



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Ibadah dalam Kurikulum Merdeka

Wardian Syah Nst¹, Zulhammi², Abdusima Nasution³

¹²³Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

e-Mail: wardiansyahnst@gmail.com, zulhammi@uinsyahada.ac.id, nasutionabdus117@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 1 Barumon masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga kurang menarik dan kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi ibadah yang bersifat konseptual dan praktikal. Kurangnya keterlibatan aktif siswa serta minimnya penggunaan teknologi pembelajaran menjadi tantangan di era digital, padahal peserta didik saat ini merupakan generasi digital native yang lebih responsif terhadap media interaktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik mereka serta selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, melibatkan guru PAI dan peserta didik Fase E (kelas X). Instrumen yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, tes, serta validasi ahli materi, media, dan bahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid (95,48%), sangat praktis (guru 95,50%; siswa 82,45%), dan cukup efektif dengan rata-rata N-Gain sebesar 63,96. Dengan demikian, media berbasis *Quizizz* dinyatakan layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran PAI.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, *Quizizz*, Pendidikan Agama Islam, Ibadah

Abstract

*Islamic Religious Education (IRE) learning at State Vocational High School 1 Barumon is still predominantly conducted through lecture-based methods and the use of textbooks. As a result, it tends to be less engaging and less effective in enhancing students' understanding of worship-related materials, which are both conceptual and practical in nature. The lack of active student involvement and the limited use of educational technology present significant challenges in the digital era, especially considering that today's students are digital natives who respond more positively to interactive and technology-based media. Therefore, there is a need for innovative, technology-integrated learning media that align with their characteristics and support the principles of the Merdeka Curriculum. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, involving IRE teachers and Phase E students (Grade 10). The instruments used included observation, interviews, questionnaires, tests, and expert validations in content, media, and language. The results showed that the developed media was highly valid (95.48%), highly practical (95.50% from teachers and 82.45% from students), and moderately effective, with an average N-Gain of 63.96. Thus, the *Quizizz*-based digital learning media is considered suitable for improving students' understanding and active engagement in Islamic Religious Education.*

Keywords: Digital Learning Media, *Quizizz*, Islamic Religious Education, Worship

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam memegang peranan penting dalam sistem pendidikan Indonesia, terutama dalam membentuk karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai agama yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. PAI diharapkan dapat menanamkan dasar-dasar ajaran Islam secara komprehensif, yang meliputi aspek akidah, ibadah, akhlak, serta fiqih. Dalam hal ini, materi ibadah memiliki posisi yang sangat strategis, karena ibadah merupakan salah satu aspek fundamental dalam kehidupan seorang Muslim. Ibadah tidak hanya terbatas pada kegiatan ritual, tetapi juga mencakup seluruh aspek kehidupan yang dilandasi dengan niat ikhlas karena Allah SWT. Oleh karena itu, pendidikan agama memiliki tanggung jawab besar dalam mengajarkan cara beribadah yang benar dan sesuai dengan ajaran Islam.

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 ayat 1, pendidikan didefinisikan sebagai upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana guna menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya. Tujuannya adalah agar mereka memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.¹ Undang-undang ini menekankan pentingnya pembentukan karakter yang berbudi pekerti luhur sebagai bagian dari pembelajaran di sekolah. Sebagai mana ditegaskan dalam QS. Adz-Dzariyat (51):56 yang berbunyi:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

Artinya: “Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka beribadah kepada-Ku.” (Qs. Azd-Dzariyat/51: 56).

Ibn Katsir menjelaskan ayat di atas bahwa Allah menciptakan jin dan manusia dengan tujuan agar mereka menyembah-Nya semata, tanpa menyekutukan-Nya dengan sesuatu apa pun. Beliau juga menegaskan bahwa Allah tidak membutuhkan ibadah mereka; sebaliknya, merekalah yang memerlukan-Nya dalam segala keadaan. Ibadah yang dimaksud mencakup ketaatan kepada perintah dan larangan-Nya, serta pengesaan Allah dalam segala bentuk peribadatan. Ibnu Katsir juga mengutip pendapat dari Ibnu

¹ Asan Damanik, *Pendidikan Sebagai Pembentukan Watak Bangsa: Sebuah Refleksi Konseptual-Kritis Dari Sudut Pandang Fisika* (Yogyakarta: Sanata Dharma University Press, 2022), hlm. 3.

