

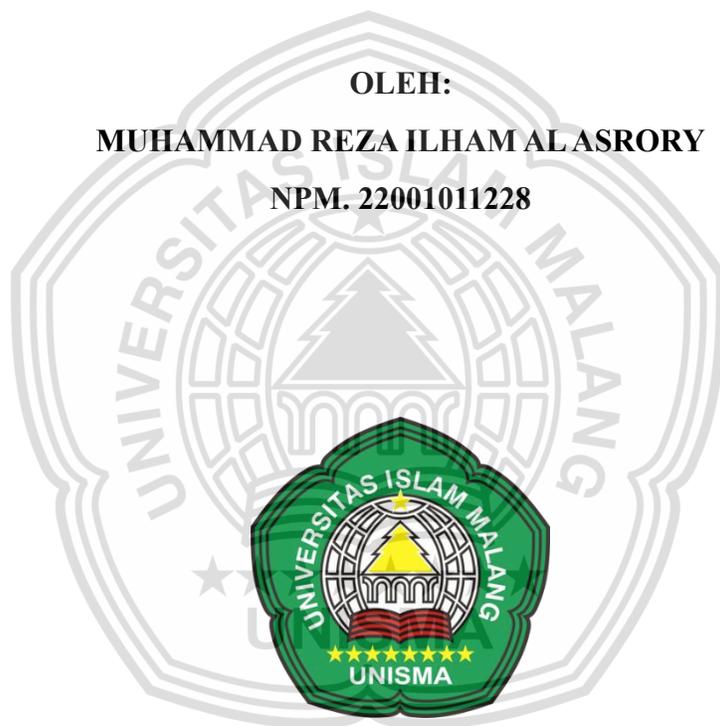
**IMPLEMENTASI APLIKASI QUIZIZZ DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA MODERN AL RIFA'IE 2
KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI

OLEH:

MUHAMMAD REZA ILHAM ALASRORY

NPM. 22001011228



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

2024



**IMPLEMENTASI APLIKASI QUIZIZZ DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA MODERN AL RIFA'IE 2
KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Agama Islam Universitas Islam Malang untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1)
Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam**

OLEH:
MUHAMMAD REZA ILHAM AL ASRORY
NPM. 22001011228

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

2024

ABSTRAK

Al Asrory, Muhammad Reza Ilham, 2024. *Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Menengah Pertama Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Prof. Dr. Maskuri, M.Si. Pembimbing 2: Dr. Dian Mohammad Hakim M.PdI

Kata Kunci: Implementasi, Aplikasi Quizizz, Motivasi Belajar

Penelitian dalam skripsi ini bertujuan untuk mengetahui implementasi aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang. Penelitian ini di latar belakang karena kurangnya semangat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang kurang kreatif dan inovatif, serta metode pembelajaran yang cenderung monoton. Sehingga perlu adanya peningkatan pada penggunaan media pembelajaran untuk lebih kreatif seperti penggunaan media Quizizz.

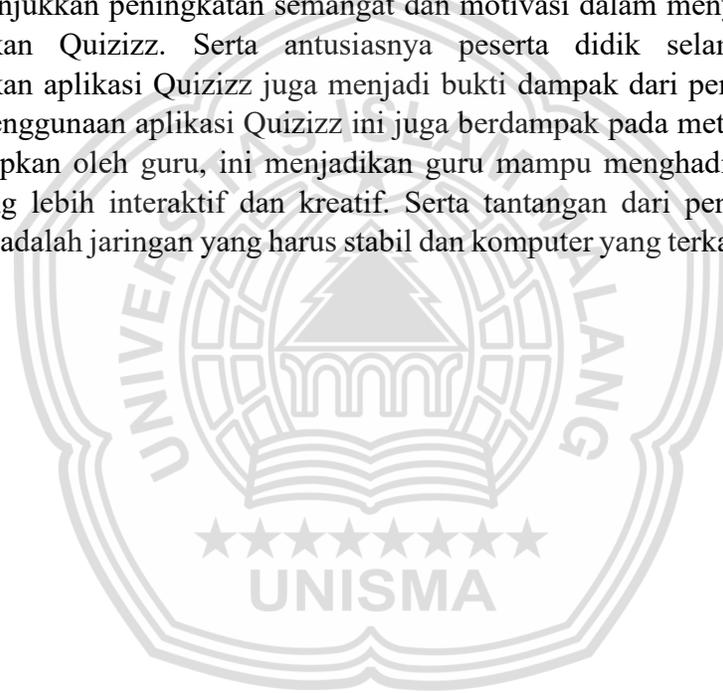
Dari latar belakang penelitian di atas maka peneliti merumuskan masalah, yakni bagaimana perencanaan implementasi aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran, bagaimana proses implementasi aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan bagaimana implikasi implementasi aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis perencanaan implementasi aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran, proses implementasi aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar, serta implikasi implementasi aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang.

