

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI  
(WORDWALLQUIZZ) TERHADAP PENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR  
FIQIH DI MADRASAH ALIYAH**

Dinda Laura Safitri<sup>1\*</sup>, Dwi Yona saftirani<sup>2</sup>, Nurzelni Fitria<sup>3</sup>, Sulthan Habil Pahlevi<sup>4</sup>,  
Nurul Mahfuza<sup>5</sup>

<sup>12345</sup>PAI Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
[dindalaura00@gmail.com](mailto:dindalaura00@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [dwiyonasaftiranisaftirani@gmail.com](mailto:dwiyonasaftiranisaftirani@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[Nurzelnifitriaaa@gmail.com](mailto:Nurzelnifitriaaa@gmail.com)<sup>3</sup>, [tajilapak445@gmail.com](mailto:tajilapak445@gmail.com)<sup>4</sup>,  
[nurulmahfuza4@gmail.com](mailto:nurulmahfuza4@gmail.com)<sup>5</sup>

*Corresponding author\**

**ABSTRACT**

*This study aims to analyze the effectiveness of gamification-based learning media through Wordwall and Quizizz in improving students' motivation to learn Fiqih at Madrasah Aliyah. The study was motivated by the low learning motivation of students in Fiqih subjects caused by monotonous learning methods and limited interactive learning media. Therefore, this study seeks to examine how the integration of digital gamification media can create more engaging, interactive, and motivating learning experiences. This study employed a classroom action research (CAR) design conducted in two cycles. The subjects of the study were 32 students of Madrasah Aliyah. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The research instruments included learning motivation questionnaires and observation sheets of students' learning participation. Data were analyzed descriptively by comparing the results of pre-cycle, cycle I, and cycle II. The findings revealed that the use of gamification-based learning media through Wordwall and Quizizz significantly improved students' motivation to learn Fiqih. In the pre-cycle stage, the average learning motivation score was 58%, which increased to 74% in cycle I and reached 88% in cycle II. Students showed higher enthusiasm, participation, and engagement during the learning process. The interactive and competitive features of Wordwall and Quizizz contributed positively to students' interest and motivation in learning Fiqih.*

**Keywords:** *Augmented Reality, learning media, contextual understanding, interactive learning, educational technology*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui Wordwall dan Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton serta terbatasnya media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengkaji bagaimana integrasi

media gamifikasi digital dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan memotivasi. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri dari 32 siswa Madrasah Aliyah. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi angket motivasi belajar dan lembar observasi partisipasi belajar siswa. Data dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan hasil pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui Wordwall dan Quizizz secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Pada tahap pra-siklus, rata-rata skor motivasi belajar siswa sebesar 58%, kemudian meningkat menjadi 74% pada siklus I, dan mencapai 88% pada siklus II. Siswa menunjukkan antusiasme, partisipasi, dan keterlibatan yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Fitur interaktif dan kompetitif pada Wordwall dan Quizizz memberikan kontribusi positif terhadap minat dan motivasi siswa dalam mempelajari Fiqih.

**Kata Kunci:** *Augmented Reality*, media pembelajaran, pemahaman kontekstual, pembelajaran interaktif, teknologi pendidikan

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran di madrasah. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk menciptakan proses belajar yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital (Kristy et al., 2024). Peserta didik saat ini cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan teknologi, visualisasi, serta aktivitas yang bersifat partisipatif dibandingkan pembelajaran konvensional yang monoton dan berpusat pada guru.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya mata pelajaran Fiqih, proses pembelajaran sering kali masih didominasi metode ceramah dan hafalan (Romadhon, 2024). Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa merasa kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Padahal, motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Rendahnya motivasi belajar siswa dapat terlihat dari kurangnya perhatian selama pembelajaran berlangsung, rendahnya partisipasi

dalam diskusi, serta minimnya antusiasme siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran(Wati et al., 2025). Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.

Salah satu pendekatan yang berkembang dalam pembelajaran digital adalah gamifikasi (gamification). Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik(Pratiwi et al., 2025). Penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Platform digital seperti Wordwall dan Quizizz menjadi media yang banyak digunakan dalam pembelajaran berbasis gamifikasi. Wordwall menyediakan berbagai bentuk permainan edukatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, sedangkan Quizizz menghadirkan pembelajaran berbasis kuis interaktif yang memadukan unsur kompetisi

dan umpan balik langsung(Winaningsih & Syarif, 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa(NURAENI, 2025). Namun, penelitian mengenai efektivitas penggunaan Wordwall dan Quizizz secara bersamaan dalam pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah masih relatif terbatas(Mansir & Purnomo, 2020). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui Wordwall dan Quizizz terhadap peningkatan motivasi belajar Fiqih di Madrasah Aliyah.

