

# **Efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam memotivasi belajar siswa pada materi Pendidikan Agama Islam**

**Ismi Aziz\*, Hafiz Taqwa**

Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

\*Ismiazizz1007@gmail.com

## **Abstract**

*This research aims to describe the effectiveness of using digital learning media, specifically the Quizizz platform, in motivating students to learn Islamic Religious Education (PAI) material at SMA Negeri 2 Bogor. The background of this study is the low motivation of students towards PAI subjects and the need for innovative learning media that is relevant to the characteristics of the digital generation. This study uses a qualitative approach with a descriptive method. Data collection techniques are conducted through observation, interviews, and documentation. The results of the research show that the use of Quizizz can increase enthusiasm, active participation, and students' learning spirit in PAI lessons. Quizizz provides an interactive and enjoyable learning experience through its competitive gamification features. Supporting factors for the implementation of this media include the availability of digital infrastructure, student enthusiasm, and teacher readiness. Meanwhile, the inhibiting factors include the limitations of devices and internet networks, as well as the lack of digital literacy among some teachers and students. In conclusion, the use of the digital learning media Quizizz is effective in increasing student motivation in Islamic Education subjects at SMA Negeri 2 Bogor.*

**Keywords:** Digital media; Learning motivation; Islamic Religious Education

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media pembelajaran digital, khususnya platform Quizizz, dalam memotivasi belajar siswa pada materi Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Bogor. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI dan perlunya inovasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik generasi digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, dan semangat belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Quizizz memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui fitur gamifikasi yang kompetitif. Faktor pendukung implementasi media ini antara lain adalah ketersediaan infrastruktur digital, antusiasme siswa, serta kesiapan guru. Adapun faktor penghambatnya meliputi keterbatasan perangkat dan jaringan internet, serta kurangnya literasi digital sebagian guru dan siswa. Kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran digital Quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Bogor.

**Kata Kunci:** Media digital; Motivasi belajar; Pendidikan Agama Islam

## **Pendahuluan**

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu pilar utama dalam membentuk kepribadian dan karakter peserta didik yang berlandaskan nilai-nilai keagamaan. Namun dalam praktiknya, pembelajaran PAI masih kerap dianggap monoton dan kurang menarik oleh sebagian siswa karena metode yang digunakan cenderung bersifat konvensional dan kurang interaktif. Padahal, dalam era digital yang serba cepat ini, siswa sangat akrab dengan teknologi, dan mereka lebih responsif terhadap media pembelajaran yang berbasis digital serta interaktif. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, media pembelajaran digital memiliki potensi besar untuk membantu siswa memahami konsep-konsep agama yang sering kali abstrak. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa karena pendekatan yang lebih relevan dengan dunia mereka saat ini (Daniyati, 2023).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Menurut (Sardiman, 2018), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku yang umumnya dengan beberapa indikator atau elemen pendukung. Media pembelajaran digital, jika digunakan dengan efektif, diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan (Arsyad, 2019). Pendidik perlu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik semakin termotivasi untuk belajar dan berdampak pada hasil belajar yang meningkat. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran dan media evaluasi yang menyenangkan (Santoso, 2023). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran digital menjadi solusi yang tepat untuk pendidik meningkatkan motivasi belajar siswa, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Salah satu media digital yang cukup populer dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa adalah *Quizizz*, sebuah platform kuis Online berbasis permainan (gamifikasi) yang dapat digunakan secara interaktif di dalam kelas maupun pembelajaran jarak jauh. *Quizizz* merupakan salah satu jenis media pembelajaran, *Quizizz* pada dasarnya adalah suatu layanan digital yang menyediakan fitur membuat permainan berupa kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. *Quizizz* dapat menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan. Dengan menggunakan *Quizizz* sebagai media penilaian, diselingi dengan aktivitas yang memacu minat dan motivasi siswa. *Quizizz* layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang membuat siswa memiliki minat dan motivasi yang kuat untuk belajar.

