

Research Article

Analysis of the Utilization of Quizizz Learning Media in Improving Students' Understanding and Motivation to Learn the Qur'an and Hadith at MAN 1 Tuban

Nur Aida Fitria Kusuma Putri

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban

E-mail: aidafitriakp@gmail.com

Ima Seftiyana Safira

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban

E-mail: seftiyanayuhuu@gmail.com

Ikhda Nilla Rosyida

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban

E-mail: ikhdanilarosyida@gmail.com

M. Hasbullah

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban

E-mail: mhasbullah691@gmail.com

Copyright © 2026 by Authors, Published by Mazidah: Journal Of Educational Research.

Received : April 21, 2026

Revised : May 15, 2026

Accepted : June 8, 2026

Available online : June 18, 2026

How to Cite: Nur Aida Fitria Kusuma Putri, Ima Seftiyana Safira, Ikhda Nilla Rosyida, & M. Hasbullah. (2026). Analysis of the Utilization of Quizizz Learning Media in Improving Students' Understanding and Motivation to Learn the Qur'an and Hadith at MAN 1 Tuban. *Mazidah: Journal Of Educational Research*, 2(2), 79–89. <https://doi.org/10.63738/mazidah.v2i2.38>

Abstract

This study aims to examine the use of Quizizz as a learning medium in Qur'an Hadith instruction and to explore students' perceptions regarding its impact on learning motivation at MAN 1 Tuban. The research applied a qualitative approach with a case study design. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using data reduction, data presentation, and conclusion drawing techniques. The results reveal that the implementation of Quizizz creates a more interactive, engaging, and enjoyable learning atmosphere. Students show positive responses, as this medium is perceived to enhance learning motivation both intrinsically, through curiosity and challenge, and extrinsically, through features such as points, rankings, and immediate feedback. In addition, Quizizz encourages greater student activity, focus, and participation during

Analysis of the Utilization of Quizizz Learning Media in Improving Students' Understanding and Motivation to Learn the Qur'an and Hadith at MAN 1 Tuban

Nur Aida Fitria Kusuma Putri, Ima Seftiyana Safira, Ikhda Nilla Rosyida, M. Hasbullah

the learning process. Despite several technical limitations such as internet connectivity and device availability, Quizizz is generally effective as an innovative learning medium aligned with the demands of digital-era education.

Keywords: Quizizz, Student Perception, Learning Motivation, Qur'an Hadith Learning, Digital Learning Media.

Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman dan Motivasi Belajar Qur'an Hadits Siswa di MAN 1 Tuban

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam pembelajaran Qur'an Hadits serta menggali persepsi siswa terkait peningkatan motivasi belajar di MAN 1 Tuban. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Siswa memberikan respon positif karena media ini dinilai dapat meningkatkan motivasi belajar, baik dari aspek intrinsik seperti rasa ingin tahu dan tantangan, maupun aspek ekstrinsik melalui fitur poin, peringkat, dan umpan balik langsung. Selain itu, penggunaan Quizizz juga mendorong meningkatnya keaktifan, fokus, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis seperti keterbatasan jaringan dan perangkat, secara keseluruhan Quizizz efektif digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan perkembangan pendidikan di era digital.

Kata Kunci: Quizizz, Persepsi Siswa, Motivasi Belajar, Pembelajaran Qur'an Hadits, Media Pembelajaran Digital.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era Society 5.0 telah memberikan dampak yang besar terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di madrasah. Pemanfaatan teknologi kini tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi telah menjadi kebutuhan utama dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, interaktif, dan bermakna (Safitri et al., 2025). Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan berbagai media digital dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Hal ini juga berlaku dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, termasuk mata pelajaran Qur'an Hadits yang selama ini masih sering disampaikan dengan metode konvensional.

Pembelajaran Qur'an Hadits memiliki posisi yang sangat penting dalam membentuk pemahaman keagamaan sekaligus karakter siswa. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan hafalan. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa menjadi rendah, minat belajar menurun, serta pemahaman terhadap materi belum optimal. Akibatnya, siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mendalam (Mutia et al., 2025).