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam pemanfaatan media digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*)(Rukhmana et al., 2022). Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang meliputi tahap

perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan Wordwall dan Quizizz (Saebani, 2024).

Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Madrasah Aliyah yang berjumlah 32 siswa. Pemilihan subjek dilakukan berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket motivasi belajar, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat aktivitas dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Angket digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa pada setiap siklus penelitian. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh data pendukung mengenai respons terhadap penggunaan media gamifikasi. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran dan perangkat pembelajaran.

Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil motivasi belajar siswa pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila persentase motivasi belajar siswa mencapai minimal 80%.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi, angket motivasi belajar, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui Wordwall dan Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah. Peningkatan tersebut terjadi secara bertahap mulai dari tahap pra-siklus hingga siklus II dan terlihat tidak hanya pada aspek kuantitatif, tetapi juga pada perubahan perilaku belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada tahap pra-siklus, kondisi pembelajaran masih menunjukkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pembelajaran Fiqih masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media

pembelajaran yang terbatas sehingga suasana belajar cenderung monoton dan kurang interaktif (Nazla et al., 2023). Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar siswa terlihat pasif dan kurang menunjukkan antusiasme terhadap pembelajaran (Abidin, 2025). Dari 32 siswa, hanya sebagian kecil yang aktif menjawab pertanyaan ataupun terlibat dalam diskusi kelas.

Rendahnya motivasi belajar pada tahap pra-siklus terlihat dari beberapa indikator utama. Pada indikator antusias mengikuti pembelajaran, persentase siswa yang menunjukkan minat aktif hanya mencapai 55%. Sebagian besar siswa terlihat kurang fokus terhadap penjelasan guru dan mudah kehilangan perhatian selama pembelajaran berlangsung. Pada indikator keaktifan bertanya, persentase hanya mencapai 50%, yang menunjukkan bahwa siswa masih merasa kurang percaya diri untuk menyampaikan pertanyaan ataupun pendapat terkait materi pembelajaran.

Selain itu, indikator partisipasi dalam diskusi juga menunjukkan persentase yang rendah, yaitu sebesar 57%. Diskusi kelas masih didominasi oleh beberapa siswa

tertentu, sementara sebagian besar siswa lainnya cenderung pasif dan hanya menjadi pendengar. Pada indikator ketertarikan terhadap materi pembelajaran, persentase hanya mencapai 60%, yang menunjukkan bahwa materi Fiqih belum mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Sementara itu, indikator semangat menyelesaikan tugas memperoleh persentase sebesar 58%, yang menunjukkan bahwa sebagian siswa masih kurang termotivasi dalam menyelesaikan tugas pembelajaran secara maksimal. Secara keseluruhan, rata-rata motivasi belajar siswa pada tahap pra-siklus hanya mencapai 58% dan berada pada kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital.

Setelah diterapkan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada siklus I, mulai terlihat perubahan yang cukup signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan Wordwall dan Quizizz menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan sehingga siswa

menunjukkan respons yang lebih positif terhadap pembelajaran Fiqih.

Pada indikator antusias mengikuti pembelajaran, persentase meningkat dari 55% menjadi 73%. Siswa mulai menunjukkan perhatian yang lebih baik selama pembelajaran berlangsung. Mereka terlihat lebih fokus ketika guru menggunakan media permainan edukatif dibandingkan metode ceramah konvensional. Selain itu, unsur visual dan interaktif pada Wordwall dan Quizizz membuat siswa lebih tertarik mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran.

Pada indikator keaktifan bertanya, persentase meningkat menjadi 70%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa mulai merasa lebih nyaman dan percaya diri dalam berinteraksi selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan media digital yang lebih fleksibel membantu menciptakan suasana belajar yang tidak terlalu formal sehingga siswa lebih berani menyampaikan pertanyaan maupun pendapat.

