

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Platform Quizalize dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik

Nudia Fajarristianti^{*1}, Aida Imtihana², Achmad Fadil³

¹Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang; nudiafajarristianti@gmail.com

²Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang; aidaimtihana_uin@radenfatah.ac.id

³Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang; achmadfadil_uin@radenfatah.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

Media; Quizalize;
Learning Motivation

Article history:

Received 2025-10-28

Revised 2025-10-30

Accepted 2025-10-30

ABSTRACT

The low learning motivation of students in Islamic Religious Education (PAI) subjects has become a significant obstacle in achieving educational goals. This issue is reflected in the lack of enthusiasm, low participation, and teacher-centered learning activities that make students passive and easily bored. To overcome these problems, it is important to apply innovative and interactive digital learning media that can increase students' engagement and motivation. One such medium is Quizalize, a digital learning platform designed to create a fun, competitive, and student-centered learning atmosphere. This study aims to determine the level of students' learning motivation before and after the implementation of Quizalize in PAI subjects at SMP Tri Dharma Palembang. The research employed a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 26 students from class VIII A, selected using the purposive sampling technique. Data were collected through questionnaires, observations, and documentation, then analyzed using validity and reliability tests, the Shapiro-Wilk normality test, and the Paired Sample t-Test for hypothesis testing. The results show that students' learning motivation increased from 57% to 74% after using Quizalize, indicating a 17% improvement. This finding demonstrates that the use of Quizalize-based digital learning media is effective in enhancing students' learning motivation in PAI subjects. Therefore, the integration of interactive platforms like Quizalize in the learning process is recommended to make Islamic Religious Education more engaging, dynamic, and aligned with the needs of 21st-century learners.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

*Nudia Fajarristianti

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang; nudiafajarristianti@gmail.com

PENDAHULUAN

Teknologi telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam sektor pendidikan. Pembelajaran cenderung menjadi lebih menarik serta bermanfaat bagi peserta didik apabila media yang digunakan oleh pendidik selaras serta mendukung penyampaian materi yang diajarkan.¹ Kemajuan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah mempercepat perkembangan pendidikan. Teknologi informasi telah membawa era baru bagi sektor pendidikan, namun kemajuan ini belum sepenuhnya diimbangi dengan

¹ Prihatin N Yunierti, R Iqbal, dan K Gatot, "Dampak bahan ajar visual berbasis Lectora Inspire terhadap motivasi peserta didik dalam mempelajari iman dan etika" Jurnal PAI Raden Fatah, 4.2 (2022), hal. 117-28, doi:10.19109/pairf.v4i2.10200.

peningkatan sumber daya manusia, yang tetap menjadi kunci keberhasilan pendidikan di Indonesia.²

UNESCO menyatakan bahwa teknologi sangat penting dalam pendidikan karena dapat memperluas akses ke sumber belajar, menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif, serta menyesuaikan pendidikan dengan kebutuhan individu. Hal ini meningkatkan partisipasi peserta didik dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di dunia digital yang berubah terus-menerus.³ Sebuah penelitian menunjukkan bahwa 95% dari para pendidik percaya bahwa penggunaan *platform e-learning* dapat meningkatkan efektivitas dalam menyampaikan materi dan mengelola kelas.⁴ Jadi, teknologi dalam pendidikan meningkatkan pembelajaran dan mempersiapkan generasi mendatang untuk tantangan yang lebih besar.

Revolusi Industri 4.0 membawa pengaruh besar terhadap sistem pendidikan. Perkembangan teknologi digital mendorong dunia pendidikan untuk beradaptasi agar tetap relevan dan tidak tertinggal.⁵ Mengikuti perkembangan teknologi memiliki peran penting dalam kemajuan pembelajaran, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran. Pendidikan merupakan proses perubahan perilaku individu maupun kelompok menuju kematangan sikap dan mental melalui kegiatan belajar.⁶ Proses pembelajaran adalah komponen penting yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Proses ini membantu peserta didik meningkatkan kemampuan mereka dalam mengolah informasi.⁷ Selain itu, Penggunaan media pembelajaran juga membantu pendidik memperluas pengetahuan dan pemahaman siswa tentang materi pelajaran. Banyak bentuk multimedia, termasuk simulasi interaktif, *virtual reality* (VR), *augmented reality* (AR), permainan edukatif, dan aplikasi digital, terbukti dapat membantu siswa memahami konsep yang sulit, meningkatkan keterlibatan mereka dalam kelas, dan meningkatkan hasil belajar mereka.⁸ Semakin berkembangnya zaman semakin banyak pula media pembelajaran yang lebih canggih karena adanya perkembangan teknologi.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dapat memotivasi peserta didik melalui berbagai media pembelajaran yang inovatif, seperti *platform* yang mengadopsi gamifikasi. Namun, tidak semua permainan atau game dapat dijadikan media pembelajaran. Sebuah game baru dapat berfungsi sebagai media pembelajaran apabila dirancang dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi, serta karakteristik peserta didik. Menurut Arsyad, dalam memilih media pembelajaran pendidik harus mempertimbangkan karakteristik media tersebut, efektivitas penyampaian pesan, tingkat interaksi yang dapat diciptakan, keselarasan dengan tujuan pembelajaran, serta penyesuaian dengan karakteristik peserta didik.⁹ Dengan demikian, game yang tidak memiliki unsur edukatif, tidak relevan dengan kompetensi pembelajaran, atau tidak terarah pada pencapaian tujuan belajar tidak dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran.

