

Analisis Efektivitas Penggunaan Quizizz terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa SD

Ahmad Sudarsono, Nurmalia*, Aprilla Adelia, Lili Rahmawati, Farid Ilham Syahputra

Universitas Pelita Bangsa, Jl. Inspeksi Kalimalang No.9, Bekasi, Jawa Barat, 17530, Indonesia

*Penulis korespondensi, email: ubaisyauqibahari@gmail.com

doi: 10.17977/um065.v5.i1.2025.10

Riwayat artikel

Diajukan: 23 Desember 2024

Direvisi: 7 Januari 2025

Diterima: 8 Januari 2025

Diterbitkan: 10 Januari 2025

Kata kunci

Efektivitas aplikasi Quizizz

Motivasi belajar siswa

Pendidikan Agama Islam

Abstrak

Pendidikan di Indonesia berkembang cukup pesat seiring dengan perkembangan zaman. Pendidikan agama menjadi landasan utama bagi peserta didik sehingga mereka dapat menjalankan kehidupan sesuai dengan pedoman ajaran agama yang dianut. Pada pelajaran agama Islam di tingkat 2 dasar kurangnya tingkat motivasi belajar pada peserta didik menjadi salah satu aspek yang menghambat munculnya karakter kuat dalam jiwa peserta didik, oleh karenanya penerapan media pembelajaran yang inovatif sangat penting dalam menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu berada ditingkat mana keefektifitasan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan tahapan awal mencari permasalahan dan menginternalisasikannya dalam penelitian, data-data terkait penelitian pada di kumpulkan dari berbagai sumber, seperti artikel, jurnal, skripsi maupun buku yang memiliki keterkaitan dengan penelitian, hal ini dilakukan untuk lebih memperkuat hipotesis yang berkaitan dengan penelitian. Pada penelitian ini menghasilkan beberapa data sebagai berikut: 1). Media interaktif berbasis Quizizz dapat meningkatkan motivasi siswa pada proses pembelajaran, 2). Pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis quizizz mampu membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar, 3). Media interaktif berbasis Quizizz sangat di bermanfaat dalam proses pembelajaran karena membantu guru agar lebih mudah saat menyampaikan materi sehingga pembelajaran tidak monoton.

1. Pendahuluan

Hal yang melatarbelakangi penelitian ini ialah, sering terjadinya bullying di sekolah khususnya di tingkat sekolah dasar yang seharusnya mereka berteman satu dengan yang lainnya secara bersama - sama tanpa membeda - bedakan dari mana mereka berasal dan bagaimana kondisi keluarga mereka, sehingga peneliti sangat tertarik untuk mengetahui apakah ada korelasinya antara pembelajaran agama Islam dengan tingkat bullying yang semakin tinggi dan apakah faktor bullying terjadi karena kurangnya motivasi belajar peserta didik sehingga mereka tidak paham akan tuntunan dalam pendidikan agama Islam. Pendidikan agama Islam sudah barang tentu diajarkan sejak dini oleh orang tua kepada setiap anaknya, hal ini menunjukkan bahwa pendidikan agama Islam sangat diutamakan karena akan memberi pengaruh yang luar biasa kepada anak. Terutama pada karakter anak, seorang anak yang di bangun dan tumbuh dengan fondasi pendidikan agama yang kuat tentu akan berbanding terbalik dengan karakter anak yang tidak memiliki fondasi 3 agama yang kuat.

Menurut (Djaelani, 2013) Fondasi yang paling utama dalam sistem moral dan akhlak dalam rangka membangun manusia Indonesia seutuhnya dan masyarakat Indonesia seluruhnya adalah pendidikan agama Islam. Masih banyak anak Sekolah dasar yang tidak sepenuhnya memahami tentang pentingnya pendidikan agama Islam di sekolah, kurangnya rasa ingin tahu mereka terhadap pendidikan agama Islam dapat berpengaruh pada motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran agama Islam. Rendahnya motivasi pada pendidikan agama Islam pula dapat di pengaruhi oleh ikut serta atau tidaknya orang tua mengajarkan anak-anak mereka terkait pendidikan agama Islam di rumahnya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Syahlan, 2023) menyatakan bahwa saat berada di rumah perhatian dan pengawasan dari orang tua itu begitu penting karena dapat mempengaruhi motivasi siswa saat belajar di rumah ataupun di sekolah.