Abbas yang mengatakan bahwa makna "supaya mereka mengabdikan kepada-Ku" adalah agar mereka mengenal-Ku. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan penciptaan adalah untuk mengenal dan mengesakan Allah, serta beribadah hanya kepada-Nya.²

Ayat ini menunjukkan bahwa tujuan penciptaan manusia adalah untuk beribadah kepada Allah, yang menjadi dasar tujuan pendidikan agama di sekolah, terutama dalam pembelajaran materi ibadah.

Namun, seiring dengan perkembangan zaman, tantangan dalam pendidikan Agama Islam semakin kompleks. Di era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi saat ini, karakteristik Peserta Didik telah berubah drastis. Banyak Peserta Didik, terutama di jenjang SMK, termasuk dalam kategori digital natives, yaitu generasi yang tumbuh besar dengan teknologi dan internet. Mereka cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan teknologi, daripada metode tradisional seperti ceramah dan penggunaan buku teks. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang mengandalkan teknik pengajaran konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab langsung, sering kali kurang menarik bagi Peserta Didik. Hal ini berujung pada rendahnya minat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta hasil belajar yang belum optimal.

Berdasarkan observasi di SMK Negeri 1 Barumun, terdapat kendala signifikan dalam pengajaran PAI, khususnya materi ibadah. Sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai alat utama dalam proses pembelajaran. Padahal, materi ibadah seperti tata cara shalat, syarat sahnya puasa, dan rukun zakat membutuhkan metode yang lebih interaktif dan menarik agar Peserta Didik dapat memahami dan mengamalkan ajaran Islam dengan baik. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Teknologi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam menarik perhatian Peserta Didik yang lebih tertarik pada penggunaan perangkat digital.

Pada era pendidikan digital seperti sekarang, teknologi bukan hanya menjadi alat bantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga berfungsi sebagai medium untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi Peserta Didik. Kurikulum Merdeka yang dicanangkan oleh pemerintah Indonesia mendorong penerapan pembelajaran berbasis

² Imaduddin Abi Fida' Ismail Ibn Umar Ibn Katsir Al-Damasyqi, *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 1: Tafsir Al-Qur'an Al-Adzim* (Beirut: Al-Kitab Al Ilmi, 2007), hlm. 464-465.

kompetensi yang mengutamakan pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.³ Dalam hal ini, aplikasi digital berbasis game seperti Quizizz dapat menjadi salah satu solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Quizizz merupakan sebuah aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Melalui aplikasi ini, peserta didik dapat berinteraksi secara lebih aktif. Quizizz sendiri adalah sebuah web tool yang memungkinkan pengguna untuk membuat kuis interaktif yang dapat dimainkan melalui gawai atau komputer serta diakses melalui website.⁴

Quizizz menggunakan metode Asesmen yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan Peserta Didik dalam pembelajaran. Asesmen dalam pendidikan adalah penerapan elemen permainan dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan pengalaman belajar Peserta Didik. Dengan fitur kuis yang menyenangkan, Peserta Didik lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan Peserta Didik dan memperbaiki kualitas hasil belajar mereka.⁵ Ini sesuai dengan salah satu prinsip dasar dalam Kurikulum Merdeka, yang mengutamakan pembelajaran yang menyenangkan, relevan, dan dapat meningkatkan partisipasi aktif Peserta Didik dalam proses belajar mengajar.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga mendukung ajaran Islam yang menekankan pentingnya menuntut ilmu, sebagaimana dalam QS. Al-‘Alaq (96):1 yang berbunyi:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

Artinya: "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan." (Qs. Al-‘Alaq/96: 1).

M. Quraish Shihab dalam Tafsir Al-Mishbah menjelaskan bahwa perintah "Bacalah" tidak hanya merujuk pada membaca teks tertulis, tetapi juga membaca tanda-tanda kebesaran Allah di alam semesta. Beliau menekankan bahwa membaca harus dilakukan dengan menyebut nama Tuhan yang menciptakan, yang berarti bahwa aktivitas membaca dan mencari ilmu harus selalu dikaitkan dengan kesadaran akan kehadiran dan

³ H.E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Bumi Aksara, 2023), hlm. 6.

