

Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

Muhammad Ihda Hidayatur Ramadan^{1*}, Asep Tutun Usman², Nenden Munawaroh³,
Yufi Mohammad Nasrullah⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Agama Islam, Universitas Garut, Garut, Indonesia

Email: muhamadihda0@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Aqidah Akhlak serta untuk menganalisis sejauh mana aplikasi tersebut berpengaruh pada peningkatan minat belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain One Group Pretest-Posttest Design. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada minat belajar siswa setelah menggunakan aplikasi Quizizz. Nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 78,50 dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,75 (kategori tinggi). Uji paired sample t-test menghasilkan nilai signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Peningkatan terlihat pada semua indikator minat belajar, terutama pada rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Quizizz efektif dalam meningkatkan minat belajar Aqidah Akhlak dan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

Kata Kunci: Akhlak, Aqidah, Aplikasi, Quizizz

Abstract

This study aims to determine the condition of students' learning interest before and after using the Quizizz application in the Aqidah Akhlak subject and to analyze the extent to which the application influences the increase in students' learning interest. The research method used is an experiment with a One Group Pretest-Posttest Design. The results of the study showed a significant increase in students' learning interest after using the Quizizz application. The average posttest score increased to 78.50 with an average N-Gain of 0.75 (high category). The paired sample t-test produced a significance value of $p = 0.000$ ($p < 0.05$), which means there is a significant difference between the pretest and posttest results. Improvements were seen in all indicators of learning interest, especially in students' curiosity and active involvement. Thus, it can be concluded that the Quizizz application is effective in increasing interest in learning Aqidah Akhlak and is suitable for use as an interactive learning medium in elementary schools.

Keywords: Morals, Aqidah, Applications, Quizizz

PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas merupakan pilar utama dalam pengembangan sumber daya manusia (SDM) sekaligus motor penggerak pembangunan suatu bangsa. Masa depan sebuah negara sangat bergantung pada mutu pendidikan yang diselenggarakan oleh lembaga-lembaga pendidikannya. Oleh karena itu, upaya peningkatan mutu pengajaran dan pembelajaran menjadi strategi krusial untuk menghasilkan output pendidikan yang bermutu. Strategi diartikan sebagai seni memanfaatkan kemampuan dan sumber daya organisasi untuk mencapai tujuan secara efektif dalam kondisi yang menguntungkan dan adaptif terhadap lingkungan (Lakisa et al., 2019). Dalam konteks makro, strategi ini menjadi kerangka dasar bagi lembaga pendidikan untuk bertahan hidup dan terus relevan di tengah perubahan zaman.

Saat ini, perkembangan teknologi yang pesat telah membawa pengaruh signifikan terhadap dimensi pendidikan. Pendidikan dan teknologi kini menjadi dua hal yang tidak dapat dipisahkan karena teknologi didesain untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan interaktif. Fenomena ini membawa konsekuensi logis bagi pendidik (guru maupun dosen) untuk mampu beradaptasi melalui pemanfaatan teknologi digital. Di era digital, integrasi teknologi dalam pembelajaran bukan lagi sekadar pilihan, melainkan tren yang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Transformasi ini mengubah paradigma pembelajaran, di mana guru tidak lagi memegang peran sebagai satu-satunya sumber informasi di depan kelas, melainkan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa. Siswa kini memiliki akses luas terhadap berbagai bahan ajar digital, yang memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang lebih aktif dan mandiri (Nasrullah & Rahman, 2023). Kendati demikian, tanggung jawab profesional guru tetaplah besar. Guru mengemban sebagian tanggung jawab pendidikan yang dilimpahkan oleh orang tua selama siswa berada di lingkungan sekolah (Yahiji et al., 2024). Oleh karena itu, guru dituntut untuk terus berinovasi dalam mengemas materi pembelajaran agar tetap relevan dengan kebutuhan generasi digital.