Motivasi yang di hasilkan dalam pembelajaran sangat di pengaruhi oleh keingintahuan dan rasa penasaran peserta didik terhadap suatu pembelajaran, jika peserta didik merasa sudah mengetahui pembelajaran tersebut tanpa adanya variasi dan inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik akan menghambat motivasi belajar peserta didik. Karena sebenarnya motivasi dapat mengarahkan dan memperkuat tingkah laku bukan

hanya sekedar penggerak tingkah laku (Sampara Palili et al., 2023) Dorongan yang ditimbulkan dari motivasi merupakan dorongan intrinsik (dari dalam diri siswa) dan ekstrinsik (dari luar diri siswa) untuk melaksanakan sesuatu.

Hasrat atau keinginan untuk berhasil dalam suatu hal, dorongan agar mau belajar, mengharapkan suatu cita-cita seorang siswa merupakan motivasi intrinsik, sedangkan yang timbulnya dari adanya suatu penghargaan atau reward, lingkungan belajar mendukung secara kondusif, kegiatan belajar yang menarik, dan adanya motivasi yang diberikan guru dalam belajar, ini dinamakan motivasi ekstrinsik (Haq, 2020) Motivasi yang datang dari dalam diri sendiri akan jauh lebih kuat dibandingkan motivasi yang datang dari orang lain atau lingkungan, namun motivasi yang timbul di pengaruhi faktor lain atau dari luar akan berpengaruh besar terhadap motivasi yang sudah ada dalam diri sendiri.

Hal ini memperjelas bahwa adanya keterkaitan antara motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik secara berkesinambungan antara satu dan lainnya karena kedua dorongan tersebut memiliki peranannya dalam mempengaruhi motivasi seseorang. Seorang yang sudah termotivasi dari dirinya sendiri akan merasa lelah dan kurang termotivasi ketika lingkungannya kurang mendukung, begitu pula walaupun lingkungan sekitar sudah memotivasi dirinya namun dirinya sendiri tidak termotivasi maka akan menjadi satu hal yang bertolak belakang dengan keinginannya sendiri. Pada permasalahan ini dapat dicontohkan bahwa ketika seorang siswa memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi namun lingkungan sekitarnya kurang mendukung maka akan menghasilkan ketidakseimbangan antara keinginan diri sendiri dengan keadaan sekitar, namun motivasi intrinsik tetap jauh lebih mempengaruhi kita jika motivasi tersebut kuat walaupun lingkungan tidak mendukung, dan tetap saja hal yang ingin kita upayakan akan tercapai walaupun jalannya sedikit rumit.

Permasalahan yang terjadi dalam ruang lingkup pendidikan terkait kurangnya, melemahnya bahkan tidak adanya motivasi belajar siswa pada pelajaran pendidikan agama Islam sangat di sayangkan sekali, karena suatu pembelajaran tidak akan membekas atau bermakna jika siswa belajarnya tidak sungguh-sungguh atau karena keterpaksaan hanya ingin nilai bagus dan naik kelas semata bukan karena keinginan yang ada dalam dirinya yang di pengaruhi oleh keberagamaan. Motivasi belajar dapat meningkat dengan baik jika antara unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik saling bekerja sama untuk membangun dan memperkuat motivasi belajar yang memang seharusnya di tingkatkan. Salah satu yang dapat di upayakan ialah dengan menciptakan metode pembelajaran yang jauh lebih inovatif, inspiratif dan terdiferensiasi serta harus kontekstual sehingga siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang akan memunculkan motivasi belajar siswa. Salah satu caranya ialah menciptakan pembelajaran inovatif dengan menghadirkan sebuah media pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran sehingga pemahaman siswa terhadap pembelajaran dapat meningkat (Putri, 2022) Dari permasalahan ini maka penelitian di fokuskan kepada tingkat efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, Pembelajaran menggunakan media sudah barang tentu membuat pembelajaran jauh lebih menarik terlebih media interaktif berbasis Quizizz memiliki banyak macam dan keunggulannya tersendiri.

