



Praktik Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Membangun Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam

Sintia Amelia¹, Nursidik²

^{1,2}Institut Agama Islam Pemalang, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat artikel:

Diterima: 12 Maret 2026
Direvisi: 26 Maret 2026
Dipublikasikan: 2 April 2026

Kata Kunci:

Quizizz, Motivasi Belajar,
Pendidikan Agama Islam,
Pembelajaran Digital.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan praktik pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam membangun motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa kelas III SDI TQ Al-Kautsar Karawang. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Quizizz dilakukan secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan kuis interaktif, dan evaluasi hasil berbasis laporan otomatis. Penggunaan Quizizz menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan metode evaluasi konvensional. Dampaknya terlihat pada peningkatan keaktifan, minat, ketekunan, serta rasa percaya diri siswa. Unsur permainan, sistem peringkat, dan umpan balik instan berkontribusi dalam menumbuhkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Faktor pendukung meliputi ketersediaan fasilitas sekolah dan kesiapan guru, sedangkan hambatan utama terkait kestabilan jaringan internet dan keterbatasan perangkat. Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAI dapat menjadi strategi inovatif untuk membangun motivasi belajar siswa sekolah dasar secara efektif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

This is an open access article under the CC BY-SA license.



Penulis Korespondensi:

Sintia Amelia
Email: sintiaam17@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses strategis dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang beriman, berilmu, dan berakhlak. Dalam konteks pendidikan nasional, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap dan keterampilan yang seimbang. Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki posisi sentral dalam membentuk karakter peserta didik melalui internalisasi nilai-nilai keimanan, ketakwaan, dan akhlakul karimah. PAI tidak hanya mentransfer pengetahuan keagamaan, tetapi juga membimbing peserta didik agar mampu mengimplementasikan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan Islam yang menekankan pada pembentukan pribadi muslim yang utuh, berakhlak mulia, dan berorientasi pada pengabdian kepada Allah SWT.

Dalam praktik pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), motivasi belajar merupakan faktor kunci yang sangat menentukan tingkat keterlibatan, kesungguhan, dan ketekunan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, responsif, serta memiliki daya juang yang kuat dalam memahami materi, sedangkan rendahnya motivasi berdampak pada kurangnya partisipasi, mudah merasa bosan,

dan hasil belajar yang kurang optimal (Jamaluddin et al., 2022; Amma et al., 2021). Secara teoretis, motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat, kebutuhan, dan cita-cita, serta faktor eksternal seperti metode pembelajaran, lingkungan kelas, dan media yang digunakan guru (Simanungkalit, 2020).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Integrasi teknologi dalam pembelajaran kini menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari, seiring dengan tuntutan era digital yang mendorong guru untuk berinovasi dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik generasi saat ini. Media pembelajaran berbasis teknologi tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Sulaeman et al., 2020; Syafarina et al., 2022).

Salah satu aplikasi pembelajaran berbasis digital yang berkembang pesat adalah Quizizz, yaitu platform evaluasi pembelajaran berbasis game yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan berbagai fitur seperti animasi, peringkat (*leaderboard*), umpan balik langsung, dan tampilan skor otomatis. Aplikasi ini dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti gawai, laptop, maupun komputer, sehingga fleksibel digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun daring (Yong & Rudolph, 2022; Fadhilawati et al., 2024). Karakteristik Quizizz yang mengusung konsep *game-based learning* memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode evaluasi konvensional, karena siswa tidak hanya mengerjakan soal, tetapi juga merasakan suasana kompetitif dan menyenangkan selama proses pembelajaran. Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

Di SDI TQ Al-Kautsar Karawang, fasilitas pembelajaran seperti LCD, proyektor, dan jaringan internet telah tersedia dengan cukup memadai. Namun, pemanfaatan fasilitas tersebut belum optimal dalam proses pembelajaran PAI. Guru masih cenderung menggunakan metode konvensional berupa evaluasi lisan dan tertulis. Model evaluasi yang monoton berpotensi menurunkan motivasi belajar siswa, terutama pada jenjang sekolah dasar yang secara psikologis membutuhkan variasi dan stimulasi visual yang menarik. Kondisi ini menimbulkan kebutuhan akan inovasi pembelajaran yang mampu mengoptimalkan fasilitas sekolah serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya inovasi evaluasi pembelajaran PAI berbasis teknologi untuk membangun motivasi belajar siswa sejak dini. Generasi sekolah dasar saat ini tumbuh dalam lingkungan digital yang akrab dengan permainan daring dan aplikasi interaktif. Jika potensi ini tidak diakomodasi dalam pembelajaran, maka proses belajar akan terasa kurang relevan dengan dunia mereka. Quizizz menawarkan integrasi antara unsur kompetisi, penghargaan, umpan balik langsung, dan visualisasi menarik yang berpotensi mendorong motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dan media evaluasi berbasis game memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian menemukan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penggunaan Quizizz pada materi teks persuasif, di mana siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses evaluasi pembelajaran (Nafisa & Lisnawati, 2022; Miluningtias & Shofiyah, 2021). Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan game kuis berbasis Android memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, yang ditandai dengan meningkatnya pemahaman materi serta keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran (Makki et al., 2021; Ashshiddiqi et al., 2023). Temuan-temuan tersebut menguatkan asumsi bahwa media evaluasi berbasis game mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan kompetitif, sehingga mendorong keterlibatan siswa secara lebih optimal. Dengan demikian, integrasi gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian mengenai implementasi Quizizz secara spesifik dalam konteks pembelajaran PAI di sekolah dasar, khususnya pada aspek motivasi belajar, masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada praktik pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam membangun motivasi belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas III SDI TQ Al-Kautsar Karawang. Penelitian ini tidak hanya mengkaji proses implementasi, tetapi juga menganalisis faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhi efektivitasnya.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai bagaimana Quizizz diimplementasikan dalam pembelajaran PAI, bagaimana respons siswa terhadap penggunaan media tersebut, serta bagaimana media ini berkontribusi dalam membangun motivasi belajar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru PAI dan institusi pendidikan dalam mengembangkan strategi evaluasi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital masa kini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk menggambarkan secara mendalam praktik pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam membangun motivasi belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas III SDI TQ Al-Kautsar Karawang. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada proses implementasi, pengalaman subjek, serta makna yang dibangun oleh guru dan peserta didik selama penggunaan Quizizz dalam pembelajaran.