⁴ Tuti Fatma Rahmawati, *Pembelajaran untuk Menjaga Ketertarikan Siswa di Masa Pandemi: Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Biologi* (Yogyakarta: UAD PRESS, 2021), hlm. 209.

⁵ Lisa Septia Dewi Br Ginting, *Pengelolaan Pendidikan* (Bogor: Guepedia, 2020), hlm. 1.

kekuasaan Allah. Ini menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan dan keimanan harus berjalan seiring.⁶

Ayat ini menegaskan pentingnya belajar dan mencari ilmu, yang juga dapat mencakup ilmu teknologi sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman dan pengamalan ajaran agama.

Dalam upaya mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 1 Barumon, sejumlah tantangan yang sebelumnya menghambat penerapan media pembelajaran digital berbasis aplikasi seperti Quizizz telah berhasil diatasi melalui beberapa langkah strategis. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan selama penelitian, berbagai masalah yang muncul pada tahap awal implementasi teknologi ini telah mendapatkan solusi yang efektif dan memungkinkan pemanfaatan teknologi yang lebih optimal dalam mendukung proses pembelajaran PAI, khususnya materi ibadah.

Keterbatasan dalam hal kompetensi digital guru merupakan tantangan penting yang perlu diatasi dalam proses implementasi teknologi. Untuk meningkatkan kemampuan digital guru, sekolah menyelenggarakan pelatihan rutin mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Pelatihan ini mencakup berbagai topik, seperti pemanfaatan aplikasi Quizizz, pengelolaan pembelajaran berbasis digital, dan strategi Asesmen dalam pendidikan.⁷ Selain itu, sekolah juga memfasilitasi guru untuk mengikuti pelatihan eksternal yang diadakan oleh lembaga pendidikan atau kementerian terkait yang mendalami penggunaan teknologi pendidikan.⁸ Dengan adanya proses peningkatan keterampilan ini, guru kini dapat lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran mereka, yang berimbas pada meningkatnya kualitas pengajaran di kelas.

Pada awal implementasi, terdapat kekurangan media pembelajaran digital yang khusus dirancang untuk materi PAI, terutama dalam menyampaikan materi ibadah dengan cara yang interaktif dan menarik. Untuk mengatasi masalah ini, tim pengembang kurikulum dan beberapa guru PAI bekerja sama untuk menciptakan konten pembelajaran

⁶ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah; Pesan Kesan dan Keserasian Al-Qur'an Volume 11* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), hlm. 392-393.

⁷ Azri Azri dan Qaulan Raniyah, "Peran Teknologi Dan Pelatihan Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 3, no. 4 (16 Oktober 2024): 4859-84.

⁸ Namira Aulia dkk., "Tantangan Dan Strategi Manajemen Kurikulum Di Era Digital: Studi Literatur Untuk Inovasi Pendidikan," *Jurnal Intelek Insan Cendikia* 2, no. 5 (28 Mei 2025): 10283-302.

digital yang relevan dengan materi ibadah di aplikasi Quizizz. Konten ini mencakup kuis interaktif yang menguji pemahaman Peserta Didik terhadap tata cara shalat, syarat sahnya puasa, dan rukun zakat. Konten-konten ini juga dirancang dengan fitur Asesmen, yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan Peserta Didik.

Selain itu, pengembangan konten lokal yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka juga memastikan bahwa materi pembelajaran PAI tetap relevan dengan kebutuhan dan karakteristik Peserta Didik di SMK Negeri 1 Barumun. Pembuatan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, disertai dengan umpan balik langsung setelah kuis, memberikan umpan balik yang berguna bagi Peserta Didik untuk memperbaiki pemahaman mereka tentang materi ibadah.

Mengelola kelas dengan metode pembelajaran berbasis teknologi awalnya terasa sulit, karena banyaknya Peserta Didik yang memiliki latar belakang dan kemampuan teknis yang berbeda. Namun, dengan pelatihan tentang pengelolaan kelas digital dan strategi pembelajaran berbasis teknologi, guru berhasil mengatasi tantangan ini. Platform pembelajaran digital seperti Quizizz memungkinkan guru untuk memonitor perkembangan setiap Peserta Didik dalam menyelesaikan soal dengan mudah, serta memberikan tugas tambahan atau review secara individual berdasarkan hasil kuis yang telah diikuti Peserta Didik. Hal ini memungkinkan guru untuk melakukan pendekatan yang lebih personal terhadap setiap Peserta Didik, menyesuaikan tingkat kesulitan tugas, dan memberi perhatian lebih kepada Peserta Didik yang membutuhkan bantuan ekstra.

