

JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMIKIRAN

Halaman Jurnal: <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>
Halaman UTAMA Jurnal : <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>

**PEMANFAATAN QUIZIZZ (WAYGROUND) SEBAGAI BAHAN AJAR MODEL
INOVASI PEMBELAJARAN PAI BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI:
STUDI LITERATUR**

Abdul Aziz¹, Ardita Aulia Fadillah², May Syarah³, Ahmad Rafi'i⁴, Nor Laila⁵

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Universitas Islam Negeri Palangkaraya, Kalimantan Tengah, Indonesia^{1,2,3,4,5}

Corresponding Author: abdul.azis@uin-palangkaraya.ac.id¹, arditaauliafadillah2411110098@uin-palangkaraya.ac.id²,
maysyarah2411110054@uin-palangkaraya.ac.id³, ahmadrafiiking69@gmail.com⁴, norlailalala23@gmail.com⁵

Abstract

The development of information technology in education requires innovation in teaching methods that can increase students' interest and enthusiasm for learning, especially in Islamic Religious Education (PAI). One issue that often arises is the still-traditional learning methods, which make it less attractive to students. This study aims to explore the use of Quizizz in the form of Wayground as an innovative teaching material based on information technology in teaching PAI, specifically on the subject of Islamic Cultural History (SKI). This study uses a qualitative approach with a literature review method (library research), through the analysis of various scientific journals, books, and documents related to the research topic. The findings of the study indicate that Quizizz: Wayground can be used as a digital teaching material that integrates text, images, and interactive activities in one platform, so that the learning process becomes more structured, interesting, and flexible. The use of Wayground also contributes to increased motivation, participation, and independence in learning, because the material can be accessed anytime and is presented in an interactive visual manner. However, its implementation still depends on the availability of digital devices, the quality of the internet network, and the digital literacy skills of teachers. Thus, Quizizz: Wayground has the potential to be an effective teaching material innovation to support information technology-based Islamic Religious Education (PAI) learning.

Keywords: Quizizz, IT-Based Islamic Religious Education Learning (Quiziz: Wayground)

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan memerlukan adanya inovasi dalam metode pengajaran yang dapat meningkatkan minat serta semangat belajar para siswa, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Salah satu isu yang kerap muncul adalah metode pembelajaran yang masih tradisional, yang membuatnya kurang menarik bagi para siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan Quizizz dalam bentuk Wayground sebagai materi ajar inovatif yang didasarkan pada teknologi informasi dalam pengajaran PAI, khususnya pada materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode kajian pustaka (library research), melalui analisis berbagai jurnal ilmiah, buku, dan dokumen terkait topik penelitian. Temuan dari kajian menunjukkan bahwa Quizizz: Wayground dapat digunakan sebagai materi ajar digital yang mengintegrasikan teks, gambar, dan aktivitas interaktif dalam satu platform, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur, menarik, dan fleksibel. Penggunaan Wayground juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi, partisipasi, serta kemandirian siswa dalam belajar, karena materi dapat diakses kapan saja dan disajikan secara visual yang interaktif. Namun, implementasinya masih bergantung pada ketersediaan perangkat digital, kualitas jaringan internet, dan kemampuan literasi digital para pengajar. Dengan demikian, Quizizz: Wayground mempunyai potensi untuk menjadi inovasi bahan ajar yang efektif dalam mendukung pembelajaran PAI berbasis teknologi informasi.

Kata Kunci: Quizizz, Pembelajaran PAI Berbasis TI (Quiziz: Wayground)

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi pada era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Integrasi teknologi kini menjadi suatu keharusan, terutama dalam upaya menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan mampu menarik perhatian peserta didik. Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), pemanfaatan teknologi informasi juga memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas serta mendorong tumbuhnya minat dan motivasi belajar siswa.

Meskipun demikian, implementasi pembelajaran PAI di lapangan masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu permasalahan yang umum ditemukan adalah rendahnya tingkat partisipasi dan motivasi belajar siswa. Kondisi ini umumnya disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, sehingga kurang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik. Oleh sebab itu, diperlukan adanya inovasi pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan media berbasis teknologi.

Salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah Quizizz. Aplikasi ini merupakan media pembelajaran interaktif berbentuk kuis yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi sekaligus melakukan evaluasi secara menarik dan menyenangkan. Melalui penggunaan Quizizz, siswa didorong untuk belajar secara aktif, kompetitif, serta memperoleh umpan balik secara langsung terhadap hasil belajarnya.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Studi yang dipublikasikan dalam Jurnal Basicedu mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran.¹ Selain itu, penelitian lain juga menegaskan bahwa sifat interaktif yang dimiliki Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan serta antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung.²

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) telah menunjukkan efektivitas dalam membantu guru, baik dalam penyampaian materi maupun dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Penelitian yang dimuat dalam Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia mengungkapkan bahwa Quizizz berperan sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu mendukung implementasi pembelajaran PAI berbasis teknologi.³ Di samping itu, aplikasi ini juga mempermudah proses penilaian serta mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.⁴

Mengacu pada berbagai hasil penelitian tersebut, dapat dinyatakan bahwa Quizizz memiliki peluang besar untuk dikembangkan sebagai media inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi informasi. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI melalui pendekatan studi literatur masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan untuk mengkaji secara komprehensif pemanfaatan Quizizz sebagai model inovasi pembelajaran PAI berbasis teknologi informasi melalui pendekatan studi literatur.

2. TINJAUAN TEORITIS

A. Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis permainan, yang membuat aktivitas multi pemain di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran dari aplikasi Quizizz dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif multiplayer yang dapat diakses melalui perangkat apa pun seperti komputer, smartphone, atau tablet untuk menyelesaikan kuis. Dalam pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berdasarkan aplikasi Quizizz sesuai pada topik, aplikasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk menyampaikan materi PAI kepada siswa. Dengan disusun secara sistematis serta penggunaan pemilihan media yang sesuai akan memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.⁵

B. Pembelajaran PAI Berbasis TI

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang berbasis teknologi informasi adalah sebuah cara mengajar yang memanfaatkan alat digital dan media elektronik sebagai alat untuk menyampaikan pelajaran agar proses belajar menjadi lebih menarik dan efisien. Dalam proses pembelajaran PAI, teknologi dapat dimanfaatkan melalui berbagai media seperti video pengajaran, aplikasi Al-Qur'an digital, pembelajaran

¹Muhamad Fakhriyendi Rizkullah and Dwi Puspitarini, "Jurnal Basicedu," *Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz' Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar* 9, no. 4 (2025): 860–67.

²Emy Yunita Rahma Pratiwi Santi Dwi Agustina, "Keterlibatan Dan Antusiasme Belajar Siswa Sd Melalui Quizizz" 11 (2026).

³Magfira Urva, "Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Era Digital Dalam Pembelajaran PAI" 2, no. 4 (2025): 706–15.

⁴Julia Ika Pratiwi, "Penerapan Media Quizizz Sebagai Alat Penilaian Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas XI SMA Negeri 16 Samarinda Pendahuluan Metode" 2, no. 2024 (2025): 1–6.

⁵Nur Yeka Damayanti and Asmaiwati Arief, "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Quizizz" 2 (2024): 105–13.

daring, dan presentasi multimedia, yang membantu siswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih kontekstual dan menarik.⁶

Di samping itu, pembelajaran PAI berbasis TI didukung oleh teori multimedia dari Richard E. Mayer, yang menjelaskan bahwa siswa lebih mudah menangkap materi ketika informasi diberikan melalui gabungan teks, gambar, suara, dan video.⁷ Dalam konteks pembelajaran PAI, pemanfaatan multimedia bisa memperjelas materi yang sifatnya abstrak, seperti sejarah Islam, tata cara beribadah, serta pembelajaran akhlak melalui animasi dan audiovisual. Pemanfaatan media digital juga mampu meningkatkan semangat dan ketertarikan belajar siswa dengan membuat proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan.

Oleh karena itu, integrasi teknologi informasi dalam pembelajaran PAI sangat relevan untuk diterapkan di zaman digital ini, karena mampu menciptakan pembelajaran yang fleksibel, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi masa kini.⁸ Namun, pelaksanaan pembelajaran PAI yang berbasis teknologi informasi memerlukan kesiapan dari pengajar dan sarana pendukung yang memadai. Pengajar PAI perlu memiliki kemampuan digital agar dapat mengelola media pembelajaran dengan baik dan tetap menanamkan nilai-nilai Islami dalam proses belajar.⁹

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (*library research*). Materi yang dikaji meliputi pembelajaran PAI dalam pemanfaatan aplikasi Quizizz yang bersumber dari jurnal ilmiah, dan dokumen yang sesuai dengan judul penelitian. Alat yang digunakan adalah lembar analisis dokumen dan perangkat lunak manajemen referensi Mendelay. Temuan dari kajian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru, peneliti, dan pengembang media pembelajaran digital.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Quizizz

Pengertian dan Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAI

Dimana Quizizz adalah aplikasi belajar interaktif yang bisa dipakai di perangkat siswa, baik di kelas maupun untuk pembelajaran jarak jauh. Quizizz memiliki dua jenis permainan, yaitu kuis langsung (*live game*) dan kuis sebagai tugas rumah. Kuis langsung cocok digunakan untuk mereview materi di kelas, sedangkan kuis tugas rumah bisa digunakan sebagai tugas dengan batas waktu tertentu dan hasilnya bisa diunduh dalam bentuk laporan.