Lokasi penelitian dilaksanakan di SDI TQ Al-Kautsar Karawang dengan subjek penelitian meliputi satu guru Pendidikan Agama Islam dan peserta didik kelas III. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan pertimbangan bahwa guru PAI merupakan pelaksana langsung penggunaan aplikasi Quizizz, sedangkan siswa kelas III merupakan pengguna dan penerima dampak dari implementasi media tersebut.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran ketika Quizizz diterapkan, termasuk interaksi siswa, keterlibatan, dan respons mereka terhadap kegiatan kuis interaktif. Wawancara dilakukan kepada guru PAI untuk memperoleh informasi mengenai perencanaan, pelaksanaan, serta faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan Quizizz. Dokumentasi berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, serta hasil rekapitulasi nilai dari aplikasi digunakan sebagai data pendukung.

Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara ditranskripsikan, dikategorikan berdasarkan tema implementasi dan motivasi belajar, kemudian diinterpretasikan secara sistematis. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik dan sumber, yaitu membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran yang konsisten dan kredibel mengenai praktik pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Quizizz dalam Pembelajaran PAI

Implementasi aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas III SDI TQ Al-Kautsar Karawang berangkat dari kebutuhan untuk menghadirkan evaluasi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi. Berdasarkan temuan penelitian, sebelum penggunaan Quizizz, guru PAI masih dominan menggunakan metode evaluasi konvensional berupa tanya jawab lisan dan tes tertulis. Pola evaluasi tersebut berjalan rutin, tetapi belum sepenuhnya mampu membangkitkan antusiasme siswa secara optimal. Ketersediaan fasilitas seperti LCD, proyektor, dan jaringan internet sebenarnya sudah memadai, namun pemanfaatannya belum maksimal dalam proses evaluasi pembelajaran.

Tahap implementasi diawali dengan perencanaan yang dilakukan guru secara sistematis. Guru menyiapkan materi yang telah diajarkan sebelumnya, kemudian

menyusunnya menjadi soal pilihan ganda dalam platform Quizizz. Materi yang diujikan meliputi topik-topik PAI kelas III seperti rukun iman, akhlak terpuji, kisah nabi, serta praktik ibadah sederhana yang sesuai dengan kurikulum dan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Dalam penyusunan soal, guru tidak hanya berfokus pada aspek hafalan, tetapi juga mencoba mengintegrasikan pemahaman sederhana agar siswa dapat berpikir dan memilih jawaban secara tepat.

Pada tahap pelaksanaan, guru memulai pembelajaran dengan apersepsi dan penguatan materi secara singkat. Setelah itu, guru menjelaskan tata cara penggunaan Quizizz, mulai dari cara masuk ke permainan, memasukkan kode kuis, hingga mekanisme penilaian dan sistem peringkat. Penjelasan ini penting karena sebagian siswa belum pernah menggunakan aplikasi tersebut sebelumnya. Guru juga menekankan pentingnya menjawab soal secara mandiri dan jujur agar hasil yang diperoleh benar-benar mencerminkan pemahaman masing-masing siswa.

Ketika kuis dimulai, suasana kelas mengalami perubahan yang cukup signifikan dibandingkan evaluasi konvensional. Siswa terlihat lebih fokus memperhatikan layar proyektor yang menampilkan soal serta peringkat sementara. Fitur animasi dan musik latar dalam Quizizz menciptakan suasana yang menyenangkan. Setiap kali siswa menjawab soal, muncul umpan balik langsung berupa informasi benar atau salah beserta skor yang diperoleh. Umpan balik instan ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda karena siswa dapat segera mengetahui kesalahan mereka tanpa harus menunggu hasil koreksi guru.

Selama proses berlangsung, interaksi kelas menjadi lebih dinamis. Beberapa siswa menunjukkan ekspresi antusias ketika melihat nama mereka muncul pada papan peringkat. Situasi ini memunculkan semangat kompetisi yang sehat. Siswa berusaha meningkatkan skor pada soal berikutnya agar dapat mempertahankan atau memperbaiki posisi. Kompetisi tersebut tidak menimbulkan tekanan, melainkan menciptakan atmosfer belajar yang lebih hidup. Bagi siswa yang belum berada di peringkat atas, muncul dorongan untuk berusaha lebih baik pada kesempatan berikutnya.

Dari sisi pedagogis, implementasi Quizizz mempermudah guru dalam melakukan evaluasi. Sistem secara otomatis merekap hasil jawaban siswa dan menyajikan laporan analisis yang dapat diunduh. Guru dapat melihat soal mana yang paling banyak salah dijawab dan siswa mana yang memerlukan pendampingan lebih lanjut. Proses koreksi yang biasanya memakan waktu kini dapat dilakukan secara instan. Efisiensi ini memungkinkan guru memanfaatkan waktu pembelajaran untuk memberikan penguatan materi yang belum dipahami siswa.

