

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Antusiasme Peserta Didik

Mildza Chrisvia¹⁾, Fidaiyatul Millah²⁾, Ericka Febrianti³⁾, Nur Havidah⁴⁾

^{1, 2, 3, 4} Institut Al Azhar Gresik Jawa Timur, Indonesia,

Email: ppsabilurrosyad7@gmail.com¹, fidaiyatulmillah10@gmail.com², febrantiericka84@gmail.com³,
ukhtihavidah23@gmail.com⁴

Article History : Received: 06-01-2025 Accepted: 21-05-2025 Publication: 30-05-2025

Abstract: *This research aims to determine the increase in students' enthusiasm in using the Quizizz application in learning Islamic Cultural History (SKI). The research was carried out on students at Raden Fatah High School in the odd semester of the 2024-2025 academic year. The research method used was descriptive research using a quantitative approach, sampling was carried out using saturated sampling. The results of the analysis show that students' understanding in using the Quizizz application is 76%, and from the results of this analysis it can be concluded that learning using the Quizizz application can influence students' enthusiasm for learning in the Islamic Cultural History (SKI) subject.*

Abstrak : *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan antusiasme peserta didik dalam menggunakan aplikasi Quizizz pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penelitian dilaksanakan di SMA Raden Fatah pada semester ganjil tahun akademik 2024-2025. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian Deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan sampling jenuh. Hasil analisis dapat diketahui bahwa pemahaman peserta didik dalam pemanfaatan aplikasi Quizizz sebesar 76%, dan dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dapat mempengaruhi antusias belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam..*

Keywords : *Quizizz, Enthusiasm, Students, SKI*

PENDAHULUAN

Pembelajaran berbasis digital merupakan sebuah tantangan dalam dunia pendidikan yang mengalami transformasi sebagai akibat dari kemajuan teknologi dan informasi (Ngongo et al., 2019). Teknologi informasi adalah hasil karya manusia yang bertujuan supaya dapat menyampaikan informasi, ide ataupun gagasan dari satu pihak ke pihak lainnya menjadi lebih cepat dan luas jangkauannya (Sari & Murod, 2024). Hadirnya kemajuan yang pesat pada teknologi akan menciptakan sebuah pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. Hal ini tentunya akan membutuhkan media berbasis digital dalam kegiatan pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Citra & Rosy, 2020). Pada masa sekarang ini, kehadiran media digital memiliki eksistensi yang sangat penting dalam melaksanakan proses pembelajaran, kurangnya pembiasaan dalam menggunakan media, akan membuat peserta didik sulit untuk menerima materi yang disampaikan ketika mengikuti pembelajaran. Oleh

Cite this article as :

Chrisvia, M. ., Millah, F. ., Febrianti, E. ., & Havidah, N. . Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Antusiasme Peserta Didik . *Journal of Islamic Education*, 3(1), 13–23. <https://doi.org/10.61231/jie.v3i1.342>

[Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0](#)

karena itu, pendidik seharusnya mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter peserta didik (Fadilah et al., 2023).

Media pembelajaran yang bisa dipakai oleh pendidik sangatlah beragam. Namun, kini yang menjadi daya tarik di kalangan peserta didik adalah media pembelajaran berupa *game* (Mahfud, 2019). Menurut Nugroho dalam Hafiyya dan Hadi memaparkan bahwa pada masa ini hadirnya game yang semakin marak akan menjadi ketercanduan bagi kalangan peserta didik. Dari permasalahan tersebut muncullah sebuah pemikiran pada ruang lingkup pendidikan yakni dengan memanfaatkan game sebagai media dalam proses pembelajaran (Hafiyya & Hadi, 2023). Media pembelajaran berbasis game yang sering digunakan, di antaranya yaitu aplikasi game Quizizz. Aplikasi ini bisa diakses secara gratis oleh pendidik untuk membuat kreasi dalam menyajikan pembelajarannya dan pastinya mereka tidak akan kehabisan ide (Rohimah et al., 2024). Quizizz bisa diakses kapanpun dan dimanapun. Dalam aplikasi ini memiliki pengaturan waktu, jadi pendidik dapat mengatur kapan kuis akan dimulai dan diakhiri (Sitorus & Santoso, 2022).