² Achmad Fadil et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Visual Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mi Adabiyah 2 Palembang," 1.1 (2025), hal. 64–69 <<https://terranojournal.com/JPPK/article/view/98/57>>.

³ Michelle L. Hennelly dan Irene Ctori, "Technology in education" *Community Eye Health Journal*, (2022), hal . 37, doi:10.47413/vidya.v2i2.197.

⁴ Bushra Faridi and Dr. Shahla Shabeeh Shaheen, "Online Learning Platforms and Teacher Efficacy," *International Journal of Humanities and Education Research* 6, no. 1 (2024): 15–24, <https://doi.org/10.33545/26649799.2024.v6.i1a.64>.

⁵ Syarnubi Syarnubi, Ahmad Syarifuddin, and Sukirman Sukirman, "Curriculum Design for the Islamic Religious Education Study Program in the Era of the Industrial Revolution 4.0," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 15, no. 4 (2023): 6333–41, <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.3421>.

⁶ Husna Lutfiah et al., "Internalisasi Nilai-Nilai Moderasi Beragama Melalui Teori Andragogi Pada Mahasiswa," *Jurnal PAI Raden Fatah* 5, no. 4 (2023): 597–607, <https://doi.org/10.19109/pairf.v5i4.19626>.

⁷ Muhamad Takrip et al., "Draft Implementation Learning Discovery Learning Interpretation Material Through Artificial Intelligence Chatbot Media Era Society 5.0," no. 4 (2025): 1241–46, <https://terranojournal.com/JPPK/article/view/98/57>.

⁸ Evelina Staneviciene, "The Use of Multimedia in the Teaching and Learning Process of Higher Education : A Systematic Review," 2025, 1–26, <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/su17198859>.

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 22nd ed. (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020).

Quizalize adalah salah satu *platform* pembelajaran berbasis permainan. Selain Kahoot dan Quizizz, *platform* ini dianggap oleh siswa sebagai alat yang bermanfaat, menghibur, dan menyenangkan karena mampu memberikan komponen kesenangan, yang membantu meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.¹⁰ Quizalize adalah salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital. Penggunaan Quizalize sangat mudah diterapkan, karena peserta didik hanya memerlukan perangkat dengan koneksi internet. Hasilnya, peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran interaktif dengan lancar. Melalui tautan, peserta didik dapat mengakses nilai yang diberikan oleh pendidik, sehingga mereka segera mengetahui hasil belajar mereka. Penggunaan *Platform Quizalize* membuat peserta didik memiliki pandangan yang lebih positif dan menyenangkan terhadap pembelajaran.¹¹

Motivasi merupakan sebuah cara untuk menumbuhkan semangat, arah, dan ketekunan pada perilaku. Peserta didik yang termotivasi cenderung terarah dan bersemangat saat belajar.¹² Menurut Uno, motivasi belajar peserta didik dapat dilihat dari beberapa indikator, yaitu adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, cita-cita dan harapan masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, kegiatan belajar yang menarik, serta situasi belajar yang kondusif. Indikator-indikator tersebut menunjukkan sejauh mana peserta didik terdorong untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.¹³ Motivasi belajar sangat penting untuk membantu peserta didik memahami pembelajaran PAI, karena peserta didik yang termotivasi lebih semangat dalam mempelajari dan mengamalkan ajaran agama.

Pendidikan Agama Islam adalah mata pelajaran wajib karena kehidupan beragama adalah komponen penting yang diharapkan dapat berjalan selaras.¹⁴ Pendidikan Islam adalah proses untuk mengembangkan sikap, perilaku, ilmu, dan keterampilan manusia sesuai dengan ajaran Islam.¹⁵ Pendidikan Agama Islam berperan dalam membentuk pribadi beriman, bertakwa, dan mampu mengamalkan ajaran agama dalam kehidupan.¹⁶ Tujuan pendidikan Islam adalah membentuk hamba Allah yang bertakwa serta menjadi muslim kaffah, sehingga mampu menjalani kehidupan dengan bahagia, baik di dunia maupun di akhirat.¹⁷ Pembelajaran Pendidikan Agama Islam sering kali menjadi tantangan bagi peserta didik karena banyaknya hafalan yang harus dikuasai, seperti ayat-ayat Al-Qur'an dan doa-doa. Hal ini sejalan dengan temuan Latipah yang menjelaskan bahwa proses menghafal Al-Qur'an menuntut disiplin tinggi, konsentrasi, dan pengulangan terus-menerus, sehingga dapat menimbulkan tekanan serta rasa terbebani bagi peserta didik apabila tidak disertai dukungan dan strategi pembelajaran yang tepat.¹⁸ Motivasi belajar berpengaruh besar terhadap minat peserta didik dalam pembelajaran PAI. Semakin tinggi motivasi, semakin aktif mereka belajar serta menerapkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.

