

Pemanfaatan Gamifikasi Quizizz dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah Mlangi

Desy Mulyana¹, Lovandri Dwanda Putra², Annisa³, Nurul Humairah AR. Saman⁴, Indah Chandra Dewi⁵

^{1,2}Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, Indonesia

E-mail: 2300031031@webmail.uad.ac.id¹, lovandri.putra@pgsd.uad.ac.id²

2300031041@webmail.uad.ac.id³, 2300031102@webmail.uad.ac.id⁴, 2300031107@webmail.uad.ac.id⁵

Article History:

Received: 28 Februari 2026

Revised: 22 Maret 2026

Accepted: 31 Maret 2026

Keywords: Gamifikasi, Quizizz, Pembelajaran PAI, Sekolah Dasar

Abstract: Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kerap dipersepsikan menjenuhkan akibat penyampaian materi yang abstrak dan monoton. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan gamifikasi sebagai strategi pembelajaran PAI di SD Muhammadiyah Mlangi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk mengkaji secara mendalam proses implementasi gamifikasi dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan guru PAI, observasi proses pembelajaran, serta dokumentasi pendukung, dan dianalisis secara deskriptif dengan teknik purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz yang mengintegrasikan elemen permainan seperti papan peringkat, musik, dan umpan balik instan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif. Siswa mengalami peningkatan antusiasme, keberanian bertanya, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Namun, implementasi strategi ini masih menghadapi kendala berupa keterbatasan infrastruktur digital, akses internet yang belum merata, serta kebutuhan pengawasan untuk mencegah penyalahgunaan gawai. Penelitian ini menyimpulkan bahwa gamifikasi merupakan strategi efektif dalam mendukung internalisasi nilai-nilai Islami dan penguatan karakter pada peserta didik, dengan keberhasilan yang sangat ditentukan oleh kolaborasi antara guru, sekolah, dan orang tua dalam membangun ekosistem pembelajaran digital yang bertanggung jawab.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam strategi pembelajaran di sekolah dasar. Peserta didik abad ke-21

tumbuh sebagai generasi yang akrab dengan teknologi, visual interaktif, serta budaya digital yang dinamis. Kondisi ini menuntut guru untuk mengadaptasi pendekatan pembelajaran agar lebih inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Transformasi pembelajaran berbasis teknologi menjadi kebutuhan mendesak agar proses belajar tidak tertinggal dari perkembangan zaman. Guru dituntut tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran yang bermakna. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), tantangan tersebut semakin kompleks karena materi PAI sering kali bersifat abstrak, normatif, dan masih disampaikan melalui metode konvensional yang berpusat pada guru. Akibatnya, proses pembelajaran PAI kerap berlangsung pasif dan kurang melibatkan siswa secara aktif, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Kondisi ini berpotensi menghambat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keislaman secara mendalam dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu pendekatan yang dinilai relevan untuk menjawab tantangan tersebut adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan ke dalam konteks pembelajaran non-permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Gamifikasi memanfaatkan unsur seperti poin, tantangan, papan peringkat, serta umpan balik instan yang dapat mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini dirancang untuk menumbuhkan motivasi intrinsik siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Dengan adanya unsur kompetisi dan penghargaan, siswa terdorong untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran. Dalam pembelajaran PAI, gamifikasi berperan sebagai strategi pedagogis yang membantu menyajikan materi keagamaan secara lebih interaktif sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan belajar (Bashith, 2025). Pendekatan ini memungkinkan nilai-nilai agama disampaikan secara lebih kontekstual dan relevan dengan siswa.

Pemanfaatan platform digital berbasis gamifikasi seperti Quizizz menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang relevan di era digital. Quizizz menyediakan fitur kuis interaktif dengan tampilan visual, pembatasan waktu, serta sistem peringkat yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup. Karakteristik tersebut menjadikan Quizizz sesuai dengan gaya belajar siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas visual dan interaktif. Selain itu, penggunaan teknologi ini dapat membantu mengurangi kejenuhan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif melalui kegiatan menjawab soal, berdiskusi, serta merespons materi pembelajaran secara langsung. Selain itu, platform ini juga membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara interaktif dan efisien (Islam *et al.*, n.d.). Dengan demikian, Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mendukung keterlibatan siswa secara menyeluruh.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI berdampak positif terhadap keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil-hasil penelitian tersebut menegaskan bahwa penggunaan elemen permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Gamifikasi juga dinilai efektif dalam meningkatkan interaksi antara siswa dengan guru maupun antar sesama siswa. (Islam & Banda, 2025). menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Quizizz efektif dalam meningkatkan keterlibatan, interaksi, dan motivasi siswa selama pembelajaran agama melalui fitur-fitur gamifikasi seperti poin, papan peringkat, dan umpan balik instan. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan R&D menggunakan model ADDIE dan melibatkan observasi serta wawancara dalam proses pengembangan dan implementasi media gamifikasi tersebut, yang ditemukan secara signifikan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi

siswa.