Pada awalnya, beberapa Peserta Didik menunjukkan kurangnya minat terhadap pembelajaran PAI, terutama pada materi ibadah, karena mereka merasa bahwa pembelajaran agama lebih monoton dan kurang menarik dibandingkan dengan pelajaran lainnya. Namun, setelah aplikasi Quizizz diterapkan, Peserta Didik mulai menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi terhadap materi tersebut. Asesmen dalam aplikasi Quizizz menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, di mana Peserta Didik merasa lebih tertantang untuk belajar. Mereka dapat melihat langsung hasil dari kuis yang mereka kerjakan dan mengetahui area yang perlu diperbaiki, sehingga mereka lebih terlibat dan termotivasi untuk mempelajari materi ibadah secara mendalam.⁹

⁹ Saeful Anam, Upik Khoirul Abidin, dan Rasidi Rasidi, *Gamifikasi dalam Pembelajaran: Membangun Kreativitas dan Kolaborasi Siswa* (Surabaya: Academia Publication, 2024), hlm. 9.

Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga mendorong keterlibatan orang tua. Dengan adanya akses terhadap hasil kuis yang dikerjakan oleh Peserta Didik, orang tua dapat mengikuti perkembangan belajar anak mereka dan memberikan dukungan yang diperlukan. Orang tua dapat membantu Peserta Didik dengan memberikan motivasi dan bimbingan di rumah, terutama dalam hal-hal yang sulit dipahami oleh Peserta Didik. Ini juga berkontribusi pada penguatan pendidikan agama di rumah, karena materi ibadah yang diajarkan di sekolah dapat diperkuat dengan pembelajaran yang dilakukan di rumah.

Dengan langkah-langkah strategis yang telah diambil, tantangan-tantangan dalam implementasi teknologi dalam pembelajaran PAI di SMK Negeri 1 Barumun dapat diatasi dengan baik. Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis digital telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, keterlibatan Peserta Didik, serta pemahaman mereka terhadap materi ibadah. Melalui peningkatan infrastruktur, pengembangan konten pembelajaran, dan peningkatan kompetensi digital guru, penerapan teknologi dalam pembelajaran PAI semakin efektif dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik masa kini yang lebih terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi seperti Quizizz yang dapat memberikan solusi praktis dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK. Media pembelajaran ini tidak hanya membantu Peserta Didik untuk memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif dan kreatif dalam belajar. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini, diharapkan kualitas pembelajaran pai dapat meningkat, sehingga tujuan pendidikan islam untuk membentuk Peserta Didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia dapat tercapai. Selain itu dampak teknologi terhadap pendidikan pai yaitu mendorong peserta didik untuk lebih termotivasi dalam mengembangkan teknologi yang berlandaskan nilai-nilai islam, meningkatkan keterampilan dalam pemanfaatan teknologi guna kesejahteraan masyarakat sekitar, membangun keterhubungan antara agama dan teknologi dan memperluas wawasan serta memahami kemampuan dalam penggunaan teknologi yang sesuai dengan ajaran agama.¹⁰

¹⁰ Oga Sugianto dkk., "Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies* 4, no. 1 (27 Juni 2023): 17–24, <https://doi.org/10.59525/ijois.v4i1.197>.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *Quizizz* pada mata pelajaran PAI, khususnya pada materi ibadah, di SMK Negeri 1 Barumon. Diharapkan bahwa melalui pengembangan media pembelajaran ini, proses pembelajaran akan lebih menarik, interaktif, dan efektif, serta dapat meningkatkan hasil belajar Peserta Didik. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada kompetensi abad ke-21, yang mencakup keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kolaborasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 1 Barumon. Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahapan ini diawali dengan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara, dilanjutkan dengan perancangan media, validasi oleh para ahli, uji coba terbatas di kelas, dan diakhiri dengan evaluasi dan revisi produk. Pemilihan media *Quizizz* didasarkan pada karakteristik peserta didik yang merupakan generasi digital. Media ini dirancang untuk membuat pembelajaran materi ibadah seperti shalat dan puasa menjadi lebih menarik dan interaktif. Validasi dilakukan oleh guru PAI, ahli bahasa, dan ahli teknologi guna memastikan kelayakan isi, desain, dan penggunaan bahasa. Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan para ahli, media diuji coba kepada peserta didik di kelas.