Quizizz dapat dijadikan sebagai stimulus bagi peserta didik dengan cara yang menyenangkan tetapi tetap berada pada jalur pembelajaran. Dengan menggunakan Quizizz maka akan dapat menarik, memberikan kesan baik, dan membuat ingatan peserta didik menjadi segar kembali (Noor, 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Arizci dan Erdogan dalam Fauziah dan Hadi, tentang Quizizz dalam pendidikan, disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz meningkatkan keterlibatan peserta didik secara signifikan. Interaksi dengan materi melalui aplikasi ini dapat mengurangi kebosanan peserta didik dan motivasi belajar mereka menjadi meningkat (Fauziah* & Hadi, 2023). Kelebihan dari aplikasi Quizizz jika dibandingkan dengan aplikasi lain, yaitu bahwa aplikasi ini memiliki papan peringkat sehingga peserta didik yang menggunakan Quizizz dapat mengetahui nilai dan peringkatnya dan dapat dibandingkan dengan peserta didik yang lainnya (Amri & Shobri, 2020).

Salah satu mata pelajaran yang sebagian besarnya masih berada pada batas KKM adalah Sejarah Kebudayaan Islam (Hasmar, 2020). Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki beberapa problematika dalam pembelajarannya, seperti: adanya pemikiran bahwa Sejarah Kebudayaan Islam kurang diminati oleh peserta didik dikarenakan berisikan materi cerita yang terjadi pada masa lalu (Rasyid, 2018). Problematika lain dari pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu karena kurang bangganya peserta didik mengenai sejarah tokoh-tokoh Islam yang seharusnya umat islam dianjurkan untuk mempelajarinya (Azizah, 2022). Dari problematika tersebut, menjadi kemungkinan besar semakin menurunnya ketertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sehingga berakibat pada semakin turunnya antusiasme peserta didik pada mata pelajaran tersebut. Sebagai usaha untuk meningkatkan antusiasme peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, maka dibutuhkan media yang pas, salah satunya adalah dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz.

Cite this article as :

Chrisvia, M. ., Millah, F. ., Febrianti, E. ., & Havidah, N. . Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Antusiasme Peserta Didik . *Journal of Islamic Education*, 3(1), 13–23. <https://doi.org/10.61231/jie.v3i1.342>

[Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0](#)

Terdapat berbagai penelitian yang bervariasi tentang penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran. Penelitian ini sudah membuktikan bahwa terdapat beberapa keuntungan dari penggunaan aplikasi Quizizz, contohnya pada mata pelajaran MIPA, Bahasa, dan Sosial. Penggunaan Quizizz pada pelajaran Matematika dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi pecahan (Tiana et al., 2021). Dalam mata pelajaran IPA, penggunaan aplikasi Quizizz memberikan dampak positif pada ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Yolanda & Meilana, 2021). Selain itu, penggunaan aplikasi Quizizz juga dilakukan untuk mata pelajaran bahasa. Pengaplikasian Quizizz pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, melalui fitur game yang tersedia pada aplikasi tersebut sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi (Muliya, 2022). Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran bahasa Inggris memiliki dampak positif pada motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan rincian 7,931 untuk minat belajar dan 2,706 untuk hasil belajar peserta didik (Andriani et al., 2023). Sedangkan, penggunaan Quizizz dalam bahasa Jawa juga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi cerita wayang (Ramatika et al., 2023). Adapun dalam pembelajaran IPS, penggunaan aplikasi Quizizz dapat secara bertahap meningkatkan hasil belajar peserta didik di setiap siklusnya (Efrina, 2023).