Indikator partisipasi dalam diskusi juga mengalami peningkatan dari 57% menjadi 75%. Selama pembelajaran berlangsung, siswa

terlihat lebih aktif berdiskusi dengan teman kelompoknya ketika menyelesaikan tantangan pembelajaran berbasis gamifikasi. Adanya unsur kompetisi dalam Quizizz juga mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam memahami materi agar dapat memperoleh skor terbaik.

Pada indikator ketertarikan terhadap materi pembelajaran, persentase meningkat menjadi 76%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi mampu mengubah persepsi siswa terhadap pembelajaran Fiqih yang sebelumnya dianggap monoton menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Sementara itu, indikator semangat menyelesaikan tugas meningkat menjadi 74%. Siswa terlihat lebih termotivasi menyelesaikan tugas karena adanya sistem skor dan umpan balik langsung yang diberikan media pembelajaran.

Meskipun terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada siklus I, hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa siswa masih berada dalam tahap adaptasi terhadap penggunaan media digital. Sebagian siswa masih lebih fokus pada aspek permainan dibandingkan pemahaman materi pembelajaran. Oleh karena itu,

dilakukan perbaikan pada siklus II untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi.

Pada siklus II, peningkatan motivasi belajar siswa terlihat lebih optimal dibandingkan siklus sebelumnya. Guru mulai memperbaiki strategi pembelajaran dengan mengintegrasikan aktivitas refleksi materi, diskusi yang lebih terarah, serta pendampingan yang lebih intensif kepada siswa. Penggunaan Wordwall dan Quizizz juga dirancang lebih variatif agar siswa tidak hanya terlibat dalam permainan, tetapi juga lebih memahami substansi materi Fiqih yang dipelajari.

Pada indikator antusias mengikuti pembelajaran, persentase meningkat menjadi 90%. Hampir seluruh siswa menunjukkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif karena siswa terlihat lebih menikmati proses belajar.

Indikator keaktifan bertanya mengalami peningkatan menjadi 85%. Siswa mulai lebih percaya diri dalam menyampaikan pertanyaan dan pendapat selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa juga

menunjukkan keberanian untuk berdiskusi dan memberikan tanggapan terhadap jawaban teman-temannya.

Pada indikator partisipasi dalam diskusi, persentase meningkat menjadi 88%. Diskusi pembelajaran berlangsung lebih aktif dan komunikatif dibandingkan tahap sebelumnya. Siswa tidak hanya terlibat dalam aktivitas permainan, tetapi juga mulai menunjukkan kemampuan berpikir kritis dalam memahami materi Fiqih yang dipelajari.

Indikator ketertarikan terhadap materi pembelajaran meningkat menjadi 90%, yang menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi berhasil menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan dengan karakteristik siswa. Sementara itu, indikator semangat menyelesaikan tugas meningkat menjadi 87%. Sebagian besar siswa terlihat lebih antusias dalam menyelesaikan tugas pembelajaran dan berusaha memperoleh hasil terbaik selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara keseluruhan, rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus II mencapai 88% dan berada pada

kategori tinggi. Jika dibandingkan dengan tahap pra-siklus, terjadi peningkatan sebesar 30%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui Wordwall dan Quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih.

Peningkatan motivasi belajar tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Unsur permainan, kompetisi, skor, dan umpan balik langsung menjadi faktor penting yang mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media digital yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa membuat pembelajaran terasa lebih kontekstual dan menarik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Tabel 1. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Tahap	Persentase Motivasi	Peningkatan	Kategori
<b>Pra-Siklus</b>	58%	–	Rendah
<b>Siklus I</b>	74%	16%	Sedang
<b>Siklus II</b>	88%	30%	Tinggi

Tabel 2. Indikator Motivasi Belajar Siswa

Indikator Motivasi	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
<b>Antusias mengikuti pembelajaran</b>	55%	73%	90%
<b>Keaktifan bertanya</b>	50%	70%	85%
<b>Partisipasi dalam diskusi</b>	57%	75%	88%
<b>Ketertarikan terhadap materi</b>	60%	76%	90%
<b>Semangat menyelesaikan tugas</b>	58%	74%	87%
<b>Rata-rata</b>	<b>58%</b>	<b>74%</b>	<b>88%</b>

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui Wordwall dan Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan pada mata pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah (Abidin, 2025; Fraydika, 2021; Nazla et al., 2023). Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan persentase motivasi belajar siswa yang meningkat dari 58% pada tahap pra-siklus menjadi 74% pada siklus I dan mencapai 88% pada siklus II. Data tersebut menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang kuat terhadap keterlibatan dan antusiasme siswa

selama proses belajar berlangsung(Wira et al., 2021).