Hasil penelitian Lailiyah (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pelajaran PAI. Hal ini juga didukung oleh Rosyidah (2018) yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis teknologi sangat membantu dalam meningkatkan minat

belajar siswa terhadap mata pelajaran agama. Selain itu, penelitian oleh Mustaqim (2017) dalam Jurnal Edukasi: Jurnal Pendidikan Islam juga menegaskan bahwa penggunaan media digital tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga mampu membentuk suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Sementara itu, penelitian dari Hakim (2018) dalam Jurnal Tarbawi menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi saat menggunakan media berbasis aplikasi seperti *Kahoot* atau *Quizizz* karena bersifat interaktif dan *real-time*. Untuk lebih lanjut, penggunaan media pembelajaran digital juga memperlihatkan peningkatan signifikan dalam efektivitas belajar siswa. Sari dan Ahsan (2016) dalam penelitiannya di Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, menemukan bahwa pembelajaran berbasis digital memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep serta motivasi belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan, termasuk dalam pembelajaran berbasis nilai-nilai keagamaan. Menggunakan media pembelajaran *Quizizz* tergolong sangat efektif dengan persentase 88,89% dari pertemuan sebelumnya yang belum memakai media pembelajaran *Quizizz*. dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* menjadikan peserta didik lebih aktif karna setiap pertemuan mengalami peningkatan minat dalam pembelajaran (Benufinita, 2024).

Namun demikian, Penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang mengkaji penggunaan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar. Pertama, penelitian ini secara spesifik berfokus pada penggunaan media digital *Quizizz* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di lingkungan sekolah negeri, yakni SMA Negeri 2 Bogor. Hal ini menjadi nilai lebih karena sebagian besar penelitian sebelumnya dilakukan pada konteks madrasah atau pesantren dan belum banyak menyoroti praktik di sekolah umum negeri. Kedua, penelitian ini tidak hanya menilai efektivitas media dari segi hasil belajar kognitif, melainkan lebih menitikberatkan pada aspek motivasi belajar siswa. Unsur gamifikasi dalam *Quizizz*, seperti skor, tantangan, dan *leaderboard*, dibahas secara mendalam sebagai faktor yang dapat meningkatkan semangat, partisipasi, dan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran PAI yang selama ini cenderung dianggap monoton. Ketiga, penelitian ini juga menyajikan analisis yang komprehensif mengenai faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi media pembelajaran digital di sekolah, baik dari sisi infrastruktur, kesiapan guru, hingga literasi digital siswa. Terakhir, integrasi teknologi digital dengan materi pendidikan agama dalam penelitian ini menunjukkan pendekatan baru yang tidak hanya mengedepankan inovasi metode, tetapi juga tetap menjaga esensi pembentukan nilai dan karakter Islami pada peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dan teoritis dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam konteks pendidikan agama di era digital. penerapan media pembelajaran digital seperti *Quizizz* juga menghadapi berbagai tantangan. Kendala

yang umum ditemui antara lain keterbatasan akses internet, kurangnya perangkat pendukung, serta kemampuan guru yang belum merata dalam memanfaatkan teknologi secara optimal. Oleh sebab itu, penting untuk mengevaluasi tidak hanya hasil penggunaan media digital, tetapi juga faktor-faktor pendukung dan penghambatnya agar penerapannya lebih efektif dan berkelanjutan. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Memotivasi Belajar Siswa Pada Materi Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Bogor”. Penelitian ini menjadi penting karena dapat memberikan gambaran tentang sejauh mana penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam materi PAI di SMA Negeri 2 Bogor. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi media digital di sekolah tersebut. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif dan inovatif.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan solusi praktis untuk meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam di era digital sekaligus memberikan rekomendasi bagi pendidik dan pengambil kebijakan tentang pentingnya integrasi teknologi dalam sistem pendidikan.