Selain itu, penggunaan Quizizz juga mengubah persepsi siswa terhadap evaluasi. Jika sebelumnya evaluasi identik dengan suasana tegang dan formal, melalui Quizizz evaluasi terasa seperti permainan edukatif. Transformasi ini berdampak pada kesiapan mental siswa dalam menghadapi tes. Mereka tidak lagi merasa cemas berlebihan, melainkan lebih santai dan percaya diri. Situasi emosional yang positif ini berkontribusi terhadap peningkatan kualitas partisipasi selama pembelajaran.

Implementasi Quizizz juga menunjukkan adanya integrasi antara aspek kognitif dan afektif. Dari sisi kognitif, siswa dilatih untuk memahami dan menjawab soal dengan tepat. Dari sisi afektif, muncul rasa senang, percaya diri, dan semangat bersaing secara sehat. Guru memanfaatkan momen ini untuk memberikan penguatan nilai-nilai islami seperti kejujuran, tanggung jawab, dan sportivitas dalam kompetisi. Dengan cara ini, penggunaan teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media internalisasi nilai karakter.

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI di kelas III SDI TQ Al-Kautsar Karawang memperlihatkan bahwa teknologi dapat diintegrasikan secara harmonis dengan pembelajaran agama. Materi keislaman tetap menjadi inti, sementara teknologi berperan sebagai sarana pendukung untuk meningkatkan efektivitas dan motivasi belajar. Guru tetap memegang kendali penuh terhadap proses pembelajaran, sedangkan aplikasi berfungsi sebagai alat bantu yang memfasilitasi evaluasi secara modern.

Dalam praktiknya, terdapat beberapa penyesuaian teknis yang dilakukan guru. Misalnya, pembagian kelompok ketika tidak semua siswa memiliki perangkat pribadi. Strategi ini tetap menjaga partisipasi aktif seluruh siswa. Diskusi singkat dalam kelompok sebelum memilih jawaban juga membantu siswa yang masih kurang percaya diri untuk belajar bersama teman. Interaksi kolaboratif ini memperkaya pengalaman belajar dan memperkuat pemahaman materi.

Secara keseluruhan pelaksanaan, implementasi Quizizz berlangsung secara sistematis mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi hasil. Guru menunjukkan kesiapan dalam memanfaatkan fitur aplikasi serta kemampuan mengelola kelas agar tetap kondusif. Siswa merespons positif penggunaan media ini dan menunjukkan peningkatan keterlibatan selama proses evaluasi berlangsung. Praktik ini menjadi bukti bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif tanpa menghilangkan esensi pendidikan agama.

Melalui implementasi ini, terlihat adanya perubahan budaya evaluasi di kelas. Evaluasi tidak lagi sekadar alat ukur hasil belajar, tetapi menjadi bagian dari proses pembelajaran yang menyenangkan. Guru memperoleh data yang akurat dan cepat, sementara siswa mendapatkan pengalaman belajar yang memotivasi. Integrasi Quizizz dalam pembelajaran PAI menunjukkan potensi besar dalam membangun suasana kelas yang aktif, kompetitif, dan bermakna bagi perkembangan akademik maupun karakter siswa.

2. Dampak Quizizz terhadap Motivasi Belajar

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas III SDI TQ Al-Kautsar Karawang menunjukkan pengaruh yang kuat terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, perubahan yang paling terlihat bukan hanya pada aspek teknis evaluasi, melainkan pada dinamika psikologis siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Motivasi belajar yang sebelumnya cenderung fluktuatif menjadi lebih stabil dan meningkat ketika evaluasi dilakukan melalui media berbasis game ini.

Salah satu indikator motivasi belajar adalah keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Saat evaluasi menggunakan metode konvensional, tidak semua siswa menunjukkan partisipasi yang merata. Sebagian siswa cenderung pasif, hanya menunggu arahan guru, dan kurang menunjukkan inisiatif. Namun ketika Quizizz digunakan, hampir seluruh siswa terlibat secara aktif. Mereka memperhatikan layar, membaca soal dengan saksama, serta berusaha menjawab dalam batas waktu yang telah ditentukan. Situasi ini menunjukkan bahwa unsur permainan dan tantangan waktu mampu merangsang perhatian siswa secara lebih intensif.

Motivasi intrinsik siswa tampak dari munculnya keinginan untuk menjawab dengan benar tanpa harus terus-menerus diingatkan oleh guru. Fitur skor langsung dan peringkat dalam Quizizz menjadi pemicu rasa ingin tahu dan semangat untuk meningkatkan kemampuan diri. Ketika siswa menjawab salah, mereka tidak menunjukkan ekspresi kecewa yang berlebihan, melainkan terdorong untuk memperbaiki jawaban pada soal berikutnya. Respon ini menandakan adanya perkembangan pola pikir yang lebih positif terhadap kesalahan sebagai bagian dari proses belajar.

Selain itu, rasa percaya diri siswa mengalami peningkatan. Beberapa siswa yang sebelumnya jarang berpartisipasi dalam diskusi kelas mulai menunjukkan keberanian untuk terlibat aktif. Ketika nama mereka muncul di papan peringkat, ekspresi bangga dan senyum lebar tampak jelas. Momen tersebut memberikan penguatan emosional yang signifikan. Pengalaman positif ini berpotensi memperkuat kepercayaan diri siswa dalam menghadapi pembelajaran berikutnya. Rasa percaya diri yang tumbuh melalui pengalaman keberhasilan kecil menjadi fondasi penting dalam membangun motivasi jangka panjang.