Sejalan dengan kemajuan teknologi, berbagai inovasi media pembelajaran berbasis digital mulai dikembangkan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu media yang banyak digunakan adalah Quizizz, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan

penyajian materi dalam bentuk kuis interaktif (Amelia & Nursidik, 2026). Quizizz menawarkan berbagai fitur menarik, seperti papan peringkat, skor secara langsung, serta tampilan visual yang atraktif, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif bagi siswa. Media ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Adanya interaksi langsung, umpan balik yang cepat, serta unsur kompetisi yang sehat diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa sekaligus memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam belajar. Dengan demikian, penggunaan Quizizz dapat menjadi salah satu alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Qur'an Hadits (Ilham Kamaruddin, 2023).

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada pengukuran hasil belajar secara kuantitatif, seperti nilai atau skor tes siswa (Misnawati, Junari, Dopu Teibang, Ilham, 2025). Pendekatan yang digunakan umumnya bersifat eksperimen untuk melihat hubungan sebab-akibat atau "pengaruh" penggunaan media terhadap hasil belajar. Di sisi lain, penelitian yang mengkaji pengalaman belajar siswa secara mendalam, khususnya dari perspektif persepsi mereka terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran agama, masih relatif terbatas (Adedo, 2024).

Keterbatasan tersebut menunjukkan adanya *research gap* yang perlu dikaji lebih lanjut. Penelitian mengenai pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran Qur'an Hadits masih membutuhkan pendekatan kualitatif untuk menggali secara mendalam bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan media tersebut, terutama dalam kaitannya dengan pemahaman dan motivasi belajar. Persepsi siswa menjadi aspek yang penting karena mencerminkan pengalaman nyata yang mereka rasakan selama mengikuti proses pembelajaran, yang tidak selalu dapat direpresentasikan melalui data kuantitatif.

Selain itu, madrasah sebagai lembaga pendidikan berbasis keagamaan memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan sekolah umum. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji secara khusus bagaimana implementasi media digital seperti Quizizz dalam pembelajaran Qur'an Hadits di lingkungan madrasah, serta bagaimana siswa memaknai pengalaman belajar tersebut. Dalam penelitian ini, MAN 1 Tuban dipilih sebagai lokasi studi kasus untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan kontekstual.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran Qur'an Hadits serta mengkaji persepsi siswa terhadap penggunaan media tersebut dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: (1) bagaimana pemanfaatan media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran Qur'an Hadits di MAN 1 Tuban; (2) bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman mereka; dan (3) bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar mereka. Dengan demikian, penelitian ini

diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis dalam pengembangan kajian pembelajaran berbasis teknologi pada pendidikan agama Islam, serta secara praktis dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif merupakan suatu metode yang bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan, yang kemudian dideskripsikan dalam bentuk kata-kata pada konteks yang alamiah (Safarudin et al., 2023). Sementara itu, pendekatan studi kasus digunakan untuk menelaah secara mendalam suatu peristiwa atau fenomena dalam situasi nyata, yaitu terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam pembelajaran Qur'an Hadits di MAN 1 Tuban (Nurrisa & Hermina, 2025).

Sumber data dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari informan utama, yakni guru mata pelajaran Qur'an Hadits dan siswa MAN 1 Tuban yang menggunakan media Quizizz dalam proses pembelajaran. Adapun data sekunder diperoleh dari berbagai dokumen pendukung, seperti perangkat pembelajaran (RPP atau modul ajar), hasil evaluasi pembelajaran, arsip sekolah, serta literatur yang relevan dengan topik penelitian (Haifa et al., 2025).

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung pelaksanaan pembelajaran Qur'an Hadits yang memanfaatkan media Quizizz, termasuk aktivitas guru dan siswa serta tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada guru dan siswa guna memperoleh informasi terkait pemanfaatan Quizizz serta persepsi siswa terhadap pemahaman dan motivasi belajar mereka. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai pelengkap data, seperti foto kegiatan pembelajaran, hasil kerja siswa, dan dokumen lain yang relevan (Jailani, 2023).

Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model analisis interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahap reduksi data dilakukan dengan cara menyeleksi, memfokuskan, serta menyederhanakan data yang diperoleh di lapangan. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk deskriptif naratif agar lebih mudah dipahami. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan secara bertahap berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan (Raya & Raya, 2021).

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi yang diterapkan meliputi triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai informan, seperti guru dan siswa. Sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi (Nurfajriani et al., 2024). Dengan demikian, melalui

metode penelitian ini diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai pemanfaatan media Quizizz dalam pembelajaran Qur'an Hadits, serta persepsi siswa terkait peningkatan pemahaman dan motivasi belajar mereka di MAN 1 Tuban.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Qur'an Hadits di MAN 1 Tuban

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam pembelajaran Qur'an Hadits di MAN 1 Tuban merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran digital yang selaras dengan perkembangan pendidikan di era modern. Kehadiran media digital dalam proses pembelajaran mampu membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, efektif, dan menyenangkan. Dalam konteks mata pelajaran Qur'an Hadits, penggunaan Quizizz menjadi alternatif media yang mampu menarik minat siswa sehingga mereka lebih terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Rohmah, 2024). Berdasarkan hasil observasi, guru memanfaatkan Quizizz sebagai sarana evaluasi, latihan soal, serta penguatan materi pembelajaran. Guru terlebih dahulu menyusun soal yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, kemudian membagikan kode permainan kepada siswa agar dapat diakses melalui perangkat seperti telepon genggam maupun laptop. Melalui mekanisme ini, siswa dapat mengikuti pembelajaran secara lebih fleksibel dan interaktif. Media pembelajaran sendiri merupakan segala bentuk sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga mampu merangsang pikiran, perhatian, dan minat belajar siswa.

Selain itu, Quizizz dilengkapi dengan berbagai fitur yang mendukung proses pembelajaran, seperti tampilan soal yang menarik, sistem penilaian otomatis, papan peringkat, serta umpan balik secara langsung. Fitur-fitur tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena menumbuhkan rasa tertantang untuk memperoleh hasil terbaik. Penggunaan media pembelajaran diketahui dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar serta memberikan dampak psikologis positif terhadap proses pembelajaran (Nurholifah, 2023).

Dalam praktiknya, siswa tampak lebih antusias dan aktif ketika pembelajaran menggunakan Quizizz dibandingkan dengan metode konvensional. Pemanfaatan Quizizz juga memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi Qur'an Hadits. Siswa lebih mudah memahami kandungan ayat dan hadis karena materi disajikan secara interaktif melalui berbagai bentuk soal yang variatif. Selain itu, adanya unsur permainan dalam Quizizz membuat siswa tidak mudah merasa jenuh selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan konsentrasi dan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Media pembelajaran juga berfungsi memperjelas penyampaian informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar (Ilham Kamaruddin, 2023).

Di sisi lain, penggunaan Quizizz turut membantu guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran. Guru dapat dengan cepat mengetahui hasil

belajar siswa melalui sistem penilaian otomatis yang tersedia pada aplikasi. Data hasil pengerjaan siswa dapat dimanfaatkan untuk menganalisis tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan. Dengan adanya laporan hasil belajar, guru dapat menentukan tindak lanjut pembelajaran secara lebih tepat. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan efektivitas dalam proses evaluasi pembelajaran (Walimah et al., 2023).

Meskipun demikian, penerapan Quizizz dalam pembelajaran Qur'an Hadits masih menghadapi beberapa hambatan, seperti keterbatasan akses jaringan internet, kurangnya ketersediaan perangkat digital bagi sebagian siswa, serta keterampilan guru dalam mengoperasikan teknologi pembelajaran (Rohmah, 2024). Kendala-kendala tersebut dapat mempengaruhi kelancaran penggunaan media digital dalam proses pembelajaran. Namun demikian, guru berupaya mengatasi hambatan tersebut dengan menyediakan alternatif pembelajaran serta menyesuaikan penggunaan media dengan kondisi siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memang memerlukan dukungan sarana dan prasarana serta kompetensi guru agar pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Secara umum, pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran Qur'an Hadits di MAN 1 Tuban memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar, motivasi, dan pemahaman siswa. Penggunaan media berbasis teknologi mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Qur'an Hadits di madrasah.

Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa.

Persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam meningkatkan pemahaman materi pada umumnya menunjukkan kecenderungan yang positif. Siswa menilai bahwa penggunaan Quizizz menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton dibandingkan dengan metode konvensional. Tampilan yang interaktif, adanya sistem peringkat, serta unsur permainan yang disajikan dalam Quizizz mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini turut mendorong siswa untuk lebih fokus dalam memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.

Selain menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, penggunaan Quizizz juga dianggap membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah. Hal ini disebabkan oleh adanya umpan balik langsung terhadap jawaban yang diberikan, sehingga siswa dapat segera mengetahui kesalahan mereka. Dengan demikian, siswa lebih mudah mengingat materi yang telah dipelajari sekaligus termotivasi untuk memperbaiki hasil belajarnya. Penggunaan media digital seperti Quizizz juga meningkatkan keaktifan siswa karena mereka terlibat secara langsung dalam proses menjawab pertanyaan selama pembelajaran.

berlangsung (Efendi et al., 2023).

Di samping itu, Quizizz juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Fitur seperti papan peringkat (*leaderboard*), perolehan poin, serta batasan waktu dalam pengerjaan soal mendorong siswa untuk berusaha memperoleh hasil terbaik. Tantangan tersebut menumbuhkan semangat kompetitif yang positif di antara siswa, sehingga mereka lebih giat dalam mempersiapkan diri sebelum mengikuti kuis. Penelitian yang dilakukan oleh (Efendi et al., 2023) menunjukkan bahwa siswa menganggap Quizizz mudah digunakan serta mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memiliki kontribusi yang baik terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Efendi et al., 2023).

Temuan dari penelitian lain juga mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian yang dilakukan oleh (Muhammad Murjadin, 2024) menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari 68,07 menjadi 81,07 setelah penerapan Quizizz dalam pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Quizizz tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Dengan demikian, Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan relevan di era digital saat ini (Muis, 2024).

Di sisi lain, meskipun mayoritas siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan Quizizz, terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama penggunaannya. Kendala tersebut meliputi jaringan internet yang kurang stabil, keterbatasan kuota, serta waktu pengerjaan soal yang dianggap terlalu singkat oleh sebagian siswa. Hambatan teknis tersebut terkadang mempengaruhi optimalisasi siswa dalam mengerjakan kuis dan berdampak pada hasil belajar. Meskipun demikian, secara umum siswa tetap menilai bahwa penggunaan Quizizz memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Efendi et al., 2023).

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan media Quizizz dalam meningkatkan pemahaman materi tergolong sangat baik. Quizizz mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa, dan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan Quizizz sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

a. Persepsi Positif Siswa terhadap Penggunaan Quizizz di MAN 1 Tuban

Berdasarkan temuan hasil wawancara dan observasi, siswa di MAN 1 Tuban menunjukkan tanggapan yang cenderung positif terhadap penggunaan media pembelajaran digital seperti Quizizz. Mayoritas siswa berpendapat bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Qur'an Hadits mampu menciptakan

suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, serta tidak membosankan jika dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Fitur-fitur yang tersedia, seperti tampilan visual yang menarik, sistem penilaian secara langsung, dan papan peringkat (*leaderboard*), memberikan pengalaman belajar yang lebih menantang dan menyenangkan (Rahajeng et al., 2025). Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasakan adanya perubahan dalam suasana pembelajaran. Salah satu siswa mengungkapkan bahwa *"penggunaan Quizizz membuat pembelajaran lebih menyenangkan karena bisa langsung mengetahui hasil dan bersaing dengan teman"*. Pernyataan tersebut mencerminkan bahwa siswa tidak hanya menikmati proses belajar, tetapi juga merasakan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, siswa juga mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak monoton, sehingga mereka mampu mempertahankan fokus lebih lama selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan pandangan Sardiman yang menyatakan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa. Oleh karena itu, dapat ditegaskan bahwa persepsi positif siswa terhadap penggunaan Quizizz di MAN 1 Tuban menjadi faktor penting dalam meningkatkan minat dan keterlibatan belajar siswa.