Pembelajaran yang kurang inovatif dapat menyebabkan kejenuhan dalam proses belajar, sehingga mengurangi motivasi siswa. Di era abad ke-21, guru dituntut untuk memanfaatkan kemajuan teknologi agar tidak tertinggal dan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang efektif yaitu Quizizz memiliki banyak manfaat, termasuk kemampuan untuk menarik minat belajar siswa dengan menggabungkan elemen permainan dalam proses belajar. Manfaat Quizizz dalam Pembelajaran:

- a. Interaktivitas: Quizizz menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan, mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.
- b. Penggabungan Permainan: Dengan elemen permainan, Quizizz membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.
- c. Kemudahan Penggunaan: Platform ini mudah digunakan untuk berbagai mata pelajaran, memungkinkan guru untuk mengintegrasikannya ke dalam proses belajar-mengajar.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik, yang pada gilirannya dapat membantu mengatasi masalah kejenuhan belajar di kalangan siswa

2. Metode

Dalam penelitian ini, metode yang diterapkan adalah studi literatur yang bersumber dari 12 jurnal dan 7 buku sebagai dasar teori dalam penyusunan penelitian. Penelitian ini dihasilkan dari sumber data yang

sebelumnya telah di kaji dan di analisis dalam penelitian sebelumnya sebagai bahan pembaharuan baik dari kekurangan maupun kelebihan penelitian sebelumnya yang diharapkan hasil daripada penelitian ini menghasilkan strategi baru. Penelitian ini pula dihasilkan dari berbagai referensi skripsi dalam upayanya untuk mendapatkan informasi yang ada sebelumnya tentang teori yang berkaitan dengan judul penelitian yang digunakan untuk memperoleh landasan teori, Penelitian yang dihimpun di antaranya ialah sebagai berikut :

- a. Sampara Palili et al., (2023) dalam Penelitiannya yang dilakukan dengan pendekatan deskriptif analisis yang dihasilkan dari wawancara, observasi dan dokumentasi dalam penelitian lapangan (Field Research), menghasilkan penelitian bahwa pemberian motivasi oleh guru pada peserta didik begitu penting, mengingat motivasi adalah suatu acuan untuk membangkitkan minat dan semangat siswa saat proses pembelajaran berlangsung.
- b. Sampara Palili et al., (2023) dengan studi literatur menghasilkan data sebagai berikut : “dalam lingkungan keluarga dan masyarakat pendidikan agama Islam sangat berperan untuk dapat membentuk manusia yang bertaqwa dan percaya kepada Allah SWT sehingga dapat tercipta kehidupan yang baik dalam lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat secara umumnya, Karena Fondasi utama dalam sistem pendidikan moral dan akhlak adalah pendidikan agama Islam.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz

Media adalah suatu alat peraga atau sebagai perantara penyampaian materi dari guru kepada siswanya sehingga siswa bisa lebih mudah memahami materi dan tertarik pada materi yang di pelajarnya. Hal ini sependapat dengan pernyataan (Daniyati, 2023) “Menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran sebagai pesan atau perantara pembelajaran dapat mendorong siswa belajar efektif, inovatif dan menyenangkan sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai”.

Dalam menyampaikan suatu informasi maupun pesan pembelajaran menggabungkan teks, video, grafik, suara dan animasi merupakan pengertian singkat tentang media. Pengertian lain terkait Media Interaktif menurut beberapa ahli ialah sebagai berikut:

- a. Menurut Robin dan Linda, alat yang dapat menciptakan presentasi dinamis dan interaktif dengan kombinasi animasi, grafik, gambar video dan audio merupakan pengertian dari media interaktif.
- b. Menurut Hofstetter, memanfaatkan komputer untuk membuat atau menggabungkan grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi), teks dengan menggabungkan Link dan tool yang memungkinkan penggunaannya melakukan navigasi, berkreasi, berinteraksi, dan berkomunikasi.