Meskipun demikian, implementasi gamifikasi dalam pembelajaran PAI masih menghadapi sejumlah tantangan, seperti keterbatasan sarana digital, kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi, serta dukungan orang tua terhadap penggunaan gawai oleh siswa sekolah dasar. Tantangan-tantangan tersebut perlu dikelola secara bijaksana agar pemanfaatan teknologi tetap sejalan dengan tujuan pendidikan. Tanpa pengelolaan yang baik, penggunaan gawai justru berpotensi mengganggu konsentrasi dan kedisiplinan siswa. Kondisi tersebut juga menjadi perhatian dalam konteks pembelajaran PAI di SD Muhammadiyah Mlangi, yang mulai mengintegrasikan teknologi digital sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam pemanfaatan gamifikasi Quizizz sebagai strategi pembelajaran PAI di SD Muhammadiyah Mlangi, serta mengidentifikasi dampaknya terhadap keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan pembelajaran PAI berbasis teknologi di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena penelitian ini bertujuan memahami secara mendalam fenomena pemanfaatan gamifikasi sebagai strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Muhammadiyah Mlangi. Jenis penelitian studi kasus digunakan untuk mengkaji fenomena secara intensif dan terfokus pada satu lokasi penelitian, sehingga mampu menggambarkan secara komprehensif proses penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar. Subjek penelitian terdiri atas guru Pendidikan Agama Islam yang menggunakan metode gamifikasi dalam pembelajaran. Pemilihan informan dilakukan menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria guru yang aktif mengajar PAI dan memiliki pengalaman menerapkan gamifikasi. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam yang digunakan sebagai teknik utama untuk menggali informasi mengenai perencanaan pembelajaran, bentuk penerapan gamifikasi, serta pandangan guru terhadap respon peserta didik, manfaat dan kendala penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran PAI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Landasan Teoritis Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI

Penerapan gamifikasi dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan strategi pedagogis transformatif yang mengintegrasikan elemen desain permainan ke dalam konteks instruksional untuk meningkatkan keterlibatan emosional dan efektivitas internalisasi nilai-nilai agama pada siswa. Strategi ini berfungsi sebagai jembatan inovatif untuk mengatasi kejenuhan model pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan berpusat pada guru *teacher oriented* (Mutmainah *et al.*, 2025). Secara khusus di SD Muhammadiyah Mlangi, pemanfaatan platform Quizizz telah diinstitusikan sebagai instrumen utama yang digunakan baik selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengulas materi, maupun di akhir sesi sebagai sarana penilaian interaktif yang menyenangkan. Landasan teoritis ini menegaskan bahwa gamifikasi mampu mengubah materi agama yang bersifat abstrak dan normatif menjadi pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna bagi peserta didik (Harun & Supratama, 2025).

Data penelitian di lapangan menunjukkan bahwa sebelum penerapan gamifikasi, suasana kelas PAI di SD Muhammadiyah Mlangi cenderung konservatif dan didominasi oleh metode ceramah, sehingga keaktifan siswa tergolong rendah yang ditandai dengan tugas-tugas yang tidak

dikerjakan serta kurangnya keterlibatan dalam pemecahan masalah. Setelah implementasi Quizizz, terjadi pergeseran perilaku belajar yang signifikan di mana siswa menjadi lebih antusias, berani mengajukan pertanyaan, aktif berdiskusi dalam kelompok, dan menunjukkan ketekunan yang lebih tinggi dalam menyelesaikan aktivitas kelas. Guru memanfaatkan fitur kuis untuk menciptakan suasana kompetisi sehat di tengah pelajaran dan fitur pekerjaan rumah untuk evaluasi mandiri di luar jam sekolah. Penggunaan elemen permainan seperti papan peringkat *leaderboard*, sistem poin, musik, serta gambar bergerak dalam Quizizz terbukti menciptakan suasana kelas yang hidup dan mengurangi kecemasan siswa saat menghadapi ujian. Kerjasama yang baik antara pihak sekolah, guru, dan orang tua dalam memfasilitasi perangkat digital menjadi faktor pendukung utama keberhasilan strategi ini di SD Muhammadiyah Mlangi (Listiani, 2023).