Penelitian dilaksanakan selama satu bulan dan melibatkan guru PAI serta peserta didik kelas X dari berbagai jurusan di SMK Negeri 1 Barumon. Subjek penelitian adalah guru dan peserta didik, sedangkan objeknya adalah media pembelajaran berbasis *Quizizz*. Penelitian ini menggabungkan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, serta tanggapan para ahli dan pengguna. Sementara itu, data kuantitatif dikumpulkan melalui angket dan tes yang digunakan untuk menilai validitas, kepraktisan, dan efektivitas media. Pengembangan media mengikuti tahapan ADDIE secara sistematis. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, dilanjutkan dengan tahap desain untuk merancang media sesuai hasil

analisis. Tahap pengembangan mencakup pembuatan media dengan pendekatan gamifikasi berbasis Quizizz. Implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas di kelas, dan tahap evaluasi dilakukan untuk merevisi produk berdasarkan hasil uji coba dan masukan yang diterima.

Instrumen penelitian meliputi lembar validasi dari ahli materi, media, dan bahasa, angket respon guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar. Validasi dari para ahli digunakan untuk menilai kelayakan isi, tampilan media, dan penggunaan bahasa. Angket digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan media dari sudut pandang pengguna. Sementara itu, tes pre-test dan post-test digunakan untuk menilai efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan terhadap masukan dan saran dari para ahli serta tanggapan guru dan peserta didik, yang digunakan sebagai dasar revisi produk. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengukur efektivitas media melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test berdasarkan desain One-Group Pre-Test Post-Test. Media dianggap efektif jika minimal 75% peserta didik mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, penilaian kepraktisan dilakukan melalui angket yang dianalisis dengan rumus tertentu dan diklasifikasikan ke dalam kategori sangat praktis, praktis, tidak praktis, atau sangat tidak praktis. Validitas media ditentukan melalui hasil angket skala Likert, dan dikategorikan sebagai sangat valid, valid, tidak valid, atau sangat tidak valid berdasarkan skor persentase. Efektivitas media dihitung menggunakan uji N-Gain untuk melihat peningkatan hasil belajar. Jika nilai N-Gain menunjukkan peningkatan yang signifikan, maka media dinyatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran PAI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz

Kevalidan merupakan aspek fundamental dalam pengembangan media pembelajaran karena menentukan sejauh mana media tersebut layak digunakan sebagai sarana edukatif. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, media pembelajaran berbasis Quizizz yang dikembangkan dalam penelitian ini memperoleh kategori “sangat valid”. Hal ini mengindikasikan bahwa media telah memenuhi kriteria substantif, teknis, dan pedagogis.

Secara substansi, validator ahli materi menyatakan bahwa konten dalam media ini sesuai dengan kurikulum Pendidikan Agama Islam untuk jenjang SMK, khususnya materi mengenai ibadah seperti shalat dan puasa. Penyajian materi disusun secara sistematis, mengacu pada indikator pembelajaran, dan memuat konsep-konsep kunci yang diperlukan peserta didik. Lebih lanjut, media ini juga memperhatikan prinsip integrasi antara kognitif, afektif, dan psikomotorik, sebagaimana pendekatan holistik dalam pembelajaran agama yang menuntut pemahaman nilai, sikap, dan praktik ibadah.

Dari perspektif desain media, para ahli media mengapresiasi penggunaan elemen visual dan fitur interaktif dalam media Quizizz. Tampilan antarmuka yang menarik, pemilihan warna yang harmonis, serta ilustrasi yang representatif, mendukung terwujudnya user experience yang menyenangkan. Hal ini sangat penting mengingat karakteristik generasi digital native yang lebih responsif terhadap visualisasi dan keterlibatan langsung melalui teknologi. Fitur gamifikasi dalam Quizizz, seperti sistem skor, waktu, serta kompetisi antar siswa, terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar.

