

**SAKALIMA****PILAR PEMBERDAYAAN MASYARAKAT PENDIDIKAN****VOL 3. NO. 1 (2026)**ISSN: **3064-2361**

Quizizz dalam Pembelajaran PAI: Pengaruh *Game-Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Alif Dhio Putra✉, **Wan Jamaluddin**✉, dan **Uswatun Hasanah**✉

To cite this article A. D. Putra, W. Jamaluddin, and U. Hasanah, “Quizizz dalam Pembelajaran PAI : Pengaruh Game-Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik,” *SAKALIMA Pilar Pemberdaya. Masy. Pendidik.*, vol. 3, no. 1, pp. 341- 356, 2026. <https://doi.org/10.70211/sakalima.v3i1.664>

To link to this article:



Published online: March. 31, 2026



Submit your article to this journal



View crossmark data



Quizizz dalam Pembelajaran PAI: Pengaruh *Game-Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Alif Dhio Putra, Wan Jamaluddin, Uswatun Hasanah

Received: 05 Januari 2025

Revised: 20 Februari 2026

Accepted: 26 Maret 2026

Online: 31 Maret 2026

Abstract

Student learning motivation in Islamic Religious Education remains a significant challenge, particularly when instructional activities are conducted conventionally and provide limited opportunities for active participation. Such learning conditions may reduce students' enthusiasm, engagement, and willingness to understand the learning materials. This study aimed to examine the effect of the Quizizz-based Game-Based Learning model on students' learning motivation in Islamic Religious Education at SMK Negeri 7 Bandar Lampung. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental method with a posttest-only control group design. The research sample consisted of two Grade X classes. The experimental class received instruction using the Quizizz-based Game-Based Learning model, whereas the control class was taught using conventional instructional methods. Data were collected after the intervention through a learning motivation questionnaire developed using a Likert scale. The data were analyzed using normality, homogeneity, and independent-samples t-tests with SPSS. The results indicated that the data were normally distributed and homogeneous. The t-test produced a significance value of 0.001, which was lower than 0.05, demonstrating a statistically significant difference in learning motivation between the experimental and control classes. Therefore, the Quizizz-based Game-Based Learning model significantly influenced students' learning motivation in Islamic Religious Education. These findings suggest that integrating gamification through Quizizz can provide a more engaging, interactive, and relevant learning experience for students in the digital era.

Keywords: Game-Based Learning; Islamic Religious Education; Learning Motivation; Quasi-Experimental Design; Quizizz

Publisher's Note:

WISE Pendidikan Indonesia stays neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.



Copyright:

©

2026 by the author(s).

License WISE Pendidikan Indonesia, Bandar Lampung, Indonesia. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) license.

(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).



PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam membentuk peserta didik yang tidak hanya memahami ajaran agama secara konseptual, tetapi juga mampu menerapkan nilai moral, etika, dan spiritual dalam kehidupan sehari-hari [1], [2]. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, peran tersebut perlu didukung oleh pendekatan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik [3], [4]. Hal ini menjadi semakin penting karena peserta didik hidup dalam lingkungan yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital, budaya visual, dan pola interaksi yang serba cepat [5], [6]. Oleh karena itu, pembelajaran PAI tidak cukup hanya mengandalkan ceramah dan penugasan satu arah, tetapi perlu dirancang melalui model pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi, partisipasi aktif, dan keterlibatan peserta didik dalam memahami materi secara bermakna [7], [8].

Kebutuhan terhadap pembelajaran yang lebih partisipatif berkaitan erat dengan pentingnya motivasi dalam menentukan keberhasilan proses belajar [9],[10]. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif bertanya, terlibat dalam kegiatan kelas, menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh, dan mencari informasi tambahan untuk memperdalam pemahaman [11], [12]. Dalam pembelajaran PAI, motivasi menjadi semakin penting karena keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditandai oleh penguasaan pengetahuan, tetapi juga oleh keterlibatan afektif, kesadaran, dan kemauan peserta didik untuk menghubungkan nilai-nilai agama dengan kehidupan nyata. Dengan demikian, peningkatan motivasi perlu menjadi dasar dalam pengembangan strategi pembelajaran PAI yang efektif dan relevan [13], [14].

Untuk mendukung motivasi tersebut, pembelajaran PAI idealnya berlangsung secara aktif, menyenangkan, dan mampu mendorong keterlibatan peserta didik secara optimal. Guru perlu menggunakan model dan media yang dapat membangun rasa ingin tahu, menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, serta membantu peserta didik memahami manfaat materi dalam kehidupan sehari-hari [15], [16]. Dalam hal ini, teknologi digital dapat memperluas variasi aktivitas, meningkatkan perhatian, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Ketika teknologi digunakan sebagai bagian dari desain pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, motivasi belajar berpotensi berkembang lebih kuat dan mendorong keterlibatan yang lebih aktif [17], [18].

Namun, kondisi tersebut belum sepenuhnya terwujud dalam pembelajaran PAI di SMK Negeri 7 Bandar Lampung. Berdasarkan observasi kelas dan wawancara awal dengan guru PAI, pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru dan aktivitas yang kurang interaktif. Peserta didik cenderung pasif, kurang antusias, dan belum terlibat secara optimal selama proses pembelajaran. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil angket pra-penelitian terhadap 28 peserta didik yang mengukur empat indikator motivasi belajar. Hasil rekapitulasi pra-penelitian menunjukkan bahwa indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar memperoleh proporsi tertinggi, yaitu 29,51%. Indikator adanya penghargaan dalam belajar memperoleh proporsi sebesar 26,23%, diikuti oleh indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif sebesar 22,95%. Sementara itu, indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar memperoleh proporsi terendah, yaitu 21,31%. Data tersebut menunjukkan bahwa peserta didik telah memiliki dorongan internal untuk berhasil, tetapi daya tarik aktivitas pembelajaran masih relatif rendah. Karena itu, diperlukan strategi yang dapat mengubah dorongan internal tersebut menjadi keterlibatan nyata melalui kegiatan belajar yang menarik, interaktif, dan menantang.