Keberhasilan landasan teoritis ini terletak pada sinergi antara elemen mekanik permainan dan dinamika psikologis siswa yang terpenuhi melalui platform Quizizz. Fitur umpan balik instan *immediate feedback* berperan krusial dalam proses kognitif, di mana siswa dapat segera mengidentifikasi kesalahan mereka dan memperbaiki pemahaman konsep secara mandiri tanpa merasa dihakimi oleh guru atau rekan sejawat. Secara psikopedagogis, elemen kompetisi dalam papan peringkat memacu semangat siswa untuk menjawab cepat dan tepat, sementara elemen kolaborasi dalam kerja tim membangun rasa tanggung jawab sosial serta mempererat ukhuwah antar siswa. Bagi Generasi Z yang merupakan digital natives, penggunaan teknologi dalam pendidikan agama memberikan sensasi bermain sambil belajar yang membuat nilai-nilai spiritual yang sebelumnya dianggap kaku menjadi lebih kontekstual, visual, dan relevan dengan realitas sosial mereka yang serba cepat (Harun & Supratama, 2025). Gamifikasi berhasil mengubah beban belajar menjadi tantangan yang memuaskan rasa ingin tahu siswa, sehingga meningkatkan retensi memori terhadap materi-materi keagamaan yang sulit (Mutmainah *et al.*, 2025).

Temuan ini mengonfirmasi Teori Self-Determination (Ryan & Deci), di mana gamifikasi memenuhi kebutuhan dasar manusia akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan *relatedness* untuk membangkitkan motivasi intrinsik. Secara teologis, pendekatan ini sangat selaras dengan prinsip *taysir* (mempermudah) dalam pendidikan Islam, yang bertujuan menyampaikan pesan-pesan mulia Al-Qur'an secara menarik tanpa mengurangi esensi spiritualnya. Hasil riset ini juga memperkuat konsep *ta'dib* dan *tarbiyah*, di mana teknologi Quizizz digunakan sebagai sarana untuk menginternalisasi nilai-nilai Islami seperti kejujuran melalui pembatasan waktu yang mencegah kecurangan, disiplin, dan tanggung jawab. Hal ini sejalan dengan nasihat Ali bin Abi Thalib untuk mendidik anak sesuai zamannya, serta menekankan penggunaan teknologi cerdas untuk penguatan karakter dan kesejahteraan kemanusiaan. Integrasi gamifikasi di SD Muhammadiyah Mlangi membuktikan bahwa inovasi digital dapat menjadi instrumen yang kuat untuk memperkuat identitas keagamaan siswa di era transformasi digital (Harun & Supratama, 2025).

Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI

Implementasi merupakan sebuah penerapan yang memberikan praktek langsung di lapangan. Implementasi ini dilakukan oleh Ibu Ila Listiani M.Si., guru Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah Mlangi Sleman, yang memberikan pembelajaran secara langsung kepada siswanya di kelas. Implementasinya menggunakan pendekatan berupa gamifikasi Quizizz. Salah satu pendekatan yang digunakan untuk dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah Mlangi Sleman. Selain itu dalam pengimplementasiannya, gamifikasi Quizizz juga menjadikan suasana pembelajaran di kelas lebih menarik, aktif dan menyenangkan, sehingga pembelajaran di kelas tidak terlihat membosankan.

Lebih lanjut, dari sisi teknis, keberhasilan implementasi gamifikasi sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur dan dukungan sekolah. Sebagaimana dilaporkan dalam studi kajian literatur oleh (Keguruan *et al.*, 2021), penerapan gamifikasi yang efektif memerlukan dukungan teknologi yang memadai, pelatihan bagi guru untuk menggunakan perangkat lunak pembelajaran digital, serta adaptasi kurikulum yang fleksibel agar elemen permainan tidak kontradiktif dengan tujuan pembelajaran formal. Temuan ini menunjukkan bahwa hambatan seperti keterbatasan perangkat, konektivitas internet, dan kurangnya keterampilan guru dalam memanfaatkan gamifikasi dapat menjadi kendala utama yang perlu diatasi secara sistematis.