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran, hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa aplikasi Quizizz tentunya mampu meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Namun, meskipun aplikasi ini memiliki beberapa fitur yang interaktif dan menarik, tidak selalu menjamin peningkatan antusiasme peserta didik secara signifikan (Atiqah, 2023). Dengan demikian, meskipun Quizizz menjadi alat bantu yang efektif dalam pembelajaran, keberhasilannya sangat bergantung pada konteks dan cara pemanfaatannya dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Telah banyak ditemukan penelitian terdahulu yang membahas mengenai pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran, akan tetapi masih jarang yang membahas tentang antusiasme peserta didik dalam menggunakan aplikasi Quizizz pada kegiatan pembelajaran (Rudianto & Mahfud, 2023). Sehingga hal tersebut mendorong peneliti dalam melakukan penelitian mengenai antusiasme peserta didik dalam pemanfaatan aplikasi Quizizz pada kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan suatu hal secara nyata dan menarik kesimpulan dari sebuah kejadian atau permasalahan yang diteliti dengan

Cite this article as :

Chrisvia, M. ., Millah, F. ., Febrianti, E. ., & Havidah, N. . Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Antusiasme Peserta Didik . *Journal of Islamic Education*, 3(1), 13–23. <https://doi.org/10.61231/jie.v3i1.342>

[Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0](#)

menggunakan statistika angka.(Wulandari et al., 2023) Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan melakukan pre-test untuk mengukur antusiasme peserta didik sebelum menggunakan aplikasi Quizizz dan melakukan post-test setelah menggunakan aplikasi Quizizz untuk mengukur adakah peningkatan antusiasme peserta didik setelah menggunakan aplikasi Quizizz.

Penelitian ini mengambil data lapangan di SMA Raden Fatah Driyorejo dengan menggunakan sistem sampling jenuh yaitu dimana penelitian ini fokus pada pengambilan sampel di kelas eksperimen sebanyak 14 siswa. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa soal pilihan ganda, essay dan teka-teki yang berjumlah 10 soal yang di aplikasikan dalam aplikasi Quizizz dan juga instrumen observasi yang dilakukan untuk mengamati antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menggunakan Teknik analisis deskriptif dimana data dari kuesioner akan dianalisis menggunakan statistic deskriptif untuk mengetahui adakah perbedaan yang signifikan pada antusiasme peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan Quizizz.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada peserta didik yang berisi 10 item pertanyaan mengenai materi dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Kuesioner diberikan kepada 14 peserta didik setelah mengikuti materi pembelajaran Strategi Dakwah di Indonesia. Total skor dari jawaban peserta didik yang terdapat dalam game Quizizz, dianalisis dan dikelompokkan menjadi antusiasme dengan kategori sangat tinggi, tinggi, rendah, dan sangat rendah.

Antusiasme peserta didik dalam pemanfaatan aplikasi Quizizz dilihat dengan membuat instrumen observasi lapangan yang diisi oleh peneliti, dan data yang diperoleh pada saat kegiatan pembelajaran dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Dalam menghitung presentasi yang digunakan pada kegiatan analisis dapat menggunakan rumus prosentase. Adapun dalam menentukan kriteria dalam penilaian tingkatan antusiasme belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz dapat dianalisis dengan tabel 1 berikut:

Tabel 1. Analisis Antusiasme Belajar Peserta Didik

No	Kriteria	Interval
1	Sangat Tinggi	85% - 100%
2	Tinggi	69% - 84%
3	Rendah	53% - 68%
4	Sangat Rendah	36% - 52%

Cite this article as :

Chrisvia, M. ., Millah, F. ., Febrianti, E. ., & Havidah, N. . Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Antusiasme Peserta Didik . *Journal of Islamic Education*, 3(1), 13–23. <https://doi.org/10.61231/jie.v3i1.342>

[Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0](#)

Hasil penelitian yang dilaksanakan oleh 14 peserta didik kelas XII dapat diketahui bahwa secara keseluruhan menunjukkan pada antusiasme peserta didik sebesar 76%. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap pemanfaatan aplikasi Quizizz berada pada kategori tinggi. Adapun presentase nilai peserta didik yakni pada gambar berikut:



Gambar 1. Tingkat Akurasi Jawaban Peserta Didik

Sumber: Platform Quizizz

Gambar 1 merupakan bentuk persentase dari nilai Peserta Didik dengan akurasi sebesar 76% .diperoleh dari 10 pertanyaan yang diberikan kepada 14 peserta didik kelas XII SMA Raden Fatah Driyorejo. Dari hasil analisis tersebut, peserta didik yang menempati posisi teratas yaitu Divia Kharisma dengan total skor 10.030.