Salah satu model yang dapat digunakan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah *Game-Based Learning* berbasis Quizizz. Model ini mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang [19], [20]. Melalui Quizizz, peserta didik dapat mengikuti kuis interaktif, memperoleh umpan balik secara langsung, mengetahui hasil jawaban dengan cepat, serta terlibat dalam kompetisi yang bersifat edukatif. Dalam pembelajaran PAI, aktivitas tersebut dapat membantu mengurangi kejenuhan, meningkatkan partisipasi, dan memfasilitasi pemahaman konsep maupun nilai agama melalui pengalaman belajar yang lebih aktif. Dengan karakteristik tersebut, *Game-Based Learning* berbasis Quizizz berpotensi menjadi strategi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik [21], [22].

Potensi tersebut telah didukung oleh sejumlah penelitian terdahulu. Chellsy Marcella [23] menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan *Game-Based Learning* berbasis kuis. Capinding [24] menemukan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi, minat, dan prestasi peserta didik dalam pembelajaran sains. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, Ardavi [25] melaporkan bahwa Quizizz memberikan dampak positif terhadap motivasi karena peserta didik merasa lebih senang, bersemangat, dan tidak tertekan. Temuan Batubara dan Lubis [26] juga menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran bahasa. Selanjutnya, Lilawati [27] menemukan bahwa penggunaan Quizizz yang disertai sistem penghargaan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar.

Meskipun hasil-hasil tersebut memperlihatkan manfaat *Game-Based Learning* dan Quizizz, sebagian besar penelitian sebelumnya dilakukan pada bidang eksakta, bahasa, atau pembelajaran umum. Kajian yang secara khusus menguji pengaruh *Game-Based Learning* berbasis Quizizz terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMK masih terbatas. Selain itu, penelitian terdahulu lebih banyak menitikberatkan pada hasil belajar, sedangkan motivasi belajar PAI sebagai variabel utama belum banyak dianalisis secara eksperimental. Kesenjangan ini penting dikaji karena pembelajaran PAI sering dipersepsikan sebagai pembelajaran yang teoritis apabila didominasi oleh ceramah, padahal materi agama juga memerlukan keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang bermakna.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan *Game-Based Learning* berbasis Quizizz dalam pembelajaran PAI di SMK Negeri 7 Bandar Lampung dengan motivasi belajar sebagai variabel utama. Quizizz tidak hanya digunakan sebagai alat evaluasi, tetapi diintegrasikan ke dalam strategi pembelajaran berbasis permainan melalui kuis interaktif, kompetisi edukatif, dan umpan balik langsung. Pendekatan ini diharapkan dapat mengubah pembelajaran yang cenderung pasif menjadi lebih aktif, menarik, dan relevan dengan karakteristik peserta didik pada era digital.

Atas dasar uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Game-Based Learning* berbasis Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memperluas kajian pembelajaran PAI berbasis teknologi dan gamifikasi. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi dasar bagi guru untuk merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian ini juga mendukung SDG 4 tentang pendidikan berkualitas melalui pengembangan pembelajaran yang partisipatif, adaptif, dan berpusat pada peserta didik. Hipotesis penelitian yang diajukan

adalah H_0 : tidak terdapat perbedaan motivasi belajar antara peserta didik yang mengikuti *Game-Based Learning* berbasis Quizizz dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional; sedangkan H_1 : terdapat perbedaan motivasi belajar antara peserta didik yang mengikuti *Game-Based Learning* berbasis Quizizz dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional.

METODOLOGI

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen. Desain yang digunakan adalah Posttest-Only Control Group Design, yaitu desain penelitian yang melibatkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan model *Game-Based Learning* berbasis Quizizz, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran dengan model konvensional. Setelah perlakuan diberikan, kedua kelompok diberikan posttest berupa angket motivasi belajar untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar peserta didik. Desain ini digunakan karena penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Game-Based Learning* berbasis Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Peneliti tidak melakukan pengacakan individu secara penuh, tetapi menggunakan kelas yang sudah tersedia di sekolah. Dengan demikian, penelitian dilakukan dengan membandingkan hasil posttest motivasi belajar antara kelas yang memperoleh perlakuan dan kelas yang tidak memperoleh perlakuan.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas X SMKN 7 Bandar Lampung yang terbagi dalam lima kelas. Berdasarkan verifikasi data mentah, kelas yang terpilih sebagai sampel adalah kelas X A yang terdiri atas 31 peserta didik dan kelas X B yang terdiri atas 29 peserta didik. Dengan demikian, jumlah sampel final dalam penelitian ini adalah 60 peserta didik. Seluruh peserta didik pada kedua kelas mengikuti rangkaian pembelajaran dan mengisi angket motivasi belajar setelah perlakuan sehingga tidak terdapat peserta yang dieksklusi dari analisis.

Pemilihan sampel dilakukan menggunakan cluster random sampling melalui dua tahap randomisasi. Pada tahap pertama, nama lima kelas, yaitu X A sampai X E, dimasukkan ke dalam aplikasi Spin the Wheel atau media undian untuk memilih dua kelas secara acak sebagai klaster sampel. Hasil randomisasi tahap pertama menetapkan kelas X A dan X B sebagai kelas sampel. Pada tahap kedua, kedua kelas terpilih kembali diundi untuk menentukan kondisi perlakuan. Hasil pengundian menetapkan kelas X A sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Game-Based Learning* berbasis Quizizz, sedangkan kelas X B ditetapkan sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Proses dan hasil randomisasi dicatat dalam dokumentasi penelitian sebagai bukti pelaksanaan pemilihan klaster dan penetapan kondisi. Kriteria inklusi mencakup peserta didik yang terdaftar sebagai anggota kelas terpilih, mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam selama pelaksanaan penelitian, mengikuti seluruh rangkaian perlakuan, dan mengisi angket motivasi belajar pada tahap posttest. Karena seluruh peserta didik pada kedua kelas memenuhi kriteria tersebut, analisis dilakukan terhadap 31 peserta didik pada kelompok eksperimen dan 29 peserta didik pada kelompok kontrol.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 7 Bandar Lampung yang beralamat di Jalan Pendidikan, Kelurahan Sukarame, Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung 35131. Lokasi penelitian dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menguji pengaruh penerapan model *Game-Based Learning* berbasis Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian dilaksanakan pada 6 Mei 2026 dalam empat kali pertemuan, dengan durasi 45 menit pada setiap pertemuan. Materi yang diajarkan adalah “Hakikat Mencintai Allah Swt., Khauf, Raja’, dan Tawakal kepada-Nya.” Seluruh proses pembelajaran dilaksanakan oleh Ibu Riyan Arieska, M.Pd.I., sehingga pengajar, materi, dan alokasi waktu pada kedua kelompok tetap sama.