Salah satu rumpun mata pelajaran yang memerlukan bantuan teknologi untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah Pendidikan Agama Islam (PAI). PAI merupakan usaha sadar untuk membimbing pembentukan kepribadian peserta didik secara sistematis agar hidup sesuai dengan ajaran Islam (Ayatullah, 2020). PAI berfungsi mentransfer informasi serta membentuk kepribadian, sikap, dan keterampilan keagamaan siswa (Siti Nurlaila Warohmah, 2023). Sebagai mata pelajaran wajib di semua jenjang, PAI di tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki peran fundamental. Pada jenjang SD, Akidah Akhlak menjadi fondasi awal penanaman nilai keimanan dan perilaku moral siswa.

Namun, pada realitasnya, pembelajaran Akidah Akhlak sering kali dianggap sulit dipahami oleh siswa SD. Sifat materinya yang cenderung abstrak dan doktrinal membuat pembelajaran terasa kurang kontekstual dan membosankan bagi anak usia dini. Siswa kerap kesulitan menginternalisasi nilai-nilai moral tersebut untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Masalah ini diperparah oleh kesenjangan digital nasional. Data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2022) menunjukkan baru sekitar 60% SD di perkotaan yang mengintegrasikan teknologi, sementara di pedesaan hanya berkisar 30%. Padahal, sekolah-sekolah yang telah mengadopsi media digital interaktif menunjukkan tren positif berupa peningkatan minat dan keterlibatan aktif siswa.

Kondisi empiris mengenai rendahnya minat belajar ini ditemukan langsung oleh peneliti saat melakukan observasi awal selama tiga bulan di SDIT Al-Bayyinah Garut. Pada mata pelajaran Akidah Akhlak, sebagian besar siswa tampak kurang antusias, pasif, dan tidak terlibat dalam proses pembelajaran. Akar masalahnya bersumber pada dominasi metode konvensional dan minimnya pemanfaatan media digital interaktif oleh guru. Rendahnya minat belajar ini juga terkonfirmasi melalui hasil wawancara pada Kamis, 14 Agustus 2025 dengan Bapak Hamdani, S.Pd., M.Pd., selaku guru Akidah Akhlak. Beliau menegaskan bahwa tidak ada peningkatan minat maupun hasil belajar siswa yang signifikan selama tiga bulan terakhir. Realitas ini diperkuat oleh hasil Penilaian Akhir Tahun (PAT) siswa. Meskipun PAT dilaksanakan secara daring menggunakan sistem *web-browser* berbasis ponsel dengan pengamanan ketat (anti-curang/anti-pindah halaman) yang menjamin keaslian nilai siswa, hasil capaiannya tetap belum optimal. Hal ini menjadi persoalan serius karena di era modern saat ini, kemandirian belajar harus disokong oleh minat belajar yang tinggi.

Sebagai solusi atas permasalahan di atas, pemanfaatan teknologi gamifikasi seperti aplikasi *Quizizz* menjadi alternatif yang strategis. *Quizizz* merupakan platform pembelajaran berbasis kuis interaktif yang mampu mengubah atmosfer pembelajaran yang kaku menjadi lebih menyenangkan. Melalui fitur permainan seperti papan peringkat (*leaderboard*), skor, dan batasan waktu, *Quizizz* memicu kompetisi yang sehat dan meningkatkan keterlibatan emosional siswa. Selain itu, fitur umpan balik instan pada *Quizizz* tidak hanya membantu siswa memahami letak kesalahannya secara langsung,