Berdasarkan analisis data yang didapatkan dari analisis instrument observasi ketika pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Indikator Antusiasme Peserta Didik

No	Indikator
1	Rajin menyelesaikan tugas
2	Keberanian menghadapi tantangan
3	Menunjukkan kemauan
4	Mandiri
5	Tidak mudah bosan pada tugas
6	Tertarik dalam memecahkan persoalan

Sumber Tabel: Angket Instrumen Observasi

Cite this article as :

Chrisvia, M. ., Millah, F. ., Febrianti, E. ., & Havidah, N. . Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Antusiasme Peserta Didik . *Journal of Islamic Education*, 3(1), 13–23. <https://doi.org/10.61231/jie.v3i1.342>

Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

Pada Tabel 2. Diketahui bahwa dalam menganalisis tingkat antusiasme peserta didik dibutuhkan indikator-indikator. Dalam penelitian ini, tingkat antusiasme akan dianalisis dengan menggunakan enam indikator yang telah tercantum dalam tabel, dan indikator tersebut akan digunakan sebagai alat dalam melakukan observasi secara langsung ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung.

Tabel 3. Analisis Antusiasme Belajar Peserta Didik

No	Nama	Indikator Antusiasme						Σ	Average	Kategori
		1	2	3	4	5	6			
1.	Divia	5	5	5	5	5	5	30	100%	Sangat Tinggi
2.	Monica	5	4	5	4	4	4	26	86%	Sangat Tinggi
3.	Selfa	4	4	5	5	4	5	27	90%	Sangat Tinggi
4.	Yuni	5	5	5	4	4	5	28	93%	Sangat Tinggi
5.	Danu	4	4	4	5	4	4	25	83%	Tinggi
6.	Ni'am	5	4	5	5	5	5	29	96%	Sangat Tinggi
7.	Alfin	4	3	4	5	4	4	24	80%	Tinggi
8.	Aldo	4	4	4	4	5	4	25	83%	Tinggi
9.	Aldi	5	5	4	4	5	4	27	90%	Sangat Tinggi
10.	Evan	4	3	3	4	4	3	21	70%	Tinggi
11.	Siti	5	5	5	4	5	4	28	93%	Sangat Tinggi
12.	Linda	4	4	3	3	3	3	20	66%	Rendah
13.	Cla	5	4	5	4	4	5	27	90%	Sangat Tinggi
14.	Dwi	4	4	5	5	4	4	26	86%	Sangat Tinggi

Sumber Tabel: Hasil Analisis Data

Tabel 4. Presentase Antusiame Belajar Peserta Didik

No	Indikator	Rata-rata (%)	Kriteria
1	Rajin menyelesaikan tugas	90%	Sangat Tinggi
2	Keberanian menghadapi tantangan	82%	Tinggi
3	Menunjukkan kemauan	88%	Sangat Tinggi
4	Mandiri	87%	Sangat Tinggi
5	Tidak mudah bosan pada tugas	85%	Sangat Tinggi
6	Tertarik dalam memecahkan persoalan	84%	Tinggi
Rata-rata		86%	Sangat Tinggi

Sumber Tabel: Hasil Analisis Data

Cite this article as :

Chrisvia, M. ., Millah, F. ., Febrianti, E. ., & Havidah, N. . Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Antusiasme Peserta Didik . *Journal of Islamic Education*, 3(1), 13–23. <https://doi.org/10.61231/jie.v3i1.342>

Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

Pada Tabel 4. dapat diketahui bahwa indikator tingkat antusiasme peserta didik dapat dilihat dari minat peserta didik yang mendapatkan hasil sebesar 88% dengan kategori sangat tinggi. Hasil total pada tabel tersebut diperoleh rata-rata sebesar 86%, dari hasil analisis tersebut maka dapat diketahui bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran sangat mempengaruhi antusiasme peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Menurut Samuel dalam Asria, menyatakan bahwa antusiasme merupakan sebuah pilihan oleh perasaan yang timbul, antusiasme dapat dihasilkan dari dalam diri maupun dari luar diri, adapun yang paling tekuat adalah antusiasme yang berasal dari dalam diri sendiri, hal tersebut dikarenakan ketika seseorang memilih untuk antusias maka akan terjalankan semua hal yang terdapat didalam pikirannya.(Asria et al., 2021). Berdasarkan hasil analisis pada kuesioner yang diberikan kepada peserta didik melalui aplikasi Quizizz bahwa peserta didik memiliki antusias yang sangat tinggi dalam mengikuti pembelajaran melalui aplikasi tersebut.

Dalam mengukur tingkat antusiasme peserta didik, digunakan beberapa indikator yang terdiri dari rajin menyelesaikan tugas, keberanian menghadapi tantangan, menunjukkan kemauan, mandiri, tidak mudah bosan pada tugas, tertarik dalam memecahkan persoalan. Indikator antusiasme pertama adalah tekun dalam menghadapi tugas. Dari hasil analisis diperoleh bahwa peserta didik memiliki aspek tekun dalam menghadapi tugas sebesar 90% yang berada pada kategori antusiasme yang sangat tinggi. Hasil tersebut sejalan dengan pernyataan oleh Nurhayati dalam Selvia, bahwa peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran, yaitu dengan perilaku yang tekun dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar seperti peserta didik selalu berusaha mencari sumber belajar dan selalu berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan (Selvia, 2021).

Indikator kedua adalah ulet dalam menghadapi kesulitan. Ulet merupakan sikap yang tidak mudah putus asa, dia akan berusaha dengan keras untuk mencapai tujuannya. Ulet dalam menghadapi kesulitan didukung dengan motivasi belajar yang tinggi pada peserta didik, hal ini dapat dilihat dari usaha peserta didik dalam menghadapi dan mengatasi kesulitan serta tidak mudah berputus asa (Solina et al., 2013). Menurut pernyataan tersebut, dalam penelitian ini diketahui bahwa indikator ulet dalam menghadapi kesulitan diperoleh rata-rata sebesar 82%, hal ini dapat dikatakan bahwa tingkat keuletan peserta didik dalam menghadapi kesulitan berada dalam kategori antusiasme yang tinggi, jadi peserta didik tidak mudah putus asa dan selalu berantusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz.

Indikator ketiga adalah menunjukkan minat, kemampuan peserta didik dipengaruhi oleh minat, dengan adanya minat maka peserta didik dapat mengembangkan potensinya didalam kelas sehingga mempengaruhi hasil belajarnya (Besare, 2020). Dalam penelitian ini didapatkan hasil rata-rata minat peserta didik sebesar 88%, dan itu termasuk dalam kategori antusiasme yang sangat tinggi. Dari

Cite this article as :

Chrisvia, M. ., Millah, F. ., Febrianti, E. ., & Havidah, N. . Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Antusiasme Peserta Didik . *Journal of Islamic Education*, 3(1), 13–23. <https://doi.org/10.61231/jie.v3i1.342>

[Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0](#)

penelitian tersebut maka peserta didik sangat berminat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan game pada aplikasi Quizizz. Aplikasi Quizizz dapat mengembangkan potensi peserta didik dari minat yang muncul dari dalam dirinya dan hal tersebutlah yang akan mempengaruhi hasil belajar dari peserta didik.