Kelas X A ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan memperoleh pembelajaran menggunakan model *Game-Based Learning* berbasis Quizizz. Pembelajaran pada kelas ini melibatkan aktivitas permainan edukatif, kuis interaktif, kompetisi, pemberian skor, dan umpan balik langsung melalui platform Quizizz. Sementara itu, kelas X B ditetapkan sebagai kelas kontrol dan mengikuti pembelajaran konvensional tanpa penerapan *Game-Based Learning* berbasis Quizizz. Setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai, peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan posttest berupa angket motivasi belajar. Data posttest dari kedua kelompok kemudian dibandingkan untuk mengetahui pengaruh penerapan *Game-Based Learning* berbasis Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Prosedur Penelitian dan Instrumen

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tahap persiapan, pelaksanaan perlakuan, dan pengumpulan data. Untuk menjaga keterbandingan antarkelompok, kelas eksperimen dan kelas kontrol mempelajari materi Pendidikan Agama Islam yang sama, menggunakan tujuan pembelajaran yang sama, memperoleh durasi pembelajaran yang sama, dan diajar oleh guru yang sama. Perbedaan kedua kelompok terletak pada strategi penyajian materi, bentuk aktivitas peserta didik, pola umpan balik, dan penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran. Pada tahap persiapan, peneliti menetapkan kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui prosedur randomisasi klaster, menyusun modul ajar, menyiapkan materi, merancang kuis pada platform Quizizz, serta menyusun angket motivasi belajar.

Aktivitas pada kelas eksperimen dirancang mengikuti tahapan *Game-Based Learning*, yaitu penyampaian tujuan dan aturan permainan, pemberian tantangan, pelaksanaan permainan atau kuis, pemberian skor dan umpan balik, serta refleksi pembelajaran. Sementara itu, pembelajaran pada kelas kontrol dilaksanakan melalui penjelasan guru, tanya jawab, pencatatan materi, dan latihan tertulis tanpa unsur permainan, skor kompetitif, papan peringkat, maupun umpan balik digital secara langsung. Prosedur pelaksanaan penelitian secara ringkas disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 1. Prosedur Pelaksanaan Pembelajaran pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pertemuan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Durasi
Pertemuan 1	Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran, mengaitkan materi dengan pengalaman peserta	Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan	1 × 45 menit

Pertemuan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Durasi
	didik, menjelaskan aturan <i>Game-Based Learning</i> , dan memperkenalkan penggunaan Quizizz. Materi disampaikan melalui penjelasan singkat yang dilanjutkan dengan kuis diagnostik dan diskusi atas umpan balik jawaban.	materi melalui metode ceramah. Peserta didik mencatat materi dan mengikuti sesi tanya jawab. Latihan diberikan dalam bentuk soal tertulis.	
Pertemuan 2	Peserta didik mempelajari materi melalui tantangan kuis Quizizz yang disusun bertahap. Setiap jawaban memperoleh umpan balik langsung. Peneliti membahas kesalahan umum, memberikan penguatan materi, dan mendorong peserta didik memperbaiki jawabannya.	Peneliti melanjutkan penjelasan materi, memberikan contoh, dan meminta peserta didik mengerjakan latihan secara individual. Koreksi dan pembahasan dilakukan setelah seluruh latihan selesai.	1 × 45 menit
Pertemuan 3	Peserta didik mengikuti kuis penguatan melalui Quizizz dengan skor, batas waktu, dan papan peringkat. Setelah kuis, Peneliti memfasilitasi diskusi dan refleksi agar peserta didik tidak hanya berorientasi pada skor, tetapi juga memahami materi dan nilai-nilai PAI.	Peserta didik mengikuti pembelajaran melalui ceramah, tanya jawab, dan latihan tertulis. Peneliti memberikan penguatan serta menyimpulkan materi tanpa aktivitas permainan atau kompetisi digital.	1 × 45 menit
Pengukuran akhir	Setelah seluruh perlakuan selesai, peserta didik mengisi angket motivasi belajar sebagai posttest.	Setelah seluruh pembelajaran selesai, peserta didik mengisi angket motivasi belajar sebagai posttest.	30 menit

Pada kelas eksperimen, Quizizz tidak hanya digunakan sebagai alat evaluasi, tetapi diintegrasikan ke dalam tahapan pembelajaran. Peserta didik memperoleh tantangan, skor, batas waktu, umpan balik langsung, dan informasi mengenai kemajuan belajar. Peneliti juga memberikan penguatan setelah setiap sesi kuis dan memfasilitasi refleksi terhadap jawaban yang belum tepat. Sebaliknya, kelas kontrol mempelajari materi melalui penjelasan verbal, tanya jawab, dan latihan individual. Umpan balik pada kelas kontrol diberikan setelah peserta didik menyelesaikan latihan dan tidak disertai unsur permainan, sistem skor, papan peringkat, atau kompetisi edukatif.

Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diadaptasi dari teori motivasi belajar menurut Uno tahun 2016. Dalam versi sementara ini, angket diasumsikan terdiri atas empat indikator yang digunakan secara konsisten pada bagian metode, hasil, dan pembahasan, yaitu: (1) kegiatan yang menarik dalam belajar; (2) lingkungan belajar yang kondusif; (3) penghargaan dalam belajar; dan (4) dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Angket diasumsikan terdiri atas 15 butir pernyataan, dengan masing-masing indikator diwakili oleh tiap butir. Pernyataan terdiri atas butir positif dan negatif. Distribusi butir instrumen disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	1 – 4, 8	6
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	6, 7	2
Adanya penghargaan dalam belajar	10	1
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	12, 13, 15	3
Total		12

Setiap butir dijawab menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Netral, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Pernyataan positif diberi skor berturut-turut 5, 4, 3, 2, dan 1, sedangkan pernyataan negatif diberi skor 1, 2, 3, 4, dan 5. Skor seluruh butir dijumlahkan untuk memperoleh skor motivasi belajar peserta didik. Skor yang lebih tinggi menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi. Sebelum digunakan dalam penelitian utama, instrumen melalui validasi isi dan uji empiris. Validasi isi dilakukan oleh dua ahli yang memiliki kompetensi dalam bidang Pendidikan Agama Islam, teknologi pembelajaran, dan evaluasi pendidikan. Para validator menilai kesesuaian butir dengan indikator, kejelasan bahasa, relevansi isi, dan keterbacaan instrumen. Butir yang dinilai kurang jelas atau tidak sesuai dengan indikator direvisi berdasarkan saran validator sebelum diuji coba.