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa pada tahap pra-siklus dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan monoton. Dominasi metode ceramah menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kondisi tersebut sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran yang monoton menjadi salah satu faktor utama munculnya kejenuhan belajar siswa(Hiqmatunnisa & Zafi, 2020; Ruzakki, 2021).

Dalam konteks pembelajaran Fiqih, rendahnya motivasi belajar juga dipengaruhi oleh persepsi siswa yang menganggap materi Fiqih bersifat teoritis dan kurang menarik(Abidin, 2025). Akibatnya, siswa menunjukkan rendahnya perhatian, partisipasi diskusi, dan antusiasme selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini relevan dengan penelitian tentang efektivitas Quizizz dalam pembelajaran Fiqih yang menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar sering muncul karena

pembelajaran agama masih berlangsung secara satu arah tanpa penggunaan media interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis gamifikasi pada siklus I, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa secara cukup signifikan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa unsur permainan (game elements) dalam pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Fitur-fitur seperti skor, papan peringkat (leaderboard), tantangan, dan umpan balik langsung yang terdapat dalam Quizizz dan Wordwall membuat siswa merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran(Kalsum et al., 2020).

Secara pedagogis, peningkatan motivasi belajar tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi mampu membangun keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran. Ketika siswa memperoleh penghargaan berupa skor atau peringkat, muncul dorongan intrinsik untuk berpartisipasi secara aktif dan memperoleh hasil terbaik. Penelitian

sebelumnya menjelaskan bahwa elemen gamifikasi seperti kompetisi dan umpan balik langsung mampu meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa karena menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Peningkatan motivasi belajar pada indikator antusias mengikuti pembelajaran yang mencapai 90% pada siklus II menunjukkan bahwa media gamifikasi berhasil menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mampu mempertahankan perhatian siswa selama proses belajar berlangsung. Hal ini memperlihatkan bahwa siswa lebih mudah terlibat dalam pembelajaran ketika materi disampaikan melalui media yang sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Generasi peserta didik modern cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan berbasis teknologi dibandingkan pembelajaran tekstual yang monoton.

Selain itu, peningkatan pada indikator partisipasi diskusi dan keaktifan bertanya menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi tidak hanya berdampak pada aspek hiburan pembelajaran, tetapi juga

pada interaksi sosial dan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat. Suasana pembelajaran yang lebih fleksibel dan kompetitif membuat siswa merasa lebih nyaman untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Temuan ini memperkuat penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa secara kognitif maupun afektif melalui aktivitas kolaboratif dan interaktif dalam pembelajaran digital.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa Wordwall dan Quizizz memiliki kontribusi yang berbeda namun saling melengkapi dalam pembelajaran. Wordwall lebih efektif dalam menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan melalui permainan edukatif berbasis visual, sedangkan Quizizz lebih efektif dalam membangun motivasi kompetitif melalui sistem skor dan leaderboard (Amalia, 2023). Temuan ini relevan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa Quizizz memiliki keunggulan dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa karena fitur kompetitif dan umpan balik real-time yang dimilikinya.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan

gamifikasi dalam pembelajaran memiliki tantangan tertentu. Pada siklus I, beberapa siswa masih lebih fokus pada aspek permainan dibandingkan pemahaman materi pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa gamifikasi yang tidak dikelola secara tepat berpotensi menggeser fokus siswa dari tujuan pembelajaran menuju orientasi permainan semata (Fitra & Maksum, 2021). Penelitian lain mengenai gamification misuse juga menjelaskan bahwa penggunaan gamifikasi secara berlebihan dapat menyebabkan siswa terlalu fokus pada kompetisi, skor, dan penghargaan sehingga mengurangi kualitas pemahaman belajar.

Oleh karena itu, keberhasilan penggunaan media gamifikasi tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran secara pedagogis. Guru perlu memastikan bahwa unsur permainan tetap diarahkan untuk mendukung pemahaman materi, bukan sekadar menciptakan hiburan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, peningkatan hasil pada siklus II terjadi karena guru mulai mengintegrasikan aktivitas refleksi, diskusi, dan

penguatan materi setelah penggunaan Wordwall dan Quizizz.