¹⁰ José Antonio España-Delgado, "Kahoot, Quizizz, and Quizalize in the English Class and Their Impact on Motivation Kahoot, Quizizz y Quizalize En La Clase de Inglés y Su Impacto En La Motivación," *How* 30, no. 1 (2023): 65–84, <https://doi.org/10.19183/how.30.1.641>.

¹¹ Nurjannah Nurjannah et al., "Petunjuk Penggunaan Aplikasi Quizalize untuk Pembelajaran Peserta didik MAN 2 Sinjai" *Catimore: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2.1 (2023), hal. 48–54, doi:10.56921/cpkm.v2i1.62.

¹² Syafutri Delsie Iin, Zuhdiyah, and Imtihana Aida, "Korelasi Motivasi Hafal Juz Amma nurid Mts Paradigma Palembang dengan Kecemasan Peserta didik", *Jurnal PAI Raden Fatah*, 3.1 (2021), hal. 26 <<https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/pairf/article/view/5091/3810>>.

¹³ Zamsir Zamsir, Rahmad Prajono, and Siti M. Sari, "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Persepsi Kesadaran Metakognisi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMAN 4 Wangi-Wangi," *Jurnal Jendela Pendidikan* 1, no. 03 (2021): 134–48, <https://doi.org/10.57008/jjp.v1i03.22>.

¹⁴ Aida Imtihana et al., "Pada masa pandemi COVID-19, SMP Negeri 54 Palembang menggunakan Teori Pembelajaran Siberetik dalam Proses Pembelajaran PAI." *Jurnal PAI Raden Fatah*, 4.1 (2022), hal. 70–78, doi:10.19109/pairf.v4i1.8508.

¹⁵ Dea Ispi Rangga et al., "Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Pelaksanaan Suscatin (Kursus Calon Pengantin) Di Lembaga Kua Kecamatan Tulung Selapan Kabupaten Ogan Komering Ilir," *Jurnal PAI Raden Fatah* 4, no. 2 (2022): 109–16, <https://doi.org/10.19109/pairf.v4i2.10230>.

¹⁶ Nur Aini, Ali Imran, and Ahmad Syarifuddin, "Penerapan Metode Quantum Tahfiz Dalam Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Santriwati," *Pai Raden Fatah Palembang* 4, no. 4 (2022): 444–55, <https://doi.org/10.19109/pairf.v4i4>.

¹⁷ Amelia Agustina, Muhammad Isnaini, and Nyayu Soraya, "Studi Komparasi Kemampuan Membaca Al-Qur'an Berdasarkan Latarbelakang P Endidikan Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 40 Palembang," *Jurnal PAI Raden Fatah* 3, no. 1 (2021): 80–96, <https://doi.org/10.19109/pairf.v3i1.5027>.

¹⁸ Eva Latipah, "Motives, Self-Regulation, and Spiritual Experiences of Hafizh (the Qur'an Memorizer) in Indonesia," *International Journal of Instruction* 15, no. 1 (2022): 653–72, <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15137a>.

Hasil observasi awal di SMP Tri Dharma Palembang, kelas VIIIA dipilih sebagai sampel karena peneliti melihat bahwa suasana kelas sering terasa monoton dan banyak peserta didik menunjukkan kebosanan saat pelajaran PAI berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar menjadi masalah yang nyata di kelas ini. Selain itu, peserta didik di kelas VIIIA memiliki kecenderungan lebih tertarik pada aktivitas lain, seperti bermain *Handphone* atau mengobrol, daripada memperhatikan materi pelajaran. Selain itu, pemanfaatan *platform* digital sebagai sarana pembelajaran masih sangat minim, padahal perkembangan teknologi di era globalisasi menuntut pendidik untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis digital.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Elmiah,¹⁹ pendidik PAI di SMP Tri Dharma Palembang, terungkap bahwa meskipun telah menerapkan berbagai metode pembelajaran, metode-metode tersebut belum cukup efektif dalam membantu peserta didik mencapai tingkat keberhasilan yang diinginkan. Ini menunjukkan bahwa perlu ada inovasi dan pengembangan mengajar agar peserta didik lebih memahami dan berprestasi dalam belajar Pendidikan Agama Islam.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik agar berlandaskan nilai-nilai keislaman.²⁰ Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PAI sering kali menghadirkan tantangan bagi peserta didik karena banyaknya hafalan yang harus dikuasai, seperti ayat-ayat Al-Qur'an dan doa-doa, sehingga menimbulkan rasa jenuh dan terbebani.²¹ Berdasarkan hasil observasi di SMP Tri Dharma Palembang, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan rendahnya perhatian dan partisipasi dalam proses belajar, bahkan sebagian terlihat sibuk dengan aktivitas lain seperti berbicara dengan teman atau bermain gawai di kelas. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan hafalan, belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.²²