Dari sisi motivasi ekstrinsik, sistem penghargaan dalam Quizizz memainkan peran penting dalam mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Fitur seperti peringkat (*leaderboard*), skor, dan umpan balik instan berfungsi sebagai stimulus eksternal yang memacu siswa untuk berusaha lebih baik dan bersaing secara sehat dengan teman

sekelasnya. Penelitian menunjukkan bahwa elemen gamifikasi tersebut mampu meningkatkan fokus, partisipasi, dan motivasi belajar siswa karena adanya dorongan untuk mencapai hasil yang lebih tinggi (Jannah et al., 2023; Nugraheni & Fakhurriana, 2023). Selain itu, penguatan sosial yang diberikan oleh guru, seperti pujian verbal atau tepuk tangan bagi siswa dengan skor tinggi, turut memperkuat motivasi ekstrinsik tersebut. Dukungan interpersonal ini memberikan pengakuan sosial yang penting bagi siswa, sehingga mereka merasa dihargai dan terdorong untuk terus berprestasi (Kartini & Sriyanto, 2023; Permana et al., 2023). Kombinasi antara sistem penghargaan digital dalam Quizizz dan penguatan sosial dari guru menciptakan lingkungan belajar yang suportif, kompetitif, sekaligus menyenangkan, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Minat siswa terhadap pembelajaran PAI juga mengalami peningkatan. Sebelumnya, sebagian siswa menganggap pelajaran agama sebagai mata pelajaran yang bersifat hafalan dan kurang variatif. Dengan adanya Quizizz, persepsi tersebut mulai berubah. Evaluasi berbasis game membuat materi PAI terasa lebih menyenangkan dan tidak monoton. Siswa menunjukkan antusiasme ketika guru mengumumkan akan menggunakan Quizizz pada akhir pembelajaran. Antusiasme ini menjadi indikator bahwa minat belajar mereka mengalami perkembangan.

Ketahanan siswa dalam menghadapi tugas juga meningkat. Dalam Quizizz, setiap soal memiliki batas waktu tertentu, sehingga siswa dituntut untuk fokus dan cepat dalam berpikir. Meskipun ada tekanan waktu, siswa tetap berusaha menyelesaikan soal dengan baik. Mereka tidak mudah menyerah ketika menemukan soal yang sulit. Sebaliknya, mereka mencoba membaca ulang dan berdiskusi singkat dengan teman satu kelompok sebelum memilih jawaban. Ketekunan ini mencerminkan adanya peningkatan daya juang dalam belajar.

Lingkungan kelas yang lebih hidup turut berkontribusi terhadap motivasi belajar. Suasana yang dinamis dan penuh semangat menciptakan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan evaluasi konvensional. Interaksi antar siswa menjadi lebih intens. Mereka saling memberi dukungan dan berbagi semangat. Walaupun terdapat unsur kompetisi, hubungan sosial tetap terjaga dengan baik. Guru menekankan nilai sportivitas dan kejujuran dalam kompetisi, sehingga motivasi yang tumbuh tidak mengarah pada rivalitas negatif.

Dari hasil wawancara, siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih senang dan tidak bosan ketika belajar menggunakan Quizizz. Pernyataan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu memenuhi kebutuhan psikologis anak usia sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas visual dan interaktif. Ketika kebutuhan ini terpenuhi, motivasi belajar akan lebih mudah tumbuh secara alami.

Pengaruh Quizizz terhadap motivasi belajar juga terlihat pada kesiapan siswa dalam menghadapi evaluasi berikutnya. Mereka menunjukkan antusiasme untuk mengulang pengalaman kuis pada pertemuan selanjutnya. Rasa penasaran terhadap peringkat dan skor mendorong mereka untuk mempersiapkan diri dengan lebih baik. Beberapa siswa bahkan mengaku belajar lebih serius sebelum kuis berikutnya agar mendapatkan hasil yang lebih tinggi. Kondisi ini menunjukkan bahwa motivasi tidak hanya muncul saat kuis berlangsung, tetapi juga berlanjut pada fase persiapan belajar.

Perubahan sikap terhadap evaluasi menjadi salah satu temuan penting. Jika sebelumnya evaluasi identik dengan ketegangan dan kekhawatiran, kini evaluasi dipersepsikan sebagai kegiatan yang menyenangkan. Transformasi persepsi ini berdampak langsung pada kondisi emosional siswa. Ketika kondisi emosional positif, proses kognitif pun berjalan lebih optimal. Siswa mampu berkonsentrasi lebih baik dan memahami materi dengan lebih efektif.

Dampak motivasional ini menunjukkan bahwa Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana dalam membangun iklim belajar yang lebih kondusif. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan melalui kombinasi elemen permainan, umpan balik instan, serta sistem peringkat yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif (Salamah & Maryono, 2022). Dalam konteks ini, motivasi intrinsik dan ekstrinsik

berkembang secara simultan. Unsur permainan menumbuhkan rasa senang, minat, dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi, sementara sistem penghargaan seperti skor dan leaderboard memperkuat dorongan untuk berprestasi dan mempertahankan keterlibatan belajar (Permana et al., 2023). Selain itu, beberapa studi juga menegaskan bahwa kombinasi kedua jenis motivasi tersebut tidak hanya meningkatkan partisipasi, tetapi juga membantu membentuk kebiasaan belajar yang lebih positif serta mengurangi kecemasan terhadap evaluasi karena adanya umpan balik yang cepat dan transparan (Azzahra & Kowiyah, 2022). Dalam implementasinya, guru tetap memegang peran penting sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya pembelajaran, menjaga keseimbangan antara kompetisi dan nilai-nilai karakter, serta memastikan bahwa penggunaan Quizizz tetap berorientasi pada tujuan pembelajaran yang bermakna.