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada mata pelajaran Fiqih yang selama ini sering dianggap kurang menarik oleh siswa. Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran Fiqih mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih partisipatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital (Rachmawati et al., 2020). Penelitian sebelumnya juga menegaskan bahwa penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui Wordwall dan Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa

pada mata pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah. Efektivitas tersebut terlihat dari peningkatan motivasi belajar siswa secara bertahap mulai dari tahap pra-siklus sebesar 58%, meningkat menjadi 74% pada siklus I, dan mencapai 88% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu menciptakan perubahan yang signifikan terhadap keterlibatan dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran Fiqih bukan hanya dipengaruhi oleh materi pembelajaran itu sendiri, tetapi juga dipengaruhi oleh pendekatan pedagogis dan media pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran konvensional yang didominasi metode ceramah menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang tertarik, dan mudah kehilangan fokus selama pembelajaran berlangsung. Dalam kondisi tersebut, siswa belum memperoleh pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna sehingga keterlibatan mereka dalam pembelajaran menjadi rendah.

Penerapan Wordwall dan Quizizz mampu mengubah pola pembelajaran menjadi lebih partisipatif, interaktif, dan menyenangkan. Unsur-unsur gamifikasi seperti tantangan, kompetisi, skor, leaderboard, dan umpan balik langsung terbukti mampu membangun motivasi intrinsik siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran, tetapi juga menunjukkan peningkatan pada aspek keberanian bertanya, partisipasi diskusi, serta semangat dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi mampu menjadi strategi pedagogis yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penggunaan media digital yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa membuat pembelajaran Fiqih menjadi lebih relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini. Dengan demikian, pembelajaran yang sebelumnya dianggap monoton dapat

berubah menjadi pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual.

Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan Wordwall dan Quizizz juga memberikan dampak terhadap perubahan perilaku belajar siswa. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih dinamis, suasana kelas menjadi lebih komunikatif, dan siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat maupun menjawab pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi tidak hanya memengaruhi aspek afektif, tetapi juga mendukung perkembangan keterampilan sosial dan partisipasi belajar siswa.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan gamifikasi memerlukan pengelolaan pedagogis yang tepat. Guru memiliki peran penting dalam memastikan bahwa unsur permainan tetap diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran dan pemahaman materi secara mendalam. Tanpa pengelolaan yang baik, siswa berpotensi lebih fokus pada aspek kompetisi dan permainan

dibandingkan substansi materi pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan gamifikasi perlu diintegrasikan dengan strategi pembelajaran yang terarah, reflektif, dan tetap berorientasi pada tujuan akademik.

Secara lebih luas, penelitian ini memberikan implikasi bahwa transformasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era digital perlu diarahkan pada penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa. Dalam konteks ini, Wordwall dan Quizizz dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih modern, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disarankan agar guru Pendidikan Agama Islam lebih aktif mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital

dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kajian mengenai gamifikasi tidak hanya pada aspek motivasi belajar, tetapi juga pada pengaruhnya terhadap hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, maupun keterampilan kolaboratif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2025). Peran Pembelajaran Fiqih Dalam Pembentukan Karakter Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Indragiri Hilir. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.  
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/26894>
- Amalia, I. D. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Fiqih Di Man 1 Nganjuk*. Etheses.Uin-Malang.Ac.Id. <http://etheses.uin-malang.ac.id/52038/>
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan Tik. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jp2/article/view/31524>
- Fraydika, O. (2021). Implementasi Metode Card Sort Pada Pembelajaran Fiqih Di Man 3 Pasaman Barat. In *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Academia.Edu.  
[https://www.academia.edu/download/78271677/1886\\_Article\\_Text\\_4332\\_1\\_2\\_20210707\\_1\\_9\\_Cc.Pdf](https://www.academia.edu/download/78271677/1886_Article_Text_4332_1_2_20210707_1_9_Cc.Pdf)
- Hiqmatunnisa, H., & Zafi, A. A. (2020). Penerapan Nilai-Nilai Moderasi Islam Dalam Pembelajaran Fiqih Di Ptkin Menggunakan Konsep Problem Basic Learning. In *Jipis*.
- Kalsum, T. U., Suryana, E., & Nopitasari, V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih. *Jurnal Padamu Negeri* ....  
<https://elibrary.ru/item.asp?id=77779461>
- Kristy, G. T., Alviani, A. A., Kusuma, E. R., & ... (2024). Digital Native Characteristics: A Phenomenological Study Focused On Essential Material In Sociology Courses. ... *Dan Pembelajaran*.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jp2/article/view/79978>
- Mansir, F., & Purnomo, H. (2020). Urgensi Pembelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Religiusitas Siswa Madrasah. In *Jurnal Al-Wijdan*.  
<https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/alwijdan/article/download/538/427>
- Nazla, S., Wahyuni, S., & Adiyono, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Fiqih Yang Efektif Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Paser. *Fikruna: Jurnal Ilmiah* ....  
<https://ejournalsttibnurusyd.id/index.php/fik/article/view/122>
- Nuraeni, N. (2025). *Efektivitas Model Pembelajaran Gamifikasi*