Adapun pengimplementasiannya dengan menggunakan Quizizz untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai berikut: *Pertama*, Ibu Ila Listiani M.Si., menyampaikan informasi terlebih dahulu kepada siswanya untuk membawa gawai yang akan digunakan dalam pembelajaran di kelas, karena sebelumnya para siswa itu tidak diperbolehkan membawa gawai ketika di kelas, kecuali ada arahan dari Ibu Ila Listiani M.Si.,. *Kedua*, Ibu Ila Listiani M.Si., memberikan link Quizizz kepada salah satu siswanya kemudian siswa tersebut mengirim linknya kepada teman-temannya. *Ketiga*, setelah mereka sudah mendapatkan link tersebut, masing-masing bisa mengerjakan soal yang ada di dalam link. Soal yang sudah dibuatkan oleh Ibu Ila Listiani M.Si. mencakup materi Pendidikan Agama Islam. Untuk penerapan Quizizz, Ibu Ila Listiani M.Si., juga pernah menggunakan scan barcode namun hal tersebut jarang digunakan. Link dari Quizizz yang lebih sering digunakan. *Keempat*, ada fasilitasi kompetisi sehat dan kolaborasi yang mana siswa juga dapat bersaing dengan teman-teman mereka untuk mencapai skor tertinggi atau bekerja sama dalam tim untuk mencapai hasil yang baik. Ini akan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan bekerja keras dalam pembelajaran (Rahmania *et al.*, 2023).

Selain itu, implementasi gamifikasi pada pembelajaran PAI harus memperhatikan aspek psikologis siswa. Gamifikasi efektif ketika dapat memenuhi kebutuhan dasar psikologi belajar, seperti otonomi memberi pilihan kepada siswa, kompetensi tantangan yang sesuai tingkat kemampuan, dan keterhubungan sosial kerja tim dan kolaborasi. Strategi implementasi yang mempertimbangkan ketiga kebutuhan ini dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa dalam pembelajaran, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi yang dirancang secara hati-hati dapat membantu siswa dalam memproses materi pembelajaran secara lebih mendalam, memicu kreativitas, serta mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dalam praktiknya di SD Muhammadiyah Mlangi, guru tidak hanya menjadikan Quizizz sebagai sarana evaluasi semata, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang mendorong refleksi dan diskusi antar siswa. Misalnya, guru dapat mengadakan sesi tanya jawab setelah kuis untuk membahas jawaban siswa yang benar maupun yang memerlukan klarifikasi, sehingga siswa tidak hanya fokus pada skor tetapi juga pada pemahaman konsep. Di samping itu, penggunaan leaderboard atau papan peringkat memberikan sentuhan kompetitif yang sehat, mendorong siswa untuk memperbaiki kemampuan mereka dalam pelajaran PAI (Safitri *et al.*, n.d.).

Secara keseluruhan, penerapan game edukasi dalam pembelajaran PAI memberikan berbagai manfaat, seperti meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi ajar. Dengan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan adaptif, siswa dapat belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan. Langkah ini juga sejalan dengan perkembangan teknologi di era digital, di mana penggunaan teknologi menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan. Melalui penerapan game edukasi, diharapkan tercipta sistem pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 bagi siswa (Norvaizi & Iqbal, 2025). Maka dari itu,

gamifikasi merupakan pendekatan yang berpotensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di berbagai konteks, termasuk pendidikan sekolah dasar. Selain itu, gamifikasi dapat membantu guru dalam menyesuaikan materi sesuai kebutuhan individu siswa, sehingga setiap peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih personal. Implementasi strategi ini juga mendorong terciptanya interaksi yang lebih aktif antara siswa dan guru, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kolaboratif dan partisipatif.

Dampak Gamifikasi Quizizz terhadap Keaktifan dalam Pembelajaran PAI

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan secara langsung dengan Ibu Ila Listiani, M.Si., selaku guru Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah Mlangi, diperoleh informasi bahwa pemanfaatan gamifikasi berbasis aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAI memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik. Temuan ini didasarkan pada pengalaman empiris serta pandangan subjektif narasumber yang bersumber dari praktik pembelajaran nyata yang telah beliau terapkan di dalam kelas. Dengan demikian, hasil wawancara ini mencerminkan kondisi pembelajaran yang sesungguhnya dan bukan sekadar asumsi teoritis.