Untuk mencapai tujuan di atas, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif, karena untuk memperoleh informasi secara rinci dan lengkap dengan melalui perolehan data yang tertulis atau pun lisan dari beberapa narasumber. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi kasus, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi untuk mengamati, wawancara untuk mendapatkan informasi lisan dari narasumber serta dokumentasi untuk mencari data yang relevan dengan penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian, yang didapatkan adalah: 1) Perencanaan Implementasi aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran sudah sangat baik, hal tersebut ditunjukkan dengan pemahaman yang baik tentang aplikasi Quizizz, perencanaan guru mencakup perancangan kuis yang sesuai kurikulum, pemilihan jenis pertanyaan, penentuan waktu kuis, serta memastikan kesiapan perangkat dan koneksi

internet serta pelatihan mencakup tutorial dasar, teknik pembuatan soal, dan strategi partisipasi, dengan bimbingan berkelanjutan untuk mengatasi kendala. 2) Proses Implementasi aplikasi Quizizz menghasilkan peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan fitur-fitur dalam aplikasi Quizizz, guru tidak hanya sekedar menggunakan aplikasi ini secara biasa akan tetapi guru juga harus dapat memanfaatkan fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi Quizizz. Di samping itu, proses penggunaan aplikasi Quizizz tidak terlepas dari mekanisme penggunaan, mekanisme yang kuat dan efektif dalam penggunaannya dalam konteks pembelajaran. Guru dapat dengan mudah membuat dan mengelola kuis sesuai dengan materi yang diajarkan. 3) Implikasi dari Implementasi aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik mencakup dampak yang diberikan oleh aplikasi Quizizz seperti bertambahnya semangat baik dari guru maupun peserta didik. Hal ini terlihat dari respon positif guru, yang menunjukkan peningkatan semangat dan motivasi dalam menyampaikan materi menggunakan Quizizz. Serta antusiasnya peserta didik selama pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz juga menjadi bukti dampak dari penggunaan aplikasi Quizizz. Penggunaan aplikasi Quizizz ini juga berdampak pada metode pembelajaran yang ditetapkan oleh guru, ini menjadikan guru mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kreatif. Serta tantangan dari penggunaan aplikasi Quizizz ini adalah jaringan yang harus stabil dan komputer yang terkadang bermasalah.



ABSTRAK

Al Asrory, Muhammad Reza Ilham, 2024. *Implementation of the Quizizz Application in Increasing Student Learning Motivation at Al Rifa'ie Modern Junior High School 2 Malang Regency. Thesis, Islamic Religious Education Study Programme, Faculty of Islamic Religion, Islamic University of Malang.* Advisor 1: Prof. Dr. Maskuri, M.Si. Advisor 2: Dr. Dian Mohammad Hakim M.PdI

Keywords: Implementation, Quizizz Application, Learning Motivation

The research in this thesis aims to find out the implementation of the Quizizz application in increasing student learning motivation in Islamic religious education subjects at Modern Al Rifa'ie 2 Junior High School, Malang Regency. This research is motivated by the lack of enthusiasm and motivation of students in learning, this is due to the use of learning media that is less creative and innovative, as well as learning methods that tend to be monotonous. So that there needs to be an increase in the use of learning media to be more creative such as the use of Quizizz media.