Indikator keempat adalah senang bekerja mandiri. Perasaan senang pada peserta didik ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar dapat ditandai dengan peserta didik tersebut akan terus menerus mempelajari suatu materi yang ia senangi (Septiani et al., 2020). Dalam penelitian ini, peserta didik menunjukkan minatnya dalam menggunakan game pada aplikasi Quizizz selama mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dapat dibuktikan bahwa indikator senang bekerja mandiri mendapatkan rata-rata dari hasil analisis sebesar 87%, angka tersebut berada dalam tingkat antusiasme yang sangat tinggi. Indikator ini sejalan dengan pernyataan oleh Rahmawati yang mengatakan bahwa aplikasi Quizizz merupakan permainan yang bersifat naratif dan fleksibel, aplikasi ini tidak hanya digunakan untuk menyampaikan materi, tetapi juga dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Rahmawati et al., 2022).

Indikator kelima adalah tidak cepat bosan pada tugas-tugas rutin. Pada indikator ini didapatkan rata-rata sebesar 85% dan berada pada tingkat antusiasme yang sangat tinggi. Artinya dengan menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran dapat membuat peserta didik tidak cepat bosan dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Melisari dalam Susana. Bahwa penggunaan aplikasi belajar pada peserta didik membuat mereka menjadi termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Menggunakan sebuah metode yang menarik dan variatif akan membuat peserta didik tidak merasa bosan, sebaliknya mereka akan lebih tertarik untuk belajar (Susana et al., 2021).

Indikator terakhir dari antusiasme peserta didik adalah Senang mencari dan memecahkan jawaban soal-soal. Menurut Mangulu dalam kurniawan. Mengatakan bahwa kemampuan peserta didik dalam mengerjakan berbagai soal menunjukkan bahwa dia siap dalam menerima tantangan – tantangan yang akan diberikan. Kesukaan peserta didik dalam memecahkan soal akan membuat peserta didik mampu bernalar, berargumentasi, dan kreatif dalam menyelesaikan soal-soal tersebut (Kurniawan et al., 2017). Pada penelitian ini, indikator senang mencari dan memecahkan jawaban soal-soal mendapatkan rata-rata sebesar 84% yang berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik berantusias dalam mencari dan memecahkan jawaban soal-soal ketika menggunakan game pada aplikasi Quizizz dalam kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dari hasil rekapitulasi analisis 6 indikator antusiasme yang diperoleh rata-rata sebesar 86% dengan berada pada kategori antusiasme sangat tinggi, maka berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa peserta didik SMA Raden Fatah sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan

Cite this article as :

Chrisvia, M. ., Millah, F. ., Febrianti, E. ., & Havidah, N. . Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Antusiasme Peserta Didik . *Journal of Islamic Education*, 3(1), 13–23. <https://doi.org/10.61231/jie.v3i1.342>

Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

menggunakan aplikasi Quizizz. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa kemajuan dalam bidang teknologi memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran, sehingga dengan menggunakan teknologi, maka peserta didik akan semakin antusias mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah.

KESIMPULAN

Pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam di SMA Raden Fatah dengan memanfaatkan media aplikasi Quizizz sangat menggugah antusiasme kepada peserta didik. Fasilitas sekolah yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz menggunakan sarana dan prasarana berupa laptop, LCD proyektor, serta untuk peserta didik menggunakan *smartphone* dengan jaringan internet dalam mengakses link soal Quizizz. Kendala yang dihadapi oleh peserta didik yaitu jaringan internet yang tidak terjangkau sehingga hal ini menyebabkan peserta didik tidak dapat mengakses link soal di laman Quizizz. Hasil rata-rata indikator antusiasme sebesar 86% dengan kategori sangat tinggi yang menunjukkan bahwa peserta didik sangat berantusias menggunakan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, M., & Shobri, Y. A. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah DI IAIN Ponorogo. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 13(1), 128–136. <https://doi.org/10.24036/tip.v13i1.301>
- Andriani, D., Irawan, I., Effendi, E., & Sholikhah, A. U. (2023). Keefektifan Quizizz Sebagai Media Interaktif Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Bahasa Inggris dan IPA Pada Siswa VIII MTs Nurul Huda. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 15(2), 103–112. <https://doi.org/10.30599/jti.v15i2.2221>
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–17.
- Atiqah, F. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Quiziz sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran PAI Kelas X ICT Sma UII Yogyakarta* [Thesis, Universitas Islam Indonesia]. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/46340>
- Azizah, S. N. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Media Mind Mapping Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Ma an Nur. *Universitas Islam Sultan Agung*. https://repository.unissula.ac.id/27274/2/31501800005_fullpdf.pdf
- Besare, S. (2020). Hubungan Minat dengan Aktivitas Belajar Siswa. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 18–25. <https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p018>