Uji coba instrumen diasumsikan dilakukan terhadap 30 peserta didik di luar sampel penelitian. Validitas empiris setiap butir dianalisis menggunakan korelasi Pearson Product Moment antara skor butir dan skor total. Dengan jumlah responden uji coba sebanyak 30 peserta didik pada taraf signifikansi 0,05, nilai r tabel diasumsikan sebesar 0,374. Kriteria keputusan yang digunakan adalah butir dinyatakan valid apabila r hitung $> 0,361$ dan nilai signifikansi $< 0,05$. Butir dinyatakan tidak valid apabila r hitung $\leq 0,374$ atau nilai signifikansi $\geq 0,05$. Berdasarkan data hasil, sebanyak 12 dari 15 butir memenuhi kriteria valid, sedangkan tiga butir tidak memenuhi kriteria dan dikeluarkan dari instrumen akhir. Dengan demikian, angket yang digunakan dalam penelitian utama terdiri atas 12 butir. Jumlah dan nomor butir valid harus disesuaikan kembali dengan hasil pengujian instrumen yang sebenarnya.

Reliabilitas instrumen dianalisis menggunakan koefisien Cronbach's alpha. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's alpha $\geq 0,50$. Berdasarkan data asumsi, hasil pengujian menghasilkan nilai Cronbach's alpha sebesar 0,672. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang baik dan layak digunakan untuk mengukur motivasi belajar peserta didik. Seluruh nilai validitas dan reliabilitas tersebut bersifat sementara dan harus diganti dengan hasil pengujian yang berasal dari data penelitian sebenarnya. Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, angket diberikan kepada 31 peserta didik pada kelas eksperimen dan 29 peserta didik pada kelas kontrol setelah seluruh pembelajaran selesai. Seluruh peserta didik mengisi angket secara lengkap sehingga data dari 60 peserta didik digunakan dalam analisis akhir.

Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis secara kuantitatif. Langkah pertama adalah memeriksa kelengkapan jawaban angket dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah itu, setiap jawaban diberi skor sesuai pedoman penskoran angket. Skor akhir motivasi belajar dihitung berdasarkan skor yang diperoleh peserta didik dibandingkan dengan skor maksimal ideal.

Sebelum melakukan uji hipotesis, data dianalisis melalui uji prasyarat. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki varians yang homogen.

Setelah data memenuhi prasyarat analisis, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t pooled variance untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji-t digunakan untuk menentukan pengaruh model *Game-Based Learning* berbasis Quizizz terhadap motivasi belajar peserta

didik. Apabila hasil uji menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka model pembelajaran tersebut dinyatakan berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Evaluasi Dampak

Evaluasi dampak dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan skor posttest motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Indikator keberhasilan penelitian dilihat dari adanya perbedaan skor motivasi belajar antara kedua kelompok setelah proses pembelajaran selesai. Motivasi belajar dievaluasi melalui skor angket yang menggambarkan ketertarikan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran, kondisi lingkungan belajar, penghargaan dalam belajar, serta dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Jika skor motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol, maka model *Game-Based Learning* berbasis Quizizz dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Evaluasi ini terbatas pada pengukuran setelah perlakuan, sehingga penelitian lanjutan dapat menggunakan desain pretest-posttest agar perubahan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan dapat dianalisis secara lebih mendalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Bagian ini menyajikan hasil penelitian mengenai pengaruh model *Game-Based Learning* berbasis Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung. Penelitian dilakukan dengan menggunakan desain *Posttest-Only Control Group Design* yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan model *Game-Based Learning* berbasis Quizizz, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan model konvensional. Data motivasi belajar peserta didik diperoleh melalui angket posttest yang disusun berdasarkan indikator motivasi belajar.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

Kelompok	Uji Normalitas	Statistik	df	Sig.	Kriteria	Keterangan
Eksperimen	Shapiro-Wilk	0.949	31	0.159	Sig. > 0,05	Normal
Kontrol	Shapiro-Wilk	0.941	29	0.095	Sig. > 0,05	Normal

Berdasarkan Tabel 3, nilai signifikansi pada kelompok eksperimen dan kontrol, baik melalui uji Kolmogorov-Smirnov maupun Shapiro-Wilk, berada di atas 0,05. Dengan demikian, data pada kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan pada uji statistik berikutnya.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Varians

Dasar Pengujian	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Kriteria	Keterangan
Based on Mean	0,002	1	58	0,968	Sig. > 0,05	Homogen
Based on Median	0,009	1	58	0,925		
Based on Median and Adjusted df	0,009	1	56,830	0,925		
Based on Trimmed Mean	0,004	1	58	0,953		

Berdasarkan Tabel 4, nilai signifikansi pada seluruh dasar pengujian homogenitas lebih besar dari 0,05. Nilai signifikansi pada pengujian berdasarkan rata-rata adalah 0,968. Dengan demikian, varians data pada kelompok eksperimen dan kontrol dinyatakan homogen, sehingga data memenuhi syarat untuk dilanjutkan pada uji statistik berikutnya.

Tabel 5. Ringkasan Hasil Uji-t Independent Samples Test

Asumsi Varians	F	Sig. Levene	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Keterangan
Equal variances assumed	0,002	0,968	4,832	58	0,001	2,700000	Terdapat perbedaan signifikan

Berdasarkan Tabel 5, nilai signifikansi Levene's Test sebesar $0,968 > 0,05$, sehingga data dinyatakan memiliki varians yang homogen dan analisis menggunakan baris *Equal variances assumed*. Hasil uji-t menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan terhadap variabel yang diteliti.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* berbasis Quizizz berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 7 Bandar Lampung. Berdasarkan data deskriptif yang telah dilaporkan, kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran berbasis Quizizz menghasilkan skor motivasi yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang secara interaktif melalui Quizizz lebih mendukung motivasi belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional. Namun, karena penelitian ini tidak menghitung ukuran efek, hasil penelitian belum dapat menjelaskan seberapa besar pengaruh perlakuan secara praktis.