## **Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut Creswell (dalam Murdiyanto, 2020) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai proses penyelidikan suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Metode penelitian deskriptif adalah penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi sekarang. Penelitian deskriptif memusatkan perhatian pada masalah aktual sebagaimana adanya pada saat penelitian berlangsung. Melalui penelitian deskriptif, peneliti berusaha mendeskripsikan peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap peristiwa tersebut (Prasetya, 2022). Dapat disimpulkan bahwa metode kualitatif deskriptif merupakan upaya yang dilakukan penulis dengan menampilkan data dalam bentuk deskripsi untuk menyelidiki objek yang tidak dapat diukur dengan angka atau gambaran lain yang bersifat eksak.

Subjek penelitian ini adalah Kepala Sekolah dan Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan SMAN 2 Bogor. Teknik pengumpulan data berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam pemeriksaan keabsahan data, peneliti melakukan uji kredibilitas dengan cara triangulasi, yaitu pengecekan data dari berbagai sumber, cara, dan waktu. Menurut Sugiono (2016) triangulasi terdiri dari sumber, teknik, waktu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sumber data dan triangulasi metode. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Bogor, yang berlokasi di Jl. Kranji Ujung No.1, RT.03/RW.04, Budi Agung, Kecamatan Tanah Sereal, Kota Bogor, Jawa Barat. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi

penelitian karena merupakan salah satu sekolah yang sudah aktif menggunakan media pembelajaran digital Selain itu, SMA Negeri 2 Bogor memiliki lingkungan belajar yang mendukung penerapan media pembelajaran digital, baik dari segi fasilitas, tenaga pengajar, maupun kurikulum yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

## Hasil dan Pembahasan

### A. Implementasi penggunaan media pembelajaran *Quizizz*

Berdasarkan temuan penelitian dari hasil wawancara, bahwa implementasi penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dalam memotivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Bogor adalah Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran *Quizizz* di SMA Negeri 2 Bogor sudah berjalan cukup baik. Guru menggunakan *Quizizz* sebagai alat evaluasi di akhir pembelajaran dan siswa menunjukkan respons positif serta antusiasme tinggi dalam mengikuti kuis.

Temuan ini selaras dengan pendapat Arsyad (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, implementasi ini juga mencerminkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan era digital dan karakteristik siswa masa kini yang akrab dengan teknologi.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam yang sering dianggap kurang menarik oleh siswa, penggunaan media digital seperti *Quizizz* menjadi alternatif yang efektif untuk menjembatani kebutuhan materi yang bersifat normatif-abstrak dengan pendekatan visual dan interaktif yang konkret.

### B. Efektivitas penggunaan media pembelajaran *Quizizz*

Efektivitas Penggunaan *Quizizz* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar *Quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru menyatakan bahwa setelah penggunaan *Quizizz*, siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dan menunjukkan peningkatan partisipasi dalam pembelajaran. Fitur-fitur seperti skor, *leaderboard*, dan batas waktu memberikan suasana kompetitif yang sehat dan mendorong siswa untuk lebih fokus dan serius dalam belajar.

Efektivitas ini dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar dari Sardiman (2018) yang menyebutkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang dapat memengaruhi semangat belajar siswa. *Quizizz* memberikan stimulus eksternal berupa skor dan peringkat, serta memicu motivasi internal siswa karena mereka merasa dihargai dan tertantang. Selain itu, temuan ini juga diperkuat oleh hasil penelitian terdahulu seperti Mustaqim (2017) dan Hakim (2018) yang menunjukkan bahwa media digital berbasis aplikasi seperti *Quizizz* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kompetitif, menyenangkan, dan

meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Rahman (2022), yang menegaskan bahwa lingkungan belajar yang selaras dengan kebiasaan peserta didik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan partisipasi aktif siswa.

### **C. Faktor penghambat dan faktor pendukung**

Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penggunaan *Quizizz* Temuan penelitian juga menunjukkan adanya sejumlah faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan *Quizizz*.