Dalam aspek kebahasaan, media ini divalidasi oleh ahli bahasa untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan komunikatif, sesuai dengan tingkat kognitif siswa, serta bebas dari bias interpretasi. Kosakata yang digunakan dalam kuis maupun materi pendukung telah disesuaikan agar dapat dipahami dengan mudah oleh siswa SMK, namun tetap mempertahankan istilah-istilah penting dalam konteks keagamaan. Kejelasan instruksi, redaksi soal, dan gaya bahasa yang konsisten turut mendukung efektivitas penyampaian pesan edukatif. Secara teoritik, validitas ini sejalan dengan kerangka yang dikemukakan oleh Plomp dan Nieveen, yang menyatakan bahwa validitas dalam pengembangan perangkat pembelajaran meliputi validitas isi (*content validity*), validitas konstruksi (*construct validity*), dan validitas konsekuensial (*consequential validity*). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Quizizz ini telah memenuhi seluruh aspek kevalidan yang diperlukan dalam konteks pengembangan media interaktif berbasis kurikulum.

Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz

Aspek kepraktisan menilai sejauh mana media yang dikembangkan dapat digunakan secara efisien, mudah, dan fungsional oleh pengguna sasaran, dalam hal ini guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil angket dan wawancara, diperoleh bahwa media

ini dinilai sangat praktis dalam pelaksanaannya di kelas. Guru menyatakan bahwa media ini sangat membantu dalam mengelola pembelajaran karena menyediakan instrumen kuis yang langsung dapat digunakan tanpa harus menyusun soal secara manual. Dengan integrasi fitur evaluasi otomatis, guru dapat menghemat waktu dalam proses penilaian serta mendapatkan data hasil belajar siswa secara real-time. Media ini juga fleksibel digunakan baik untuk pembelajaran daring maupun luring, serta dapat diakses melalui perangkat yang umum digunakan siswa, seperti ponsel dan laptop.

Dari sisi peserta didik, respon positif juga diberikan terkait kemudahan akses, tampilan media yang menarik, serta variasi aktivitas yang membuat pembelajaran tidak monoton. Selain kuis, *Quizizz* menyediakan fitur feedback instan yang memungkinkan siswa mengetahui kesalahan dan memperbaikinya secara langsung. Hal ini mendorong terbentuknya pembelajaran yang bersifat reflektif dan mandiri. Dalam proses pengujian kepraktisan, pendekatan yang digunakan mengacu pada konsep Van den Akker, yang menyatakan bahwa kepraktisan ditentukan oleh kesesuaian penggunaan media oleh pengguna akhir dalam kondisi riil pembelajaran. Hasil yang diperoleh mengindikasikan bahwa baik guru maupun siswa dapat menggunakan media ini tanpa memerlukan pelatihan teknis yang rumit, menunjukkan bahwa antarmuka dan struktur media sangat user-friendly. Lebih lanjut, guru melaporkan bahwa suasana kelas menjadi lebih aktif dan kompetitif saat menggunakan media ini. Keterlibatan siswa meningkat karena merasa tertantang dengan elemen permainan dalam *Quizizz*, seperti sistem ranking dan penghargaan poin. Hal ini mendukung teori pembelajaran konstruktivistik dan behavioristik yang menekankan pentingnya motivasi eksternal dalam membangun keterlibatan siswa.

Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz*

Efektivitas merupakan indikator utama dari keberhasilan suatu media pembelajaran. Dalam penelitian ini, uji efektivitas dilakukan dengan menggunakan desain eksperimen *One-Group Pretest-Posttest*, yang bertujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media berbasis *Quizizz*. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam nilai post-test dibandingkan pre-test, yang membuktikan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi PAI.