Quizizz adalah media web tool yang membuat penilaian lebih interaktif sehingga siswa lebih tertarik dan fokus saat mengerjakan soal. Selain itu, Quizizz memudahkan guru dalam memberikan nilai dan merekam kinerja siswa sebagai bahan evaluasi. Quizizz adalah platform yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat tes interaktif berbasis permainan dan slide presentasi interaktif. Platform ini digunakan sebagai cara menyampaikan materi pembelajaran sekaligus media evaluasi yang menyenangkan dan menarik.¹⁰

Beberapa studi menunjukkan bahwa menggunakan Quizizz efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Mubarak (2023) membuktikan kalau siswa yang belajar PAI dengan Quizizz jadi lebih termotivasi dan hasil belajarnya lebih baik. Ningamah (2022) juga menemukan jika siswa merasa lebih semangat dan tidak jenuh saat belajar pakai Quizizz. Riyadi dan Zulfiati (2024) menambahkan bahwa kompetisi dalam Quizizz bisa membuat semangat belajar siswa meningkat dan juga memperkuat kerja sama di antara mereka. Dengan fitur yang menarik dan interaktif, *Quizizz* membantu guru membuat pembelajaran jadi lebih aktif dan menyenangkan, serta memperkuat pemahaman siswa terhadap pelajaran. Ini sejalan dengan konsep belajar aktif, di mana siswa terlibat langsung dalam proses belajar.¹¹

⁶Bambang Warsita, "Landasan Teori dan Teknologi Informasi dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran," *Jurnal Teknodik* 15, no. 1 (2011): 84.

⁷Richard E. Mayer, *Multimedia Learning* (New York: Cambridge University Press, 2009), 31.

⁸An-Nisa Nur Sholihah Indah Septiani, Triana Rejekingsih, dan Rusnaini, "Analisis Teoritis Penggunaan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0," dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan, 2020), 215.

⁹Uwes Anis Chaeruman dan Suryo Dinar Saputra, "12 Prinsip Multimedia menurut Richard E. Mayer dalam Cognitive Theory of Multimedia Learning," *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 4, no. 2 (2021): 67.

¹⁰Asep Saepul Hamdani Savira Rahmania, Irma Soraya, "TADBIR : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam TADBIR : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam" 11, no. 02 (2023): 114-33.

¹¹Budi Heryanto, Annisafitri Ramadhani, and Kota Bogor, "INOVASI PEMBELAJARAN DIGITAL MELALUI APLIKASI QUIZIZZ" 2 (2026): 127-42.

B. Pembelajaran PAI Berbasis TI (Quiziz: Wayground)

Di zaman globalisasi dan informasi sekarang ini, pemakaian media pembelajaran yang menggunakan Teknologi Informasi (TI) menjadi hal yang penting dan diperlukan. Namun, untuk melakukannya tidak semudah yang dibayangkan. Saat memakai media tersebut, kita perlu memperhatikan beberapa cara supaya media yang digunakan bisa dimanfaatkan secara optimal dan tidak keluar dari tujuan awal media itu.¹² Dalam penelitian ini penulis menggunakan salah satu bahan ajar inovasi pembelajaran *E-learning* yaitu berupa *Quizizz: Wayground* pada mata pelajaran SKI yang didalamnya terdapat soal-soal pilihan ganda.

Pemanfaatan *Wayground* tidak hanya sebatas pada pemberian soal, namun juga berfungsi sebagai sarana penyampaian materi yang dikemas dengan cara yang lebih menarik melalui gabungan teks, gambar, serta aktivitas interaktif. Dengan demikian, siswa dapat mempelajari materi SKI dengan lebih terarah dan tidak hanya bergantung pada buku ajar atau penjelasan dari guru.

Bagi guru, penerapan *Wayground* mempermudah proses mengajar karena materi pembelajaran bisa diatur secara sistematis dalam satu platform digital. Guru dapat menambahkan ringkasan materi, pertanyaan pemicu, serta latihan-latihan sederhana yang mendukung pemahaman siswa mengenai tema pembelajaran, seperti sejarah kedatangan Islam di Indonesia, perkembangan Dinasti Abbasiyah, serta teladan dari tokoh-tokoh Islam. Ini memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan inovatif.

Sementara itu untuk siswa, *Wayground* menawarkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan karena konten disajikan secara visual dan interaktif. Tampilan menarik membuat siswa lebih terpicu saat mengikuti pembelajaran SKI yang sering dianggap monoton karena banyaknya materi sejarah dan hafalan. Dengan *Wayground*, siswa bisa belajar secara mandiri, mengulang materi kapan saja, serta memahami isi pembelajaran dengan cara yang lebih mudah dan modern.