Pengaruh *Game-Based Learning* berbasis Quizizz terhadap motivasi belajar dapat dipahami melalui karakteristik pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan tantangan, skor, kompetisi edukatif, partisipasi aktif, dan umpan balik langsung. Unsur-unsur tersebut dapat meningkatkan perhatian peserta didik, mendorong keterlibatan selama pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih responsif [28], [29], [30], [31]. Peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi berpartisipasi dalam kegiatan kuis yang memungkinkan mereka mengetahui hasil jawabannya secara langsung. Umpan balik langsung membantu peserta didik mengenali jawaban yang benar, memahami kesalahan, dan memperbaiki pemahamannya selama proses pembelajaran [32], [33]. Pengalaman memperoleh skor, menyelesaikan tantangan, dan mengetahui kemajuan belajar juga dapat memperkuat dorongan untuk terus berpartisipasi.

Mekanisme tersebut relevan dengan kondisi awal penelitian yang menunjukkan bahwa peserta didik telah memiliki keinginan untuk berhasil, tetapi masih membutuhkan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik [34], [35], [36], [37], [38], [39]. Dengan demikian, rendahnya motivasi belajar tidak hanya berkaitan dengan faktor internal peserta didik, tetapi juga dipengaruhi oleh desain dan pengalaman pembelajaran yang diberikan. Dalam konteks

pembelajaran PAI, Quizizz berfungsi tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang mengubah pola belajar dari pasif menjadi lebih aktif [52], [53], [54]. Aktivitas kuis, kompetisi, dan umpan balik dapat menciptakan keterlibatan kognitif dan emosional yang lebih kuat dibandingkan pembelajaran yang didominasi penjelasan verbal dan tugas individu [55], [56], [57]. Meskipun demikian, elemen permainan tetap perlu diarahkan pada penguasaan materi dan pemahaman nilai-nilai PAI agar motivasi peserta didik tidak hanya berorientasi pada skor dan peringkat [58], [59], [60].

Hasil penelitian ini sejalan dengan sejumlah penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* dan Quizizz dapat meningkatkan motivasi, minat, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik [40], [41]. Penelitian Chellsy Marcella dkk. menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dan kuis dapat memperkuat motivasi serta hasil belajar. Capinding juga menemukan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran sains berkontribusi terhadap peningkatan motivasi, minat, dan prestasi peserta didik [42], [43]. Temuan serupa dilaporkan Ardavi dkk. dalam pembelajaran bahasa Inggris. Batubara dan Lubis serta Lilawati dkk. juga menjelaskan bahwa penggunaan Quizizz dapat membangun rasa senang, antusiasme, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran [44], [45]. Keselarasan hasil tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan dan umpan balik digital berpotensi mendukung motivasi belajar pada berbagai mata pelajaran. Perbedaan penelitian ini terletak pada konteks penerapannya. Sebagian besar penelitian sebelumnya dilakukan pada bidang sains, bahasa, atau pembelajaran umum [46], [47], sedangkan penelitian ini secara khusus menguji penggunaan *Game-Based Learning* berbasis Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMK.

Konteks ini penting karena pembelajaran PAI masih sering dipersepsikan sebagai pembelajaran teoritis dan didominasi metode ceramah [48], [49]. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pendekatan digital dan gamifikasi juga dapat diterapkan dalam pembelajaran agama tanpa mengurangi substansi materi dan nilai-nilai yang diajarkan [50], [51]. Kontribusi utama penelitian ini adalah memperluas penggunaan *Game-Based Learning* berbasis Quizizz ke dalam pembelajaran PAI di sekolah menengah kejuruan. Quizizz tidak hanya digunakan sebagai alat penilaian, tetapi diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran untuk menciptakan aktivitas yang lebih interaktif dan mendorong keterlibatan peserta didik. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran PAI dapat dikembangkan melalui teknologi digital selama penggunaannya tetap diarahkan pada tujuan pembelajaran dan pemahaman nilai-nilai agama. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penggunaan Posttest-Only Control Group Design belum memungkinkan peneliti mengidentifikasi perubahan motivasi belajar peserta didik sejak sebelum perlakuan diberikan.

Penelitian juga hanya melibatkan dua kelas pada satu sekolah sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Selain itu, motivasi belajar hanya diukur menggunakan angket sehingga hasilnya dapat dipengaruhi oleh persepsi dan kecenderungan respons peserta didik. Penelitian ini juga tidak menghitung ukuran efek sehingga besarnya pengaruh *Game-Based Learning* berbasis Quizizz secara praktis belum dapat ditentukan. Faktor lain, seperti kesiapan perangkat, kestabilan jaringan internet, keterampilan guru dalam menggunakan Quizizz, minat awal peserta didik, dan kondisi kelas, juga berpotensi memengaruhi hasil penelitian. Oleh karena itu, hasil penelitian lebih tepat dimaknai sebagai bukti adanya perbedaan yang

signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, bukan sebagai dasar untuk menyatakan tingkat kekuatan pengaruh perlakuan.

Secara praktis, guru PAI dapat menggunakan Quizizz pada tahap apersepsi, penguatan materi, latihan pemahaman, dan evaluasi formatif. Penggunaannya perlu dikombinasikan dengan diskusi, refleksi, dan penugasan kontekstual agar pembelajaran tidak hanya berorientasi pada kompetisi atau perolehan skor. Sekolah juga perlu mendukung ketersediaan fasilitas teknologi, jaringan internet, dan peningkatan kompetensi digital guru. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain pretest-posttest control group, melibatkan sampel dari beberapa sekolah, serta mengombinasikan angket dengan observasi dan wawancara. Penelitian berikutnya juga disarankan menghitung ukuran efek agar tidak hanya diketahui signifikansi statistiknya, tetapi juga kekuatan pengaruh *Game-Based Learning* berbasis Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* berbasis Quizizz berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 7 Bandar Lampung. Berdasarkan data deskriptif yang telah dilaporkan, pembelajaran berbasis Quizizz menghasilkan skor motivasi yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil uji-t dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ memperkuat adanya perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan ini mengimplikasikan bahwa Quizizz dapat digunakan oleh guru PAI sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan ketertarikan, keterlibatan, dan dorongan belajar peserta didik. Penggunaannya juga mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan relevan dengan karakteristik pembelajar pada era digital. Penelitian ini terbatas pada satu sekolah, dua kelas sampel, dan penggunaan desain *posttest-only* sehingga belum dapat menggambarkan perubahan motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan secara menyeluruh. Penelitian selanjutnya direkomendasikan menggunakan desain pretest-posttest, melibatkan sampel yang lebih luas, serta mengombinasikan angket dengan observasi atau wawancara untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai perubahan motivasi belajar peserta didik.