b. Persepsi Siswa terhadap Peningkatan Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik

Berdasarkan persepsi siswa di MAN 1 Tuban, penggunaan Quizizz memberikan kontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, baik yang berasal dari dalam diri (intrinsik) maupun dari luar diri siswa (ekstrinsik). Dari sisi intrinsik, siswa merasakan adanya dorongan untuk lebih aktif belajar karena muncul rasa ingin tahu serta keinginan untuk memperoleh jawaban yang benar. Kegiatan kuis yang bersifat interaktif memberikan tantangan tersendiri sehingga siswa terdorong untuk lebih fokus dan berusaha memahami materi sebelum menjawab pertanyaan (Husain et al., 2025). Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan salah satu siswa yang menyebutkan bahwa *"sebelum kuis biasanya belajar dulu supaya hasilnya bagus"*. Pernyataan ini menunjukkan adanya dorongan internal yang muncul akibat penggunaan media pembelajaran yang menarik. Siswa tidak hanya belajar karena tuntutan, tetapi juga karena adanya keinginan untuk mencapai hasil yang optimal.

Sementara itu, motivasi ekstrinsik muncul melalui fitur-fitur yang tersedia dalam Quizizz, seperti perolehan poin, sistem peringkat, dan umpan balik langsung. Siswa merasa tertantang untuk bersaing secara sehat dengan teman-temannya dalam memperoleh hasil terbaik. Kondisi ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh (Husain et al., 2025) yang menjelaskan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yang saling melengkapi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz di MAN 1 Tuban mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara menyeluruh, baik dari aspek internal maupun eksternal.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Siswa terhadap Quizizz di MAN 1 Tuban

Persepsi siswa terhadap penggunaan Quizizz di MAN 1 Tuban dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Salah satu faktor yang dominan adalah

kemudahan dalam penggunaan aplikasi. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa Quizizz mudah dioperasikan dan tidak membingungkan, sehingga mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan lancar tanpa mengalami kesulitan teknis (Aprilia, 2025). Namun demikian, terdapat beberapa kendala yang diungkapkan oleh siswa, terutama yang berkaitan dengan aspek teknis, seperti kualitas jaringan internet yang tidak stabil. Salah satu siswa menyatakan bahwa “*terkadang jaringan kurang mendukung sehingga menghambat pengerjaan kuis*”. Hal ini menunjukkan bahwa faktor teknis masih menjadi tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis digital.

Selain itu, peran guru juga memiliki pengaruh yang besar dalam membentuk persepsi siswa. Siswa menilai bahwa guru yang mampu merancang soal secara menarik dan sesuai dengan materi akan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Efektivitas penggunaan media pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap Quizizz tidak hanya dipengaruhi oleh media itu sendiri, tetapi juga oleh faktor pendukung seperti fasilitas, kondisi teknis, dan kompetensi guru.

d. Implikasi Persepsi Siswa terhadap Motivasi Belajar di MAN 1 Tuban

Persepsi positif siswa terhadap penggunaan Quizizz di MAN 1 Tuban memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar mereka. Siswa yang merasa tertarik dan nyaman dengan penggunaan media ini cenderung menunjukkan semangat belajar yang lebih tinggi. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya keaktifan siswa dalam menjawab soal, perhatian yang lebih fokus, serta partisipasi yang lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Rohmah, 2024). Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias ketika pembelajaran menggunakan Quizizz dibandingkan dengan metode konvensional. Mereka lebih responsif terhadap pertanyaan, lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan, serta menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajari. Kondisi ini mengindikasikan bahwa persepsi positif siswa berkontribusi langsung terhadap peningkatan motivasi belajar.