Faktor pendukung meliputi: Ketersediaan fasilitas seperti *Wi-Fi* dan perangkat digital yang memadai, Dukungan sekolah dalam bentuk kebijakan terbuka terhadap inovasi pembelajaran, Antusiasme siswa terhadap pembelajaran berbasis teknologi, Kompetensi guru dalam mengelola media pembelajaran digital.

Faktor-faktor ini menguatkan pendapat Santoso (2023) yang menyatakan bahwa motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui media pembelajaran yang interaktif dan menyatu dengan kehidupan digital siswa sehari-hari.

Sementara itu, faktor penghambat yang ditemukan di lapangan antara lain: Sebagian kecil siswa tidak membawa perangkat atau terkendala baterai, Beberapa siswa kurang fokus karena terdistraksi oleh aplikasi lain di perangkat mereka, Perbedaan kemampuan literasi digital siswa menyebabkan sebagian membutuhkan pendampingan lebih dalam penggunaan *Quizizz*.

Kendala-kendala tersebut sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Rosyidah (2018), bahwa tidak semua siswa memiliki akses dan kemampuan yang sama dalam penggunaan teknologi, sehingga perlu adanya strategi pendampingan dan pendekatan individual dalam penerapan media pembelajaran digital. Faktor-faktor tersebut sesuai dengan pandangan Santoso (2023) bahwa pembelajaran berbasis teknologi akan efektif apabila didukung oleh kesiapan infrastruktur dan dukungan dari tenaga pendidik serta peserta didik. Menurut Rahmawati & Yulianti (2022), kesiapan teknologi dan sikap positif terhadap penggunaannya menjadi kunci utama dalam keberhasilan integrasi media digital dalam kelas.

## **Kesimpulan**

Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Bogor berjalan efektif dan mendapat respons positif dari guru serta siswa. *Quizizz* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif, sehingga meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswa melalui fitur seperti skor, *leaderboard*, dan batas waktu. Keberhasilan penerapannya didukung oleh infrastruktur teknologi yang memadai, antusiasme siswa, dan kemampuan guru dalam mengelola media digital, meskipun masih terdapat kendala seperti keterbatasan perangkat, gangguan fokus, serta

perbedaan literasi digital. Secara keseluruhan, integrasi teknologi melalui *Quizizz* terbukti dapat meningkatkan kualitas dan motivasi belajar dalam pembelajaran PAI.

## Daftar Pustaka

- Ahsan, M. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Inovasi Teknologi Pendidikan*, 56-64.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294
- Hakim, A. (2018). Efektivitas Media Interaktif Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa . *Tarbawi*, 89-101.
- Kinanti, P. R. (2023). “Keefektifan *Quizizz* dalam Pelaksanaan Proses Pembelajaran Kelas XI di MAN 1 Kota Bogor.” *Journal of Social Science Research*, 4539–4549
- Kholifah, N. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa*. Skripsi. UIN Raden Intan Lampung.
- Lailiyah, N. (2019). Permanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 105-114.
- Mustaqim, R. (2017). Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran PAI di Era Digital. *Jurnal Edukasi : Jurnal Pendidikan Islam*, 112-123.
- Prasetia, I. (2022). *Metodologi Penelitian Pendekatan Teori dan Praktik*. Medan: Umsu Press.
- Rahmawati, I. & Yulianti, S. (2022). Faktor Pendukung Pembelajaran Digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 17(1), 65–73.
- Rahman, S. (2022). Peranan Motivasi dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 203–215.
- Rosyidah, U. &. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar PAI Siswa SMA. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 67-78.
- Santoso, J. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Interaktif Quizz Terhadap hasil Belajar Siswa Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 2 Tebo. *Bussines And Accounting Education Journal*, 329-336.
- Sardiman, A. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Yonly Adrianus Benufinita, A. R. (2024). Efektivitas Penggunaan Quizizsebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 147-160.