Aplikasi yang dapat digunakan dan sangat bermanfaat dalam kepentingan pendidikan yang tergolong dalam bentuk permainan merupakan Aplikasi Quizizz (Wahyudi & Syahputra Pasaribu, 2015). Aplikasi Quizizz tidak hanya mempermudah siswa dalam menerima pelajaran akan tetapi membantu guru untuk meningkatkan kreativitas dan inovasinya dalam penyampaian pelajaran kepada siswa, karena dalam aplikasi Quizizz di perlukan kreativitas guru dalam pembuatan soal berbasis digital.

Pembelajaran menggunakan Quizizz di harapkan siswa lebih memahami pembelajaran dan lebih tertarik dalam pembelajaran yang guru sampaikan, terlebih pada saat pembelajaran pendidikan agama Islam yang tergolong hanya sebatas ceramah dalam penyampaian materinya. Quizizz membantu guru agar dapat menyampaikan materi pelajaran pendidikan agama Islam dengan lebih interaktif dan fleksibel, karena penggunaan Quizizz tidak sebatas dapat dilaksanakan di dalam kelas saja namun juga bisa dilaksanakan di mana dan kapan saja sesuai dengan keinginan siswa.

Quizizz sangat bermanfaat dalam pembelajaran agar siswa lebih aktif dan interaktif dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas, pemanfaatan Quizizz dengan benar dapat menstimulus daya berpikir kritis siswa dan dapat membuat siswa lebih memahami pembelajaran, hal ini sejalan dengan pendapat Kusuma dalam (Lizar Fitri, 2022) “Quizizz sangat cocok digunakan dalam pembelajaran agar dapat membangun pembelajaran yang interaktif sehingga siswa dapat mengerjakan tugas (kuis) bersama - sama dengan teman sekelasnya, dan siswa dapat secara langsung mengetahui rangking dalam evaluasi belajar pada quizizz tersebut”

Aplikasi Quizizz sangat mudah di gunakan dan cara membuatnya pun tidak terlalu sulit, pada era digitalisasi seperti ini guru di tuntut untuk menguasai pemanfaatan sumber ajar maupun media belajar berbasis digital agar tidak tertinggal zaman. Sehingga dapat disimpulkan bahwa guru sangat perlu memahami dan menguasai media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz, hal ini didorong oleh kemajuan teknologi yang semakin pesat dan daya saing guru dengan teknologi akan semakin terasa. Ketika guru menguasai aplikasi

Quizizz diharapkan siswa akan semakin berkembang daya berpikirnya dan kreativitasnya, diharapkan pula siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama Islam yang biasanya hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi di dalam kelas saja.

Disimpulkan dari berbagai pernyataan di atas, bahwa : Media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz menjadi salah satu alternatif guru dalam mengelola pembelajaran agar lebih menarik dan inovatif lagi, melalui aplikasi Quizizz guru dapat menjadi lebih kreatif, inovatif dan sesuai perkembangan zaman dalam melangsungkan kegiatan pembelajarannya. Selain itu Aplikasi Quizizz pula sangat mudah digunakannya terlebih untuk melatih daya berpikir siswa dan daya saingnya dalam pembelajaran .

3.2. Motivasi Belajar

Menurut Woodwort (1955) dalam Wina Sanjaya menjelaskan bahwa motivasi merupakan “dorongan yang dapat menimbulkan perilaku tertentu, perilaku dan tindakan tersebut di tunjukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu, dan tujuan tersebut tergantung pada motif yang dimilikinya” (Sanjaya, 2008).

Motivasi yang di hasilkan dalam pembelajaran sangat di pengaruhi oleh rasa ingin tahu dan penasaran peserta didik terhadap suatu pembelajaran dan jika peserta didik merasa sudah mengetahui pembelajaran tersebut tanpa adanya variasi dan inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik akan menghambat motivasi belajar peserta didik. Karena Motivasi tidak hanya menggerakkan tingkah laku namun juga dapat memperkuat dan mengarahkan tingkah laku (Palili Sampara, 2023).