Seiring dengan perkembangan Revolusi Industri 4.0, dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi agar proses pembelajaran tetap relevan, menarik, dan bermakna.²³ Penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu solusi inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.²⁴ Salah satu media yang potensial digunakan adalah *platform Quizalize*, yang menggabungkan konsep gamifikasi dalam proses belajar mengajar.²⁵ Melalui fitur seperti kuis interaktif, sistem poin, leaderboard, serta umpan balik langsung dari guru, peserta didik dapat terlibat aktif dan termotivasi untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.²⁶ Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna melihat sejauh mana penerapan media pembelajaran berbasis *Quizalize* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP Tri Dharma Palembang.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penerapan *platform Quizalize* sebagai media pembelajaran interaktif dalam konteks Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah menengah pertama.²⁷ Penelitian mengenai *Quizalize* sebelumnya banyak dilakukan pada mata pelajaran umum seperti bahasa Inggris atau sains, namun masih sangat terbatas pada

¹⁹ Wawancara langsung Elmiah, pendidik PAI di SMP Tri Dharma Palembang pada 12 Februari 2025.

²⁰ Kherul Mu'min and Imam Tabroni, *Interest: Factors for Increasing and Decreasing Memorization of The Qur'an*, *Indonesian Journal of Applied and Industrial Sciences (ESA)*, vol. 2, 2023, <https://doi.org/10.55927/esa.v2i1.2657>.

²¹ Latipah, "Motives, Self-Regulation, and Spiritual Experiences of Hafizh (the Qur'an Memorizer) in Indonesia."

²² Dr. Muhammad Kabiru Sabo, "The Effects of Traditional Methods on Students Engagement and Retention in Qur'anic Education," *Middle East Research Journal of Linguistics and Literature* 5, no. 01 (2025): 16–20, <https://doi.org/10.36348/merjll.2025.v05i01.003>.

²³ Klaus Schwab, *The Fourth Industrial Revolution*, vol. 17, 2016.

²⁴ Staneviciene, "The Use of Multimedia in the Teaching and Learning Process of Higher Education : A Systematic Review."

²⁵ España-Delgado, "Kahoot, Quizizz, and Quizalize in the English Class and Their Impact on Motivation Kahoot, Quizizz y Quizalize En La Clase de Inglés y Su Impacto En La Motivación."

²⁶ Sebastian Becker et al., "Using Mobile Devices to Augment Inquiry-Based Learning Processes with Multiple Representations," no. August (2019), <https://doi.org/10.48550/arXiv.1908.11281>.

²⁷ I. Kostikova et al., "Interactive Mobile Technologies," *International Journal of Interactive Mobile Technologies* 17, no. 15 (2023): 135–54.

bidang keagamaan, khususnya PAI.²⁸ Penelitian ini menawarkan pendekatan baru dengan mengintegrasikan konsep gamifikasi digital dalam pembelajaran PAI untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Selain itu, penelitian ini tidak hanya menilai efektivitas media *Quizalize* dari sisi hasil belajar, tetapi juga menelaah pengaruhnya terhadap aspek motivasi belajar, yang menjadi faktor kunci keberhasilan proses pembelajaran.²⁹ Temuan penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan setelah penggunaan media *Quizalize*, sehingga memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran PAI berbasis teknologi. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pendidik dalam mengimplementasikan media digital yang interaktif guna membangun suasana belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu *one group pre-test post-test*, yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa ada kelas kontrol. Penggunaan metode ini dimaksudkan agar peneliti dapat mengetahui apakah ada peningkatan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran berbasis *platform quizalize* di kelas VIIIA pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Desain One Group Pretest-Posttest* dipilih karena memungkinkan peneliti membandingkan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan tanpa memerlukan kelompok pembanding.³⁰ Perubahan skor dari *pretest* ke *posttest* menunjukkan tingkat peningkatan motivasi siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut.

Kuesioner adalah metode pengumpulan yang melibatkan responden untuk memberikan jawaban atas serangkaian pernyataan atau pertanyaan. Responden diminta memberikan pilihan dari opsi jawaban yang tersedia guna memperoleh respons yang dapat diukur.³¹ Dalam penelitian ini penggunaan angket adalah untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran *Platform Quizalize*. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa skala Likert yang digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seseorang tentang situasi tertentu.³² Penelitian ini memilih untuk menggunakan skala Likert karena skala ini memungkinkan peserta didik dengan mudah menunjukkan tingkat motivasi mereka, mulai dari "sangat setuju" hingga "sangat tidak setuju". Skala ini dapat mengidentifikasi variasi dalam motivasi belajar, sehingga peneliti dapat memahami dengan lebih baik bagaimana *platform Quizalize* memengaruhi peserta didik.