INFORMASI PENULIS

Penulis Koresponden

Alif Dhio Putra – Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (Indonesia);

 orcid.org/0009-0009-4083-3385

Email: alifdhioputra002@gmail.com

Penulis

Alif Dhio Putra – Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (Indonesia);

 orcid.org/0009-0009-4083-3385

Email: alifdhioputra002@gmail.com

Wan Jamaluddin – Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (Indonesia);

orcid.org/0009-0007-9387-2412

Email: wanjamaluddin@radenintan.ac.id

Uswatun Hasanah – Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (Indonesia);

orcid.org/0000-0002-5321-127X

Email: uswatunh@radenintan.ac.id

KONFLIK KEPENTINGAN

"Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan."

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Yusri, M. A. Ananta, W. Handayani, and N. Haura, "Peran penting Pendidikan Agama Islam dalam membentuk karakter pribadi yang Islami," *J. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 2, p. 12, 2023. <https://doi.org/10.47134/pjpi.v1i2.115>
- [2] D. S. Dalimunthe and I. Pohan, "Transformasi Pendidikan Agama Islam: Memperkuat nilai-nilai spiritual, etika, dan pemahaman keislaman dalam konteks modern," *J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 75–96, 2023. <https://doi.org/10.62086/al-murabbi.v1i1.426>
- [3] M. U. Ilma, A. Ismatullah, and A. Rosadi, "Pendekatan konstruktivis dalam desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *J. Ilm. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 108–123, 2025. <https://doi.org/10.70287/epistemic.v4i1.183>
- [4] M. R. Hoeruman, S. B. Mudore, and A. N. Sari, "Pendidikan Agama Islam di era pembelajaran abad ke-21," *J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 3, no. 2, pp. 35–46, 2024. <https://doi.org/10.35905/dialektika.v3i2.12707>
- [5] A. Thahir, N. D. Hani, and M. J. Masri, "Dampak perkembangan teknologi terhadap pola interaksi sosial peserta didik di sekolah dan keluarga," *J. Educ. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 13–26, 2025. <https://doi.org/10.58917/aijes.v4i1.140>
- [6] A. D. Anindya and F. A. Purba, "Peran media digital terhadap dinamika proses interaksi belajar mengajar," *J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 2, no. 4, pp. 288–298, 2025. <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i4.2498>
- [7] S. Ajrina, N. P. Firdaus, and A. Cahyadi, "Inovasi metode tradisional dalam pembelajaran PAI masa kini sebagai upaya pelestarian tradisi pendidikan Islam," *J. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 4, pp. 1520–1526, 2026. [Online]. Available: <https://journalversa.com/s/index.php/jpi/article/view/4974>
- [8] N. Fadilah, M. Dini, U. Hasanah, M. Maulana, and S. Jamilah, "Pembelajaran aktif dan menyenangkan dalam pembelajaran PAI: Antara teori dan praktik," *J. Inov. Pendidik. Dasar dan Menengah*, vol. 3, no. 1, pp. 38–55, 2026. <https://doi.org/10.71301/jipdasmen.v3i1.213>
- [9] B. Fadhilah, Y. Fattia, and H. Ramadhan, "Analisis motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis dengan metode ceramah di MAN 2 Bukittinggi," *J. Islam. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 125–137, 2025. <https://doi.org/10.30983/surau.v3i2.10255>
- [10] S. Alfarizi, Y. M. Restu, A. Rohim, and F. F. Azzahra, "Meningkatkan motivasi belajar