Penggunaan *Quizizz* dalam bentuk *Wayground* sebagai bahan ajar juga meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya SKI. Siswa menjadi lebih aktif, bersemangat, dan termotivasi dalam mempelajari sejarah kebudayaan Islam karena pembelajaran terasa lebih interaktif dan sejalan dengan perkembangan teknologi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dengan cara ini, *Wayground* dapat menjadi inovasi bahan ajar digital yang efektif dalam mendukung proses belajar SKI di kelas.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis literatur yang ada, penggunaan *Quizizz* dalam format *Wayground* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi pada pendidikan Agama Islam, khususnya pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), menunjukkan hasil yang menguntungkan. *Wayground* dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, terstruktur, dan menarik dengan menggabungkan teks, gambar, serta soal pilihan ganda dalam satu platform digital. Hal ini berkontribusi pada peningkatan minat, motivasi, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, terutama pada materi SKI yang biasanya dianggap kurang menarik karena banyak mengandung elemen sejarah dan hafalan.

Keuntungan dari penggunaan *Quizizz: Wayground* sebagai alat ajar terletak pada kemudahan yang ditawarkan kepada guru untuk menyusun materi dengan lebih terorganisir, fleksibel, dan inovatif. Di samping itu, siswa bisa belajar secara mandiri, mengakses materi kapan pun, serta merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan kemajuan teknologi digital saat ini.

Namun demikian, ada beberapa kelemahan dalam penerapannya, seperti ketergantungan pada perangkat digital dan kebutuhan akan koneksi internet yang stabil, sehingga penerapannya belum sepenuhnya optimal dalam lingkungan pembelajaran yang memiliki batasan fasilitas dan infrastruktur. Selain itu, guru juga perlu memiliki keterampilan literasi digital agar dapat memanfaatkan fitur *Wayground* dengan maksimal dalam proses pengajaran.

Dengan demikian, untuk pengembangan lebih lanjut, penelitian lapangan langsung bisa dilakukan guna menguji efektivitas penggunaan *Quizizz: Wayground* sebagai media ajar dalam pembelajaran PAI di berbagai tingkatan pendidikan. Selain itu, diperlukan inovasi dalam pengembangan konten yang lebih bervariasi, seperti penyertaan video pembelajaran, animasi, dan elemen gamifikasi lainnya untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa agar lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Azis, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis IT*. Edited by M.Pd. Andriyanto, S.S. Palangkaraya: LP2M IAIN Palangka Raya Press, 2021.
Chaeruman, Uwes Anis, dan Suryo Danar Saputra. 2021. "12 Prinsip Multimedia menurut Richard E. Mayer

¹²Abdul Azis, *PERENCANAAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM Berbasis IT*, ed. M.Pd. Andriyanto, S.S. (Palangkaraya: LP2M IAIN Palangka Raya Press, 2021).

- dalam Cognitive Theory of Multimedia Learning.” *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 4(2): 65–72.
- Damayanti, Nur Yeka, and Asmaiwy Arief. “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Quizizz” 2 (2024): 105–13.
- Heryanto, Budi, Annisafitri Ramadhani, and Kota Bogor. “Inovasi Pembelajaran Digital Melalui Aplikasi Quizizz” 2 (2026): 127–42.
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Pratiwi, Julia Ika. “Penerapan Media Quizizz Sebagai Alat Penilaian Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas XI SMA Negeri 16 Samarinda Pendahuluan Metode” 2, no. 2024 (2025): 1–6.
- Rizkullah, Muhamad Fakhriyendi, and Dwi Puspitarini. “Jurnal Basicedu.” *Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz’ Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar* 9, no. 4 (2025): 860–67.
- Santi Dwi Agustina, Emy Yunita Rahma Pratiwi. “Keterlibatan Dan Antusiasme Belajar Siswa Sd Melalui Quizizz” 11 (2026).
- Savira Rahmania, Irma Soraya, Asep Saepul Hamdani. “TADBIR : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam TADBIR : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam” 11, no. 02 (2023): 114–33.
- Septiani, An-Nisa Nur Sholihah Indah, Triana Rejekiningsih, dan Rusnaini. 2020. “Analisis Teoritis Penggunaan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0.” Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 210–218. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Urva, Magfira. “Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Era Digital Dalam Pembelajaran PAF” 2, no. 4 (2025): 706–15.
- Warsita, Bambang. 2011. “Landasan Teori dan Teknologi Informasi dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran.” *Jurnal Teknodik* 15(1): 84–96.