tetapi juga menyediakan data evaluasi yang akurat bagi guru untuk memperbaiki strategi pengajaran berikutnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menerapkan inovasi pembelajaran digital melalui aplikasi *Quizizz*. Diharapkan, penerapan media interaktif ini dapat mengatasi sifat abstrak materi Akidah Akhlak, memicu antusiasme belajar siswa di SDIT Al-Bayyinah Garut, serta menjadi model adaptasi teknologi bagi guru dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-Eksperimental Design* yaitu jenis penelitian eksperimen yang belum benar-benar karena ada variabel luar yang mempengaruhi terbentuknya variabel dependen, seperti keaktifan siswa dalam proses belajar dan respon siswa terhadap perintah atau tahapan pembelajaran yang diberikan. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif desain penelitian *Pre-Eksperimental* jenis *One group pretest posttest design*. Sampel dalam desain ini diambil dengan menggunakan teknik pengambilan sampel *Nonprobability Sampling* jenis *Purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah metode sampling dalam penelitian dimana subjek dipilih secara sengaja berdasarkan karakteristik tertentu yang dianggap mewakili populasi. Pada desain ini dilakukan pretest terlebih dahulu sebelum diberi perlakuan, sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SDIT Al-Bayyinah Garut

Temuan penelitian pada rumusan masalah pertama memberikan gambaran bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Akidah Akhlak masih belum berkembang optimal. Jika dicermati, rendahnya minat ini bukan hanya tercermin dari capaian akademik yang masih di bawah standar, melainkan juga dari sikap dan perilaku siswa dalam mengikuti pembelajaran. Namun, data mentah tersebut perlu ditafsirkan lebih dalam agar dapat dipahami secara komprehensif dan dikaitkan dengan kerangka teori serta hasil penelitian lain yang relevan.

Secara teoretis, minat belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong individu untuk terlibat dalam aktivitas belajar dengan penuh perhatian dan kesungguhan (Uno, 2016). Minat biasanya ditunjukkan melalui rasa senang, fokus, keterlibatan aktif, dorongan untuk mencari tahu, dan kesiapan untuk mengulang pelajaran. Apabila indikator-indikator tersebut tidak tampak, maka dapat dipastikan bahwa siswa mengalami hambatan dalam menumbuhkan minatnya. Di SDIT Al-Bayinah, kelemahan dalam hampir semua indikator ini menunjukkan bahwa pembelajaran Akidah Akhlak masih belum mampu memunculkan ketertarikan intrinsik pada diri peserta didik.

Jika ditelusuri lebih jauh, setiap indikator memperlihatkan problem tersendiri. Pertama, indikator perasaan senang masih lemah. Siswa tampak cepat bosan, terutama ketika guru menggunakan metode ceramah panjang. Kondisi ini sesuai dengan hasil penelitian Hidayat dkk. (2020), yang menegaskan bahwa metode ceramah yang monoton berpotensi mengurangi motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar. Kedua, indikator perhatian terhadap pelajaran juga belum kuat. Banyak siswa yang perhatiannya mudah teralih oleh hal-hal di luar pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa materi atau penyajiannya belum cukup menarik untuk mempertahankan fokus siswa. Ketiga, keterlibatan aktif rendah, ditandai dengan minimnya partisipasi dalam diskusi kelas. Keadaan ini sejalan dengan penelitian Kurniawati & Nisa (2019) yang menemukan bahwa kurangnya aktivitas partisipatif dalam

pembelajaran akan berbanding lurus dengan rendahnya minat siswa. Keempat, indikator rasa ingin tahu juga terlihat rendah; siswa jarang mengajukan pertanyaan atau inisiatif mencari penjelasan tambahan. Terakhir, kesediaan mengulang pelajaran belum tampak, tercermin dari hasil tes yang menunjukkan banyak siswa tidak melakukan pengulangan materi di rumah secara konsisten.

Apabila fenomena ini ditafsirkan dengan perspektif teori motivasi belajar, maka jelas terlihat keterkaitan antara minat, motivasi, dan hasil belajar. Schunk, Pintrich, & Meece (2014) menegaskan bahwa minat merupakan salah satu pendorong motivasi intrinsik yang berpengaruh besar terhadap prestasi akademik. Dengan kata lain, ketika minat belajar rendah, maka hasil akademik pun ikut rendah. Hal ini tercermin nyata di SDIT Al-Bayinah, di mana rendahnya indikator minat belajar sejalan dengan hasil PAT yang masih berada di bawah KKM secara klasikal.