Cite this article as :

Chrisvia, M. ., Millah, F. ., Febrianti, E. ., & Havidah, N. . Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Antusiasme Peserta Didik . *Journal of Islamic Education*, 3(1), 13–23. <https://doi.org/10.61231/jie.v3i1.342>

Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272.
- Efrina, G. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Aplikasi Quizizz. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8, 5404–5413. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8610>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fauziah*, R., & Hadi, M. S. (2023). Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabreja 02. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), Article 3. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i3.26049>
- Hafiyya, N., & Hadi, M. S. (2023). Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1646–1652. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.13141>
- Hasmar, A. H. (2020). Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 15–33.
- Kurniawan, A. S., Prastowo, P., & Darussalim & Harahap, L. P. (2017). Antusiasme belajar siswa kelas X ilmu pengetahuan bahasa pada lintas minat biologi di MAN 2 Model Medan. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 5(1), 108–117.
- Mahfud, M. (2019). Upaya meningkatkan minat dan hasil belajar siswa menggunakan model kooperatif tipe make a match pada mata pelajaran Quran Hadist Kelas IV di MI Darul Ulum Lemah Putih Wringinanom Gresik. *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 12(2), 130–148.
- Muliya, M. (2022). Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.37304/enggang.v3i1.7404>
- Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wiyanto, W. (2019). Pendidikan Di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3093>
- Noor, S. (2020). Penggunaan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Ramatika, Z. W. P., Rulviana, V., & Sumarni. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Jawa Materi Cerita Wayang Melalui Penggunaan Media Quizizz Paper Mode Di Kelas V Sdn Kartoharjo 02. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8398>

Cite this article as :

Chrisvia, M. ., Millah, F. ., Febrianti, E. ., & Havidah, N. . Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Antusiasme Peserta Didik . *Journal of Islamic Education*, 3(1), 13–23. <https://doi.org/10.61231/jie.v3i1.342>

Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

- Rasyid, A. (2018). Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.56488/scolae.v1i1.8>
- Rohimah, R. B., Mahfud, M., Arifudin, O., & Sarkawi, S. (2024). Madrasah's Contribution To The Empowerment Of The Village Community In Indonesia. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(4), 1088–1101.
- Rudianto, R., & Mahfud, M. (2023). Konsep Integrasi Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal of Islamic Education*, 1(1), 13–22.
- Sari, P., & Murod, A. (2024). Implementasi Blended Learning di Madrasah Aliyah Berbasis Pesantren. *Journal of Islamic Education*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.61231/jie.v2i1.187>
- Selvia, D. (2021). Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 4(2), 47–55. <https://doi.org/10.31539/spej.v4i2.1899>
- Septiani, I., Lesmono, A. D., & Harimukti, A. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Materi Vektor Di Kelas X Mipa 3 Sman 2 Jember. *JURNAL PEMBELAJARAN FISIKA*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17969>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), Article 2. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Solina, W., Erlamsyah, E., & Syahnar, S. (2013). Hubungan Antara Perlakuan Orangtua Dengan Motivasi Belajar Siswa Disekolah. *Konselor*, 2(1), Article 1. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/konselor/article/view/1247>
- Susana, H., Afidah, M., Wahyuni, S., & Sembiring, A. K. (2021). Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Menggunakan Media Google Classroom. *Bio-Lectura : Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(1), 71–78. <https://doi.org/10.31849/bl.v8i1.6583>
- Tiana, A., Krissandi, A. D. S., & Sarwi, M. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(06), 943–952. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i06.189>
- Wulandari, E., Faturrohman, H., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Ningsih, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Ii Sdit Insan Mulia Semarang: *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), Article 5. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2086>
- Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), Article 3. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>