Observasi sebagai metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung fenomena yang diteliti melalui proses biologis dan psikologis yang kompleks untuk memahami perilaku dan konteks secara menyeluruh.³³ Setelah itu, peneliti dapat menggambarkan permasalahan yang ditemukan yang kemudian dapat dihubungkan dengan teknik pengumpulan data lain, seperti angket atau dokumentasi. Hasil pengamatan akan dianalisis dengan mengaitkannya pada teori dan penelitian sebelumnya.³⁴ Observasi dimaksudkan untuk mengamati langsung terhadap proses pembelajaran dengan media Pembelajaran Berbasis *Platform Quizalize* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik" untuk melihat bagaimana motivasi peserta didik dengan diterapkannya media pembelajaran. Observasi ini digunakan sebagai data pendukung untuk memahami kondisi kelas dan bagaimana motivasi peserta didik sebelum dan setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis *platform quizalize*.

²⁸ Kostikova et al.

²⁹ Wilk Oliveira et al., *Tailored Gamification in Education: A Literature Review and Future Agenda*, *Education and Information Technologies*, vol. 28 (Springer US, 2023), <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11122-4>.

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 2 ed. (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2024), hal. 8.

³¹ Ibid, hal. 142.

³² Ibid, hal. 93.

³³ Ibid, hal. 145.

³⁴ Syafridah Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021).

Dokumentasi yaitu suatu cara pengelompokan data dalam penelitian kuantitatif. Informasi dikumpulkan dari sumber tertulis dan dokumen-dokumen, seperti catatan harian, buku, majalah, peraturan, dan notulen rapat.³⁵ Pada penelitian ini teknik pengumpulan data dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa jumlah kelas dan jumlah seluruh peserta didik kelas VIII, serta foto-foto pada saat penelitian dilaksanakan.

Pada penelitian ini terdapat beberapa tahapan analisis data yang dilakukan. Tahap awal adalah uji instrumen yang meliputi uji validitas dan uji reliabilitas angket motivasi belajar peserta didik. Selanjutnya, statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil pretest dan posttest, meliputi nilai rata-rata, persentase, serta peningkatan motivasi belajar sebelum dan sesudah diterapkannya media *Quizalize*. Kemudian dilakukan uji normalitas dengan menggunakan Shapiro-Wilk untuk mengukur sejauh mana data mengikuti distribusi normal. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih dari 0,05. Tahap berikutnya adalah uji hipotesis. Statistik inferensial digunakan untuk melihat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Apabila data berdistribusi normal, maka digunakan uji paired samples t-test. Namun, jika data tidak memenuhi asumsi normalitas, maka digunakan uji non-parametrik yaitu Wilcoxon Signed Ranks Test.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Tri Dharma Palembang. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas VIIIA yang berjumlah 26 orang, yang dipilih dengan menggunakan teknik purposive sampling. Teknik purposive sampling digunakan karena peneliti memiliki pertimbangan tertentu dalam menentukan sampel yang dianggap paling sesuai dengan tujuan penelitian. Kelas VIIIA dipilih karena telah memperoleh materi pelajaran PAI yang akan digunakan dalam penelitian, serta guru mata pelajaran di kelas tersebut bersedia bekerja sama dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Quizalize*. Selain itu, kelas VIIIA juga memiliki karakteristik peserta didik yang beragam dalam hal motivasi belajar, sehingga dianggap dapat mewakili kondisi umum peserta didik kelas VIII di SMP Tri Dharma Palembang. Dengan demikian, penggunaan teknik purposive sampling dinilai tepat agar data yang diperoleh benar-benar relevan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizalize* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI. Selain pretest dan posttest, penelitian ini juga menggunakan angket motivasi serta lembar observasi untuk memperoleh data mengenai respons peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *Quizalize* pada mata pelajaran PAI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *Quizalize* terhadap peningkatan minat dan keinginan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil di SMP Tri Dharma Palembang. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada peserta didik kelas VIII, diketahui bahwa metode pembelajaran yang digunakan guru masih didominasi oleh metode ceramah dan hafalan. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang fokus terhadap pembelajaran, sebagian di antara mereka tampak sibuk dengan aktivitas lain, seperti berbincang dengan teman sebaya atau menggunakan telepon genggam secara diam-diam selama proses belajar berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kebosanan terhadap metode pembelajaran yang diterapkan, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar.