Dorongan yang ditimbulkan dari motivasi merupakan dorongan intrinsik (dari dalam diri siswa) dan ekstrinsik (dari luar diri siswa) untuk melaksanakan sesuatu. Hasrat atau keinginan untuk berhasil dalam suatu hal, dorongan agar mau belajar, mengharapkan suatu cita - cita seorang siswa merupakan motivasi intrinsik, sedangkan yang timbulnya dari adanya suatu penghargaan atau reward, lingkungan belajar mendukung secara kondusif, kegiatan belajar yang menarik, dan adanya motivasi yang diberikan guru dalam belajar, ini dinamakan motivasi ekstrinsik (Haq, 2020).

Motivasi yang datang dari dalam diri sendiri akan jauh lebih kuat dibandingkan motivasi yang datang dari orang lain atau lingkungan, akan tetapi motivasi yang datang dari orang lain atau dari luar akan berpengaruh besar terhadap motivasi yang sudah ada dalam diri sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik berkesinambungan antara satu dengan yang lainnya karena keduanya sama-sama mempengaruhi motivasi seseorang. Seorang yang sudah termotivasi dari dirinya sendiri akan merasa lelah dan kurang termotivasi ketika lingkungannya kurang mendukung, begitu pula walaupun lingkungan sekitar sudah memotivasi dirinya namun dirinya sendiri tidak termotivasi maka akan menjadi satu hal yang bertolak belakang dengan keinginannya sendiri.

Pada permasalahan ini dapat dicontohkan bahwa ketika seorang siswa memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi namun lingkungan sekitarnya kurang mendukung maka akan menghasilkan ketidakseimbangan antara keinginan diri sendiri dengan keadaan sekitar, namun motivasi intrinsik tetap jauh lebih mempengaruhi kita jika motivasi tersebut kuat walaupun lingkungan tidak mendukung, dan tetap saja hal yang ingin kita upayakan akan tercapai walaupun jalannya sedikit rumit.

Permasalahan yang terjadi dalam ruang lingkup pendidikan terkait kurangnya, melemahnya bahkan tidak adanya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam sangat di sayangkan sekali, karena suatu pembelajaran tidak akan membekas atau bermakna jika siswa belajarnya tidak sungguh-sungguh atau karena keterpaksaan hanya ingin nilai bagus dan naik kelas semata bukan karena keinginan yang ada dalam dirinya yang di pengaruhi oleh keberagaman .

Motivasi belajar dapat meningkat dengan baik jika antara unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik saling bekerja sama untuk membangun dan memperkuat motivasi belajar yang memang seharusnya di tingkatkan. Salah satu yang dapat di upayakan ialah dengan menciptakan metode pembelajaran yang jauh lebih inovatif, inspiratif dan terdiferensiasi serta harus kontekstual sehingga siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang akan memunculkan motivasi belajar siswa. Salah satu caranya ialah menciptakan pembelajaran inovatif dengan menghadirkan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran sehingga pemahaman siswa terhadap pembelajaran dapat meningkat (Putri, 2022)

Oemar (2001) menjelaskan secara garis besar terdapat tiga fungsi dari Motivasi, yaitu :

- a. Dorongan untuk Bertindak: Motivasi berfungsi sebagai penggerak yang melepaskan energi individu untuk melakukan suatu tindakan. Dengan demikian, motivasi dapat dipahami sebagai langkah awal yang mendorong setiap aktivitas yang dilakukan.

- b. Penentuan Arah Tujuan: Motivasi memiliki peran penting dalam memberikan arah kepada individu, serta menentukan kegiatan yang perlu dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu.
- c. Seleksi Tindakan: Dalam konteks ini, motivasi berfungsi sebagai penentu aktivitas yang harus dilakukan agar sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai. Hal ini mencakup pengesampingan, pengabaian, atau penyisihan tindakan dan kegiatan yang tidak bermanfaat serta tidak relevan dengan tujuan yang hendak dicapai oleh individu.