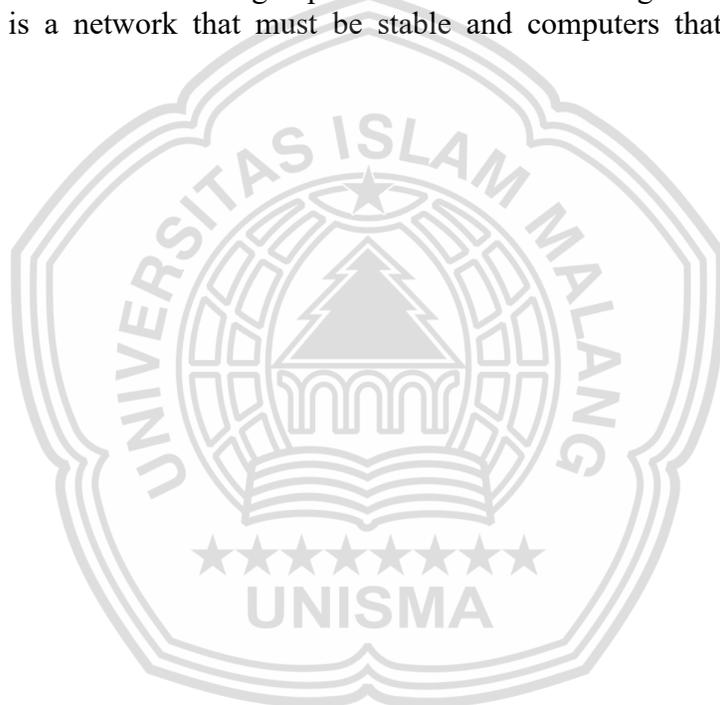
From the background of the research above, the researcher formulates the problem, namely how the planning of the implementation of the Quizizz application in the learning process, how the process of implementing the Quizizz application in increasing student learning motivation, and how the implications of implementing the Quizizz application in the learning process.

The purpose of this study is to describe and analyse the planning of the implementation of the Quizizz application in the learning process, the process of implementing the Quizizz application in increasing learning motivation, and the implications of implementing the Quizizz application in increasing learning motivation at Modern Al Rifa'ie 2 Junior High School, Malang Regency.

To achieve the above objectives, this research was conducted using qualitative research, because to obtain detailed and complete information through the acquisition of written or oral data from several sources. This research uses a type of case study research, with data collection techniques through observation to observe, interviews to obtain oral information from sources and documentation to find data relevant to the research.

Based on the results of the research, what was obtained were: 1) Planning The implementation of the Quizizz application in the learning process is very good, this is indicated by a good understanding of the Quizizz application, teacher planning includes designing quizzes according to the curriculum, selecting question types, determining quiz time, and ensuring device readiness and internet connection as well as training including basic tutorials, question making techniques, and participation strategies, with ongoing guidance to overcome obstacles. 2) The Quizizz application implementation process results in an increase in student learning motivation through the use of features in the Quizizz application, teachers not only use this application normally but teachers

must also be able to take advantage of the features in the Quizizz application. In addition, the process of using the Quizizz application is inseparable from the mechanism of use, a strong and effective mechanism in its use in the context of learning. Teachers can easily create and manage quizzes according to the material being taught. 3) The implications of implementing the Quizizz application in increasing students' learning motivation include the impact provided by the Quizizz application such as increasing enthusiasm from both teachers and students. This can be seen from the positive response of the teacher, which shows an increase in enthusiasm and motivation in delivering material using Quizizz. As well as the enthusiasm of students during learning using the Quizizz application is also evidence of the impact of using the Quizizz application. The use of the Quizizz application also has an impact on the learning methods set by the teacher, this makes the teacher able to present a more interactive and creative learning experience. And the challenge of using this Quizizz application is a network that must be stable and computers that sometimes have problems.