Selama penelitian ini, kelas eksperimen diberikan perlakuan khusus melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis platform *Quizalize*. Peserta didik menunjukkan respons yang positif selama proses pembelajaran, yang ditunjukkan oleh peningkatan antusiasme dan ketertarikan mereka terhadap kegiatan belajar dengan *Quizalize*. Tanggapan yang positif ini terjadi meskipun *Quizalize* memiliki fitur sebagai media pembelajaran interaktif. Dengan berbagai fitur

³⁵ Yoki Apriyanti, Evi Lorita, and Yusuwarsono, "Kualitas Pelayanan Kesehatan Di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah," *Profesional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik* 6, no. 1 (2019), <https://doi.org/10.37676/professional.v6i1.839>.

interaktif dan berbagai jenis permainan yang tersedia, media *Quizalize* memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Mereka berkontribusi pada perubahan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan dinamis. Ini memungkinkan siswa menjadi lebih aktif dan tidak mudah jenuh selama kegiatan pembelajaran. Pada pertemuan terakhir dari penelitian, peneliti memberikan angket kepada peserta didik sebagai alat untuk menggunakan *Quizalize* sebagai alat untuk mengukur tingkat motivasi mereka untuk belajar setelah belajar.

Pada penelitian ini menggunakan skala likert, angket ini diberikan pada pertemuan pertama sebelum memulai pembelajaran yang digunakan sebagai angket sebelum penggunaan media berbasis *Platform Quizalize*, kemudian diberikan lagi pada pertemuan ketiga diakhir pembelajaran sebagai angket setelah penggunaan media berbasis *Platform Quizalize*. Pada tabel 1 berikut dapat dilihat hasil rinci data berdasarkan indikator pernyataan sebelum dan sesudah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Angket Motivasi Belajar³⁶

Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik (%)		
Motivasi Belajar	Kelas Eksperimen	
	Sebelum	Sesudah
Adanya hasrat dan keinginan Berhasil	58	76,5
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	56	74
Adanya harapan dan cita-cita masa depan	56	72
Adanya penghargaan dalam belajar	57	73
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	56	73
Adanya lingkungan yang kondusif	58,5	74,5
Rata-Rata	57	74

Berdasarkan tabel 1 rekapitulasi data di atas didapatkan hasil persentase motivasi belajar peserta didik. sebelum menggunakan media berbasis *Platform Quizalize* memperoleh rata-rata persentase sebesar 57% dan setelah melakukan penerapan media berbasis *Platform Quizalize* diperoleh persentase sebesar 74% dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan sebesar 17%. Berdasarkan hasil tersebut ditarik kesimpulan bahwa peningkatan motivasi belajar peserta didik lebih tinggi ketika menggunakan media berbasis *Platform Quizalize*. Setelah mengumpulkan semua nilai data, peneliti menggunakan program SPSS versi 23 untuk melakukan uji normalitas dan hipotesis untuk menganalisis data tersebut. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menemukan jawaban atas pertanyaan penelitian tentang sejauh mana penggunaan media *Quizalize* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Tri Dharma Palembang dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Tabel 2 berikut menunjukkan hasil uji normalitas.

Tabel 2. Uji Normalitas³⁷

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.136	26	.200*	.935	26	.101
Posttest	.142	26	.190	.954	26	.282

Tabel 2 meunjukkan data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (sig) $\geq 0,05$ dan tidak berdistribusi normal jika nilai sig $< 0,05$. Hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest sebesar $0,101 > 0,05$ dan posttest sebesar $0,282 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Uji Shapiro-Wilk digunakan karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 peserta didik.

³⁶ Data primer hasil angket motivasi belajar, diolah peneliti tahun 2025 menggunakan SPSS versi 23

³⁷ Data primer hasil uji normalitas, diolah peneliti tahun 2025 menggunakan SPSS versi 23

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, tahap selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji parametrik Paired Sample t-Test untuk membandingkan dua kelompok data, dengan tujuan mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *platform Quizalize* terhadap motivasi belajar peserta didik. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 23, dan hasilnya disajikan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Uji Hipotesis³⁸

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-16.462	1.816	.356	-17.195	-15.728	-46.217	25	.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan yaitu melalui uji Paired Sample Test dari data motivasi belajar peserta didik diperoleh nilai signifikansi 0,000. Maka dari itu, sesuai kriteria dari uji hipotesis dimana H_0 ditolak dan H_a dapat diterima jika nilai signifikansi yang didapatkan harus $\leq 0,05$. Namun, jika nilai signifikansi yang didapatkan $\geq 0,05$, maka sebaliknya H_0 dapat diterima dan H_a ditolak. Perolehan data signifikansi dalam penelitian ini yaitu sebesar $0,000 \leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a dapat diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh pada penggunaan media berbasis *Platform Quizalize* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMP Tri Dharma Palembang.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizalize* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Temuan ini memperlihatkan bahwa penerapan media *Quizalize* mampu meningkatkan antusiasme siswa selama proses pembelajaran; hal tersebut terlihat dari keterlibatan aktif dan fokus mereka saat mengikuti kegiatan belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Quizalize* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Faiza Zalfa dkk. dalam penelitiannya yang berjudul "Memanfaatkan *Quizalize* sebagai Alat Pembelajaran Digital Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar"³⁹, yang menunjukkan bahwa penerapan game edukatif berbasis *Quizalize* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizalize* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik SMP Tri Dharma Palembang. Hal ini terlihat dari peningkatan skor observasi motivasi belajar, yaitu dari 222 sebelum penggunaan media menjadi 371 setelah penggunaan pada pertemuan ketiga. Hasil angket juga menunjukkan peningkatan rata-rata persentase dari 57% sebelum perlakuan menjadi 74% sesudahnya. Selain itu, hasil uji Paired Sample Test menunjukkan nilai Sig. $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, penggunaan media *Quizalize* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti merekomendasikan agar penelitian selanjutnya tidak hanya berfokus pada motivasi belajar, tetapi juga meneliti pengaruh media *Quizalize* terhadap hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, dan partisipasi aktif peserta didik. Penelitian pada jenjang