Melalui integrasi Quizizz dalam pembelajaran PAI, motivasi belajar siswa kelas III SDI TQ Al-Kautsar Karawang mengalami peningkatan yang terlihat dari keaktifan, ketekunan, minat, dan rasa percaya diri. Pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif menciptakan fondasi positif bagi perkembangan akademik dan karakter siswa. Perubahan ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi strategi efektif dalam membangun motivasi belajar pada jenjang sekolah dasar, khususnya dalam konteks pendidikan agama Islam.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Quizizz

Keberhasilan implementasi aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas III SDI TQ Al-Kautsar Karawang tidak terlepas dari berbagai faktor yang memengaruhi proses pelaksanaannya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, terdapat sejumlah faktor pendukung yang berkontribusi terhadap kelancaran penggunaan media ini, sekaligus beberapa faktor penghambat yang menjadi tantangan dalam praktiknya. Analisis terhadap kedua aspek ini penting untuk memahami sejauh mana inovasi pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan secara optimal di lingkungan sekolah dasar.

Salah satu faktor pendukung utama adalah ketersediaan sarana dan prasarana sekolah yang relatif memadai. SDI TQ Al-Kautsar Karawang telah memiliki fasilitas seperti LCD proyektor, jaringan wifi, serta perangkat pendukung lain yang memungkinkan pelaksanaan pembelajaran berbasis digital. Keberadaan fasilitas ini memberikan peluang bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran tanpa harus menghadapi keterbatasan infrastruktur yang signifikan. Dukungan fisik berupa perangkat dan koneksi internet menjadi prasyarat utama dalam penggunaan aplikasi berbasis daring seperti Quizizz.

Selain fasilitas, faktor pendukung lainnya adalah kesiapan dan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi. Guru PAI menunjukkan kemauan untuk belajar dan mencoba media pembelajaran baru. Dalam tahap perencanaan, guru menyusun soal secara sistematis sesuai materi yang telah diajarkan dan menyesuaikannya dengan fitur yang tersedia dalam Quizizz. Kemampuan guru dalam mengoperasikan aplikasi serta mengelola kelas selama kuis berlangsung turut menentukan keberhasilan implementasi. Sikap terbuka terhadap inovasi menjadi modal penting dalam menciptakan pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

Dukungan dari pihak sekolah juga menjadi faktor yang memperkuat implementasi. Kepala sekolah memberikan ruang bagi guru untuk berinovasi dalam pembelajaran dan memanfaatkan fasilitas yang ada. Iklim sekolah yang mendukung pemanfaatan teknologi mendorong guru untuk tidak ragu mencoba metode baru. Lingkungan institusi yang terbuka terhadap pembaruan mempermudah proses integrasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.

Antusiasme siswa turut menjadi faktor pendukung yang signifikan. Siswa kelas III menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan Quizizz. Ketertarikan ini muncul karena aplikasi tersebut memiliki unsur permainan yang sesuai dengan karakteristik usia sekolah dasar. Ketika siswa merasa tertarik dan senang, proses implementasi menjadi lebih lancar. Guru tidak perlu memaksa partisipasi karena siswa secara alami ingin terlibat dalam

kuis interaktif yang ditampilkan. Respon positif siswa memperkuat efektivitas penggunaan media ini dalam membangun motivasi belajar.

Meskipun terdapat berbagai faktor pendukung, implementasi Quizizz juga menghadapi sejumlah hambatan. Kendala utama yang ditemukan adalah ketidakstabilan jaringan internet. Sebagai aplikasi berbasis daring, Quizizz sangat bergantung pada kualitas koneksi. Ketika jaringan melemah atau terputus, proses kuis dapat terganggu. Siswa yang sedang menjawab soal bisa kehilangan fokus karena harus menunggu koneksi kembali stabil. Situasi ini berpotensi menurunkan konsentrasi dan mengurangi efektivitas pembelajaran.

Hambatan lain berkaitan dengan keterbatasan perangkat. Tidak semua siswa memiliki gawai pribadi yang dapat digunakan untuk mengakses kuis. Untuk mengatasi hal ini, guru menerapkan strategi pembagian kelompok sehingga satu perangkat dapat digunakan bersama oleh beberapa siswa. Meskipun solusi ini memungkinkan seluruh siswa tetap berpartisipasi, penggunaan secara berkelompok terkadang mengurangi kesempatan individu untuk mengeksplorasi secara mandiri. Selain itu, pembagian waktu penggunaan perangkat perlu dikelola secara cermat agar seluruh siswa mendapatkan kesempatan yang adil.

Faktor teknis lain yang muncul adalah tingkat literasi digital siswa yang masih beragam. Sebagian siswa membutuhkan pendampingan dalam mengoperasikan aplikasi, terutama pada tahap awal penggunaan. Guru perlu meluangkan waktu untuk menjelaskan langkah-langkah penggunaan Quizizz sebelum kuis dimulai. Proses adaptasi ini memerlukan kesabaran dan pengelolaan kelas yang baik agar tidak mengganggu alokasi waktu pembelajaran.

Selain kendala teknis, terdapat tantangan dalam menjaga keseimbangan antara unsur permainan dan tujuan pembelajaran. Karena Quizizz memiliki fitur peringkat dan skor, ada potensi siswa lebih fokus pada kompetisi dibandingkan pemahaman materi. Guru harus memastikan bahwa unsur permainan tetap berada dalam koridor edukatif dan tidak menggeser esensi pembelajaran PAI. Penanaman nilai sportivitas dan kejujuran menjadi penting agar kompetisi yang muncul tetap bersifat positif dan mendidik.

Dari hasil temuan penelitian, hambatan yang muncul tidak bersifat struktural, melainkan lebih pada aspek teknis dan adaptasi awal. Hambatan tersebut dapat diminimalkan melalui perencanaan yang matang, penguatan jaringan internet, serta pelatihan penggunaan teknologi bagi guru dan siswa. Evaluasi berkelanjutan terhadap praktik penggunaan Quizizz juga diperlukan agar implementasi dapat terus disempurnakan.