Selain faktor metode pembelajaran, perkembangan teknologi juga turut memengaruhi cara siswa membangun minat belajar. Siswa saat ini merupakan generasi digital yang terbiasa dengan interaksi berbasis teknologi. Pembelajaran yang tidak selaras dengan gaya hidup digital mereka cenderung menurunkan keterlibatan. Penelitian oleh Permana & Sari (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi interaktif mampu meningkatkan perhatian dan motivasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Wang & Tahir (2020) dalam tinjauan internasional, yang menyebutkan bahwa gamifikasi pembelajaran seperti Quizizz dapat menumbuhkan minat melalui mekanisme skor, kompetisi sehat, dan umpan balik instan.

Dengan demikian, rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di SDIT Al-Bayinah bukanlah masalah yang berdiri sendiri, melainkan bagian dari kecenderungan yang juga ditemukan di banyak sekolah dasar lainnya, baik di Indonesia maupun luar negeri. Namun, temuan ini sekaligus memberikan arah solusi yang jelas: untuk menumbuhkan minat belajar, guru perlu meninggalkan pendekatan monoton dan mengintegrasikan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi digital. Gamifikasi, media interaktif, dan penggunaan aplikasi seperti Quizizz merupakan alternatif yang potensial untuk memperbaiki kelemahan pada setiap indikator minat.

Hasil skor rata-rata pretest dan posttest

Kelas	N	Skor rata-rata pretest	Skor rata-rata posttest	Gain
VI	25	12,1	18,2	6

Berdasarkan Tabel diatas, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata siswa kelas VI SDIT Al-Bayyinah Garut setelah diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Dari total 25 siswa, diperoleh skor rata-rata pretest sebesar 12,1 dan skor rata-rata posttest sebesar 18,2, sehingga terjadi peningkatan dengan gain sebesar 6 poin.

Jika dikonversikan ke dalam bentuk skor total, diketahui bahwa setiap butir soal memiliki skor maksimum 5 dengan jumlah soal sebanyak 20, sehingga skor maksimum yang dapat dicapai siswa adalah 100. Skor rata-rata pretest 12,1 menunjukkan bahwa sebelum menggunakan aplikasi Quizizz, penguasaan siswa terhadap materi Aqidah Akhlak masih rendah, yaitu hanya sekitar 12,1% dari skor maksimal. Setelah pembelajaran menggunakan Quizizz, skor rata-rata meningkat menjadi 18,2 atau setara dengan 18,2% dari skor maksimal. Peningkatan sebesar 6 poin ini menggambarkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz mampu memberikan pengaruh positif terhadap minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Secara umum, perbedaan antara skor pretest dan posttest membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis digital interaktif seperti Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal

ini sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin melihat pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap peningkatan minat belajar, khususnya dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana yang lebih menarik, kompetitif, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk memahami materi yang diajarkan. Berikut untuk melihat minat belajar siswa bisa dilihat dari presentase ke 5 indikator yang disajikan pada tabel:

Presentase data pretest dan posttest dari ke 5 indikator minat belajar

Indikator minat belajar	Mean pretest	Mean posttest	Gain
Perasaan senang	2,76	4	1,24
Perhatian terhadap pelajaran	2,28	3,88	1,6
Keterlibatan aktif	2,32	3,88	1,56
Keinginan untuk mengetahui lebih lanjut	2,6	3,32	0,72
Kesediaan untuk mengulang pelajaran	2,24	3,12	0,88