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Sekolah Menengah Pertama Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang, merupakan sekolah modern tingkat menengah yang di bawah naungan lembaga pondok pesantren, dengan menggunakan visi “Sukses, Mandiri, Religius, Terampil (SMART). Al Rifa'ie merupakan sekolah sekaligus pondok pesantren, dimana peserta didik tidak diperbolehkan membawa *handphone* ataupun media elektronik lainnya. Hal ini tentu memiliki dampak positif, peserta didik tidak kecanduan ketika kegiatan di sekolah dan di pondok, untuk menjadikan peserta didik atau santri ini lebih fokus dalam pembelajaran dan tidak terpengaruh penggunaan media elektronik ketika di pondok maupun di sekolah.

Kendati demikian dampak negatifnya juga tak terelakkan, peserta didik tidak dapat mengakses media pembelajaran berbasis *online* yang akan disampaikan oleh guru, dan ini akan menimbulkan kegiatan pembelajaran yang monoton. Pembelajaran yang ada di dalam kelas, sebagaimana pesantren pada umumnya, metode sorogan adalah ciri khas. Sorogan menerapkan pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah kyai atau ustadz membacakan kitab, santri menyimak kemudian diterangkan. Hal ini dilakukan terus menerus dan berulang-ulang. Ceramah atau metode sorogan ketika pembelajaran berlangsung, menyebabkan nyaris tidak ada bedanya antara pembelajaran di kelas maupun di pondok pesantren. Ini menjadikan peserta didik menjadi kurang bersemangat dan

kurang termotivasi dalam pembelajaran. Sehingga baik model, metode ataupun media pembelajaran harus lebih inovatif dan kreatif supaya peserta didik tidak akan merasa bosan dan bisa termotivasi ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Memang salah satu metode klasik yang sering digunakan di kelas yaitu menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, namun diperlukan juga bentuk inovasi sebagai upaya mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif dan kontekstual. Metode ceramah merupakan suatu metode pembelajaran yang dilakukan dengan penyajian materi secara lisan oleh seorang guru kepada peserta didik. Metode ini sering menimbulkan beberapa masalah yang ada di dalam kelas. Pertama guru tidak selalu dapat dengan pasti mengetahui sejauh mana peserta didik dapat memahami dan mengerti penjelasan yang diberikan. Kedua peserta didik cenderung lebih pasif, kurang dapat mengemukakan pendapatnya sehingga inisiatif dan daya kreasinya tertekan. Ketiga peserta didik sulit mengkonsentrasikan perhatian mereka terhadap penjelasan materi yang disampaikan oleh guru, terutama pada siang hari.

Secara mendasar, dalam era modern saat ini, tidak hanya peserta didik yang diharapkan untuk menunjukkan kreativitas, tetapi juga guru diminta untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi mereka dalam memilih alat pembelajaran untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Salah satu aspeknya adalah bagaimana guru memilih yang sesuai untuk digunakan dalam kegiatan belajar di kelas, yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar di dalam kelas.

Oleh karena itu, diperlukan upaya dalam integrasi teknologi sebagai media pembelajaran dalam mendukung metode pembelajaran yang lebih efektif dan kontekstual. Sebab, Era disrupsi telah mengantarkan banyak sektor mengalami perubahan drastis, termasuk sektor pendidikan. Salah satunya adalah digitalisasi pendidikan. Model pembelajaran berbasis digital merupakan salah satu perubahan yang signifikan di dalam pembelajaran. Dari banyaknya model digitalisasi di pendidikan, transformasi perangkat pembelajaran adalah satu diantara yang banyak mengalami transformasi tersebut. Aplikasi Quizizz merupakan perangkat dan media pembelajaran yang mulai digunakan diberbagai sekolah.

Implementasi kuis interaktif atau disebut dengan Quizizz dapat dilakukan di dalam kelas menggunakan perangkat elektronik. Quizizz dapat mendorong peserta didik untuk bersaing dan meningkatkan motivasi mereka dalam proses belajar. dalam satu kelas, peserta didik dapat mengikuti kuis secara bersamaan. Guru dapat memantau proses pembelajaran peserta didik dan mengunduh hasilnya setelah kuis selesai untuk mengevaluasi kemajuan peserta didik. guru juga dapat mengatur berbagai parameter seperti waktu, mode permainan, dan jenis tes yang diberikan kepada peserta didik.

