN 2 Kota Pasuruan, dengan sumber data primer dari peserta didik kelas 4 dan pendidik, serta data sekunder dari studi kepustakaan dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi terbuka, dan dokumentasi. Analisis data terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Keabsahan data dicek melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Tahapan penelitian meliputi tahap pra lapangan, pelaksanaan penelitian (pengumpulan dan identifikasi data), dan tahap akhir penelitian (penyajian dan analisis data).

Hasil Dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak di MIN 2 Kota Pasuruan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa peserta didik mengalami peningkatan motivasi dan antusiasme belajar saat menggunakan Quizizz. Hal

ini terlihat dari tingginya partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan kuis secara daring serta meningkatnya interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, hasil dokumentasi menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya kurang aktif menjadi lebih bersemangat ketika mengikuti pembelajaran berbasis game ini. Mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar karena adanya unsur tantangan, kompetisi, dan penghargaan berupa poin atau peringkat yang diberikan oleh aplikasi. Dari segi efektivitas, penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran membantu mengatasi kejenuhan peserta didik dalam pembelajaran konvensional yang cenderung monoton. Quizizz juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya mendengar dan mencatat materi tetapi juga terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran berbasis kuis. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa siswa belajar lebih efektif ketika mereka secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, data yang diperoleh dari hasil pengamatan menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan meningkat setelah menggunakan Quizizz dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Hal ini diperkuat dengan hasil tes formatif yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis digital ini.

Dalam penelitian ini, proses analisis data dilakukan melalui tiga tahap utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Tahap reduksi data dilakukan dengan memilah informasi yang relevan dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi guna menyaring data yang paling berkaitan dengan efektivitas Quizizz dalam pembelajaran. Selanjutnya, data yang telah diseleksi disajikan dalam bentuk narasi deskriptif dan visualisasi grafik untuk mempermudah pemahaman terhadap temuan penelitian. Terakhir, tahap verifikasi dilakukan dengan meninjau kembali data yang diperoleh serta membandingkannya dengan referensi teori yang relevan agar kesimpulan yang diambil memiliki validitas yang kuat. Hasil dari tahapan ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Dalam pembahasan, penelitian ini mengonfirmasi bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang lebih menitikberatkan pada inovasi pembelajaran selama masa pandemi COVID-19, penelitian ini lebih spesifik dalam mengkaji bagaimana penerapan Quizizz dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Temuan ini mendukung

konsep pembelajaran berbasis edutainment yang menggabungkan unsur edukasi dan hiburan guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Selain itu, dalam konteks Society 5.0, pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan menjadi suatu kebutuhan yang tidak terelakkan untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini memberikan wawasan bahwa pendekatan pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Guru tidak hanya bertindak sebagai pemberi materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan interaktif. Dengan adanya teknologi seperti Quizizz, siswa memiliki kesempatan untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel, baik di dalam kelas maupun di luar jam pelajaran formal. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama tidak hanya relevan tetapi juga dapat meningkatkan daya tarik materi yang diajarkan. Oleh karena itu, implementasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat menjadi alternatif metode yang inovatif dan efektif dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperbaiki kualitas interaksi guru-siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Oleh karena itu, integrasi media digital dalam pembelajaran agama di sekolah dasar diharapkan dapat terus dikembangkan guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih modern dan sesuai dengan kebutuhan generasi saat ini.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya Quizizz, terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, terutama dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak. Media ini membantu mengatasi kejenuhan peserta didik yang sering terjadi selama proses belajar di kelas, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan adanya elemen kompetisi, tantangan, dan penghargaan, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga pemahaman terhadap materi meningkat. Selain itu, penggunaan Quizizz juga memberikan manfaat bagi guru dalam hal efisiensi waktu karena sistem koreksi otomatis yang tersedia, memungkinkan mereka lebih fokus pada bimbingan dan pengembangan

konsep materi. Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala dalam penerapan Quizizz, seperti keterbatasan akses internet dan perangkat elektronik bagi beberapa siswa. Namun, manfaat yang diperoleh dari penggunaan media ini tetap signifikan dalam mendukung pembelajaran digital. Dengan semakin berkembangnya teknologi dalam dunia pendidikan, penggunaan media digital interaktif seperti Quizizz diharapkan dapat terus diterapkan dan dikembangkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital ini.

Daftar Pustaka

Aditiyawarman, M. Andra, Meini Sondang, Lilik Hanifah, and Lusiana Dewi Kusumayati. "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran." Jurnal Penelitian 7, no. 1 (2022): 24–36. https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840.

Agama, Pendidikan, Islam Di, and M A N Medan. "Implementasi Metode Outdoor Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Agama Islam Di MAN 1 Medan." Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP 3, no. 2 (2022): 147–53. https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.11758.

Aliyyah, Rusi Rusmiati. "Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz and Wordwall" 10 (2024): 172–76.

Ananda, Sukma Riski, Abdul Muis Mappalotteng, and Hasrul Bakri. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Berbasis Articulate Storyline." Jurnal MediaTIK : Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer 58, no. 1 (2022).

Ardiansyah, Risnita, and M. Syahran Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam 1, no. 2 (2023): 1–9. https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57.

Astuti, Ani Puji. "Hubungan Pembelajaran Akidah Akhlak Dan Pembentukan Karakter Siswa Di MIS Ath-Thohiriyah Batanghari." Pendidikan Profesi Guru Madrasah 2 (2022): 211–18.

Aulia, Tasya Dwi. "Inovasi Pendidikan Di Indonesia." Journal of Chemical Information and Modeling 53, no. 9 (2019): 1689–99.

Azis, Taufiq Nur. "Strategi Pembelajaran Era Digital." Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019) 1, no. 2 (2019): 308–18.

Desya, Ratih Sukma, and Wirdati Wirdati. "Efektivitas Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Keaktifan Belajar PAI Kelas XII SMAN 1 Lareh Sago Halaban." Yasin 3, no. 6 (2023): 1530–36. https://doi.org/10.58578/yasin.v3i6.1994.

Direktorat KSKK Madrasah, and Ditjen Pendidikan Islam. "TP, ATP DAN MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA PADA MADRASAH Contoh Akidah Akhlak," 2022, 1–87.

Gustanu, Pendit, Sri Surachmi W, and Gunawan Setiadi. "Pemanfaatan Aplikasi Quiz-Quizizz Sebagai Media Pembelajaran IPAS Kelas IV Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di SDN Wonorejo 1 Kabupaten Kediri." Jurnal Pendidikan Tambusai 7, no. 1 (2023): 3543–50. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/5752.

Hardiansyah, Dadang. "Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Era Digital Guna Meningkatkan Nilai Kognitif Pada Siswa MAN 3 Medan Kelas Xi." Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran 2, no. 2 (2023): 9–17. https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i2.21.

Hendra, Hery Afriyadi, Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Sinta Nur Laila, Yana Fajar Prakasa, Rahmat Putra Ahmad Hasibuan, and Achmad Dzulfikri Almufti Asyhar. Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023. https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf.

Hermawan, Wawan. "Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMP N 2 Ngronggot." Communnity Development Journal 5, no. 1 (2024): 1263–69.

Husen, Achmad. "Al-Authar" 3, no. 1 (2024): 1–20.