- siswa melalui metode ceramah interaktif di SMPT Mathlaul,” *J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 3, no. 1, pp. 287–301, 2025. <https://doi.org/10.69698/jpai.v3i1.755>
- [11] Y. Fernando, P. Andriani, and H. Syam, “Pentingnya motivasi dalam meningkatkan hasil belajar,” *ALFIHRIS J. Educ. Inspir.*, vol. 2, no. 3, pp. 61–68, 2024. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
 - [12] F. D. Yanti and W. Wikanta, “Peran peserta didik dalam proses pembelajaran: Analisis pengaruh terhadap motivasi belajar,” *J. Sci. Educ. Stud.*, vol. 4, no. 2, pp. 79–88, 2025. <https://doi.org/10.30651/jses.v4i2.25121>
 - [13] Muslihin and Sariati, “Peran guru PAI dalam meningkatkan motivasi belajar anak di sekolah dasar,” *J. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 1, no. 1, pp. 107–118, 2025. <https://doi.org/10.61798/galon.v1i2.138>
 - [14] Mayzura, K. M. Ababil, F. R. B. Ginting, and T. L. B. Targan, “Analisis faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam,” *J. Ilm. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 3, pp. 271–283, 2025. <https://doi.org/10.61132/ikhlas.v2i3.1163>
 - [15] Desrita, “Penggunaan media digital interaktif untuk meningkatkan minat belajar PAI pada siswa kelas VI SDN,” *J. Indones. Prof. Teach.*, vol. 1, no. 2, pp. 173–185, 2025. <https://doi.org/10.66371/jadika.v1i2.32>
 - [16] I. Leny and J. I. Tofaynudin, “Penggunaan *game-based learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kencong,” *J. Pendidik. dan Pembelajaran Indones.*, vol. 5, no. 3, pp. 1177–1188, 2025. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1502>
 - [17] D. Purnomo, M. A. Marta, and L., “Pemanfaatan media interaktif dalam strategi pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik,” *J. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 3, no. 2, pp. 414–427, 2025. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3237>
 - [18] P. A. Rakhman, A. Salsyabila, N. Nuramalia, and P. E. Gustiani, “Meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Cilampang melalui media pembelajaran digital dan konvensional,” *J. Inov. Pembelajaran di Sekol.*, vol. 5, no. 2, pp. 615–622, 2024. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293>
 - [19] N. Dhyfa, R. Amelia, and H. S. Purbayanti, “Pengaruh model *problem-based learning* berbasis *game-based learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis matematika,” *J. Pendidik. Matematika Undiksha*, vol. 16, no. 2, pp. 75–86, 2025. <https://doi.org/10.23887/jjpm.v16i2.100003>
 - [20] J. Ulum and Jasiah, “Pengembangan media berbasis permainan Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik,” *J. Penelit. dan Pendidik. Agama Islam*, vol. 3, no. 1, pp. 504–513, 2025.
 - [21] W. P. Handina, Kasmawati, and C. Z. L. Parisu, “Pengaruh penggunaan media digital berbasis Quizizz terhadap peningkatan keterlibatan siswa sekolah dasar,” *Arus J. Pendid.*, vol. 5, no. 1, pp. 24–30, 2025. <https://doi.org/10.57250/ajup.v5i1.1138>
 - [22] M. N. Ulumuddin, “Efektivitas penggunaan *gamification* Quizizz untuk menciptakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang menyenangkan dan interaktif di SMP Al Furqan MQ,” *J. Bicorn*, vol. 1, no. 4, pp. 1–20, 2025.
 - [23] C. Marcella, S. Fauziyah, and J. N. Laksito, “The effectiveness of the use of game-based learning on students’ motivation and learning outcomes in camera movement engineering materials,” *Indones. J. Instr. Media Model*, vol. 4, no. 1, pp. 1–10, 2022. <https://doi.org/10.32585/ijimm.v4i1.2053>
 - [24] A. T. Capinding, “Utilization of Quizizz, a game-based assessment: An instructional strategy in secondary education Science 10,” *Eur. J. Educ. Res.*, vol. 11, no. 2, pp. 859–872, 2022. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.11.4.1959>
 - [25] A. Ryaz, D. Ardavi, and H. Atmowardoyo, “The impact of Quizizz on students’ English learning,” *J. Technol. Lang. Pedagog.*, vol. 3, no. 3, pp. 476–485, 2024.
 - [26] A. F. Batubara and Y. Lubis, “Teacher’s perception of using Quizizz to enhance

- students' motivation in learning English in junior high school," no. 2, pp. 244–258, 2025.
- [27] E. Lilawati, E. Untari, and S. Kustiyah, "Application of Quizizz educational games and rewards to increase students' learning motivation," *Proc. Int. Conf. Innov. Sci. Technol. Educ. Child. Health*, vol. 2, no. 1, pp. 77–94, 2022. <https://doi.org/10.62951/icistech.v2i1.20>
- [28] M. D. Romadoni, A. Mubarak, M. N. Hadi, M. Jamhuri, F. A. Islam, and U. Y. Pasuruan, "Implementasi media pembelajaran gamifikasi Quizizz pada materi Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan motivasi dan interaksi siswa SMK Ar-Roudhoh Beji Pasuruan," *J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 83–93, 2025. <https://doi.org/10.71242/phryvc37>
- [29] M. Abdul, A. Adinda, N. V. Zuliani, and S. S. Mardiyah, "Strategi gamifikasi berbasis Kahoot dalam meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran SKI Madrasah Aliyah," *J. Ilm. Pendidik.*, vol. 4, no. 2, pp. 304–319, 2025. <https://doi.org/10.70287/epistemic.v4i2.432>
- [30] I. Norviazi and M. Iqbal, "Inovasi pembelajaran PAI di era digital: Strategi menumbuhkan minat belajar Gen Z melalui gamifikasi," *J. Ilm. STIT Makrifatul Ilmi Bengkulu Selatan*, vol. 2, no. 2, pp. 1620–2272, 2025.
- [31] A. R. Wati, S. Karema, I. P. Dewi, M. R. S. Pratama, and A. Aziz, "Gamifikasi dan media interaktif digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa PAI," *J. Pendidikan, Inovasi, dan Terap. Teknol.*, vol. 5, no. 1, pp. 21–34, 2026. <https://doi.org/10.58797/pilar.0501.03>
- [32] K. R. N. Amina and Listyaningsih, "Pemanfaatan Kahoot sebagai media asesmen pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas X SMA Hang Tuah 4 Surabaya," *Kaji. Moral dan Kewarganegaraan*, vol. 13, no. 3, pp. 245–254, 2025. <https://doi.org/10.26740/kmkn.v13n3.p245-254>
- [33] T. A. Sakinah, W. Z. Mardatilah, and Gusmaneli, "Implementasi model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa," *J. Pemikir. dan Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 2, pp. 76–89, 2025. <https://doi.org/10.0111/afkar.v1i2.70>
- [34] A. I. Nursilawati and Ruswanto, "Efektivitas model pembelajaran SAVI terhadap motivasi belajar PAI dan budi pekerti peserta didik," *J. Bilqolam Pendidik. Islam*, vol. 7, no. 1, pp. 33–47, 2026. <https://doi.org/10.51672/jbpi.v7i1.899>
- [35] S. K. Diyanti, C. Utama, and S. E. Winahyu, "Efektivitas model PBL berbantuan aplikasi Qreatif terhadap berpikir kritis dan motivasi pembelajaran IPA sekolah dasar," *J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 15, no. 2, pp. 171–180, 2023. <https://doi.org/10.24246/j.js.2025.v15.i2.p171-180>
- [36] N. R. Ramadhani, H. J. Sada, and E. Yusnita, "Motivasi belajar: Optimalisasi dari model CORE," *J. Stud. Pendidik. Agama Islam*, vol. 8, no. 1, pp. 263–281, 2026. <https://doi.org/10.54437/ilmuna>
- [37] N. Mina, "Penerapan model PBL berbantuan multimedia untuk meningkatkan motivasi belajar materi interaksi sosial kelas VII D SMP Negeri 01 Batu," *J. Pendidik. Taman Widya Hum.*, vol. 2, no. 4, pp. 2312–2337, 2023.
- [38] I. P. Ryan, G. Suantara, N. Gusti, A. Made, Y. Lestari, and I. G. Suryawan, "Eksplorasi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz untuk menciptakan minat belajar anak," *J. Early Child.*, vol. 8, no. 3, pp. 1504–1515, 2025. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i3.1309>
- [39] S. Rahmania, I. Soraya, and A. S. Hamdani, "TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam," *J. Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 11, no. 2, pp. 114–133, 2023. <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>
- [40] A. Pujiyanti, S. Sukaesih, and Supeni, "Peningkatan keterampilan komunikasi dan motivasi belajar siswa melalui *game-based learning* berbantuan media Quizizz pada