Faktor pendukung dan penghambat ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi memerlukan kesiapan multidimensional. Infrastruktur, kompetensi guru, dukungan institusi, serta kesiapan siswa harus berjalan seiring. Ketika faktor pendukung lebih dominan dan hambatan dapat diatasi secara efektif, implementasi Quizizz berpotensi menjadi strategi pembelajaran yang berkelanjutan dalam membangun motivasi belajar Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

4. Refleksi dan Implikasi Pembelajaran

Implementasi aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas III SDI TQ Al-Kautsar Karawang memberikan refleksi yang mendalam terhadap praktik pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa inovasi media evaluasi tidak hanya berdampak pada aspek teknis penilaian, tetapi juga mengubah dinamika kelas, pola interaksi, serta persepsi siswa terhadap pembelajaran PAI. Refleksi ini penting untuk memahami bagaimana integrasi teknologi dapat menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang lebih luas dan berkelanjutan.

Salah satu refleksi utama dari penggunaan Quizizz adalah terjadinya perubahan paradigma evaluasi dalam pembelajaran. Sebelum penggunaan Quizizz, evaluasi cenderung dipahami sebagai aktivitas formal yang identik dengan tes tertulis dan suasana yang kaku. Namun, setelah integrasi Quizizz, evaluasi bertransformasi menjadi bagian dari proses belajar yang menyenangkan dan interaktif. Siswa tidak lagi memandang tes sebagai beban, melainkan sebagai tantangan yang menarik dan memotivasi. Pergeseran persepsi ini memiliki implikasi

besar terhadap pembentukan sikap positif terhadap belajar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan minat, keterlibatan, serta persepsi positif siswa terhadap kegiatan evaluasi, sehingga evaluasi tidak lagi menimbulkan kecemasan, tetapi justru mendorong partisipasi aktif (Fauza et al., 2022; Safitri & Damaianti, 2021). Ketika siswa merasa nyaman dan senang dalam proses evaluasi, mereka cenderung lebih terbuka dalam menerima materi maupun umpan balik yang diberikan guru, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan (Fadly & Sari, 2022).

Dari sudut pandang guru, implementasi Quizizz mendorong peningkatan profesionalisme dalam pengelolaan pembelajaran berbasis teknologi. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu memadukan nilai-nilai keislaman dengan inovasi digital. Pengalaman menggunakan Quizizz memberikan wawasan baru mengenai pentingnya literasi teknologi dalam dunia pendidikan. Guru belajar menyusun soal yang sesuai dengan karakteristik aplikasi, mengelola waktu secara efektif, serta menganalisis laporan hasil kuis untuk tindak lanjut pembelajaran. Proses ini memperkaya kompetensi pedagogis sekaligus kompetensi digital guru.

Implikasi lain yang muncul adalah pentingnya integrasi teknologi secara terencana dan proporsional. Penggunaan Quizizz menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran apabila digunakan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Berbagai penelitian menegaskan bahwa media digital seperti Quizizz mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa ketika diintegrasikan secara tepat dalam proses pembelajaran, baik sebagai alat evaluasi formatif maupun sebagai bagian dari strategi pembelajaran interaktif (Suwanto, 2021; Nugraha & Ardiansyah, 2022). Namun demikian, teknologi tidak dimaksudkan untuk menggantikan peran guru, melainkan sebagai sarana pendukung yang memperkaya pengalaman belajar siswa. Guru tetap memegang peran utama sebagai perancang pembelajaran, fasilitator, sekaligus pengarah proses belajar agar tetap sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Wardana et al., 2022; Nurlaela et al., 2023). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi perlu disertai dengan perencanaan yang matang dan terstruktur, seperti melalui pendekatan desain pembelajaran yang sistematis, sehingga penggunaan media digital tidak hanya menjadi variasi sesaat, tetapi benar-benar terintegrasikan dalam kurikulum dan strategi pembelajaran secara berkelanjutan.

Refleksi terhadap motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis game seperti Quizizz mampu memperkuat motivasi intrinsik dan ekstrinsik secara bersamaan. Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa unsur kompetisi, penghargaan, dan umpan balik instan dalam gamifikasi menjadi faktor utama yang mendorong semangat belajar, meningkatkan keterlibatan, serta menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran (Permana et al., 2023; Waluyo et al., 2023). Dalam konteks ini, motivasi intrinsik muncul melalui rasa senang dan ketertarikan terhadap aktivitas belajar, sementara motivasi ekstrinsik diperkuat melalui sistem skor, peringkat, dan bentuk penghargaan yang diberikan. Namun demikian, beberapa kajian juga menekankan pentingnya menjaga keseimbangan agar siswa tidak terjebak pada orientasi skor semata, melainkan tetap fokus pada pemahaman materi dan makna pembelajaran (Zainuddin et al., 2022; Sukmawati & Pujiani, 2023). Dalam pembelajaran PAI, hal ini menjadi sangat penting karena keberhasilan belajar tidak hanya diukur dari capaian akademik, tetapi juga dari pemahaman dan pengamalan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari (Jannah et al., 2023). Oleh karena itu, peran guru sangat krusial dalam mengarahkan penggunaan Quizizz agar tidak hanya meningkatkan motivasi akademik, tetapi juga menjadi sarana pembentukan karakter melalui penanaman nilai keseimbangan, kejujuran, dan tanggung jawab. Dengan pendekatan yang tepat, media berbasis game tidak hanya menciptakan pembelajaran yang menarik, tetapi juga mampu membangun sikap dan karakter positif pada peserta didik secara holistik.