Narasumber menjelaskan bahwa gamifikasi Quizizz diterapkan melalui penggunaan kuis digital berbasis gawai yang dilengkapi dengan tampilan interaktif, seperti musik, perolehan skor, dan sistem peringkat. Pendekatan ini dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menghadirkan visual yang menarik serta memberikan fleksibilitas dalam mengakses media pembelajaran. Sejalan dengan temuan tersebut, (Philosophy *et al.*, 2024) menyatakan bahwa penggunaan variasi warna dan elemen permainan, seperti skor, level, lencana, dan papan peringkat, dapat menarik perhatian peserta didik sekaligus menumbuhkan kompetisi yang sehat. Selain itu, sistem poin dan level berfungsi sebagai indikator perkembangan belajar siswa serta mendorong mereka untuk belajar secara berkelanjutan sesuai dengan capaian yang diperoleh.

Kehadiran Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi ini muncul sebagai respons terhadap pembelajaran PAI sebelumnya yang kerap dipersepsikan monoton dan didominasi oleh metode ceramah, yang dalam praktiknya memicu kejenuhan belajar pada sebagian peserta didik, seperti menurunnya perhatian dan rendahnya partisipasi selama proses pembelajaran berlangsung. Pada dasarnya, kejenuhan belajar merupakan kondisi yang wajar dialami oleh peserta didik. Namun, apabila tidak segera diatasi, kejenuhan tersebut dapat berdampak negatif terhadap hasil belajar. Meskipun durasi pembelajaran relatif panjang, capaian belajar sering kali kurang optimal karena kondisi mental siswa tidak mendukung kinerja kognitif secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, khususnya media yang dekat dengan lingkungan serta minat peserta didik (Putra *et al.*, 2023).

Dalam konteks tersebut, Quizizz sebagai media berbasis gamifikasi terbukti mampu menarik perhatian peserta didik secara signifikan. Hal ini tercermin dari respons siswa yang merasa senang selama pembelajaran berlangsung, menunjukkan keaktifan dalam bertanya, serta mengharapkan agar metode serupa kembali diterapkan pada pertemuan selanjutnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa gamifikasi berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan berkesan, sehingga mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI. Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan di SMPN 2 Tunjungan Blora, yang menyatakan bahwa penerapan gamifikasi mampu menghadirkan nuansa baru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang sebelumnya cenderung monoton. Melalui penerapan gamifikasi yang sederhana, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna, sehingga berdampak pada meningkatnya motivasi belajar serta pemahaman terhadap konsep keimanan

(Mutmainah *et al.*, 2025) .

Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik menjadi unsur penting dalam keberhasilan pembelajaran berbasis gamifikasi. Pendapat (Malik *et al.*, 2025) menguatkan temuan ini, bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi mampu menggeser pola pembelajaran dari yang berorientasi pada guru menuju pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa. Pergeseran ini menjadi penting karena, berdasarkan teori konstruktivisme, proses belajar akan lebih bermakna apabila peserta didik terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri (Piaget, 1976; Vygotsky, 1978).

Dengan demikian, gamifikasi Quizizz dapat dipandang sebagai strategi pembelajaran yang efektif karena mampu melibatkan siswa secara aktif, meningkatkan pemahaman pada ranah kognitif dasar, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menilai bahwa pemanfaatan gamifikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik secara bersamaan.

Tantangan dalam Penerapan Gamifikasi pada Pembelajaran PAI di SD Muhammadiyah Mlangi

Meskipun gamifikasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, penerapannya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam tetap menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan sarana, kesiapan guru, serta faktor lain yang dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran (Bashith, 2025). Kondisi tersebut juga ditemukan dalam praktik pembelajaran PAI di SD Muhammadiyah Mlangi, adapun beberapa kendalanya sebagai berikut:

1. Keterbatasan Sarana dan Akses Internet

Tidak semua peserta didik memiliki handphone pribadi serta akses internet yang memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis gamifikasi. Sebagian siswa masih bergantung pada penggunaan handphone milik orang tua, sehingga pemanfaatannya harus menyesuaikan dengan waktu dan izin orang tua. Kondisi ini menyebabkan penerapan gamifikasi belum dapat dilaksanakan secara merata kepada seluruh peserta didik dan berpotensi menghambat kelancaran proses pembelajaran. Keterbatasan tersebut merupakan bagian dari tantangan yang lebih luas dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era. Dalam buku Pendidikan Agama Islam di Era Digital dijelaskan bahwa akses terhadap teknologi digital di berbagai wilayah, khususnya daerah terpencil, masih belum merata. Keterbatasan perangkat, jaringan internet, serta infrastruktur pendukung menyebabkan terjadinya kesenjangan dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran antara guru dan peserta didik, sehingga implementasi pembelajaran berbasis teknologi belum dapat berjalan secara optimal (Herlina *et al.*, 2025)

2. Dukungan Orang Tua dan Kebijakan Sekolah

Sebagian orang tua belum memberikan izin kepada anak untuk membawa handphone ke sekolah karena kekhawatiran terhadap dampak negatif penggunaan gawai. Selain itu, di lingkungan sekolah masih terdapat pandangan dari guru lain maupun kelas lain yang mempertanyakan kebolehan penggunaan handphone dalam pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi memerlukan kesepahaman dan dukungan bersama antara guru, orang tua, dan pihak sekolah agar pemanfaatan handphone dapat diterima sebagai sarana pembelajaran yang terkontrol dan bertanggung jawab.

3. Kesiapan Teknis dan Beban Guru

Penerapan gamifikasi menuntut kesiapan teknis dan alokasi waktu yang lebih besar

dibandingkan pembelajaran konvensional. Guru perlu menyiapkan soal dalam format digital, memastikan tautan kuis dapat diakses oleh seluruh peserta didik, serta mengondisikan penggunaan handphone agar tetap terarah pada tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga harus mengantisipasi kendala teknis yang muncul selama pembelajaran berlangsung, seperti kesulitan akses atau keterlambatan siswa dalam mengoperasikan aplikasi, sehingga beban kerja guru dalam pembelajaran berbasis gamifikasi menjadi lebih tinggi.

4. Karakteristik Peserta Didik SD dan Potensi Penyalahgunaan Handphone

Peserta didik sekolah dasar masih memerlukan pendampingan intensif dalam penggunaan teknologi karena belum sepenuhnya memiliki kemandirian dan kontrol diri dalam memanfaatkan gawai. Kondisi ini menuntut guru untuk memberikan arahan secara berulang serta melakukan pengawasan yang lebih ketat selama pembelajaran berbasis gamifikasi berlangsung. Perbedaan kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan teknologi juga menjadi tantangan tersendiri, yang berpotensi memicu penyalahgunaan handphone, seperti membuka aplikasi di luar kepentingan pembelajaran meskipun batasan telah ditetapkan. Tanpa pengelolaan yang tepat, kondisi tersebut dapat mengganggu konsentrasi siswa dan menurunkan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, efektivitas penerapan media pembelajaran berbasis digital di kelas sangat bergantung pada strategi pembelajaran yang dirancang secara terencana dan terstruktur, termasuk dalam pengaturan penggunaan handphone serta pengawasan selama proses pembelajaran berlangsung (Rochaendi *et al.*, 2024).

Berdasarkan berbagai tantangan tersebut, diperlukannya komunikasi yang baik antara guru, pihak sekolah, dan orang tua, serta pengelolaan kelas yang matang. Selain itu, penggunaan alternatif media pembelajaran juga dapat menjadi solusi agar gamifikasi dapat diterapkan secara optimal dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan gamifikasi melalui platform Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Muhammadiyah Mlangi terbukti meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penggunaan elemen permainan seperti papan peringkat, skor, musik, dan umpan balik instan mendorong pembelajaran yang lebih interaktif serta selaras dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, sehingga pembelajaran PAI tidak lagi bersifat monoton dan berpusat pada guru. Sejalan dengan landasan teoritis, gamifikasi berfungsi sebagai pendekatan pedagogis yang mengintegrasikan elemen permainan dengan tujuan pembelajaran nilai-nilai Islami serta mendukung motivasi intrinsik siswa sebagaimana dijelaskan dalam Teori *Self Determination*. Implementasi Quizizz dilakukan secara sistematis, mulai dari persiapan perangkat hingga refleksi pembelajaran, sehingga platform ini tidak hanya berperan sebagai alat evaluasi, tetapi juga menjadi bagian integral dari proses pembelajaran PAI.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pemanfaatan gamifikasi Quizizz memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif, sikap positif terhadap pembelajaran PAI, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas keagamaan. Hal ini menegaskan bahwa gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis digital dapat menjadi sarana strategis dalam penguatan karakter dan spiritualitas peserta didik apabila dirancang secara tepat. Prinsip *taysir* (mempermudah) tercermin dalam penyajian materi yang lebih kontekstual dan mudah dipahami, sehingga pembelajaran PAI tidak hanya berorientasi pada capaian akademik, tetapi juga pada pembentukan akhlak dan kesadaran beragama.