³⁸ Data primer hasil uji hipotesis, diolah peneliti tahun 2025 menggunakan SPSS versi 23

³⁹ Faiza Zalfa Hafizha et al., "Penggunaan *Quizalize* Sebagai Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Cahaya Mandalika* 4, no. 2 (2023): 31–36, <https://doi.org/https://doi.org/10.36312/jcm.v4i2.1406>.

pendidikan lain, seperti SMA atau Madrasah Tsanawiyah, juga dapat dilakukan untuk melihat konsistensi hasilnya. Selain itu, penelitian mendatang dapat membandingkan efektivitas *Quizalize* dengan media gamifikasi lain, seperti *Kahoot* atau *Quizizz*, serta mengombinasikannya dengan model pembelajaran seperti *problem-based learning* atau *blended learning* untuk meningkatkan efektivitasnya. Penelitian lanjutan juga disarankan dilakukan dalam jangka waktu lebih panjang agar dapat menilai dampak berkelanjutan dari penggunaan media digital terhadap motivasi dan prestasi belajar. Dengan demikian, media seperti *Quizalize* diharapkan terus dikembangkan untuk mendukung pembelajaran PAI yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

REFERENSI

- Agustina, Amelia, Muhammad Isnaini, and Nyayu Soraya. "Studi Komparasi Kemampuan Membaca Al-Qur'an Berdasarkan Latarbelakang Pendidikan Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 40 Palembang." *Jurnal PAI Raden Fatah* 3, no. 1 (2021): 80–96. <https://doi.org/10.19109/pairf.v3i1.5027>.
- Aini, Nur, Ali Imran, and Ahmad Syarifuddin. "Penerapan Metode Quantum Tahfiz Dalam Meningkatkan Hafalan Al-Qur'an Santriwati." *Pai Raden Fatah Palembang* 4, no. 4 (2022): 444–55. <https://doi.org/10.19109/pairf.v4i4>.
- Apriyanti, Yoki, Evi Lorita, and Yusuarsono. "Kualitas Pelayanan Kesehatan Di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah." *Profesional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik* 6, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.37676/professional.v6i1.839>.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. 22nd ed. Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020.
- Becker, Sebastian, Pascal Klein, Alexander Gößling, and Jochen Kuhn. "Using Mobile Devices to Augment Inquiry-Based Learning Processes with Multiple Representations," no. August (2019). <https://doi.org/10.48550/arXiv.1908.11281>.
- España-Delgado, José Antonio. "Kahoot, Quizizz, and Quizalize in the English Class and Their Impact on Motivation Kahoot, Quizizz y Quizalize En La Clase de Inglés y Su Impacto En La Motivación." *How* 30, no. 1 (2023): 65–84. <https://doi.org/10.19183/how.30.1.641>.
- Fadil, Achmad, Merza Kellyn Rahmadila, Arini Nurafifah, and Al Rois Mustaqim. "Pengembangan Media Pembelajaran Visual Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mi Adabiyah 2 Palembang" 1, no. 1 (2025): 64–69. <https://terranovajournal.com/JPPK/article/view/98/57>.
- Faridi, Bushra, and Dr. Shahla Shabeeh Shaheen. "Online Learning Platforms and Teacher Efficacy." *International Journal of Humanities and Education Research* 6, no. 1 (2024): 15–24. <https://doi.org/10.33545/26649799.2024.v6.i1a.64>.
- Hafizha, Faiza Zalfa, Kana Febriani, Primanita Sholihah Rosmana, Sofyan Iskandar, Tegar Selaras Gustaviana, and Windy Aledya Rosyani. "Penggunaan Quizalize Sebagai Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Cahaya Mandalika* 4, no. 2 (2023): 31–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.36312/jcm.v4i2.1406>.
- Hennelly, Michelle L., and Irene Ctori. *Technology in Education. Community Eye Health Journal*. Vol. 35, 2022. <https://doi.org/10.47413/vidya.v2i2.197>.
- Imtihana, Aida, Nur Azizah, Nyayu Khodijah, and Nurlaila Nurlaila. "Penerapan Teori Belajar Siberetik Dalam Proses Pembelajaran Pai Pada Masa Pandemi Covid 19 Di Smp Negeri 54 Palembang." *Jurnal PAI Raden Fatah* 4, no. 1 (2022): 70–78. <https://doi.org/10.19109/pairf.v4i1.8508>.
- Imtihana, Aida, Delsie Iin Syafutri, and Zuhdiyah. "Hubungan Kecemasan Dengan Motivasi Menghafal Juz' Amma Di MTS Paradigma Palembang." *Jurnal PAI Raden Fatah* 3, no. 1 (2021): 26.
- Kherul Mu'min, and Imam Tabroni. *Interest: Factors for Increasing and Decreasing Memorization of The*