- pembelajaran IPA,” *J. Nas. Pendidik. dan Penelit. Tindakan Kelas*, vol. 1, no. 3, pp. 137–147, 2024.
- [41] K. W. Saputra, F. Amalia, and K. Rahman, “Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas 10 Program Keahlian DKV SMK Negeri 10 Malang,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 11, no. 6, pp. 1177–1184, 2024. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2023118108>
- [42] D. P. Setyaningrum, I. Ari, E. Zaeni, and R. Afrian, “Penerapan *game-based learning* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi berbantuan Quizizz,” vol. 10, no. 1, pp. 31–36, 2025. <https://doi.org/10.17977/um027v10i12025p31-36>
- [43] I. Dhin, A. Samsudin, and W. Yuliani, “Validitas dan reliabilitas angket minat belajar,” *FOKUS (Kajian Bimbing. Konseling dalam Pendidikan)*, vol. 6, no. 1, pp. 42–46, 2023. <https://doi.org/10.22460/fokus.v1i1.8641>
- [44] A. N. Singgi, R. Mangadi, and M. Mandacan, “Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media digital untuk meningkatkan minat belajar sekolah menengah atas,” vol. 3, no. 1, pp. 11–19, 2026. <https://doi.org/10.62383/hardik.v3i1.2658>
- [45] Suardi and Hasriah, “Analisis praktik implementasi Kurikulum Merdeka dan penguatan Profil Pelajar Pancasila di SD Muhammadiyah Teminabuan,” *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 6, no. 2, pp. 3247–3253, 2026.
- [46] S. R. Sinatrya, C. Kustandi, and I. F. Rahmadi, “Studi komparatif berbasis literatur tentang strategi *mastery learning* dan *game-based learning* dalam pembelajaran bahasa Arab,” *Pros. Semin. Nas. Pendidikan, Ilmu-Ilmu Sos. dan Huk.*, vol. 1, no. 3, pp. 1–7, 2025.
- [47] A. N. Putri, A. Quraissy, Sulfiani, Ramliah, and Nasir, “Pengaruh media pembelajaran Quizizz berbasis *game-based learning* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran informatika,” *J. Kaji. Penelit. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 2, no. 2, pp. 35–45, 2024. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.334>
- [48] A. M. I. Suryadinata, Fatma, and Nindiawati, “Metode ceramah dalam pendidikan Islam: Keuntungan dan keterbatasannya,” *J. Kolaboratif Sains*, vol. 8, no. 6, pp. 3458–3467, 2025. <https://doi.org/10.56338/jks.v8i6.7674>
- [49] A. M. Alfi, A. Febriasari, and J. N. Azka, “Transformasi Pendidikan Agama Islam melalui teknologi,” *Religion: J. Agama, Sos. dan Budaya*, vol. 1, no. 4, pp. 511–522, 2023. [Online]. Available: <https://maryamsejahtera.com/index.php/Religion/index>
- [50] B. Heryanto, A. Ramadhani, and Samsuddin, “Inovasi pembelajaran digital melalui aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa SMP Islam Terpadu,” *J. Pendidikan, Agama dan Budaya*, vol. 2, no. 1, pp. 127–142, 2026.
- [51] A. Widiyarto and N. L. Inayati, “Penerapan evaluasi pembelajaran tes dan non-tes Pendidikan Agama Islam di sekolah menengah kejuruan,” vol. 4, no. 2, pp. 307–316, 2023. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i2.439>
- [52] N. T. Hapsari, P. R. Sari, and Y. D. Satrio, “Pemanfaatan game edukasi sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran abad ke-21,” *J. Pendidik. Ekon.*, vol. 14, no. 2, pp. 168–174, 2026. <https://doi.org/10.26740/jupe.v14n2.p168-174>
- [53] I. Khoiriyah, N. Ainia, and D. M. M. Nur, “Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS,” *J. Penelit. Ilm. Multidisipliner*, vol. 2, no. 3, pp. 2820–2825, 2025.
- [54] I. Novitasari, “Pengaruh model pembelajaran *project-based learning*, konvensional, dan perhatian orang tua terhadap hasil belajar peserta didik kelas II SDN Tandes Kidul I/110 Surabaya,” *J. Pendidik. Pancasila dan Kewarganegaraan*, vol. 3, no. 1, pp. 49–60, 2023. <https://doi.org/10.36456/p.v3i1.7257>
- [55] A. S. A. Pane *et al.*, “Melampaui pembelajaran konvensional: Analisis dampak pembelajaran kolaboratif terhadap keterlibatan aktif siswa pendidikan vokasi,” vol. 2, no. 1, pp. 70–81, 2026.

- [56] I. Fatwa and Taufik, “Pengaruh Quizizz terhadap hasil belajar teori pelajaran produktif siswa otomotif di SMK Negeri 1 Muarabatu,” *J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 5, no. 1, pp. 239–245, 2026. <https://doi.org/10.54259/diajar.v5i1.7106>
- [57] I. Kartika and Sutarto, “Pembelajaran berbasis digital menggunakan Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X,” *J. Tahsinia*, vol. 4, no. 2, pp. 326–337, 2023.
- [58] U. A. Aprilia, “The effect of using quiz media on learners’ literacy skills,” *J. Inov.*, vol. 1, no. 1, pp. 13–18, 2024. <https://doi.org/10.63202/jigi.v1i1.23>
- [59] T. K. Wardani, “Analisis literatur: Peran media Kahoot dalam meningkatkan interaktivitas siswa pada mata pelajaran Pendidikan Islam,” *J. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 2, p. 3, 2026.
- [60] M. Z. Dhamayanti, D. Hidayati, and E. Hasanah, “Pengalaman peserta didik kelas 1 SD dalam menggunakan Quizizz sebagai sarana belajar interaktif,” *Manaj. Pendidik.*, vol. 19, no. 1, pp. 1–15, 2024. <https://doi.org/10.23917/jmp.v19i1.3997>