- Berbasis Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Mata ...* Repository.Unugiri.Ac.Id. <https://Repository.Unugiri.Ac.Id:8443/Id/Eprint/7606/>
- Pratiwi, D., Manullang, H. M., Nafisa, K., & ... (2025). Kajian Literatur Efektivitas Media Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Media* .... <https://Jurnal.Mediaakademik.Com/Index.Php/Jma/Article/View/3642>
- Rachmawati, A. D., Baiduri, B., & Effendi, M. M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Web Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Aksioma: Jurnal Program Studi* .... <https://Elibrary.Ru/Item.Asp?Id=76755691>
- Romadhon, M. (2024). *Efektivitas Media Gamifikasi Quizizz Berbantuan Artificial Intelligence Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Di Smpn 1* .... Repository.Unugiri.Ac.Id. <https://Repository.Unugiri.Ac.Id:8443/Id/Eprint/6800/>
- Rukhmana, T., Darwis, D., Ip, S., Alatas, A. R., Tarigan, W. J., & ... (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Books.Google.Com. [https://Books.Google.Com/Books?Hl=En&Lr=&Id=Uaz-Eaaaqbaj&Oi=Fnd&Pg=Pa1&Dq=Metode+Penelitian&Ots=Pf5a3kfq7u&Sig=\\_Wv\\_Ohm6zqajvbkqeu\\_Lruk6i48](https://Books.Google.Com/Books?Hl=En&Lr=&Id=Uaz-Eaaaqbaj&Oi=Fnd&Pg=Pa1&Dq=Metode+Penelitian&Ots=Pf5a3kfq7u&Sig=_Wv_Ohm6zqajvbkqeu_Lruk6i48)
- Ruzakki, H. (2021). Pengembangan Pembelajaran Fiqih Dengan Model Cooperative Learning Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Syafi'iyah Sukerejo. In *Joel: Journal Of Educational And Language Research*.
- Saebani, B. A. (2024). *Metode Penelitian*. Cv Pustaka Setia.
- Wati, E. D. S., Fiqry, R., Nurgufriani, A., & ... (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Hidup Dan Bertumbuh. ... *Matematika Dan Ipa*. <http://Bimaberilmu.Com/Jurnal/Index.Php/Jagomipa/Article/View/1687>
- Winaningsih, E. T., & Syarif, F. (2023). Konstruksi Media Pembelajaran Baamboozle Pada Sd Islam Sinar Cendekia. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran* .... <https://Ejurnal.Iiq.Ac.Id/Index.Php/Misykat/Article/View/2324>
- Wira, A., Padang, A. T., & Barat, S. (2021). Validitas Dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Journal Of Education Informatic* .... <https://Ejurnal.Umri.Ac.Id/Index.Php/Jeits/Article/View/2602>
- Abidin, Z. (2025). Peran Pembelajaran Fiqih Dalam Pembentukan Karakter Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Indragiri Hilir. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://Journal.Unpas.Ac.Id/Index.Php/Pendas/Article/View/26894>
- Amalia, I. D. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu*
-