Dari sisi kelembagaan, penelitian ini mengimplikasikan perlunya dukungan berkelanjutan dari sekolah dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi. Fasilitas yang sudah tersedia perlu dioptimalkan secara konsisten. Selain itu, pelatihan penggunaan media digital bagi guru dapat menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas implementasi. Ketika

seluruh elemen sekolah memiliki visi yang sama dalam memanfaatkan teknologi, inovasi pembelajaran akan lebih mudah berkembang.

Refleksi juga menunjukkan bahwa hambatan teknis seperti jaringan internet dan keterbatasan perangkat harus menjadi perhatian serius. Perencanaan infrastruktur yang lebih stabil akan mendukung kelancaran implementasi. Pengembangan kebijakan penggunaan perangkat secara bijak juga perlu dipertimbangkan agar integrasi teknologi tetap berada dalam koridor edukatif. Pendekatan kolaboratif antara sekolah, guru, dan orang tua dapat menjadi solusi dalam memastikan akses teknologi yang lebih merata bagi siswa.

Implikasi pedagogis yang lebih luas adalah peluang untuk memperluas penggunaan Quizizz atau media sejenis pada mata pelajaran lain. Keberhasilan implementasi dalam PAI dapat menjadi model bagi guru mata pelajaran lain untuk mengadopsi strategi serupa. Integrasi teknologi lintas mata pelajaran berpotensi menciptakan budaya belajar yang lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Pengalaman ini juga memperlihatkan bahwa generasi sekolah dasar memiliki potensi besar dalam beradaptasi dengan teknologi. Dengan pendampingan yang tepat, siswa mampu memanfaatkan media digital sebagai sarana belajar yang produktif. Hal ini membuka peluang untuk pengembangan literasi digital sejak dini, sekaligus menanamkan nilai tanggung jawab dalam penggunaan teknologi.

Secara reflektif, implementasi Quizizz dalam pembelajaran PAI memberikan gambaran bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan harmonis dengan pendidikan karakter dan nilai keislaman. Teknologi tidak bertentangan dengan pendidikan agama, melainkan dapat menjadi jembatan untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan efektif. Integrasi yang tepat akan memperkaya pengalaman belajar siswa dan memperkuat motivasi mereka dalam memahami ajaran Islam.

Melalui refleksi ini, dapat dipahami bahwa pembelajaran PAI yang adaptif terhadap perkembangan teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Inovasi tidak hanya terletak pada penggunaan aplikasi, tetapi pada perubahan cara pandang terhadap proses belajar itu sendiri. Guru yang kreatif dan reflektif akan mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk membangun motivasi, memperkuat pemahaman, serta menumbuhkan karakter siswa secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa praktik pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas III SDI TQ Al-Kautsar Karawang mampu membangun motivasi belajar siswa secara signifikan. Implementasi dilakukan melalui perencanaan yang sistematis, pelaksanaan kuis interaktif berbasis game, serta evaluasi hasil belajar yang terintegrasi dengan fitur analisis otomatis. Penggunaan Quizizz menghadirkan suasana evaluasi yang lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan metode konvensional.

Dampak penggunaan Quizizz terlihat pada peningkatan keaktifan, minat, ketekunan, dan rasa percaya diri siswa selama proses pembelajaran. Unsur permainan, sistem peringkat, serta umpan balik instan mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik dan ekstrinsik secara bersamaan. Siswa tidak lagi memandang evaluasi sebagai kegiatan yang menegangkan, melainkan sebagai tantangan yang menarik dan memotivasi untuk belajar lebih baik. Transformasi persepsi ini berkontribusi terhadap terciptanya iklim kelas yang lebih hidup dan kondusif.

Keberhasilan implementasi didukung oleh ketersediaan fasilitas sekolah, kesiapan guru dalam mengoperasikan teknologi, serta respon positif siswa terhadap media digital. Meskipun terdapat hambatan seperti ketidakstabilan jaringan internet dan keterbatasan perangkat, kendala tersebut dapat diatasi melalui strategi pengelolaan kelas dan dukungan institusi.

Secara reflektif, penelitian ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI dapat berjalan selaras dengan penanaman nilai-nilai keislaman. Quizizz bukan sekadar alat evaluasi, tetapi juga sarana inovatif untuk membangun motivasi,

meningkatkan keterlibatan, dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Pemanfaatan media berbasis teknologi secara terencana berpotensi menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar.