- Qur'an. *Indonesian Journal of Applied and Industrial Sciences (ESA)*. Vol. 2, 2023. <https://doi.org/10.55927/esa.v2i1.2657>.
- Kostikova, I., L. Holubnyacha, T. Besarab, O. Moshynska, T. Moroz, and I. Shamaieva. "Interactive Mobile Technologies." *International Journal of Interactive Mobile Technologies* 17, no. 15 (2023): 135–54.
- Latipah, Eva. "Motives, Self-Regulation, and Spiritual Experiences of Hafizh (the Qur'an Memorizer) in Indonesia." *International Journal of Instruction* 15, no. 1 (2022): 653–72. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15137a>.
- Lutfiah, Husna, Achmad Fadil, Rifqi Pratama Pratama, and Muhammad Iqbal. "Internalisasi Nilai-Nilai Moderasi Beragama Melalui Teori Andragogi Pada Mahasiswa." *Jurnal PAI Raden Fatah* 5, no. 4 (2023): 597–607. <https://doi.org/10.19109/pairf.v5i4.19626>.
- Nurjannah, Nurjannah, Nurfadhilah Nurfadhilah, Nurfiana Nurfiana, and Danial Danial. "Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Quizalize Dalam Pembelajaran Siswa Di Man 2 Sinjai." *Catimore: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 1 (2023): 48–54. <https://doi.org/10.56921/cpkm.v2i1.62>.
- Oliveira, Wilk, Juho Hamari, Lei Shi, Armando M. Toda, Luiz Rodrigues, Paula T. Palomino, and Seiji Isotani. *Tailored Gamification in Education: A Literature Review and Future Agenda. Education and Information Technologies*. Vol. 28. Springer US, 2023. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11122-4>.
- Prihatin, Nyimas Yunierti, Iqbal Ramdhani, and Gatot Kaca. "Keefektifan Media Pembelajaran Visual Berbasis Lectora Inspire Terhadap Motivasi Belajar Siswapada Mata Pelajaran Akidah Akhlak." *Jurnal PAI Raden Fatah* 4, no. 2 (2022): 117–28. <https://doi.org/10.19109/pairf.v4i2.10200>.
- Rangga, Dea Ispi, Maryamah Maryamah, Rohmadi Rohmadi, and Novie Ballianie. "Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Pelaksanaan Suscatin (Kursus Calon Pengantin) Di Lembaga Kua Kecamatan Tulung Selapan Kabupaten Ogan Komering Ilir." *Jurnal PAI Raden Fatah* 4, no. 2 (2022): 109–16. <https://doi.org/10.19109/pairf.v4i2.10230>.
- Sabo, Dr. Muhammad Kabiru. "The Effects of Traditional Methods on Students Engagement and Retention in Qur'anic Education." *Middle East Research Journal of Linguistics and Literature* 5, no. 01 (2025): 16–20. <https://doi.org/10.36348/merjll.2025.v05i01.003>.
- Sahir, Syafridah Hafni. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021.
- Schwab, Klaus. *The Fourth Industrial Revolution*. Vol. 17, 2016.
- Staneviciene, Evelina. "The Use of Multimedia in the Teaching and Learning Process of Higher Education: A Systematic Review," 2025, 1–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/su17198859>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 2nd ed. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2024.
- Syarnubi, Syarnubi, Ahmad Syarifuddin, and Sukirman Sukirman. "Curriculum Design for the Islamic Religious Education Study Program in the Era of the Industrial Revolution 4.0." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 15, no. 4 (2023): 6333–41. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.3421>.
- Takrip, Muhamad, Pathurrahman Pathurrahman, Jhon Supriyanto, Hedhri Nadhiran, Almunadi Almunadi, and Halimatussa'diyah Halimatussa'diyah. "Draft Implementation Learning Discovery Learning Interpretation Material Through Artificial Intelligence Chatbot Media Era Society 5.0," no. 4 (2025): 1241–46. <https://terranojournal.com/JPPK/article/view/98/57>.
- Zamsir, Zamsir, Rahmad Prajono, and Siti M. Sari. "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Persepsi Kesadaran Metakognisi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMAN 4 Wangi-Wangi." *Jurnal Jendela Pendidikan* 1, no. 03 (2021): 134–48. <https://doi.org/10.57008/jjp.v1i03.22>.