Selain aspek kognitif, penggunaan media ini juga terbukti meningkatkan aspek afektif dan psikomotorik. Siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap pembelajaran, serta keterlibatan aktif dalam menjawab kuis, berdiskusi, dan merefleksikan pemahaman mereka terhadap materi keagamaan. Guru juga melaporkan bahwa siswa menjadi lebih percaya diri dan antusias dalam menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung skor *N-Gain*, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar berada dalam kategori “sedang” hingga “tinggi”. Nilai *N-Gain* yang berada di atas 0,3 sudah menunjukkan adanya efektivitas yang bermakna dari intervensi yang dilakukan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media ini efektif tidak hanya dalam konteks penyampaian materi, tetapi juga dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Efektivitas ini juga dipengaruhi oleh karakteristik media yang memadukan unsur interaktif, visual, dan reflektif. Siswa tidak hanya mendengar dan mencatat, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses belajar. Ini sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif (*active learning*) yang diyakini dapat meningkatkan daya serap dan retensi informasi. Lebih jauh, efektivitas media juga terlihat dari ketercapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi, sebagian besar siswa berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan bahkan beberapa menunjukkan peningkatan performa yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis *Quizizz* tidak hanya memudahkan penyampaian materi, tetapi juga berperan dalam membantu siswa mencapai kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan tiga aspek utama—kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan—dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* merupakan inovasi yang relevan dan potensial dalam meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK. Media ini tidak hanya sesuai secara konten dan teknis, tetapi juga mampu memberikan dampak nyata dalam meningkatkan pemahaman, minat, serta hasil belajar siswa. Temuan ini menjadi dasar bahwa pendekatan pembelajaran berbasis teknologi, bila dirancang dengan tepat dan sesuai kebutuhan siswa, dapat menjadi solusi inovatif dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21.

KESIMPULAN

Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 1 Barumun menunjukkan bahwa media ini layak, mudah digunakan, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Berdasarkan analisis kebutuhan, diketahui bahwa sebelumnya pembelajaran PAI masih menggunakan metode ceramah dan media konvensional, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Padahal, fasilitas teknologi di sekolah sudah memadai. Guru dan siswa merespons positif penggunaan media digital seperti *Quizizz* karena dinilai menarik dan sesuai dengan karakter siswa masa kini. Hasil validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa menunjukkan bahwa media ini sangat valid, dengan rata-rata skor sebesar 95,48%. Penilaian terhadap kepraktisan juga menunjukkan bahwa media mudah digunakan, baik oleh guru (95,50%) maupun siswa (82,45%). Dari segi efektivitas, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan setelah menggunakan media ini. Hal ini dibuktikan dengan skor N-Gain sebesar 63,96%, yang termasuk kategori sedang. Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis *Quizizz* terbukti valid, praktis, dan efektif. Media ini dapat menjadi solusi dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI, khususnya pada materi Ibadah. Oleh karena itu, media ini direkomendasikan untuk digunakan sebagai bagian dari inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, Saeful, Upik Khoirul Abidin, dan Rasidi Rasidi. *Gamifikasi dalam Pembelajaran; Membangun Kreativitas dan Kolaborasi Siswa*. Surabaya: Academia Publication, 2024.
- Aulia, Namira, Uswatun Hasanah Harahap, Naomi Enjelina Silitonga, Mega Lestaria Sihite, dan Maya Alemina Ketaren. "Tantangan Dan Strategi Manajemen Kurikulum Di Era Digital: Studi Literatur Untuk Inovasi Pendidikan." *Jurnal Intelek Insan Cendikia* 2, no. 5 (28 Mei 2025): 10283–302.
- Azri, Azri, dan Qaulan Raniyah. "Peran Teknologi Dan Pelatihan Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 3, no. 4 (16 Oktober 2024): 4859–84.
- Damanik, Asan. *Pendidikan Sebagai Pembentukan Watak Bangsa: Sebuah Refleksi Konseptual-Kritis Dari Sudut Pandang Fisika*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press, 2022.

Ginting, Lisa Septia Dewi Br. *Pengelolaan Pendidikan*. Bogor: Guepedia, 2020.

Ibn Katsir Al-Damasyqi, Imaduddin Abi Fida' Ismail Ibn Umar. *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 1: Tafsir Al-Qur'an Al-Adzim*. Beirut: Al-Kitab Al Ilmi, 2007.

Mulyasa, H.E. *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Bumi Aksara, 2023.

Rahmawati, Tuti Fatma. *Pembelajaran untuk Menjaga Ketertarikan Siswa di Masa Pandemi: Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Biologi*. Yogyakarta: UAD PRESS, 2021.

Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Misbah; Pesan Kesan dan Keserasian Al-Qur'an Volume 11*. Jakarta: Lentera Hati, 2002.

Sugianto, Oga, Lailatul Munawaroh, Indah Supriani, Heri Nur Cahyono, dan Nyairoh Nyairoh. "Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies* 4, no. 1 (27 Juni 2023): 17–24. <https://doi.org/10.59525/ijois.v4i1.197>.