Terdapat dua bentuk motivasi yang sering kita dengar dan tidak asing lagi, yakni :

- a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang lebih kuat yang dipengaruhi oleh kemauan, keinginan, dan tujuan dari dalam diri sendiri. Motivasi intrinsik akan muncul tanpa adanya stimulus dari pihak luar, sebenarnya tanpa adanya pengaruh dari luar, dalam diri setiap individu sudah memiliki dorongan tersendiri untuk melakukan sesuatu agar mencapai tujuan tertentu (Sumadi, 2005)

- b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang lebih di pengaruhi oleh dukungan dari lingkungan sekitar atau yang berasal dari luar diri individu, motivasi ekstrinsik sering dipengaruhi oleh insentif eksternal seperti : siswa belajar dengan keras dan intens sebelum melaksanakan ujian dengan tujuan agar mendapat nilai terbaik. Menurut (Kompri, 2015) melakukan suatu hal untuk mendapatkan sesuatu yang lain merupakan pengertian dari motivasi ekstrinsik.

Motivasi memiliki tiga komponen yang utama ialah: "kebutuhan, dorongan, dan tentunya tujuan. Kebutuhan terjadi bila ada ketidakseimbangan antara yang dimiliki dengan yang diharapkan oleh individu" (Nasution, 2000). Tiga komponen utama ini saling berkaitan antara satu sama lain, sebagai ilustrasi ialah : ketika individu memiliki kebutuhan yang harus dia penuhi maka akan memunculkan suatu dorongan untuk dapat mencapai, memiliki, mendapatkan atau menghasilkan sebuah keinginan atau tujuan tersebut, dan tujuan itulah yang menimbulkan sebuah dorongan. Semakin tinggi kebutuhan individu maka akan semakin kuat dorongan yang perlu di bangunnya untuk mencapai tujuan tertentu.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi adalah sebuah dorongan maupun keinginan yang timbul untuk mencapai suatu tujuan tertentu, setiap gerakan dan aktivitas yang dilakukan manusia pasti di dasari oleh sebuah ambisi, dorongan dan tujuan untuk mendapatkan atau mencapai sesuatu yang mereka inginkan. Dalam setiap kegiatan manusia membutuhkan motivasi agar lebih bersemangat dalam menjalankannya, begitu pula saat belajar.

3.3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam adalah pendidikan yang hanya di berlakukan dalam sekolah formal saja namun lebih dari itu pendidikan agama Islam perlu diterapkan dalam kehidupan siswa di dalam keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat. Pendidikan agama Islam sangat penting untuk mengembangkan karakter dan akhlak mulia dalam diri individu, pendidikan agama Islam menjadi fondasi bagi setiap individu untuk menjalani kehidupannya. Pendidikan agama Islam menurut para ahli :

- a. Asy-Syaibany: Pendidikan Islam dipandang sebagai suatu bentuk pembelajaran yang memiliki potensi untuk mengubah perilaku individu serta mempengaruhi perilaku masyarakat dan lingkungan di sekitarnya.
- b. Dr. Muhammad SA Ibrahimy: Konsep pendidikan agama Islam merujuk pada sistem atau pendekatan pendidikan yang mendorong individu untuk menjalani kehidupan mereka sesuai dengan prinsip dan ajaran yang terkandung dalam agama Islam.
- c. Dr. Muhammad Fadhil Al-Jamali: Pendidikan agama Islam diartikan sebagai proses pengajaran yang bertujuan untuk menanamkan, membudayakan, dan mendorong setiap individu agar hidup dengan martabat dan berakhlak mulia, selaras dengan prinsip-prinsip ajaran agama Islam.

Pendidikan agama Islam mengajarkan siswa tidak hanya pandai materi pembelajaran saja tetapi juga mampu mengembangkan dan meningkatkan pemahamannya terhadap agama Islam sehingga kehidupan yang dijalankan oleh setiap siswa dapat bermanfaat dan sesuai dengan tuntunan Al-Quran .