REFERENSI

- Amma, T., Setiyanto, A., & Fauzi, M. (2021). Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik. *Edification Journal*, 3(2), 135-151. <https://doi.org/10.37092/ej.v3i2.261>
- Ashshiddiqi, E. D., Ambarsari, N., & Alam, E. N. (2023). The Design of Skynesia Adventure Mobile Game Application Using Game Development Life Cycle Method as an Alternative Learning Media for High School Students. *Jurnal Rekayasa Sistem & Industri (Jrsi)*, 10(02), 96. <https://doi.org/10.25124/jrsi.v10i02.643>
- Azzahra, M. and Kowiyah, K. (2022). The Differences between Using Quizizz Interactive Quiz And LiveWorksheet in Math Problem Solving Ability. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 321-328. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48883>
- Fadhilawati, D., Fauzi, A., Mansur, M., & Rachmawati, D. L. (2024). Fostering Students' English Grammar Learning Outcomes and Handling Classroom Technological Inclusivity by Integrating Quizizz Paper Mode. *Lingual Journal of Language and Culture*, 17(1), 3. <https://doi.org/10.24843/ljlc.2024.v17.i01.p01>
- Fadly, M. F. N. and Sari, P. M. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Kahoot Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1029-1037. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2792>
- Fauza, N., Syaflita, D., Yunilita, W., & Seciowati, H. (2022). Persepsi Peserta Didik Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa di SMK Taruna Satria Pekanbaru. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.24036/jppf.v8i1.115685>
- Jamaluddin, J., Mustami, M. K., Ismail, M., & Mania, S. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Bahan Ajar Berbasis Tik dan Bahan Cetak Terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MAN 1 Sinjai. *Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam*, 11(01), 621. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i01.1956>
- Jannah, R., Nor, H., & Asfihana, R. (2023). The implementation of gamification to teach grammar in higher education. *Elt Forum Journal of English Language Teaching*, 12(2), 122-133. <https://doi.org/10.15294/elt.v12i2.64683>
- Kartini, A. and Sriyanto, S. (2023). The Effect of the Quizizz Game on Increasing Motivation and Social Studies Learning Outcomes at the Junior High School Level. *Scaffolding Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 5(3), 246-262. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i3.3442>
- Makki, M., Indraswati, D., Erfan, M., Rahmatih, A. N., & Hidayati, V. R. (2021). Workshop Dan Pendampingan Pembuatan Game Edukasi Berbasis Android Bagi Guru SDN 2 Cakranegara. *Jurnal Interaktif Warta Pengabdian Pendidikan*, 1(2), 23-29. <https://doi.org/10.29303/interaktif.v1i2.10>
- Miluningtias, S. and Shofiyah, N. (2021). Penerapan Game Edukasi Terintegrasi Kearifan Lokal Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Ipa Terpadu*, 4(2). <https://doi.org/10.35580/ipaterpadu.v4i2.19065>
- Nafisa, A. and Lisnawati, S. (2022). Pengaruh Media Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII MTs Ar-Rofiqy Kabupaten Bogor. *Inspiratif Pendidikan*, 11(1), 1-8. <https://doi.org/10.24252/ip.v11i1.28636>
- Nugraha, M. L. and Ardiansyah, M. (2022). Penggunaan Platform Quizizz Dalam Meningkatkan Minat dan Kemampuan Berhitung Peserta Didik. *Journal of Academia Perspectives*, 2(1), 53-58. <https://doi.org/10.30998/jap.v2i1.797>

- Nugraheni, R. and Fakhurriana, R. (2023). Boosting English Vocabulary Proficiency in EFL Learners: A Study on the Efficacy of Quizizz at IAIN Kediri. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Educational Research*, 1(2), 161-177. <https://doi.org/10.30762/ijomer.v1i2.1379>
- Nurlaela, N., Usman, H., & Yarmi, G. (2023). Analisa Kebutuhan Pengembangan Media Interaktif Berbasis Quizizz dengan Pendekatan Whole Language di Sekolah Dasar. *Diksa Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(2), 140-149. <https://doi.org/10.33369/diksa.v9i2.31821>
- Permana, P., Permatawati, I., & Khoerudin, E. (2023). Foreign Language Learning Gamification Using Quizizz: A Systematic Review Based on Students' Perception. *Eralingua Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 7(2), 233. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v7i2.23969>
- Safitri, N. A. S. and Damaianti, V. S. (2021). Platform Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Masa Pandemi COVID-19. *Alinea Jurnal Bahasa Sastra Dan Pengajaran*, 10(2), 106. <https://doi.org/10.35194/alinea.v10i2.1463>
- Salamah, D. and Maryono, M. (2022). Pembelajaran Team Quiz Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Plusminus Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3). <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.1965>
- Simanungkalit, M. (2020). Pemanfaatan Media Infokus Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Sigalangan. *Darul Ilmi Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 6(2), 100-124. <https://doi.org/10.24952/di.v6i2.2797>
- Sukmawati, I. D. and Pujiani, T. (2023). Enhancing Classroom Engagement Using Online Games. *Lingua*, 19(1), 75-92. <https://doi.org/10.34005/lingua.v19i1.2616>
- Sulaeman, A., Darodjat, D., & Makhrus, M. (2020). Information and Communication Technology dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Islamadina Jurnal Pemikiran Islam*, 81. <https://doi.org/10.30595/islamadina.v0i0.7258>
- Suwarto, S. (2021). Menggunakan Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 499-514. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1934>
- Syafarina, R., Bariah, O., & Riana, N. (2022). Penggunaan Pembelajaran ICT dalam Pelajaran PAI di MA Nihayatul Amal Rawamerta Karawang. *Fondatia*, 6(3), 590-603. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i3.2031>
- Waluyo, B., Phanrangsee, S., & Whanchit, W. (2023). Gamified grammar learning in online English courses in Thai higher education. *Online Journal of Communication and Media Technologies*, 13(4), e202354. <https://doi.org/10.30935/ojcm/13752>
- Wardana, M. A. W., Saddhono, K., & Rakhmawati, A. (2022). Peningkatan Pemerolehan dan Pembelajaran Bahasa pada Siswa Disleksia Melalui Metode Team Games Tournament dengan Menggunakan Media Pembelajaran berbasis Quizizz. *JDMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)*, 7(1), 71-82. <https://doi.org/10.26740/jdmp.v7n1.p71-82>
- Yong, A. and Rudolph, J. (2022). A review of Quizizz – a gamified student response system. *Journal of Applied Learning & Teaching*, 5(1). <https://doi.org/10.37074/jalt.2022.5.1.18>
- Zainuddin, Z., Alba, A., Gunawan, T., Armanda, D., & Zahara, A. (2022). Implementation of gamification and bloom's digital taxonomy-based assessment: a scale development study with mixed-methods sequential exploratory design. *Interactive Technology and Smart Education*, 20(4), 512-533. <https://doi.org/10.1108/itse-02-2022-0029>