Namun demikian, penerapan gamifikasi Quizizz masih menghadapi sejumlah kendala, seperti keterbatasan sarana, kesiapan guru, dukungan orang tua, serta potensi penyalahgunaan gawai oleh siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antara guru, sekolah, dan orang tua agar pemanfaatan gamifikasi dapat berjalan secara terarah dan efektif. Secara keseluruhan, gamifikasi Quizizz dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif yang relevan dengan perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik masa kini. Apabila dikelola secara bijak dan terencana, pemanfaatan gamifikasi tidak hanya mampu meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, tetapi juga tetap sejalan dengan tujuan pendidikan Islam dalam membentuk peserta didik yang berpengetahuan, berakhlak, dan memiliki kesadaran beragama.

DAFTAR REFERENSI

- Bashith, A. (2025). *Gamifikasi Sebagai Strategi Efektif Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pendidikan Agama Islam*. 6, 119–133. <https://doi.org/10.21154/Maalim.V6i1.10948>
- Harun, & Supratama, R. (2025). *Gamifikasi Akhlak : Media Digital Interaktif Berbasis Game Untuk*. 1(4), 656–663.
- Herlina, L., Khafidah, W., Prawirosastro, C. L., Mukaromah, N., & Ilmita. (2025). *Pendidikan Agama Islam*.
- Islam, U., & Banda, N. A. (2025). *G Amification In I Slamic R Eligious E Duction : D Eveloping I Nteractive L Earning M Edia Via Q Uizizz With The A Ddie*. 12(1), 171–191.
- Islam, U., Indonesia, K., Ayunda, D. S., & Malikussaleh, U. (N.D.). *Al-Adabiyah : Jurnal Pendidikan Agama Islam Sebagai Media Asesmen Interaktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam : Studi Literatur Di Era Society 5 . 0*. 5(2), 140–151.
- Keguruan, F., Tobondo, Y. A., & Putra, S. R. (2021). *Jurnal Pandelo ' E Gamifikasi Dalam Dunia Pendidikan : Kajian Literatur Terhadap Efektivitas Dan Tantangannya Di Sekolah Dasar Dan Menengah Jurnal Pandelo ' E*. 1(1), 37–45.
- Listiani, I. (2023). *773 Pengaruh*. 7(3), 773–786.
- Malik, A., Ababil, S., Abidin, Z., & Fawait, A. (2025). *Ijoed : Indonesian Journal On Education Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Application Of Gamification In Islamic Education Learning To Increase Student Motivation And Learning Outcomes*. 1(4), 316–322.
- Mutmainah, U. G., Nurkayati, S., & Syaifulloh, A. (2025). *Pemanfaatan Gamifikasi Dalam Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Vii Smpn2 Tunjungan Blora*. 5(3), 35050–35056.
- Norvaizi, I., & Iqbal, M. (2025). *Inovasi Pembelajaran Pai Di Era Digital: Strategi Menumbuhkan Minat Belajar Gen-Z Melalui Gamifikasi. Ilmiah Stit Makrifatul Ilmi Bengkulu Selatan*.
- Philosophy, E., Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., Ramadhan, M. A., & Dahlan, U. A. (2024). *Alacrity : Journal Of Education*. 4(3), 131–139.
- Putra, L. D., Thasia, A., Istinarawo, N., & Ulayya, N. (2023). *Pengaruh Pemanfaatan Media Digital Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa*. 7(2), 319–325.
- Rahmania, S., Irma, S., & Asep, S. H. (2023). *Tadbir : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Tadbir : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. 11(02), 114–133.
- Rochaendi, E., Fuadi, A., & Sholihah, Alin, D. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Safitri, Q., Anam, N., & Sinta, D. (N.D.). *Al-Adabiyah : Jurnal Pendidikan Agama Islam Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan*. 5(1), 17–27.