Peranan pendidikan agama Islam dalam kehidupan sangat penting, ini sama pentingnya dengan pendidikan karakter yang di muat dan di kedepankan pada kurikulum merdeka. Peranan keluarga dalam

meningkatkan motivasi belajar anak sangat dibutuhkan karena keluarga merupakan dasar yang melatarbelakangi tujuan belajar yang ingin dicapai oleh peserta didik, pendidikan berhasil bukan hanya karena peserta didik mendapatkan nilai keseluruhan 100% saja, akan tetapi lebih dari itu ialah: bagaimana sikap dan karakter peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.

Pada penelitian ini di temukan hasil yang cukup mencengangkan yakni, sebagian peserta didik belum mampu membaca Al-Quran di usianya yang sudah memasuki Fase C, hal ini disebabkan oleh perbedaan daya tangkap peserta didik serta kurangnya jam belajar khusus mata pelajaran pendidikan agama Islam yang mengkhususkan pada baca tulis Quran, karena memang di sekolah dasar apalagi pada kurikulum merdeka ini telah mengombinasikan antara pendidikan agama Islam dengan pendidikan karakter.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam sangat berpengaruh dalam membangun peradaban manusia yang lebih baik, bermoral dan berakhlak lagi, karena pendidikan agama Islam dijadikan patokan dan pedoman ataupun fondasi dalam kehidupan kaum Muslimin, terkhusus pada generasi penerus bangsa Indonesia.

3.4. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Pada perkembangan zaman era digitalisasi ini sumber belajar dan bahan ajar sudah sangat banyak, semakin kreatif dan inovatif dalam pengemasan maupun penggunaannya, kecanggihan inilah yang perlu dimanfaatkan guru untuk membuat pembelajaran agar lebih menarik dan di minati oleh siswa, mengapa demikian ? karena siswa zaman ini berbeda dengan siswa pada zaman-zaman sebelumnya, karakteristik siswa abad 22 tidak lagi di pengaruhi oleh "kata guru" akan tetapi lebih berpatokan dari "kata tik-tok, Youtube dll" di sini dapat kita simpulkan bahwa perkembangan zaman membawa perubahan pula terhadap karakteristik siswa, dan guru tidak boleh kalah siap di banding siswa, guru harus mengupayakan bahwa tidak ada satu aplikasi pun yang dapat mengalahkan pengalaman guru, mungkin dari segi kecanggihan aplikasi bisa di binggakan, namun dari segi pengalaman guru tidak bisa dengan mudah dikalahkan.

Guru harus mempelajari segala fenomena yang ada di era digitalisasi terkhusus pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran agar siswa lebih termotivasi dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, oleh karenanya media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dinilai sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam, hal ini disebabkan karena Quizizz menerapkan belajar sambil bermain di dalam aplikasinya yang sudah barang tentu diminati siswa.

Keunggulan dari Quizizz inilah yang disinyalir sangat efektif di gunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa jika di terapkan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam yang di anggap kurang penting oleh sebagian siswa. Karena selain bisa digunakan untuk mempelajari lebih rinci dan mengulas lebih dalam materi pelajaran pendidikan agama Islam, Quizizz pula dapat digunakan sebagai sarana melatih perkembangan berpikir kritis siswa terhadap perkembangan digital yang ternyata tidak hanya bermanfaat untuk permainan saja akan tetapi ada edukasi di dalamnya dan dapat mengembangkan kognitif siswa secara menyeluruh (Hidayati, 2021).

Dapat disimpulkan bahwa keefektivitasan guru agama Islam dalam pemanfaatan media interaktif berbasis Quizizz sangat diperlukan untuk menumbuh kembangkan rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran pendidikan agama Islam, yang dianggap hanya menggunakan cara konvensional dengan teknik ceramah dan diskusi di kelas saja dan kurang menarik minat belajar anak terhadap mata pelajaran pendidikan agama Islam. Namun dengan pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran guru dapat mengajak siswa belajar dengan lebih bermakna lagi dan siswa pula dapat mengerjakan Quizizz di mana dan kapan saja tanpa harus di paksa saat itu dan di tempat itu juga pengerjaan tugasnya. Efektivitas media pembelajaran Quizizz terbilang sangat baik dalam mengupayakan motivasi siswa lebih meningkat dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam.