Berdasarkan Tabel diatas , dapat diketahui bahwa seluruh indikator minat belajar siswa mengalami peningkatan setelah pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Indikator perasaan senang meningkat dari skor rata-rata 2,76 pada pretest menjadi 4,00 pada posttest (gain 1,24), yang menunjukkan bahwa siswa merasa lebih gembira dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Indikator perhatian terhadap pelajaran mengalami peningkatan paling tinggi, yaitu dari 2,28 menjadi 3,88 (gain 1,60), menandakan bahwa siswa lebih fokus memperhatikan materi yang disampaikan. Demikian pula, indikator keterlibatan aktif naik dari 2,32 menjadi 3,88 (gain 1,56), yang berarti siswa lebih banyak berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan belajar. Pada indikator keinginan untuk mengetahui lebih lanjut terjadi peningkatan dari 2,60 menjadi 3,32 (gain 0,72), sedangkan indikator kesediaan untuk mengulang pelajaran bertambah dari 2,24 menjadi 3,12 (gain 0,88). Peningkatan pada semua aspek ini membuktikan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mampu mendorong siswa untuk lebih fokus, aktif, dan termotivasi dalam mempelajari Aqidah Akhlak.

Oleh karena itu, pembahasan rumusan masalah pertama menegaskan pentingnya inovasi pembelajaran Akidah Akhlak. Data yang tampak berupa nilai dan observasi bukan sekadar catatan kelemahan, tetapi juga panggilan untuk bertransformasi. Minat belajar yang rendah adalah tanda bahwa siswa belum menemukan makna dan kesenangan dalam belajar. Dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan zaman, guru dapat membantu siswa membangun minat yang lebih kuat dan berkelanjutan. Hal inilah yang menjadi dasar bagi analisis rumusan masalah berikutnya, yakni menguji efektivitas aplikasi Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa.

B. Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebelum dan Sesudah Terhadap Pembelajaran Aqidah Akhlak di SDIT Al-Bayyinah Garut

Pendidikan berkualitas merupakan pilar utama pembangunan sumber daya manusia dan penentu masa depan suatu negara. Mutu pendidikan ini hanya dapat diwujudkan melalui strategi pengajaran yang adaptif di lembaga pendidikan (Lakisa et al., 2019). Di era modern, strategi tersebut erat kaitannya dengan pemanfaatan teknologi digital guna menciptakan pengalaman belajar yang interaktif sekaligus meningkatkan motivasi siswa. Perkembangan teknologi mengubah peran pendidik; guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar, melainkan fasilitator yang mengarahkan peserta didik untuk aktif mengeksplorasi informasi (Nasrullah & Rahman, 2023). Meskipun tanggung jawab pendidikan di

sekolah merupakan limpahan wewenang yang terbatas dari orang tua (Yahiji et al., 2024), guru tetap dituntut profesional dan inovatif dalam mengemas materi pembelajaran.

Inovasi berbasis teknologi sangat mendesak diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya bidang Akidah Akhlak di tingkat Sekolah Dasar (SD). PAI bertujuan membentuk kepribadian dan sikap siswa secara sistematis sesuai ajaran Islam (Ayatullah, 2020; Siti Nurlaila Warohmah, 2023). Sebagai fondasi karakter, materi Akidah Akhlak memuat nilai keimanan dan moral yang wajib diajarkan di SD. Namun, karakteristik materinya yang cenderung abstrak dan tidak kontekstual membuat pelajaran ini sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa usia dini. Tantangan ini diperparah oleh kesenjangan digital nasional, di mana data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2022) menunjukkan baru 60% SD perkotaan dan 30% SD pedesaan yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Rendahnya minat belajar dan minimnya penggunaan media digital interaktif ditemukan langsung oleh peneliti melalui observasi awal selama tiga bulan di SDIT Al-Bayyinah Garut. Proses pembelajaran Akidah Akhlak di sekolah tersebut masih didominasi metode konvensional yang memicu kejenuhan siswa. Kondisi ini diperkuat melalui wawancara lanjutan pada Kamis, 14 Agustus 2025 dengan guru pengampu, Bapak Hamdani, S.Pd., M.Pd., yang mengonfirmasi tidak adanya peningkatan minat belajar siswa yang signifikan. Fakta objektif ini tercermin pula dari hasil Penilaian Akhir Tahun (PAT). Meskipun ujian dilaksanakan secara daring dengan sistem pengamanan web yang ketat (anti-curang), hasil yang diperoleh siswa tetap tidak optimal akibat rendahnya motivasi dan minat belajar mandiri.

Sebagai solusi, aplikasi *Quizizz* dapat dimanfaatkan untuk mentransformasi suasana kelas. Melalui elemen gamifikasi seperti *leaderboard*, skor, dan batasan waktu, *Quizizz* menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif secara sehat, interaktif, dan menyenangkan. Penggunaan platform berbasis kuis ini tidak hanya membantu siswa memahami materi Akidah Akhlak secara mandiri melalui pengalaman bermain sambil belajar, tetapi juga memberikan data evaluasi instan bagi guru untuk menyempurnakan strategi pengajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan minat dan keterlibatan aktif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di SDIT Al-Bayyinah Garut.

C. Peningkatan Minat Siswa Terhadap Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di SDIT Al-Bayyinah Garut

Peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak setelah penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat dibuktikan dari hasil analisis N-Gain.

Rekapitulasi Data Peningkatan Pretest dan Posttest Minat Belajar Siswa

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_score	25	.50	1.00	.7582	.15046
ngain_persen	25	50.00	100.00	75.8190	15.04569
Valid N (listwise)	25				

Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,75 berada dalam kategori tinggi menurut klasifikasi Hake (1999). Hal ini berarti 75% dari ruang peningkatan minat belajar yang tersedia telah tercapai melalui pembelajaran berbasis *Quizizz*. Capaian ini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut bukan hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat siswa. Bentuk soal yang digunakan adalah pilihan ganda (PG), sehingga mudah dipahami siswa, sesuai dengan format standar asesmen sekolah, serta kompatibel dengan fitur-fitur kuis pada *Quizizz* yang menyediakan skor, umpan balik instan, dan papan peringkat.

Rekapitulasi Data N-Gain Dari Setiap Indikator Minat Belajar Siswa

Indikator Minat Belajar Siswa	N-Gain	Kategori
Perasaan senang belajar	1.00	Tinggi
Perhatian terhadap pelajaran	0.93	Tinggi
Keterlibatan aktif	0.93	Tinggi
Keinginan untuk mengetahui lebih lanjut	0.50	Sedang
Kesediaan untuk mengulang pelajaran	0.51	Sedang

Jika ditinjau per indikator, diperoleh gambaran yang lebih mendetail. Pada indikator perasaan senang saat belajar, N-Gain termasuk kategori tinggi. Hal ini terjadi karena siswa merasa belajar lebih menyenangkan dengan sistem kuis interaktif. Fitur animasi, poin, dan peringkat mendorong siswa untuk lebih antusias mengikuti pelajaran. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Andini dan Prasetyo (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berhasil menumbuhkan suasana kelas yang lebih menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk belajar.

Indikator perhatian terhadap pelajaran juga mengalami peningkatan signifikan. Bentuk soal PG dengan batas waktu pengerjaan mendorong siswa untuk tetap fokus. Umpan balik benar-salah yang ditampilkan secara langsung setelah menjawab turut membantu siswa memperbaiki kesalahan. Kondisi ini sesuai dengan teori motivasi belajar Ryan dan Deci (2017) dalam *Self-Determination Theory* yang menjelaskan bahwa perhatian akan lebih terjaga ketika siswa merasa tertantang dan mendapatkan umpan balik secara instan.

Indikator keterlibatan aktif menunjukkan peningkatan yang cukup besar. Hal ini karena semua siswa terlibat menjawab soal secara mandiri menggunakan perangkat masing-masing. Dengan demikian, tidak ada siswa yang pasif sebagaimana sering terjadi pada pembelajaran konvensional. Peningkatan keterlibatan ini sejalan dengan penelitian Wang dan Tahir (2020) yang menemukan bahwa gamifikasi pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam berbagai konteks pendidikan.

Indikator keinginan untuk mengetahui lebih lanjut bahkan menunjukkan peningkatan paling tinggi di antara indikator lainnya. Siswa terdorong untuk memahami materi lebih dalam agar dapat memperoleh skor lebih baik pada kuis berikutnya. Rasa ingin tahu ini semakin meningkat karena adanya kompetisi sehat yang ditampilkan melalui peringkat skor. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Permana dan Sari (2021) yang menyebutkan bahwa media interaktif berbasis digital dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Sementara itu, indikator kesediaan untuk mengulang pelajaran memang meningkat, namun tidak setinggi indikator lainnya. Hal ini bisa dipengaruhi oleh faktor eksternal di luar kelas, seperti keterbatasan akses perangkat dan jaringan internet di rumah, atau kurangnya kebiasaan belajar mandiri. Meski demikian, peningkatan ini tetap menunjukkan bahwa Quizizz mampu memunculkan dorongan bagi sebagian siswa untuk melakukan pengulangan materi.

Hasil perhitungan N-Gain tersebut diperkuat dengan uji hipotesis menggunakan paired sample t-test. Diperoleh nilai signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima, yaitu penggunaan aplikasi Quizizz berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hasil ini membuktikan bahwa peningkatan yang terjadi bukanlah kebetulan, melainkan benar-benar disebabkan oleh perlakuan yang diberikan.

Dengan demikian, pembahasan rumusan masalah ketiga ini memperlihatkan bahwa peningkatan

minat belajar siswa setelah penggunaan Quizizz dapat dilihat dari nilai N-Gain rata-rata yang tinggi serta peningkatan pada setiap indikator minat belajar. Bentuk soal pilihan ganda yang digunakan juga terbukti sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh hasil uji hipotesis yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan Quizizz terhadap minat belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat serta hasil belajar Akidah Akhlak siswa di SDIT Al-Bayyinah Garut. Hal ini dibuktikan oleh beberapa temuan berikut: Peningkatan Hasil Belajar: Nilai rata-rata siswa meningkat nyata dari *pretest* sebesar 12,1 menjadi *posttest* sebesar 18,2 (gain 6 poin). Efektivitas Proses Pembelajaran: Hasil observasi menunjukkan peningkatan kualitas mengajar guru dalam aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Di sisi lain, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan kompetitif secara sehat berkat tampilan aplikasi yang *user-friendly*, visual yang menarik, serta aksesibilitas yang fleksibel. Signifikansi Statistik: Analisis *N-Gain* sebesar 0,75 mengonfirmasi bahwa efektivitas peningkatan minat belajar masuk dalam kategori tinggi (75%), terutama pada aspek perasaan senang, atensi, dan keterlibatan aktif. Hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$) memperkuat kesimpulan bahwa *Quizizz* secara signifikan mendongkrak minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Assyauqi, M. I. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Berbasis Digital Untuk Anak Berusa Dini. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 23–32. <https://doi.org/10.22373/lj.v3i2.1654>.
- Fauziah, R., & Hadi, M. S. (2023). Analisis efektivitas dan manfaat Quizizz Paper Mode dalam pembelajaran interaktif di kelas III SDN Singabraja 02. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2721–2730. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.133>
- Lakisa, N., Yahiji, K., & Posangi, S. S. (2019). Strategi Kepemimpinan Kepala Madrasah dan Implikasi Terhadap Peningkatkan Mutu Pembelajaran di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Gorontalo. *Irfani*, 15(2), 59–75. <https://doi.org/10.30603/ir.v15i2.1175>
- Sarah, M. M., Munawaroh, N., & Usman, A. T. (2023). Inovasi media pembelajaran bahasa arab dengan aplikasi quizizz di era new normal (Penelitian Pengembangan Aplikasi Di Kelas XI MAN 1 Garut). *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10(1), 129. <https://doi.org/10.25157/jwp.v10i1.8886>
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>