Selain itu, penggunaan Quizizz juga menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap sehat. Siswa merasa tertantang untuk meningkatkan kemampuan mereka tanpa merasa tertekan. Hal ini mendukung penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), di mana siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan Quizizz memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MAN 1 Tuban. Oleh karena itu, pemanfaatan media ini perlu terus dikembangkan sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam pembelajaran Qur'an Hadits di MAN 1 Tuban terbukti mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan, sekaligus mendorong peningkatan keaktifan serta keterlibatan siswa. Ditinjau dari

persepsi siswa, media ini memperoleh respons yang positif karena dianggap mampu meningkatkan motivasi belajar, baik dari dalam diri siswa melalui rasa ingin tahu dan tantangan, maupun dari luar melalui fitur seperti poin, peringkat, dan umpan balik langsung. Hal tersebut berdampak pada meningkatnya antusiasme, fokus, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun masih terdapat beberapa hambatan seperti keterbatasan jaringan internet dan perangkat, secara umum Quizizz tetap efektif digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan tuntutan pendidikan di era digital. Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak MAN 1 Tuban, khususnya guru dan siswa, serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- ADEDO, E. (2024). *Perkembangan Media Digital Dan Pemanfaatannya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*.
- Amelia, S., & Nursidik. (2026). Praktik Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Membangun Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(1), 1-12.
- Aprilia, P. D. (2025). *Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Xidisman 6 Rejang Lebong*.
- Efendi, D., Sesmiarni, Z., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., & Indonesia, S. B. (2023). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Quizizz dalam Pembelajaran di MAN 5 Agam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3.
- Haifa, N. M., Nabilla, I., Rahmatika, V., & Hidayatullah, R. (2025). *Identifikasi Variabel Penelitian, Jenis Sumber Data dalam Penelitian Pendidikan Pendidikan Bahasa Arab / Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang berubah tergantung situasi tertentu*. (Arib, M. F., dkk, 2024).
- Husain, M. T., Maulana, I., & Hanif, M. (2025). Peran Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1-5.
- Ilham Kamaruddin, M. P. (2023). *Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Sebagai Media Alternatif Evaluasi Pembelajaran Al-Qur'an Dan Hadis Di Madrasah Tsanawiyah*. 5(3).
- Jailani, M. S. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. 1, 1-9.
- Misnawati, Junari, Dopu Teibang, Ilham, L. (2025). Evaluasi Hasil Asesmen Melalui Pemberian Umpan Balik dalam Tes Formatif sebagai Tolak Ukur Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8, 2236-2242.
- Muhammad Murjadin. (2024). *Media Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Puasa di Madrasah Ibtidaiyah*. 10(2).
- Mutia, N., Najmilah, T., Sismia, Z., Ramadhani, K. R., & Suryapuspita, A. (2025). *Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Ceramah dan Digital*. 04(02).
- Nurfajriani, W. V., Wahyu, M., Arivan, I., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2024).

Analysis of the Utilization of Quizizz Learning Media in Improving Students' Understanding and Motivation to Learn the Qur'an and Hadith at MAN 1 Tuban

Nur Aida Fitria Kusuma Putri, Ima Seftiyana Safira, Ikhda Nilla Rosyida, M. Hasbullah

- Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif*. 10(September), 826–833.
- Nurholifah, L. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Implementasi Quizizz dalam Konteks Pendidikan Digital. *Jurnal Ilmiah Dan Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 1(2), 51–61.
- Nurrisa, F., & Hermina, D. (2025). Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian : Strategi , Tahapan , dan Analisis Data *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*. 02(03), 793–800.
- Rahajeng, G., Winata, P., & Dwitaningtyas, A. (2025). Sistematis Literature Review: Efektivitas Quizizz Sebagai Asesmen Pembelajaran Bahasa Di Sekolah Dasar Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 120–133.
- Raya, I. P., & Raya, I. P. (2021). Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif. 1, 173–186.
- Rohmah, N. (2024). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui implementasi media quizizz. 9(1), 53–68.
- Safarudin, R., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). *Penelitian Kualitatif*. 3, 9680–9694.
- Safitri, A., Tinggi, S., & Tarbiyah, I. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Manajemen Pembelajaran Pendidikan Islam di Era Society 5 . 0. 02(01), 42–49.
- Walimah, S. A., Kurniawan, A., Ulum, M. S., & Nurjamilah, L. (2023). Penggunaan game edukasi Quizizz sebagai media pembelajaran Al- qur ' an Hadis Implementation of educational game Quizizz as education medium of Al-Quran and Hadith study. *Pendidikan Islam*.