4. Simpulan

Pentingnya memahami dan mempelajari media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz bagi seorang guru, sebab dengan guru memahami media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz materi pembelajaran akan semakin menarik dan inovatif untuk siswa, sehingga siswa tidak mudah bosan dan dapat memunculkan motivasi dalam dirinya untuk belajar. karena pendidikan agama Islam sangat penting untuk masa depan siswa dan mengarahkan siswa ke suatu tujuan yang baik, tanpa fondasi agama siswa akan mudah tergoyah keyakinannya hal ini akan berpengaruh pada karakter dan kehidupannya di masa yang akan datang.

Motivasi belajar tidak akan timbul dengan sendirinya tanpa sebuah dorongan dan semangat belajar yang di miliki siswa, atau karena pengaruh lingkungan sosial siswa oleh karena itu orang tua sangat berperan penting

dalam memandu serta membimbing siswa agar terus termotivasi ketika belajar dan khususnya saat belajar mata pelajaran pendidikan agama Islam.

Pada penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dalam pembelajaran sangat besar harapannya agar siswa lebih baik lagi dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru, karena Quizizz sangat mudah digunakan dan fleksibel, dapat digunakan kapan saja dan di mana saja dengan situasi dan kondisi yang dapat di sesuaikan dengan mood belajar siswa, walaupun mungkin ketika guru tidak ada di kelas atau ada halangan sehingga tidak bisa mengajar, salah satu yang dapat membantu ialah aplikasi Quizizz yang menjadikan siswa bisa tetap belajar walau secara mandiri.

Kontribusi Penulis

Seluruh penulis memiliki kontribusi yang sama terhadap artikel. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir artikel.

Pendanaan

Tidak ada dukungan pendanaan yang diterima.

Deklarasi Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel ini.

Daftar Rujukan

- Daniyati, A. S. (2023). Konsep dasar media pembelajaran Ricken Wijaya STAI Dr. Khez Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 2(5), 285–290.
- Djaelani, S. (2013). Peran pendidikan agama Islam dalam keluarga dan masyarakat. *Jurnal Ilmiah Widya*, 1(2), 104–105.
- Haq, A. (2020). Motivasi belajar dalam meraih prestasi. *Jurnal Vicrana*, 3(1), 210–215.
- Hidayati, I. D. (2021). Efektivitas media pembelajaran aplikasi Quizizz secara daring terhadap perkembangan kognitif siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 150–160.
- Kompri. (2015). *Motivasi pembelajaran perspektif guru dan siswa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lizar, F., & Fitri, E. M. (2022). Effectiveness of using the Quizizz application in the evaluation of learning physics on students. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 10(3), 582–590.
- Nasution. (2000). *Berbagai pendekatan dalam proses belajar dan mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nurazizah, S. E. (2022). Motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran pendidikan agama Islam di SDN Mandalawangi. *Bandung Conference Series: Islamic Education*, 1(1), 50–60.
- Oemar, H. (2001). *Pembinaan dan pengembangan kurikulum*. Bandung: Pustaka Martiana.
- Palili, S., & Sampara, S. B. (2023). Model strategi pemotivasian melalui pembelajaran PAI di SMK Widya Nusantara Maros. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 48–55.
- Putri, S. (2022). Analisis pengaruh media pembelajaran audio-visual terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8(2), 300–310.
- Rahmad, A. A. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam pendidikan agama Islam dan budi pekerti di Sekolah Dasar Negeri 09 Air Tawar Barat Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 100–110.
- Salam, M. Y. (2022). Aplikasi Quizizz berpengaruh atau tidak untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 250–260.
- Sanjaya, W. (2008). *Kurikulum dan pembelajaran: Teori dan pengembangan KTSP*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumadi, S. (2005). *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syahlan, P. S. (2023). Model strategi pemotivasian PAI di SMK Widya Nusantara Maros. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 56–65.
- Wahyudi, R. S. (2015). Perancangan aplikasi kuis menggunakan metode pengacakan Linear Congruential Generator (LCG) berbasis Android. *Riau Journal of Computer Science*, 3(2), 75–85.