Quizizz merupakan aplikasi yang dapat diakses melalui halaman web dan dapat digunakan baik di dalam maupun di luar kelas. Penggunaan yang mudah membuatnya populer di kalangan pengajar dan digunakan juga untuk memantau kemajuan belajar peserta didik. Dilengkapi dengan berbagai macam fitur yang menarik, Quizizz ini mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung. Quizizz juga mampu menggerakkan persaingan

antar peserta didik di dalam kelas karena aplikasi ini mampu memberi peringatan secara otomatis saat peserta didik selesai mengerjakan kuis atau soal latihan.

Dari pengamatan peneliti di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang, model pembelajaran yang menggunakan Aplikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, ini bisa dilihat dari kelas yang lebih aktif. Selain itu, Aplikasi Quizizz juga menjadikan siswa kompetitif, selain peserta didik dapat belajar sambil bermain, aplikasi Quizizz sendiri mampu meningkatkan kualitas kompetensi peserta didik dalam pembelajaran. Karena Aplikasi Quizizz dapat menyajikan pembelajaran yang kolaboratif dan menyenangkan terlebih di dalam aplikasi ini terdapat banyak sekali fitur-fitur yang dapat digunakan, di antara lain emoji, musik, menampilkan peringatan secara langsung setelah mengisi jawaban.

Penggunaan aplikasi Quizizz di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang, memiliki orientasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Ini tentu menjadi urgensi dalam proses belajar dan mengajar. Motivasi belajar yang tinggi memiliki dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik dalam suatu mata pelajaran. Dengan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik seperti Quizizz, guru dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini memungkinkan materi pembelajaran yang disampaikan lebih efektif dan dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik.

Berdasarkan pandangan-pandangan diatas, peneliti berpendapat bahwa penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan

motivasi belajar peserta didik sangatlah diperlukan. Maka peneliti mengambil penelitian dengan judul *“Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Modern Al Rifa’ie 2 Kabupaten Malang”*.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan pada konteks penelitian diatas, maka masalah secara garis besar dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Modern Al Rifa’ie 2 Kabupaten Malang?”. Adapun secara khusus fokus penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana Perencanaan Implementasi aplikasi Quizizz dalam Proses Pembelajaran Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Modern Al Rifa’ie 2 Kabupaten Malang?
2. Bagaimana Proses Implementasi aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Modern Al Rifa’ie 2 Kabupaten Malang?
3. Bagaimana Implikasi Implementasi aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Modern Al Rifa’ie 2 Kabupaten Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis tentang:

1. Perencanaan Implementasi aplikasi Quizizz dalam Proses Pembelajaran Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang.
2. Proses Implementasi aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang.
3. Implikasi Implementasi aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang.

D. Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan dengan dilakukannya penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis hasil dari rumusan ini diharapkan mampu memberikan pemahaman literatur dan mendapatkan informasi maupun pengetahuan yang berkaitan dengan penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Membantu guru agar pembelajaran dapat berjalan efektif dan memudahkan guru dalam hal penyampaian materi secara praktis dan efisien, serta dapat menambah wawasan guru tentang penggunaan Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara maksimal.

b. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik agar mudah memahami penjelasan materi yang disampaikan oleh guru, dengan begitu proses pembelajaran dapat meningkat dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan serta diharapkan agar meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dan juga dapat dijadikan informasi bagi peserta didik di SMP Modern Al Rifa'ie 2 tentang kegunaan dan manfaat penggunaan aplikasi Quizizz.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan bagi SMP Modern Al Rifa'ie 2 dapat dijadikan sebagai upaya untuk memudahkan pengajar dalam memberikan materinya menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti Quizizz, dan untuk meningkatkan kualitas pengajar dalam bidang teknologi serta mampu meningkatkan mutu dan motivasi belajar.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu bagi peneliti untuk mengetahui bagaimana implementasi aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pelajaran pendidikan agama Islam.

E. Definisi Operasional

1. Implementasi

Implementasi adalah suatu sistem atau cara menerapkan suatu perbuatan. Penerapan bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah implementasi dalam konteks pembelajaran. Implementasi yang dimaksud bagaimana proses “pengejawantahan” aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, pemanfaatannya, dalam meningkatkan motivasi belajar. Hal demikian tentu saja diperlukan dalam konteks inovasi pembelajaran dan juga dalam merespons era disrupsi.

2. Aplikasi Quizizz

Aplikasi Quizizz merupakan platform atau aplikasi online yang menampilkan visual yang menarik dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Aplikasi Quizizz dilengkapi dengan beberapa berbagai macam gambar, tema dan musik yang dapat memberikan suasana belajar yang lebih variatif dan menyenangkan.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah kemampuan seseorang yang dilakukan secara sadar untuk mempengaruhi, mendorong, atau mengarahkan orang lain untuk melakukan sesuatu sehingga dapat mencapai hasil atau tujuan yang diinginkan. Pada dasarnya motivasi belajar merupakan suatu usaha secara sadar yang dilakukan oleh seseorang baik yang didasarkan pada faktor internal maupun eksternal untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dengan baik sehingga memperoleh hasil yang baik.

4. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah komponen dasarnya dalam mengarahkan peserta didik agar menjadi pribadi yang baik. Dengan bersumber dari Al-Qur'an dan Hadist serta ajaran Islam yang dapat menjaga nilai-nilai etika baik kepada Allah, kepada manusia, serta alam sekitarnya.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilaksanakan di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang, terkait tentang Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang ini dapat diambil kesimpulan yang akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Dalam perencanaan implementasi aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang, langkah-langkah yang terperinci telah disusun untuk memastikan kesuksesan penggunaan aplikasi tersebut. Pertama, pemahaman mendalam tentang aplikasi Quizizz menjadi landasan utama, di mana guru-guru terlibat dalam proses memahami fitur-fitur dan potensi aplikasi tersebut. Kedua, persiapan guru dalam menggunakan Quizizz sangat penting, meliputi pengetahuan tentang cara mengintegrasikan aplikasi ke dalam kurikulum, serta strategi untuk membuat kuis yang relevan dan menarik bagi siswa. Langkah selanjutnya adalah pelatihan dan bimbingan yang komprehensif bagi guru-guru tentang penggunaan Quizizz. Pelatihan ini mencakup aspek teknis, seperti cara membuat kuis dan menganalisis hasilnya, serta aspek pedagogis, seperti cara mengintegrasikan aplikasi ke dalam

metode pengajaran yang ada. Dengan demikian, melalui pemahaman, persiapan, dan pelatihan yang matang, implementasi Quizizz di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama Islam bagi peserta didik.

2. Proses implementasi aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang, menunjukkan hasil yang positif terkait dengan penggunaan fitur-fitur Quizizz dalam proses pembelajaran. Penggunaan fitur-fitur seperti gamifikasi, kuis interaktif, dan umpan balik segera berhasil meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Elemen gamifikasi seperti poin, papan peringkat, dan penghargaan memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dan berkompetisi dalam pembelajaran. Selain itu, kuis interaktif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, sementara umpan balik segera membantu siswa memahami konsep dengan lebih cepat dan efektif. Mekanisme dan pelaksanaan penggunaan aplikasi Quizizz di sekolah ini juga berjalan dengan baik, dengan adanya dukungan dari guru dan staf sekolah serta pelatihan yang mencakup aspek teknis dan pedagogis. Dengan demikian, implementasi Quizizz di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang telah berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam melalui penggunaan fitur-fitur dan mekanisme penggunaan aplikasi tersebut dalam proses pembelajaran.

3. Dalam Implikasi implementasi aplikasi Quizizz dalam pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang, memiliki implikasi positif yang signifikan. Pertama, peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik terlihat jelas melalui penggunaan fitur-fitur gamifikasi yang membuat pembelajaran lebih menarik dan kompetitif. Kedua, metode pembelajaran yang lebih interaktif melalui kuis interaktif dan umpan balik segera memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi siswa, membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Namun, tantangan teknologi juga muncul, seperti kebutuhan akan akses perangkat yang memadai dan koneksi internet yang stabil, serta variasi dalam keterampilan digital antara guru dan siswa. Guru memerlukan pelatihan yang komprehensif untuk mengatasi kesenjangan keterampilan ini dan memanfaatkan Quizizz secara efektif. Secara keseluruhan, meskipun ada tantangan, implementasi Quizizz berhasil meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik, sekaligus mendorong adopsi metode pembelajaran yang lebih interaktif di SMP Modern Al Rifa'ie 2 Kabupaten Malang.

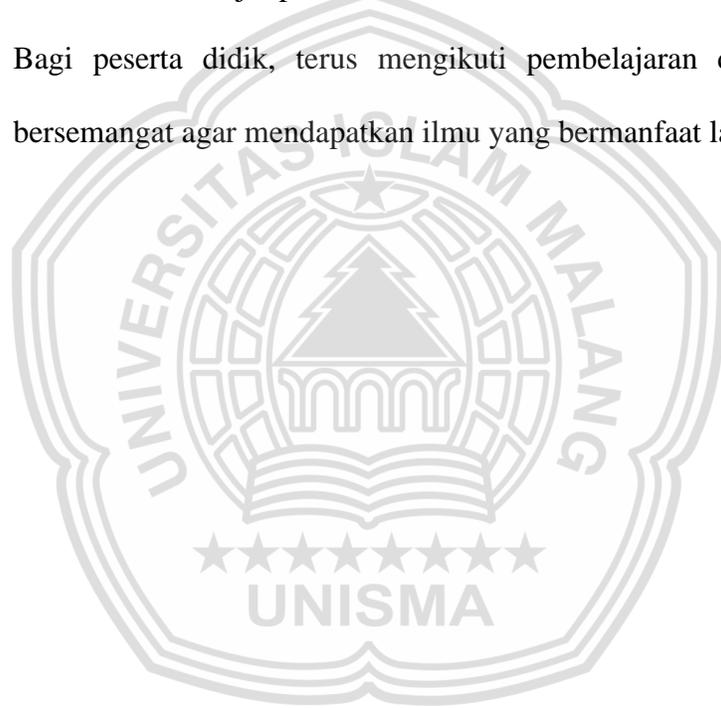
B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka dalam kesempatan ini peneliti akan menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, hendaknya terus meningkatkan kemampuan dalam memotivasi belajar peserta didik dan terus meningkatkan kompetensi profesionalisme guru sehingga memiliki kompetensi tidak hanya di bidang

pengetahuan akan tetapi di bidang keterampilan juga. serta mendukung guru untuk mengikuti pelatihan-pelatihan yang berkaitan dengan kompetensi profesional guru.

2. Bagi guru, untuk menghasilkan dan meningkatkan pembelajaran yang dilakukan di lingkungan sekolah, dan dapat menjadi guru yang kreatif untuk menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik.
3. Bagi peserta didik, terus mengikuti pembelajaran dengan baik dan bersemangat agar mendapatkan ilmu yang bermanfaat lagi berkah.



DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, I. B. (2022). Keaktifan Belajar Peserta Didik melalui Metode Everyone Is A Teacher Here. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10.
- Alyusfitri, R. (2020). The Role Of Motivation And Creativity Of Sd Students In Online Learning In The Pandemic Time Covid 19. In *Jurnal CERDAS Proklamator* (Vol. 8, Issue 2).
- Amornchewin, R. (2018). Indonesian Journal of Informatics Education The Development of SQL Language Skills in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement. *Indonesian Journal of Informatics Education*, 2(2). <https://doi.org/10.20961/ijie.v%vi%i.24430>
- Anam, H., Yusuf, M. A., & Saada, S. (2022). Kedudukan Al-Quran dan Hadist Sebagai Dasar Pendidikan Islam. *Al Tarbawi Al Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7, 15–37.
- Aspi, M., & Syahrani. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION*, 2(1), 64–73.
- A'yun, Q. (2019). Manajemen Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Dalam Mempengaruhi Motivasi Guru di Lembaga Pendidikan Islam Bani Hasyim. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 4. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
- Bakrie, M. (2022). Efektivitas Media Android Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Fungsi Kuadrat Siswa Kelas IX-H MTs Negeri 2 Demak Tahun Pelajaran 2022/2023 Demak. *Journal OF Comprehensive Science*, 1.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8, 263. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Dari, Y. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat*. Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196.

- Fahrudin, A. H., Maskuri, & Busri, H. (2021). Internalisasi Nilai Multikulturalisme melalui Pendidikan Islam; Interelasi Tri Sentra Pendidikan pada Masyarakat Multireligius Desa Balun Lamongan. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 4(1), 52–69. <https://doi.org/10.33367/ijies.v4i1.1633>
- Fathurrohman, M., & Sulistyorini. (2012). *Implementasi Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan Islam Peningkatan Lembaga Pendidikan Islam Secara Holistik*. Teras.
- Hafiyya, N., & Hadi, M. S. (2023). Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika. *Communnity Development Journal*, 4(2), 1646–1652.
- Hasan, M. T., Bakri, M., Wahab Solichin Abdul, Wignjosoebroto, S., Sutopo, H., & Islami, M. I. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif Tinjauan Teoritis dan Praktis* (M. Bakri, Ed.; Edisi Revisi). Lembaga Penelitian Universitas Islam Malang kerjasama dengan VISIPRESS MEDIA.
- Mahmudi. (2019). Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, Dan Materi. *Pendidikan Agama Islam*, 2, 91–94.
- Maryam, M. (2016). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2).
- Moleong, L. J. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Moloeng, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Muliya, M. (2022). Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 3(1).
- Mulyana D. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>

- Nugroho, D. Y., Situmorang, K., Tahulending, P. S., Maxmilla, M., & Rumerung, C. L. (2019). *Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di Ypk Penabur Bandarlampung*. 2, 2655–3570.
- Nursalam, N., & Efendi, F. (2008). *Pendidikan Dalam Keperawatan*. SALEMBA MEDIKA.
- Qasim, M., & Kasubag, M. (2016). Perencanaan Pengajaran dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Diskursus Islam*, 04.
- Rahmadania, S., Sitika, A. J., & Darmayanti, A. (2021). Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Keluarga Dan Masyarakat. *Jurnal Edumaspul*, 5(2).
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, November.
- Ridwan, M., Umar, M. H., & Ghafar, A. (2021). Sumber-sumber Hukum Islam Dan Implementasinya (Kajian Deskriptif Kualitatif Tentang Al-Qur'an, Sunnah, dan Ijma'). *Borneo: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 28–41.
- Rosyad, A. M. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Pembelajaran Di Lingkungan Sekolah. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 5(02), 173. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v5i02.2074>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ*, 4(2). <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sardiman A.M. (2016). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT RajaGrafindo Persada.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas. *Journal Unesa*, 7(No 3 (2020)). www.quizizz.com
- Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. In *Journal of Biology Education Research* (Vol. 1, Issue 1). <http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/Al-Jahiz>
- Sufiyana, A. Z. (2020). Pengaturan Diri Dalam Belajar Pada Mahasiswa di Kota Malang. *Jurnal Tinta*, 2(1), 53–65. <https://www.liputan6.com/global/read/3238072/peneliti-remaja-yang-gemar-main-gadget-tidak-bahagia>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.

- Sugiyono, Prof. Dr. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA, cv.
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin Asosiasi Program Studi Mandarin Indonesia*, 5(1). <https://Quizizz.it/>
- Suwarto. (2021). Menggunakan Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *JURNAL PENDIDIKAN*, 30(3), 499. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1934>
- Syafe'i, I. (2015). Tujuan Pendidikan Islam. *Al Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 6.
- Umar, S., & Choiri, M. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. CV. Nata Karya.
- Vieluf, S., & Göbel, K. (2019). Making intercultural learning in EFL lessons interesting – The role of teaching processes and individual learning prerequisites and their interactions. *Teaching and Teacher Education*, 79, 1–16. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2018.11.019>
- Zulhijrah. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah. *Jurnal Tadrib*, 1.