- Pembelajaran Fiqih Di Man 1 Nganjuk.* Etheses.Uin-Malang.Ac.Id. [Http://Etheses.Uin-Malang.Ac.Id/52038/](http://Etheses.Uin-Malang.Ac.Id/52038/)
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan Tik. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran.* <https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jp2/Article/View/31524>
- Fraydika, O. (2021). Implementasi Metode Card Sort Pada Pembelajaran Fiqih Di Man 3 Pasaman Barat. In *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam.* Academia.Edu. [https://Www.Academia.Edu/Download/78271677/1886\\_Article\\_Text\\_4332\\_1\\_2\\_20210707\\_1\\_9\\_Cc.Pdf](https://Www.Academia.Edu/Download/78271677/1886_Article_Text_4332_1_2_20210707_1_9_Cc.Pdf)
- Hiqmatunnisa, H., & Zafi, A. A. (2020). Penerapan Nilai-Nilai Moderasi Islam Dalam Pembelajaran Fiqih Di Ptkin Menggunakan Konsep Problem Basic Learning. In *Jipis.*
- Kalsum, T. U., Suryana, E., & Nopitasari, V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih. *Jurnal Padamu Negeri* .... <https://Elibrary.Ru/Item.Asp?Id=77779461>
- Kristy, G. T., Alviani, A. A., Kusuma, E. R., & ... (2024). Digital Native Characteristics: A Phenomenological Study Focused On Essential Material In Sociology Courses. ... *Dan Pembelajaran.* <https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jp2/Article/View/79978>
- Mansir, F., & Purnomo, H. (2020). Urgensi Pembelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Religiusitas Siswa Madrasah. In *Jurnal Al-Wijdan.* Ejournal.Uniramalang.Ac.Id. <https://Ejournal.Uniramalang.Ac.Id/Index.Php/Alwijdan/Article/Download/538/427>
- Nazla, S., Wahyuni, S., & Adiyono, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Fiqih Yang Efektif Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Paser. *Fikruna: Jurnal Ilmiah* .... <https://Ejournalstitibnurusyd.Id/Index.Php/Fik/Article/View/122>
- Nuraeni, N. (2025). *Efektivitas Model Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Mata* .... Repository.Unugiri.Ac.Id. <https://Repository.Unugiri.Ac.Id:8443/Id/Eprint/7606/>
- Pratiwi, D., Manullang, H. M., Nafisa, K., & ... (2025). Kajian Literatur Efektivitas Media Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Media* .... <https://Jurnal.Mediaakademik.Com/Index.Php/Jma/Article/View/3642>
- Rachmawati, A. D., Baiduri, B., & Effendi, M. M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Web Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Aksioma: Jurnal Program Studi* .... <https://Elibrary.Ru/Item.Asp?Id=76755691>
- Romadhon, M. (2024). *Efektivitas Media Gamifikasi Quizizz Berbantuan Artificial Intelligence*

*Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Di Smpn 1 ....*  
Repository.Unugiri.Ac.Id.  
<https://Repository.Unugiri.Ac.Id:8443/Id/Eprint/6800/>

Android Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar.  
*Journal Of Education Informatic*  
....  
<https://Ejurnal.Umri.Ac.Id/Index.Php/Jeits/Article/View/2602>

Rukhmana, T., Darwis, D., Ip, S., Alatas, A. R., Tarigan, W. J., & ... (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Books.Google.Com.  
[https://Books.Google.Com/Books?hl=en&lr=&id=Uaz-Eaaaqbaj&oi=fnd&pg=pa1&dq=Metode+Penelitian&ots=Pf5a3kfq7u&sig=\\_Wv\\_Ohm6zqajvbkqeu\\_Lruk6i48](https://Books.Google.Com/Books?hl=en&lr=&id=Uaz-Eaaaqbaj&oi=fnd&pg=pa1&dq=Metode+Penelitian&ots=Pf5a3kfq7u&sig=_Wv_Ohm6zqajvbkqeu_Lruk6i48)

Ruzakki, H. (2021). Pengembangan Pembelajaran Fiqih Dengan Model Cooperative Learning Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Syafi'iyah Sukerejo. In *Joel: Journal Of Educational And Language Research*.

Saebani, B. A. (2024). *Metode Penelitian*. Cv Pustaka Setia.

Wati, E. D. S., Fiqry, R., Nurgufriani, A., & ... (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Hidup Dan Bertumbuh. ... *Matematika Dan Ipa*.  
<http://Bimaberilmu.Com/Jurnal/Index.Php/Jagomipa/Article/View/1687>

Winaningsih, E. T., & Syarif, F. (2023). Konstruksi Media Pembelajaran Baamboozle Pada Sd Islam Sinar Cendekia. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran* ....  
<https://Ejurnal.liq.Ac.Id/Index.Php/Misykat/Article/View/2324>

Wira, A., Padang, A. T., & Barat, S. (2021). Validitas Dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis