

**IMPLEMENTASI GAMIFIKASI MOBILE SEBAGAI INOVASI
PEMBELAJARAN PAI DI SMKS DEWANTARA PUTRA SIRAPIT
LANGKAT**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Memenuhi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Agama (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

ROSDIANA
NPM : 2201020215



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026**

PERSEMBAHAN

Karya ilmiah ini dipersembahkan kepada

Orang tuaku dan keluarga

Bapak dan Almh. Mamak

Kakak, Abang dan

Keluarga Tercinta

Tak lekang senantiasa memberikan doa terbaiknya demi

Kesuksesan & keberhasilan bagi diriku.

Motto:

**"Langkah Kecil yang Konsisten
Lebih Berarti Daripada Rencana
Besar Tanpa Tindakan"**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rosdiana
NPM : 2201020215
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul : **Implementasi Gamifikasi Mobile Sebagai Inovasi Pembelajaran PAI DI SMKS Dewantara Putra Sirapit Langkat** merupakan karya asli saya. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarisme, maka saya bersedia dituduh sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 3 Maret 2026

Yang menyatakan:

A 10,000 Rupiah Indonesian banknote is shown with a signature written over it. The banknote features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SERBUPA' and 'MILLIAR'.

Rosdiana
NPM:2201020215

**IMPLEMENTASI GAMIFIKASI MOBILE SEBAGAI INOVASI
PEMBELAJARAN PAI DI SMKS DEWANTARA PUTRA SIRAPIT
LANGKAT**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas – Tugas Dan Memenuhi Syarat
– Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

Rosdiana
NPM : 2201020215

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Pembimbing



Mavianti, M.A

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026**

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

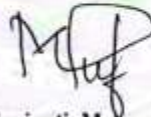
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai di berikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat di setujui untuk di pertahankan dalam ujian skripsi oleh :

NAMA MAHASISWA : Rosdiana
NPM : 2201020215
PROGRAM STUDI : Pendidikan Agama Islam
JUDUL SKRIPSI : Implementasi Gamifikasi Mobile Sebagai Inovasi Pembelajaran Pai di SMKS Dewantara Putra Sirapit Langkat

Medan, Februari 2026

Pembimbing



Mavianti, M.A

**DI SETUJUI OLEH:
KETUA PROGRAM STUDI**



Assoc. Prof. Dr. Haslan Rudi Setiawan, M.Pd.I

Dekan



Assoc. Prof. Dr. Zailani, S.Pd.I., M.A

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) Exemplar
Hal : Skripsi

Medan, Februari 2026

**Kepada Yth: Bapak Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di
Medan**

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi mahasiswa **Rosdiana** yang berjudul **"Implementasi Gamifikasi Mobile Sebagai Inovasi Pembelajaran PAI di SMKS Dewantara Putra Sirapit Langkat"**. Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan di ajukan pada sidang Munaqasah untuk mendapat gelar Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU. Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Mavianti, M.A.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 8056/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Pertiwi No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsunedan](https://www.facebook.com/umsunedan) [umsunedan](https://www.instagram.com/umsunedan) [umsunedan](https://www.tiktok.com/@umsunedan) [umsunedan](https://www.youtube.com/umsunedan)

Unggah (upload) hasil uji agar lebih baik
 dan lebih cepat



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I
 Dosen Pembimbing : Mavianti, M.A

Nama Mahasiswa : Rosdiana
 NPM : 2201020215
 Semester : VIII (Delapan)
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Implementasi Gamifikasi Mobile Sebagai Inovasi Pembelajaran PAI di SMKS Dewantara Putra Sirapit Langkat

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
08/1 - 2026	Perbaiki deskripsi hasil penelitian : sesuaikan dengan rumusan masalah agar sistematis		Perbaiki
24/1 - 2026	Pembahasan proposal : dukung dengan hasil penelitian yang relevan		Perbaiki
02/2 - 2026	Perbaiki pembahasan, kesimpulan sesuaikan dengan hasil penelitian.		Perbaiki
08/2 - 2026	Perbaiki daftar pustaka : tambah sitasi dan UMSU		Perbaiki
13/2 - 2026	lengkap lampiran		Perbaiki
16/2 - 2026	Acc sedang Skripsi		Acc

Medan, 2026

Diketahui/Disetujui
 Dekan

 Assoc. Prof. Dr. Zailani, S.Pd.I., MA

Diketahui/ Disetujui
 Ketua Program Studi

 Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I

Pembimbing Skripsi

 Mavianti, M.A

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI


بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ


Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas
Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

Nama Mahasiswa : Rosdiana
NPM : 2201020215
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Semester : VIII
Tanggal Sidang : 13/03/2026
Waktu : 09.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

PEMBIMBING : Mavianti, M.A
PENGUJI I : Dr. Widya Masitah, M.Psj
PENGUJI II : Dr.Mawaddah Nasution, M.Psi





PANITIA PENGUJI

Ketua,



Assoc. Prof. Dr. Zailani, MA



Sekretaris,



Assoc. Prof. Dr. Rizka Harfiani, M.Psi

Unggul | Cerdas | Terpercaya



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

UIN (Universitas Islam Negeri) adalah lembaga pendidikan Islam yang menyelenggarakan pendidikan dan penelitian di bidang keislaman dan kearifan lokal.

FAKULTAS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id>

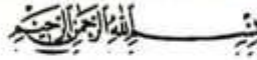
fai@umsu.ac.id

[umsumedan](#)

[umsumedan](#)

[umsumedan](#)

[umsumedan](#)



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh

Nama Mahasiswa : Rosdiana
NPM : 2201020215
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Implementasi Gamifikasi Mobile Sebagai Inovasi Pembelajaran PAI di SMKS Dewantara Putra Sirapit Langkat

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

Medan, Februari 2026

Pembimbing

Mavianti, M.A

DISETUJUI OLEH:
KETUA PROGRAM STUDI

Assoc. Prof. Dr. Hartman Rudi Setiawan, M.Pd.I

Dekan,



Assoc. Prof. Dr. Zailani, S.Pd.I., MA

Unggul | Cerdas | Terpercaya

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN
KEPUTUSAN BERSAMA
MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA

Nomor : 158 th, 1987

Nomor : 0543Bju/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin disini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

1. Konsonan

Fonem Konsonan Bahasa Arab, yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan tanda sebagian dilambangkan dengan huruf dan tanda secara bersama-sama. Dibawah ini terdaftar huruf Arab dan transliterasinya.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak Dilambangkan	Tidak Dilambangkan
ب	Ba	B	B
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ya
ص	Šad	š	es (dengan titik dibawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik dibawah)

ظ	Za	z	zet (dengan titik dibawah)
ع	`ain	`	Koma terbalik (diatas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	ˆ	Apostrof
ي	Ya	Y	Ya

2. Vokal

Vokal bahasa Arab adalah seperti vokal dalam bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal, atau monoflong dan vokal rangkap atau diflong.

a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal dalam bahasa Aab yang lambangnyaberupa tanda atau harkat, transliterasinyaadalah sebagai berikut :

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Fathah	A	A
إ	Kasrah	I	I
أ	Dhammah	U	U

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda dan huruf	Nama	Gabungan Huruf	Nama
اي	Fathah dan ya	Ai	a dan i
او	Fathah dan waw	Au	a dan u

Contoh :

- Kataba كتب
- Fa'ala فعل
- Kaifa كيف

c. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ	Fathah dan alif atau ya	ā	A dan garis diatas
اِ	Kasrah dan ya	ī	I dan garis diatas
اُ	Dhammah dan waw	ū	U dan garis diatas

Contoh :

- Qala قال
- Mara مار
- Qila قيل

d. Ta marbutah

Transliterasi untuk ta marbutah ada dua, yaitu:

1. ta marbutah yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t].
2. Sedangkan ta marbutah yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].
3. Kalau pada kata yang berakhir dengan ta marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta marbutah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh :

- Raudah al-atfal – raudatul atfal : روضة الأطفال
- Al-madinah al-munawarah : المدينة المنورة
- Talhah : طلحة

e. Syaddah (tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid, dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh :

- Rubbama ربما
- Nazzala نزل
- Al-bir البر
- Al-hajj الحج

f. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf (alif lam ma'arifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh :

- Ar-rajulu الرجل
- As-sayyidatu السيدة
- Asy-syamsu الشمس
- Al-qalamu القلم
- Al-jalalu الزلال

G. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh :

- Ta'khuzuna تاخزون
- An-nau النوء
- Syai'un شيء
- Inna إن
- Umirtu امرت

h. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata baik fi'il (kata kerja), isim (kata benda) maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

i. Huruf Kapital

Meskipun dalam system tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dengan EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh :

- Nasruminallahi wafathunqarib
- Lillahi al-amrujami'an
- Wallahubikullisyai'in 'alim

j. tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai tajwid.

ABSTRAK

Rosdiana, NPM : 2201020215 Implementasi Gamifikasi Mobile Sebagai Inovasi Pembelajaran PAI di SMKS Dewantara Putra Sirapit Langkat | Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi gamifikasi mobile sebagai inovasi pembelajaran, faktor pendukung dan penghambat, serta dampaknya terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMKS Dewantara Putra Sirapit Langkat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Informan penelitian terdiri atas satu guru PAI sebagai informan utama dan dua peserta didik sebagai informan pendukung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi mobile menggunakan aplikasi Quizizz dilaksanakan pada tahap evaluasi pembelajaran secara sistematis, meliputi persiapan soal oleh guru, pelaksanaan kuis oleh peserta didik melalui smartphone, serta pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi. Faktor pendukung dalam penerapan gamifikasi meliputi ketersediaan perangkat smartphone, antusiasme peserta didik, serta kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis digital. Sementara itu, faktor penghambat meliputi keterbatasan jaringan internet, sarana pendukung seperti infokus, serta perbedaan kemampuan peserta didik dalam penggunaan teknologi. Penerapan gamifikasi mobile berbasis Quizizz sebagai inovasi pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Unsur-unsur gamifikasi seperti skor, peringkat, dan batas waktu mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme, serta fokus peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan mendorong peserta didik untuk lebih terlibat secara aktif. Hal ini juga didukung oleh adanya peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 88,8 menjadi 90,8 setelah penerapan Quizizz pada tahap evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai inovasi dalam meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata kunci: Gamifikasi, Quizizz, Inovasi, Pendidikan Agama Islam

ABSTRACT

Rosdiana, NPM : 2201020215 Implementation of Mobile Gamification as an Innovation in Islamic Education Learning at SMKS Dewantara Putra Sirapit Langkat | Islamic Religious Education, Faculty of Islamic Studies, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

This study aims to examine the implementation of mobile gamification as an instructional innovation, the supporting and inhibiting factors, and its impact on students' learning motivation in Islamic Religious Education (PAI) at SMKS Dewantara Putra Sirapit Langkat. This study employed a descriptive qualitative approach, with data collected through interviews, observations, and documentation. The research informants consisted of one Islamic Religious Education teacher as the main informant and two students as supporting informants. The results showed that the implementation of mobile gamification using the Quizizz application was carried out at the evaluation stage of learning in a systematic manner, including the preparation of questions by the teacher, the implementation of quizzes by students through smartphones, and the provision of feedback on evaluation results. The supporting factors in the implementation of gamification include the availability of smartphones, students' enthusiasm, and the teacher's readiness in managing digital-based learning. Meanwhile, the inhibiting factors include limited internet access, supporting facilities such as projectors, and differences in students' technological abilities. The implementation of mobile gamification based on Quizizz as an instructional innovation has a positive impact on students' learning motivation. Gamification elements such as scores, rankings, and time limits are able to increase students' activeness, enthusiasm, and focus in participating in learning activities. In addition, an interactive and enjoyable learning atmosphere encourages students to be more actively engaged. This is also supported by an increase in the average student scores from 88.8 to 90.8 after the implementation of Quizizz at the evaluation stage of learning. Thus, the use of Quizizz not only functions as an evaluation tool but also serves as an innovation in enhancing students' learning motivation in Islamic Religious Education.

Keywords: Gamification, Quizizz, Innovation, Islamic Religious Education

KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari kegelapan menuju cahaya ilmu pengetahuan. Semoga dengan memperbanyak shalawat kepada Nabi Muhammad SAW, kita kelak mendapatkan syafa'at di hari kiamat, Aamiin.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Strata-1 (S1) pada program studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan yang baik ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Assoc. Prof. Dr. Zailani, S.Pd.I., M.A, selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Assoc. Prof. Dr. Rizka Harfiani, M.Psi, selaku Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Dr. Muhammad Ruslan, M.Pd, selaku Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I dan Ibu Mavianti, M.A, selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu Mavianti, M.A, selaku Dosen pembimbing yang dengan sabar, telaten, dan penuh bimbingan membimbing penulis dalam penyusunan proposal skripsi ini.

7. Bapak Muhammad Kamaluddin, S.Pd, Kepala Sekolah SMKS Dewantara Putra Sirapit Langkat yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Teristimewa kepada orang tua penulis Bapak Tukiran dan Ibu Mariana (Almarhumah) yang senantiasa memberikan doa, dukungan moril maupun material, serta kasih sayang yang tiada henti dalam proses penyelesaian skripsi ini.
9. Kepada kakak dan abang penulis yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Terkhusus kepada calon pasangan penulis, Enda Perwira Wijaya Surbakti, yang dengan penuh ketulusan senantiasa menghadirkan doa, semangat, perhatian, serta dukungan moril dan material bagi penulis dalam setiap proses penyusunan skripsi ini. Kehadirannya menjadi salah satu sumber kekuatan bagi penulis untuk tetap bertahan dan menyelesaikan setiap tahapan dengan penuh kesungguhan. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada ibunda Juliati Br. PA yang tidak pernah lelah memberikan doa dan dukungan, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
11. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada teman-teman seperjuangan yaitu Dini Lestari, Farikha Sari dan Fairuz Soraya serta seluruh teman-teman D1 Internasional Bahasa Arab yang selalu memberikan semangat, dukungan, serta kebersamaan yang penuh makna, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan Agama Islam, serta menjadi kontribusi positif bagi sekolah, guru, dan peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Medan, 13 Februari 2026

Penulis

Rosdiana
NPM. 2201020215

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORITIS	8
A. Kajian Pustaka	8
1. Gamifikasi.....	8
2. Quizizz	10
3. Inovasi Pembelajaran	13
4. Pendidikan Agama Islam.....	17
5. Hubungan Gamifikasi Quizizz dengan Inovasi Belajar PAI	21
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	23
C. Kerangka Pemikiran	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
A. Pendekatan Penelitian	28
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian	28
C. Sumber Data Penelitian	29
D. Teknik Pengumpulan Data.....	30
E. Teknik Analisis Data.....	34
F. Teknik Keabsahan Data.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	38
B. Hasil Penelitian.....	42
C. Pembahasan	50

BAB V PENUTUP	56
A. Kesimpulan.....	56
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Wawancara Guru.....	31
Tabel 3.2 Instrumen Wawancara Peserta Didik.....	32
Tabel 4.1 Keadaan Pendidik dan Tenaga Pendidik.....	41
Tabel 4.2 Keadaan Peserta Didik.....	41
Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana.....	42
Tabel 4.4 Daftar Informan.....	43
Tabel 4.5 Perbandingan Data Awal dan Data Akhir.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran.....	26
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Sekolah.....	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Meneliti.....	62
Lampiran 2 Surat Balasan Izin Penelitian.....	63
Lampiran 3 Dokumentasi Kegiatan.....	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dengan kemajuan teknologi digital yang semakin pesat, dunia pendidikan menghadapi tantangan baru dalam proses pembelajaran. Perkembangan ini menuntut pendidik untuk terus berinovasi agar metode yang digunakan dapat menyesuaikan karakteristik peserta didik generasi masa kini (Hasriadi, 2022). Proses pembelajaran tidak lagi berlangsung satu arah, dimana guru hanya memakai metode ceramah dalam kegiatan belajar, melainkan telah bergeser ke arah model pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif dengan memanfaatkan teknologi digital yang memberikan keleluasaan dan mendorong partisipasi aktif peserta didik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran bukan lagi sekadar pilihan, melainkan menjadi kebutuhan yang harus diadaptasi oleh pendidik agar proses pembelajaran tetap relevan dengan perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik.

Sejalan dengan hal tersebut, inovasi dapat dipahami sebagai suatu upaya pembaruan yang dilakukan secara terencana untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau memperbaiki yang sudah ada agar menjadi lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan (Nurhasanah et al., 2025). Dengan adanya inovasi, proses pembelajaran diharapkan mampu berkembang menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah usaha yang dilakukan secara terus menerus dalam membentuk karakter peserta didik yang beriman dan berakhlak mulia sehingga mereka dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari (Hilda Darmaini Siregar & Zainal Efendi Hasibuan, 2024). Selain itu, melalui bimbingan juga latihan keagamaan yang berpedoman pada Al-Qur'an dan hadis, Pendidikan Agama Islam hadir sebagai pendidikan yang berkelanjutan guna menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap ajaran islam sehingga melahirkan pribadi yang berakhlak mulia (Darise, 2021). Dengan demikian, tidak hanya memberikan pemahaman, Pendidikan Agama

Islam juga dapat membentuk sikap dan perilaku islami peserta didik (Nurmalasari et al., 2024).

Seiring dengan tuntutan inovasi pembelajaran, gamifikasi menjadi salah satu pendekatan yang banyak digunakan pada era digital seperti saat ini. Gamifikasi menggabungkan unsur permainan ke dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan semangat belajar peserta didik (Suparmini et al., 2024). Selanjutnya, gamifikasi diterapkan dengan memasukkan unsur-unsur permainan ke dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan mendorong motivasi belajar peserta didik serta meningkatkan partisipasi di dalamnya (Sadeli, 2023). Lebih lanjut gamifikasi tidak hanya bertujuan mendorong motivasi peserta didik tetapi dapat meningkatkan literasi peserta didik melalui pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif (Sari & Alfian, 2023). Pendekatan gamifikasi dinilai selaras dengan karakteristik peserta didik di era digital yang cenderung menyukai aktivitas pembelajaran yang menantang, visual, dan melibatkan interaksi secara langsung.

Melihat manfaat tersebut, inovasi pembelajaran berbasis gamifikasi melalui perangkat digital menjadi semakin relevan untuk menghindari kebosanan selama proses belajar, penggunaan media digital menjadi salah satu solusi inovatif, salah satu bentuknya adalah pemanfaatan gamifikasi melalui perangkat seluler seperti smartphone, dimana unsur-unsur permainan dimasukkan ke dalam aktivitas pembelajaran.

Namun motivasi peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam saat ini cenderung menurun karena materi dianggap kaku dan kurang menarik, sehingga partisipasi peserta didik lambat laun menurun (Rista, 2025). Walaupun demikian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sangat diperlukan guna menciptakan akhlak karimah peserta didik (Salim et al., 2024). Oleh sebab itu diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan teknologi agar nilai-nilai islam dapat dipahami dan diterapkan secara lebih bermakna dalam kehidupan sehari-hari. Apabila kondisi tersebut tidak segera diatasi, maka dikhawatirkan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai sarana pembentukan karakter peserta didik tidak dapat tercapai secara optimal.

Salah satu bentuk gamifikasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah penggunaan platform Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran berbasis game edukasi yang menghadirkan aktivitas kuis interaktif dalam bentuk permainan multipemain (Citra & Rosy, 2020). Aplikasi ini memungkinkan siswa mengikuti evaluasi pembelajaran secara bersamaan melalui perangkat komputer, tablet, maupun smartphone. Setiap soal pada Quizizz dilengkapi batasan waktu serta tampilan visual berupa warna dan gambar yang membantu menarik perhatian siswa dan meningkatkan fokus belajar.

Selain itu, Quizizz dapat dimanfaatkan untuk berbagai bentuk evaluasi seperti pretest, posttest, latihan soal, remedial, maupun penguatan materi. Sifatnya yang interaktif dan kompetitif membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi belajar peserta didik (Citra & Rosy, 2020).

Salah satu sekolah yang telah melakukan pembaruan dengan menerapkan gamifikasi berbasis mobile pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan memanfaatkan aplikasi quizizz adalah SMKS Dewantara Putra Sirapit Langkat. Dengan adanya aplikasi tersebut, pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan, guru juga dapat memantau dan menilai pemahaman peserta didik secara langsung.

Meskipun pemanfaatan gamifikasi mobile melalui aplikasi quizizz telah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, pelaksanaannya belum maksimal, hal ini disebabkan oleh beberapa kendala, seperti akses internet yang belum stabil, serta terbatasnya sarana seperti infokus yang ada di sekolah tersebut. Selain itu, penelitian mengenai efektivitas penggunaan quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam, khususnya pada tingkat sekolah menengah kejuruan (SMK) masih terbatas. Hal ini menunjukkan perlunya penelitian lebih mendalam terkait penerapan gamifikasi berbasis mobile sebagai inovasi pembelajaran PAI di tingkat SMK, kondisi tersebut menjadi celah penelitian yang penting untuk dikaji agar penerapan gamifikasi mobile dapat berjalan lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di lingkungan SMK.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, perlu di lakukan penelitian lebih lanjut mengenai gamifikasi berbasis mobile melalui aplikasi quizizz sebagai salah satu bentuk inovasi baru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk tingkat sekolah menengah kejuruan (SMK). Dengan demikian penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam melalui penelitian yang berjudul **IMPLEMENTASI GAMIFIKASI MOBILE SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN PAI DI SMKS DEWANTARA PUTRA SIRAPIT LANGKAT.**

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang tersebut, dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih rendah.
2. Penerapan gamifikasi mobile melalui aplikasi Quizizz belum berjalan secara optimal.
3. Pemanfaatan gamifikasi mobile melalui aplikasi Quizizz belum memberikan dampak optimal dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)
4. Terdapat kendala seperti sarana dan prasarana seperti keterbatasan infokus dan akses internet yang kurang stabil sehingga menghambat pelaksanaan gamifikasi mobile.
5. Masih terbatasnya penelitian mengenai implementasi gamifikasi mobile dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sehingga evaluasi penerapannya belum mendalam.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pelaksanaan gamifikasi mobile pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKS Dewantara Putra Sirapit Langkat?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan gamifikasi mobile berbasis aplikasi Quizizz pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKS Dewantara Putra Sirapit Langkat?
3. Bagaimana dampak penerapan gamifikasi mobile dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKS Dewantara Putra Sirapit Langkat?

D. Tujuan Penelitian

Secara lebih rinci tujuan dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan gamifikasi mobile pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKS Dewantara Putra Sirapit Langkat.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan gamifikasi mobile berbasis aplikasi quizizz pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKS Dewantara Putra Sirapit Langkat.
3. Untuk mengetahui dampak penerapan gamifikasi mobile dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini Adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dibidang pendidikan agama islam, terutama mengenai penerapan pembelajaran berbasis teknologi melalui gamifikasi mobile. Selain itu hasil penelitian ini dapat menjadi sumber rujukan bagi pengembangan model pembelajaran PAI yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru PAI

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guru dalam menciptakan cara belajar yang lebih kreatif dan menyenangkan bagi peserta didik.

b. Bagi Siswa

Penerapan gamifikasi mobile yang memanfaatkan aplikasi quizizz dapat membantu meningkatkan semangat dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini bisa menjadi pertimbangan bagi sekolah untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi agar kegiatan belajar lebih efektif dan menyenangkan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan atau perbandingan bagi penelitian lain yang berkaitan dengan pembelajaran digital dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

F. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bab 1 pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
2. Bab II kajian teori, berisi uraian tentang teori-teori yang relevan dengan penulisan, meliputi pengertian-pengertian yang berkaitan dengan penelitian, landasan teori, penelitian-penelitian terdahulu yang mendukung kajian ini, serta kerangka pemikiran.
3. Bab III Metodologi penelitian, menjelaskan tentang jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta teknik keabsahan data.

4. Bab IV hasil penelitian dan pembahasan, membahas deskripsi penelitian yaitu berisi deskripsi singkat mengenai objek penelitian, penyajian data dan pembahasan.
5. Bab V kesimpulan dan saran yang berisi jawaban dari rumusan penelitian dalam bentuk temuan atau hasil penelitian kemudian diajukan kepada para pihak yang memungkinkan hasil penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kajian Pustaka

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka untuk memperkuat landasan teori dalam penelitian ini diperlukan kajian pustaka yang berfungsi sebagai dasar teoritis dalam mendukung penelitian ini, sebagai berikut:

1. Gamifikasi

Pada bagian ini peneliti membahas konsep gamifikasi sebagai salah satu pendekatan pembelajaran modern yang memanfaatkan unsur permainan dalam proses belajar. Uraian ini mencakup pengertian, tujuan, manfaat serta komponen gamifikasi sebagai dasar untuk memahami perannya dalam inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

a. Pengertian Gamifikasi

Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan didalamnya guna mendorong motivasi belajar peserta didik pada era digital seperti sekarang ini. Gamifikasi adalah metode yang menggabungkan unsur permainan ke dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan semangat belajar peserta didik (Suparmini et al., 2024). Selanjutnya gamifikasi diterapkan dengan memasukkan unsur-unsur permainan kedalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan mendorong motivasi belajar peserta didik serta meningkatkan partisipasi didalamnya (Dewirahmadanirwati et al., 2024). Lebih lanjut gamifikasi tidak hanya bertujuan mendorong motivasi peserta didik tetapi dapat meningkatkan literasi peserta didik melalui pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif (Sari & Alfian, 2023).

Dari beberapa pandangan diatas dapat disimpulkan bahwa gamifikasi merupakan metode pembelajaran yang memasukkan unsur permainan kedalam kegiatan pembelajaran untuk mendorong motivasi, partisipasi serta meningkatkan semangat belajar peserta didik sehingga pembelajaran jadi lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, gamifikasi dapat menjadi solusi alternatif dalam mengatasi kejenuhan peserta didik selama proses pembelajaran.

b. Tujuan Gamifikasi

Dengan adanya unsur permainan didalam kegiatan pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran (Yulianti et al., 2024). Selain itu, gamifikasi juga dirancang untuk memotivasi belajar peserta didik melalui pemberian tantangan, apresiasi, serta umpan balik yang mendorong mereka untuk terus berusaha mendapatkan tujuan dari pembelajaran (Suparmini et al., 2024).

Gamifikasi tidak hanya meningkatkan partisipasi peserta didik, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan abad ke 21 seperti kolaborasi, berpikir kreatif serta kemampuan memecahkan masalah pada era digital saat ini (Sari & Alfiyan, 2023).

Dari beberapa tujuan diatas dapat disimpulkan bahwa gamifikasi tidak hanya membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar yang maksimal.

c. Manfaat Gamifikasi

Gamifikasi memberikan berbagai manfaat, salah satunya yaitu dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik melalui tantangan, reward, dan umpan balik (Aris Triwahyu Febriansah et al., 2024). Manfaat gamifikasi juga dapat mendorong semangat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang optimal, karena unsur tantangan, reward, serta umpan balik yang ada didalamnya, dapat membantu peserta didik memantau serta mengevaluasi kemampuan mereka saat belajar (Fajar Ayu et al., 2024).

Dari beberapa manfaat diatas, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi mampu menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga membuat peserta didik lebih termotivasi lagi dalam belajar serta dapat memantau dan mengevaluasi hasil pembelajaran mereka secara langsung.

d. Komponen Gamifikasi

Gamifikasi dalam pembelajaran memiliki beberapa komponen penting yang membantu meningkatkan semangat belajar serta partisipasi peserta didik, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Poin/Points
Point atau nilai yang membuat peserta didik semangat untuk terus belajar
- 2) Lencana/Badge
Pengakuan atas pencapaian mereka selama belajar.
- 3) Level / Tingkatan
Menunjukkan sampai Dimana pemahaman mereka dalam menguasai pembelajaran.
- 4) Leaderboard / Papan Peringkat
Membuat mereka bersemangat lewat persaingan sehat.
- 5) Tantangan / Misi
Memberikan tugas menarik yang membuat mereka lebih fokus.
- 6) Hadiah / Reward
Memberikan hadiah tambahan yang memperkuat motivasi belajar.
- 7) Umpan Balik (Feedback) dan Pilihan Jalur Belajar
Membantu peserta didik dalam memantau pemahaman serta dapat mengevaluasi kemampuan diri.

Dengan adanya komponen-komponen tersebut, kegiatan pembelajaran jadi lebih menyenangkan serta dapat membantu peserta didik lebih fokus sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Abdul Rahman et al., 2018).

2. Quizizz

Pada bagian ini peneliti menguraikan penggunaan Quizizz sebagai salah satu media gamifikasi berbasis mobile yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pembahasan ini mencakup pengertian, fitur, keunggulan serta langkah-langkah dalam penggunaan Quizizz, dalam mendukung pembelajaran yang interaktif dan menarik, khususnya sebagai inovasi pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik.

a. Pengertian Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran yang menghadirkan aktivitas kuis interaktif dalam bentuk permainan, dengan aplikasi ini peserta didik dapat mengikuti kuis melalui smartphone secara bersamaan, setiap

soal-soal yang ada pada Quizizz terdapat batasan waktu serta warna visual yang dapat menarik perhatian dan fokus peserta didik (Citra & Rosy, 2020).

Quizizz juga bisa digunakan untuk berbagai bentuk penilaian seperti pretest, posttest, Latihan soal, remedial, dan penguatan materi. Penggunaannya yang menyenangkan membuat peserta didik lebih fokus dan bersemangat dalam belajar (Citra & Rosy, 2020). Dengan demikian, Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik.

b. Fitur-fitur Quizizz

Quizizz adalah aplikasi belajar berbasis permainan yang dapat mendorong motivasi belajar siswa (Nurhalizah & Hindun 2024), Fitur-fitur dari Quizizz antara lain :

1) Tampilan Visual dan Audio yang Menarik

Aplikasi ini dilengkapi dengan elemen visual seperti gambar, warna, musik, dan tema berbeda di setiap pertanyaan. Fitur ini membantu menarik perhatian peserta didik serta meningkatkan fokus dan semangat belajar.

2) Fitur Penilaian Otomatis (*Auto-Scoring*)

Setelah peserta didik menyelesaikan kuis, nilai langsung muncul secara otomatis. Fitur ini membantu guru melakukan evaluasi dengan cepat tanpa harus memeriksa secara manual, serta memberi umpan balik instan kepada peserta didik.

3) Fitur Akses Fleksibel (*Online & Real-Time*)

Quizizz dapat diakses kapan saja dan di mana saja selama ada koneksi internet yang stabil. Fitur ini memungkinkan guru dan peserta didik melakukan evaluasi belajar secara daring maupun luring dengan efisien.

4) Fitur Kustomisasi Soal dan Tema

Guru dapat membuat, mengedit, dan menyesuaikan pertanyaan sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran. Selain itu, guru juga dapat memilih tema, latar, serta durasi waktu pengerjaan soal.

5) Fitur Statistik dan Laporan Hasil Belajar

Quizizz menyediakan data analisis hasil kuis, seperti skor rata-rata kelas, waktu pengerjaan, serta tingkat kesulitan soal. Fitur ini membantu guru menilai sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

6) Fitur Belajar Mandiri (*Homework Mode*)

Selain digunakan saat pembelajaran langsung, Quizizz juga memiliki mode *homework* yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri di rumah dengan mengikuti kuis yang dibagikan guru.

Dengan berbagai fitur tersebut, pembelajaran jadi lebih menyenangkan serta dapat mendorong peserta didik untuk lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

c. Keunggulan Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran PAI

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran meningkatkan Motivasi dan antusiasme belajar, penggunaan Quizizz menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif melalui konsep belajar sambil bermain, Quizizz memiliki beberapa keunggulan, (Fawaidatun et al., 2023), yaitu :

1) Meningkatkan semangat belajar

Meningkatkan hasil belajar siswa karena disajikan dalam bentuk permainan yang membuat peserta didik lebih aktif dan antusias.

2) Meningkatkan hasil belajar

Terlihat dari naiknya nilai rata-rata dan jumlah peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

3) Memberikan nilai secara langsung

Memberikan nilai secara langsung, sehingga peserta didik bisa langsung mengetahui hasilnya.

4) Pembelajaran lebih menarik

Pembelajaran lebih menarik dengan tampilan visual dan animasi yang tidak membosankan.

5) Melatih kerja sama dan tanggung jawab

Melalui permainan kuis dan sesi diskusi yang dipadukan dengan kegiatan refleksi, peserta didik belajar bekerja sama dengan teman sekelas, bertanggung jawab terhadap tugasnya, serta menghargai keberhasilan orang lain.

6) Mendorong Pembelajaran yang Kontekstual dan Bermakna

Quizizz memungkinkan guru mengaitkan soal dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga pembelajaran lebih mudah dipahami dan diingat. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran PAI yang menekankan pada pembentukan sikap, nilai, dan perilaku islami.

Dari berbagai keunggulan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Quizizz membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik serta membuat suasana belajar lebih aktif dan menyenangkan.

d. Langkah-langkah Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran

Langkah-langkah penggunaan Quizizz dalam pembelajaran cukup mudah, (Mukharomah 2021), yaitu :

- 1) Guru dapat membuat akun di www.quizizz.com
- 2) Guru membuat kuis dengan menambahkan judul, pertanyaan, jawaban, dan waktu pengerjaan.
- 3) Kuis dapat dibagikan sebagai tugas (homework) atau dimainkan langsung (play live).
- 4) Peserta didik mengerjakan kuis melalui <https://join.quizizz.com>
- 5) Lalu memasukkan kode dari guru.
- 6) Nilai muncul otomatis setelah kuis selesai.
- 7) Urutan soal diacak untuk setiap peserta didik.

Melalui Quizizz, dapat memudahkan guru menilai dan membuat pembelajaran lebih menarik serta menyenangkan.

3. Inovasi Pembelajaran

Pada bagian ini peneliti menguraikan landasan konsep yang berkaitan dengan inovasi pembelajaran. Pembahasan ini mencakup pengertian, tujuan serta faktor pendukung dan penghambat inovasi pembelajaran yang menjadi

dasar dalam memahami penerapannya dalam konteks penelitian ini. Pemahaman terhadap konsep inovasi pembelajaran menjadi penting sebagai landasan dalam mengembangkan proses pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, inovasi juga berperan dalam menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan zaman, khususnya melalui pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.

a. Pengertian Inovasi Pembelajaran

Secara etimologis, inovasi berasal dari bahasa Latin *innovation* yang berarti pembaruan atau perubahan, sedangkan kata *innovo* berarti memperbarui atau mengubah. Inovasi dapat dipahami sebagai suatu proses perubahan yang menghasilkan sesuatu yang baru ke arah yang lebih baik, yang dilakukan secara terencana dan bukan terjadi secara kebetulan. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi tidak hanya berkaitan dengan penemuan baru, tetapi juga mencakup perbaikan atau pengembangan dari sesuatu yang telah ada agar menjadi lebih baik (Nurhasanah et al., 2025).

Dalam konteks pendidikan, inovasi memiliki peranan yang sangat penting, khususnya dalam proses pembelajaran. Inovasi pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu bentuk pembaharuan yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar, baik dari segi strategi, metode, media, maupun pendekatan yang digunakan oleh pendidik.

Pembaharuan ini mencerminkan adanya perubahan dalam cara penyampaian materi, interaksi antara guru dan peserta didik, serta pemanfaatan berbagai sumber belajar yang lebih variatif. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, inovasi pembelajaran juga menunjukkan adanya penyesuaian terhadap dinamika pendidikan yang terus berkembang, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan kontekstual. Inovasi pembelajaran dimaknai sebagai suatu pembaharuan yang dirancang secara sistematis dalam proses pembelajaran dan berorientasi pada peningkatan kualitas pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era modern (Solichin et al., 2023).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, seperti e-learning, blended learning, dan mobile learning, merupakan bentuk inovasi yang bertujuan

meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu contoh implementasi dari pemanfaatan teknologi tersebut adalah penggunaan aplikasi Quizizz, yang tidak hanya termasuk dalam kategori e-learning, tetapi juga mengadopsi konsep gamifikasi dalam pembelajaran. Melalui fitur interaktif seperti kuis, skor, dan peringkat, Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik (Arman et al., 2023).

Berdasarkan uraian di atas, inovasi pembelajaran dapat dipahami sebagai pembaharuan yang dilakukan secara terencana dalam proses pembelajaran, baik dari segi strategi, metode, media, maupun pendekatan. Inovasi ini juga berkaitan dengan pemanfaatan teknologi, seperti e-learning, blended learning, dan mobile learning. Salah satu bentuk penerapannya adalah penggunaan aplikasi Quizizz yang mengintegrasikan konsep gamifikasi sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan meningkatkan keterlibatan peserta didik.

b. Tujuan Inovasi Pembelajaran

Inovasi pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut adanya pembaharuan dalam pembelajaran agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, pemahaman mengenai tujuan inovasi pembelajaran menjadi hal yang penting dalam penerapannya.

Tujuan inovasi dalam pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas, efektivitas, efisiensi, dan kesesuaian pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik. Inovasi dilakukan dengan memanfaatkan berbagai sumber daya seperti tenaga, waktu, biaya, dan sarana secara tepat agar hasil pembelajaran dapat lebih maksimal. Selain itu, inovasi juga bertujuan untuk menyesuaikan pendidikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga sistem pendidikan menjadi lebih relevan dengan tuntutan zaman (Habsy et al., 2024).

Tujuan inovasi pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif. Selain itu, inovasi pembelajaran juga bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih

dinamis, relevan, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Melalui penerapan inovasi, pendidik dapat menghadirkan metode dan pendekatan yang lebih variatif, sehingga mampu meningkatkan pemahaman, minat, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Harahap et al., 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan inovasi pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses serta hasil pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan, serta menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

c. Faktor Pendukung dan Penghambat Inovasi Pembelajaran

Dalam pelaksanaan inovasi pembelajaran, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilannya. Faktor tersebut terdiri dari faktor pendukung yang membantu terlaksananya inovasi, serta faktor penghambat yang dapat menjadi kendala dalam proses penerapannya.

1) Faktor Pendukung

Faktor pendukung inovasi pembelajaran adalah hal-hal yang membantu terlaksananya inovasi dengan baik. Faktor tersebut meliputi lingkungan, peserta didik, pendidik, serta dukungan dari pihak sekolah. Lingkungan yang baik, baik dari sekolah maupun keluarga, dapat mendorong penerapan inovasi dalam pembelajaran.

Selain itu, karakteristik peserta didik seperti usia, latar belakang, dan cara belajar juga mempengaruhi keberhasilan inovasi. Peran pendidik juga sangat penting, terutama dalam kemampuan menggunakan teknologi dan memilih metode pembelajaran yang tepat. Dukungan dari kepala sekolah, seperti kebijakan dan penyediaan fasilitas, juga sangat membantu. Ketersediaan sarana seperti jaringan internet menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung inovasi pembelajaran berbasis teknologi (Piqriani et al., 2023).

2). Faktor Penghambat

Faktor penghambat inovasi adalah hal-hal yang dapat menghambat pelaksanaan inovasi dalam pembelajaran. Salah satu hambatan yang sering terjadi adalah kemampuan pendidik yang belum merata dalam menggunakan teknologi informasi. Selain itu, kendala teknis seperti kerusakan atau

gangguan pada fasilitas juga dapat menghambat proses pembelajaran. Keterbatasan sarana dan prasarana yang tersedia menjadi faktor lain yang dapat menghambat keberhasilan inovasi dalam pembelajaran (Piqriani et al., 2023).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan inovasi pembelajaran dipengaruhi oleh adanya faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung seperti lingkungan, pendidik, peserta didik, serta fasilitas yang memadai dapat membantu terlaksananya inovasi dengan baik. Sementara itu, keterbatasan kemampuan dan sarana dapat menjadi hambatan dalam penerapan inovasi.

4. Pendidikan Agama Islam

Pada bagian ini peneliti menguraikan landasan konsep yang berkaitan dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pembahasan ini mencakup pengertian, tujuan, ruang lingkup pembelajaran serta karakteristik Pendidikan Agama Islam yang menjadi acuan dalam memahami bagaimana konsep tersebut diterapkan dalam konteks penelitian ini. Pemahaman konsep dasar Pendidikan Agama Islam menjadi penting sebagai landasan dalam merancang proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta perkembangan zaman, khususnya dalam penerapan inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah usaha yang dilakukan secara terus menerus dalam membentuk karakter peserta didik yang beriman dan berakhlak mulia sehingga mereka dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari (Hilda Darmaini Siregar & Zainal Efendi Hasibuan, 2024). Selain itu, melalui bimbingan juga latihan keagamaan yang berpedoman pada Al-Qur'an dan hadis, Pendidikan Agama Islam hadir sebagai pendidikan yang berkelanjutan guna menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap ajaran islam sehingga melahirkan pribadi yang berakhlak mulia (Darise, 2021). Dengan demikian, selain memberikan pemahaman, Pendidikan Agama Islam juga dapat membentuk sikap dan perilaku islami

peserta didik (Nurmalasari et al., 2024). Hal ini sejalan dengan hadis Nabi Muhammad SAW yang diriwayatkan Abu Hurairah ra :

إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمَّ مَكَارِمَ الْأَخْلَاقِ

Makna dari hadis tersebut yaitu, bahwa pendidikan, termasuk Pendidikan Agama Islam, memiliki orientasi utama untuk membentuk akhlak peserta didik sehingga mereka mampu menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari (Lailia Widiyanti, Abdul Jalil, 2025).

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan pendidikan yang berkelanjutan dalam membentuk peserta didik agar beriman dan berakhlak mulia.

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pada dasarnya tujuan Pendidikan Agama Islam terbagi menjadi dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umumnya yaitu dapat menjadikan peserta didik mencapai kebahagiaan akhirat. Sedangkan tujuan khususnya menyesuaikan perkembangan zaman agar peserta didik mampu menjalani kehidupan sehari-hari dengan baik sebagai hamba Allah dan khalifah di muka bumi ini (Nabila, 2021).

Selain itu, tujuan Pendidikan Agama Islam juga merupakan usaha dalam membentuk peserta didik yang beriman dan bertakwa serta mampu mengamalkan nilai-nilai islam dalam kehidupan sehari-hari (Husaini, 2025).

Salah satu ayat dalam Al-Qur'an yang menjelaskan tentang tujuan Pendidikan Agama Islam adalah Q.S Adz-Dzariyat ayat 56:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

Ayat ini mengingatkan kita bahwa manusia diciptakan untuk beribadah kepada Allah SWT, sehingga Pendidikan Agama Islam diarahkan untuk membimbing peserta didik menjadi hamba Allah SWT yang taat serta mampu menjalankan tanggung jawabnya dalam menjalani kehidupan sehari-hari (Tohari, 2014).

Dari pendapat pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam bertujuan membentuk peserta didik agar memiliki pribadi muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT serta mampu

menerapkan nilai-nilai islam dalam kehidupan sehari-hari sebagai hamba Allah dan khalifah dimuka bumi ini.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam tidak hanya terfokus pada pengetahuan teoritis, tetapi juga praktik langsung dalam menanamkan nilai islam pada kehidupan sehari-hari (Safurrokhmah et al., 2025).

Ruang lingkup kurikulum Pendidikan Agama Islam dikembangkan berdasarkan dua sumber utama, yaitu Al-Qur'an dan Sunnah Nabi Muhammad SAW, serta didukung oleh hasil ijtihad para ulama, tujuannya agar kehidupan peserta didik berjalan dengan seimbang antara aspek spiritual, sosial, dan moral, kurikulum Pendidikan Agama Islam terdiri atas empat mata pelajaran utama, (Opi Shinta Cornelia et al., 2024), yaitu:

1) Al-Qur'an Hadis

Mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis berfokus pada penguatan kemampuan peserta didik dalam membaca, menulis, memahami, serta mengamalkan ajaran yang bersumber dari Al-Qur'an dan hadis secara bertahap dan berkesinambungan.

- a) Membaca, menulis, menghafal, dan memahami surat-surat pendek dari *Al-Fatihah* hingga *Ad-Dhuha*.
- b) Menghafal dan mengamalkan hadis-hadis pilihan yang berkaitan dengan akhlak dan amal saleh.

2) Akidah Akhlak

Mata pelajaran Aqidah Akhlak bertujuan membentuk keyakinan yang benar terhadap ajaran Islam serta membina karakter dan perilaku peserta didik agar sesuai dengan nilai-nilai akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari.

- a) Mengenal dan meyakini rukun iman dari iman kepada Allah hingga iman kepada Qada dan Qadar.
- b) Membiasakan pengucapan kalimat *thayyibah*, pengenalan *Asmaul Husna*, serta pembiasaan akhlak terpuji dan menjauhi akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari.

3) Fiqih

Mata pelajaran Fiqih diarahkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai tata cara ibadah dan muamalah menurut syariat Islam, serta membimbing mereka agar mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari secara benar dan bertanggung jawab.

- a) Mengenal dan melaksanakan hukum Islam yang berkaitan dengan rukun Islam seperti *thaharah*, salat, puasa, zakat, dan haji.
- b) Mempelajari ketentuan tentang makanan dan minuman halal, khitan, kurban, jual beli, serta pinjam meminjam sesuai syariat.

4) Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Mata pelajaran SKI bertujuan menanamkan pemahaman mengenai perjalanan sejarah perkembangan Islam, keteladanan Rasulullah SAW, para sahabat, serta tokoh-tokoh Islam, sehingga peserta didik dapat mengambil hikmah dan meneladani nilai-nilai perjuangan dalam kehidupan.

- a) Mengenal dan meneladani Sejarah pra-islam, kehidupan Rasulullah SAW, masa khulafaurrasyidin, dan perjuangan tokoh-tokoh islam di daerah masing-masing.
- b) Mengambil pelajaran dari Sejarah untuk membentuk karakter islami.

Dengan demikian, ruang lingkup Pendidikan Agama Islam tidak hanya menekankan pada pengetahuan keagamaan saja, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku agar dapat di praktekkan dalam kehidupan sehari-hari. Ruang lingkup yang luas tersebut menuntut adanya strategi dan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi PAI secara menarik agar peserta didik dapat memahami dan mengamalkannya secara optimal.

d. Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dilakukan secara nyata untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan reflektif pada peserta didik. Selain itu guru juga memiliki kebebasan untuk memilih metode dan bentuk penilaian yang sesuai dengann karakter peserta didik. Pendidikan Agama Islam juga dihubungkan dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila

agar terbentuk peserta didik yang beriman, bertakwa serta berakhlak mulia (Zaki et al., 2025).

Ciri utama Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam Kurikulum Merdeka Belajar terletak pada penerapan pembelajaran yang berpijak pada nilai-nilai keagamaan, Pancasila, serta kebudayaan nasional. PAI tidak hanya menitikberatkan pada aspek pengetahuan semata, tetapi juga diarahkan untuk membentuk kepribadian peserta didik yang berakhlak, bermoral, dan berkarakter. Proses pembelajarannya dirancang agar lebih aktif, dinamis, dan berpusat pada siswa (*student centered learning*), sementara guru berperan sebagai pembimbing dan fasilitator.

Secara singkat dapat disimpulkan bahwa, Pendidikan Agama Islam dalam kurikulum merdeka bertujuan membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa dan berakhlak mulia melalui pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dimana guru menjadi fasilitator dalam mengembangkan karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai pancasila. Karakteristik pembelajaran tersebut membuka peluang penerapan pendekatan pembelajaran inovatif seperti gamifikasi yang menekankan keaktifan, keterlibatan, dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

5. Hubungan Gamifikasi Quizizz dengan Inovasi Belajar PAI

Pada bagian ini peneliti mengkaji keterkaitan antara penggunaan gamifikasi melalui media Quizizz dengan inovasi belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Kajian hubungan ini menjadi dasar penting untuk memahami peran Quizizz sebagai inovasi media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pembahasan ini bertujuan untuk melihat sejauh mana penerapan Quizizz dapat berperan dalam meningkatkan minat, partisipasi, dan dorongan internal peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

a. Pengaruh Gamifikasi Terhadap Keterlibatan Peserta Didik

Penggunaan gamifikasi berbasis mobile melalui aplikasi Quizizz berdampak positif terhadap partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, adanya unsur permainan didalamnya, membuat peserta didik

jadi lebih semangat, aktif dan lebih fokus selama proses belajar itu berlangsung, selain itu, gamifikasi juga berperan dalam mengembangkan keterampilan kolaboratif dan berpikir kritis peserta didik (Mertayasa et al., 2025).

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan gamifikasi berbasis mobile melalui aplikasi Quizizz terbukti mampu meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses belajar berlangsung.

b. Peran Quizizz dalam Meningkatkan Minat Belajar

Penggunaan Quizizz berperan penting dalam meningkatkan semangat dan partisipasi peserta didik. Fitur-fitur seperti kuis, poin, dan papan peringkat mampu menciptakan suasana persaingan yang sehat sehingga menimbulkan suasana kelas yang hidup lagi menyenangkan (Alim, 2025) .

Dari paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi berbasis mobile melalui aplikasi Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan semangat belajar peserta didik.

c. Quizizz Sebagai Media yang Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan

Quizizz tidak hanya berperan sebagai media evaluasi, tetapi juga merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta memotivasi peserta didik untuk lebih aktif, melalui fitur-fitur permainan, peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan menarik, selain itu, tampilan visual yang menarik serta unsur hiburan didalamnya membuat siswa merasa antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dengan demikian, penggunaan Quizizz dapat membantu mengurangi kejenuhan siswa selama proses belajar tanpa menghilangkan nilai-nilai edukatif yang terkandung didalamnya (Farhana & Aulia Seftianingsih, 2023).

Dari paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz bukan hanya sebagai media evaluasi melainkan menjadi salah satu media yang interaktif, menyenangkan, serta menjadikan peserta didik lebih bersemangat dalam proses belajar tanpa harus mengurangi nilai edukatifnya.

d. Dampak Quizizz Terhadap Motivasi Belajar

Dalam konteks inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam, penggunaan media berbasis gamifikasi seperti Quizizz tidak hanya menciptakan pembelajaran yang menarik, tetapi juga memberikan dampak terhadap motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar merupakan salah satu indikator penting dalam menilai keberhasilan suatu inovasi pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, media yang menarik sangat dibutuhkan untuk menumbuhkan semangat dan perhatian peserta didik.

Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran dinilai mampu meningkatkan minat belajar karena penyajian materi dibuat dalam bentuk kuis yang interaktif sehingga peserta didik merasa lebih tertarik dan fokus dalam mengikuti pembelajaran, meskipun demikian, fitur peringkat yang ada didalamnya tidak memberikan dampak positif bagi peserta didik yang mendapat nilai rendah (Purwianto & Fahyuni, 2021).

Dengan demikian, penggunaan Quizizz sebagai bentuk inovasi pembelajaran PAI memiliki hubungan yang erat dengan peningkatan motivasi belajar peserta didik.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Dalam Upaya memperkuat landasan penelitian terkait Implementasi Gamifikasi Mobile Sebagai Inovasi Pembelajaran PAI di SMKS Dewantara Putra Sirapit Langkat, penulis melihat beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik ini. Dalam konteks penelitian ini, gamifikasi mobile yang dimaksud merujuk pada penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, sehingga dapat memberikan Gambaran mengenai efektivitas, kelebihan, serta ruang pengembangan yang masih perlu dikaji lebih lanjut khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Berikut uraian penelitian tersebut sebagai rujukan penelitian terdahulu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh *Saiiful Ashari Pane (2023)* berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam di SMP Istana Hati Binjai”.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode survei, melibatkan 33 siswa kelas IX serta mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan angket. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Penggunaan Quizizz meningkatkan minat belajar siswa, ditandai dengan kenaikan persentase minat dari 70% menjadi 90%. Dengan penggunaan Quizizz, siswa menjadi lebih fokus, antusias dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Persamaan dengan penelitian terdahulu terletak pada penggunaan aplikasi Quizizz dan metode nya. Perbedaan terletak pada jenjang pendidikan yang berbeda yaitu antara SMP dengan SMK.

2. Oleh Regha Nasya Ginestira (2023) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas XII Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Kemala Bhayangkari Medan”.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz berpengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan berpikir Tingkat tinggi peserta didik, karena membuat pembelajaran lebih interaktif dan mudah dipahami. Persamaan dengan penelitian terdahulu terletak pada penggunaan aplikasi Quizizz dan perbedaan pada metode penelitian dan jika penelitian terdahulu menilai kemampuan berpikir Tingkat tinggi peserta didik, penelitian yang akan saya lakukan lebih memusatkan perhatian pada implementasi Quizizz sebagai inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. Penelitian oleh Alya Rahma Sitorus (2025) yang berjudul Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa”.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pretest posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz berpengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan berpikir Tingkat tinggi peserta didik. Persamaan dengan penelitian terdahulu terletak pada penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran digital, sama-sama ingin meningkatkan kualitas pembelajaran melalui inovasi berbasis aplikasi Quizizz, sama-

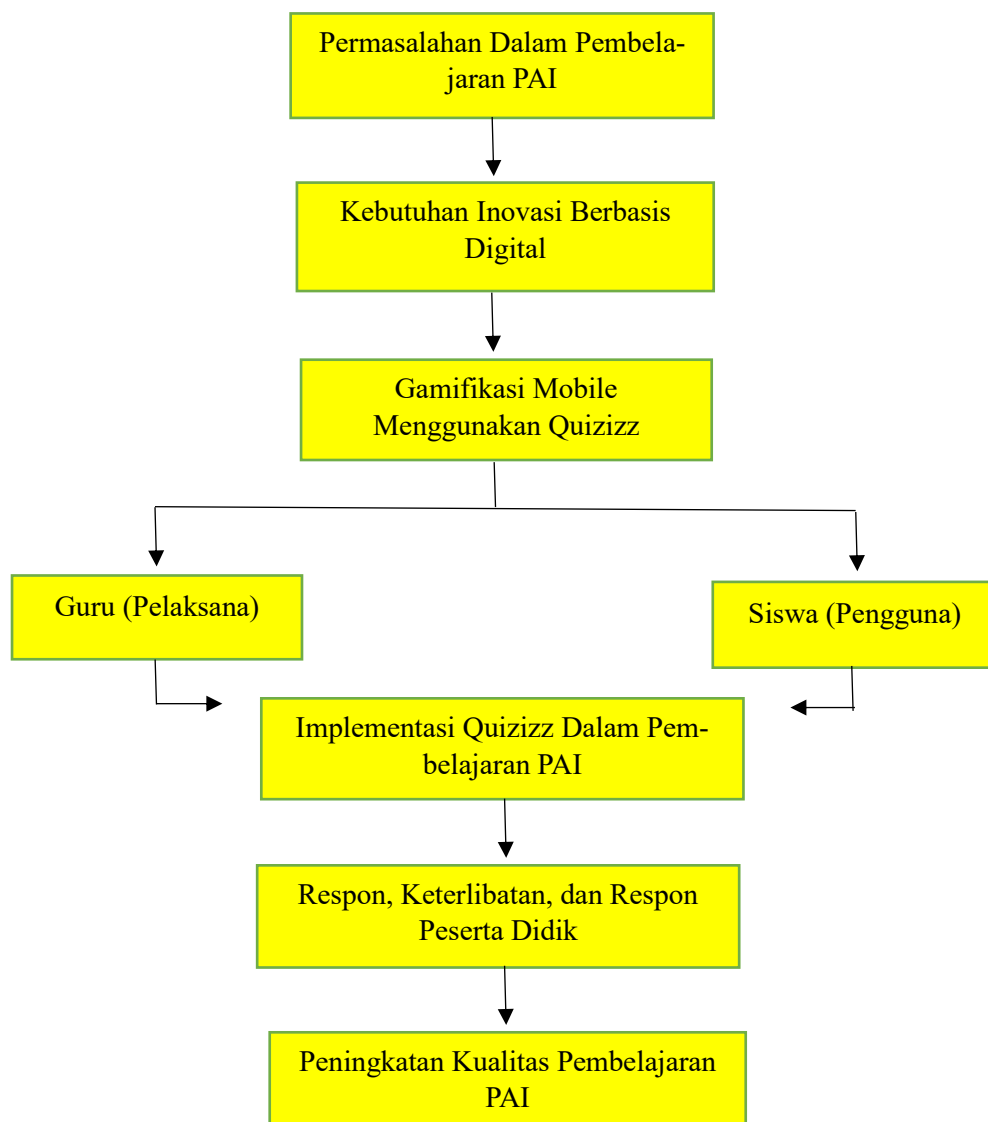
sama berada dalam ranah penelitian Pendidikan dan memanfaatkan aplikasi pembelajaran interaktif. Kemudian perbedaan terletak pada jenjang pendidikan antara MTS dengan SMK, jika penelitian terdahulu mengukur pengaruh PBL berbasis Quizizz terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis sedangkan saya mengkaji implementasi gamifikasi mobile dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan ketiga penelitian yang telah diuraikan, terlihat bahwa seluruh penelitian tersebut sama-sama memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dan menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Namun fokus kajian pada penelitian-penelitian sebelumnya lebih menekankan pada hasil penggunaan Quizizz, seperti peningkatan minat belajar, kemampuan berpikir tingkat tinggi, serta pemahaman konsep matematis. Berbeda dengan itu penelitian ini memfokuskan pada implementasi gamifikasi mobile berbasis Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Penelitian ini berupaya mendeskripsikan pelaksanaan gamifikasi mobile, mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat, serta menggambarkan dampak penerapannya terhadap motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian penelitian ini menempati posisi yang berbeda sekaligus melengkapi temuan penelitian terdahulu melalui penyajian gambaran mendalam mengenai praktik gamifikasi mobile berbasis Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran ini disusun untuk menggambarkan alur berpikir peneliti dalam melihat bagaimana gamifikasi mobile melalui Quizizz dapat diterapkan sebagai inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Kerangka ini menjadi dasar dalam menjelaskan hubungan antara teori, penelitian terdahulu, dan tujuan penelitian.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam membutuhkan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif. Gamifikasi mobile melalui Quizizz menawarkan fitur permainan yang mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik. Berdasarkan teori gamifikasi dan hasil penelitian terdahulu yang membuktikan keefektifan Quizizz, penelitian ini diarahkan untuk melihat bagaimana Quizizz diimplementasikan sebagai inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam, serta bagaimana proses penerapan dan respon peserta didik terhadap penggunaannya. Sehubungan dengan pemikiran ini, peneliti membuat skema kerangka pemikiran untuk memperjelas alur penelitian, sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan skema kerangka pemikiran tersebut, penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah rendahnya motivasi dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Untuk mengatasi hal tersebut, digunakan gamifikasi mobile melalui aplikasi Quizizz sebagai strategi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini menekankan pada implementasi gamifikasi mobile dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, mulai dari persiapan materi, pembuatan kuis interaktif, hingga pengelolaan kelas. Selanjutnya, dievaluasi respon dan manfaat bagi peserta didik, seperti meningkatnya motivasi, keterlibatan aktif, pemahaman materi, dan pengalaman belajar yang lebih menarik. Dengan alur ini, terlihat hubungan logis dari masalah, solusi, implementasi, hingga dampak bagi peserta didik yang menjadi dasar penelitian ini.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang saya gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk menggambarkan suatu fenomena sesuai dengan keadaan sebenarnya berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan. Pendekatan ini menekankan pada makna, proses, serta pemahaman mendalam terhadap objek yang diteliti tanpa menggunakan data numerik. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, pengalaman, pandangan, maupun interpretasi partisipan, kemudian disajikan dalam bentuk uraian naratif agar fenomena yang diteliti dapat dipahami secara utuh (Nasution, 2023).

Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan secara induktif, yaitu dimulai dari temuan lapangan untuk kemudian disusun menjadi pola, kategori, atau konsep hingga menghasilkan kesimpulan yang relevan dengan konteks penelitian. Proses pengumpulan data tidak dipandu teori, melainkan didasarkan pada fakta empiris yang ditemukan selama penelitian, sehingga peneliti dapat menangkap makna sebenarnya dari fenomena sosial yang diteliti (Nasution, 2023).

Dengan demikian, penelitian kualitatif deskriptif bertujuan memberikan gambaran mendalam mengenai realitas sosial berdasarkan fakta di lapangan, tanpa melakukan pengujian hipotesis, melainkan memaknai temuan sebagaimana adanya sesuai konteks penelitian.

B. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMKS Dewantara Putra yang beralamat di Desa Sebertung, Kecamatan Sirapit, Kabupaten Langkat, Provinsi Sumatera Utara. Pemilihan Lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut telah memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya melalui penggunaan aplikasi Quizizz.

Penelitian dilakukan selama beberapa bulan yang meliputi tahap persiapan, pengumpulan data, dan analisis data. Tahap persiapan mencakup

penyusunan proposal, konsultasi dengan dosen pembimbing serta pengurusan izin penelitian ke sekolah. Setelah seminar proposal (sempro) dinyatakan lulus, peneliti memasuki tahap pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi di SMKS Dewantara Putra Sirapit Langkat. Selanjutnya, data yang telah dikumpulkan dianalisis hingga diperoleh hasil penelitian yang sesuai dengan fokus kajian.

C. Sumber Data Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah pihak-pihak yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam penggunaan gamifikasi mobile melalui aplikasi Quizizz yaitu :

- a. Guru PAI yang menerapkan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran.
- b. Peserta didik, yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan aplikasi Quizizz.

Subjek ini dipilih karena mereka memiliki pengalaman, persepsi, serta keterlibatan langsung dalam penggunaan Quizizz sehingga dapat memberikan informasi yang relevan dan mendalam.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah penerapan gamifikasi mobile melalui aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam meliputi :

- a. Proses perencanaan, penerapan, dan evaluasi penggunaan Quizizz oleh guru.
- b. Pengalaman, respon, dan keterlibatan peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan Quizizz.
- c. Faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi gamifikasi tersebut.

Objek ini dipilih untuk memahami bagaimana Quizizz digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta bagaimana pengalaman dan respon peserta didik terhadap penggunaannya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik ini dipilih karena sesuai dengan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif, Dimana peneliti perlu menggali data secara mendalam sekaligus melihat kondisi nyata dilapangan. Adapun Teknik pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut :

1. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab yang dilakukan secara sengaja antara peneliti dan informan. Dalam kegiatan ini, peneliti memberikan pertanyaan kepada informan sesuai dengan pengalaman dan pengetahuan yang dimilikinya (Nugrahani, 2014). Melalui wawancara peneliti dapat menggali data yang lebih mendalam, detail dan kontekstual mengenai fenomena yang diteliti. Teknik ini juga bersifat fleksibel, sehingga peneliti dapat menyesuaikan pertanyaan sesuai situasi dan perkembangan data dilapangan. Dengan demikian wawancara menjadi salah satu metode penting dalam penelitian kualitatif untuk memahami perspektif dan pengalaman subjek secara lebih komprehensif.

Pada penelitian ini wawancara dilakukan kepada guru Pendidikan Agama Islam sebagai pelaksana pembelajaran, serta kepada dua orang peserta didik sebagai pengguna langsung Quizizz. Melalui wawancara tersebut, peneliti mengumpulkan data mengenai pengalaman guru dalam menerapkan gamifikasi, pandangan guru terhadap efektivitas penggunaan Quizizz, respon siswa, tingkat motivasi belajar, serta kendala-kendala yang dihadapi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Untuk memastikan data yang diperoleh akurat, peneliti melakukan wawancara pada waktu yang berbeda dan mencatat seluruh jawaban secara rinci. Selain itu hasil wawancara juga dibandingkan dengan temuan observasi dan dokumentasi sebagai upaya meningkatkan keabsahan data. Dengan penerapan wawancara ini, peneliti memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai implementasi gamifikasi mobile dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah tersebut.

Untuk memperoleh data yang sesuai dengan fokus penelitian, peneliti menyusun instrumen wawancara yang mengacu pada rumusan masalah penelitian. Instrumen wawancara disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 3.1 Instrumen Wawancara Guru

No.	Rumusan Masalah	Indikator	Pertanyaan Wawancara
1.	Bagaimana pelaksanaan gamifikasi mobile pada pembelajaran PAI?	Proses penerapan gamifikasi Tahapan penggunaan Quizizz Langkah-langkah penggunaan	Bagaimana Ibu menerapkan gamifikasi mobile dalam pembelajaran PAI? Pada tahap apa Quizizz digunakan dalam pembelajaran? Bagaimana langkah-langkah penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran?
2.	Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan gamifikasi mobile berbasis Quizizz?	Faktor pendukung Faktor penghambat Solusi kendala	Apa saja faktor yang mendukung penggunaan Quizizz dalam pembelajaran? Apa kendala yang dihadapi saat menggunakan Quizizz? Bagaimana cara mengatasi kendala tersebut?
3.	Bagaimana dampak gamifikasi mobile terhadap motivasi belajar peserta didik?	Respon peserta didik Motivasi belajar	Bagaimana respon peserta didik saat menggunakan Quizizz? Apakah terdapat perubahan motivasi belajar peserta didik?

		Keaktifan peserta didik	Bagaimana tingkat keaktifan peserta didik saat pembelajaran berlangsung?
--	--	-------------------------	--

Selain wawancara dengan guru, peneliti juga melakukan wawancara kepada peserta didik untuk memperoleh data mengenai pengalaman, respon, serta motivasi belajar. Adapun instrumen wawancara peserta didik disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.2 Instrumen Wawancara Peserta Didik

No.	Rumusan Masalah	Indikator	Pertanyaan Wawancara
1.	Bagaimana pelaksanaan gamifikasi mobile pada pembelajaran PAI?	Pengalaman penggunaan Quizizz Pemahaman penggunaan	Bagaimana pengalaman kamu saat menggunakan Quizizz dalam pembelajaran PAI? Apakah kamu mudah memahami cara penggunaan Quizizz?
2.	Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan gamifikasi mobile berbasis Quizizz?	Kemudahan penggunaan Kendala yang dialami	Apa yang membuat kamu merasa terbantu saat menggunakan Quizizz? Apakah kamu mengalami kesulitan saat menggunakan Quizizz?
3.	Bagaimana dampak gamifi-	Motivasi belajar	Apakah kamu menjadi lebih semangat belajar saat menggunakan

	kasi mobile terhadap motivasi belajar peserta didik?	Keaktifan belajar	Quizizz? Apakah kamu lebih aktif saat pembelajaran menggunakan Quizizz?
		Ketertarikan belajar	Apakah pembelajaran dengan Quizizz lebih menarik dibandingkan cara biasa?

Tabel di atas merupakan pedoman wawancara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data terkait pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru dan peserta didik guna menggali informasi secara lebih mendalam.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang menerapkan gamifikasi mobile. Melalui observasi, peneliti dapat melihat aktivitas guru dan peserta didik, alur kegiatan belajar, serta pemanfaatan media Quizizz selama pembelajaran berlangsung. Observasi juga membantu memperoleh data faktual yang terjadi dilapangan. Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti untuk memahami kondisi yang sebenarnya. Dengan observasi, peneliti dapat menangkap perilaku, situasi, dan interaksi yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung (Nasution, 2023).

Peneliti melakukan observasi secara nonpartisipatif, yaitu peneliti hanya mengamati tanpa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran berjalan secara alami tanpa adanya pengaruh dari kehadiran peneliti. Aspek-aspek yang diamati meliputi : langkah-langkah guru dalam menggunakan Quizizz, interaksi antara guru dan siswa, keterlibatan siswa dalam permainan serta

efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman materi.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kegiatan mengumpulkan, mencatat, menyimpan, dan mengelola berbagai data atau informasi dalam bentuk tulisan, gambar, audio, maupun video agar dapat digunakan kembali sebagai bukti, referensi, atau sumber informasi. Dokumentasi adalah bahan tertulis atau visual yang digunakan peneliti sebagai sumber informasi untuk memahami fenomena penelitian. Teknik ini digunakan karena penting untuk memperoleh data yang akurat, lengkap, dan dapat dipertanggung jawabkan sebagai bukti pendukung dalam penelitian (Nasution, 2023).

Seluruh dokumen yang diperoleh dianalisis dan disesuaikan dengan temuan observasi dan wawancara. Dengan demikian, dokumentasi tidak hanya menjadi bukti pendukung, tetapi juga membantu peneliti melihat kesesuaian antara data yang disampaikan guru dan peserta didik dengan apa yang terjadi di lapangan. Melalui teknik dokumentasi ini, keabsahan data penelitian semakin kuat karena setiap informasi dapat di verifikasi melalui bukti nyata.

E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif deskriptif ini, Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif, yang meliputi tiga tahap utama, yaitu: Reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Ketiga tahap ini berlangsung secara terus-menerus sejak data diperoleh hingga penelitian selesai.

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan, serta mengorganisasikan data mentah yang diperoleh dari lapangan (Rijali, 2019). Pada tahap ini, peneliti memilah data penting yang berkaitan dengan penggunaan gamifikasi mobile dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, seperti hasil wawancara dan temuan observasi.

Melalui reduksi data ini, peneliti memperoleh gambaran yang lebih terarah dan fokus sehingga proses analisis selanjutnya menjadi lebih

mudah. Hasil reduksi data juga menjadi dasar dalam melakukan penyajian data dan penarikan kesimpulan, sehingga keseluruhan proses analisis tetap sistematis dan sesuai dengan tujuan penelitian.

2. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan dengan menyusun data yang telah direduksi ke dalam bentuk uraian naratif sehingga lebih mudah dipahami. Dalam penelitian ini, penyajian data digunakan untuk menampilkan hasil wawancara, temuan observasi, serta gambar pelaksanaan pembelajaran menggunakan Quizizz.

Penyajian data ini bertujuan untuk menunjukkan hubungan antar temuan serta memperlihatkan pola-pola yang muncul selama penelitian berlangsung. Dengan penyajian data yang sistematis, pembaca dapat dengan mudah memahami konteks temuan dan melihat keterkaitan antara berbagai sumber data yang digunakan.

Penyajian data ini menjadi dasar yang kuat untuk melakukan penarikan kesimpulan, karena informasi yang ditampilkan telah tersusun rapi dan mencerminkan kondisi yang sebenarnya dilapangan.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menafsirkan data yang telah disajikan untuk menemukan makna atau pola yang berkaitan dengan fokus penelitian. Kesimpulan yang diperoleh merupakan hasil analisis terhadap penggunaan gamifikasi mobile sebagai inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKS Dewantara Putra Sirapit Langkat.

Kesimpulan yang diperoleh tidak hanya menggambarkan bagaimana proses pelaksanaan berlangsung, tetapi juga mencakup respon siswa, efektivitas metode gamifikasi, serta hambatan yang muncul selama penerapan pembelajaran berbasis teknologi tersebut.

Untuk memastikan kesimpulan yang ditarik benar-benar valid, peneliti melakukan verifikasi dengan membandingkan kembali hasil kesimpulan dengan data yang telah dikumpulkan. Verifikasi dilakukan melalui triangulasi data, membandingkan temuan dari berbagai teknik pengumpulan data, serta melakukan pengecekan ulang dengan informan jika diperlukan. Dengan demikian, kesimpulan yang diperoleh tidak hanya

sekedar pendapat peneliti, tetapi telah melalui proses pengujian sehingga memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi.

Tahapan penarikan kesimpulan ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai hasil penelitian dan menjadi dasar dalam menjawab rumusan masalah serta tujuan penelitian.

F. Teknik Keabsahan Data

Untuk memastikan kebenaran dan keabsahan data dalam penelitian kualitatif ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi adalah metode untuk mengecek atau menguji keabsahan data dengan memanfaatkan berbagai sumber, Teknik, atau waktu yang berbeda sehingga data yang diperoleh lebih akurat, konsisten, dan dapat dipercaya (Nasution, 2023). Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber, triangulasi Teknik, dan triangulasi waktu.

1. Triangulasi Sumber

Peneliti membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai informan, seperti guru Pendidikan Agama Islam dan peserta didik. Dengan membandingkan jawaban dari beberapa sumber, peneliti dapat memastikan konsistensi dan keakuratan data terkait penggunaan gamifikasi mobile (Quizizz) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Triangulasi Teknik

Peneliti membandingkan hasil data yang diperoleh dari beberapa teknik pengumpulan data, yaitu wawancara dan observasi. Jika hasil observasi dikelas, maka data dianggap lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

3. Triangulasi Waktu

Peneliti melakukan pengecekan keabsahan data dengan melakukan pengumpulan data pada waktu yang berbeda untuk melihat konsistensi informasi yang diterima.

Tujuan diadakannya Teknik keabsahan data pada penelitian ini adalah untuk menjamin bahwa seluruh data yang dikumpulkan memiliki Tingkat kebenaran, ketepatan, dan keandalan yang tinggi. Melalui penerapan Teknik keabsahan data, peneliti berupaya memastikan bahwa informasi yang

diperoleh tidak bias, tidak dipengaruhi oleh persepsi subjektif peneliti, serta benar-benar merefleksikan kondisi yang terjadi dilapangan. Dengan demikian, hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, memiliki kredibilitas yang kuat, serta memberikan Gambaran yang akurat dan objektif mengenai fenomena yang diteliti.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Profil Sekolah

Yayasan Pendidikan Dewantara Putra merupakan lembaga pendidikan yang menaungi beberapa jenjang pendidikan, yaitu Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK Dewantara Putra didirikan pada tahun 2010 sebagai bentuk pengembangan yayasan dalam memenuhi kebutuhan pendidikan berbasis keterampilan dan dunia kerja.

SMK Dewantara Putra memiliki tujuan untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya unggul dalam bidang akademik, tetapi juga memiliki keterampilan, sikap profesional, serta siap bersaing di dunia kerja maupun melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Dalam pelaksanaannya, sekolah ini terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran, sarana dan prasarana, serta kompetensi tenaga pendidik.

Berikut ini adalah profil SMKS Dewantara Putra :

NPSN	: 10261552
Nama Sekolah	: SMKS Dewantara Putra
Tahun Berdiri	: 2010
Jenjang Pendidikan	: SMK
Status Sekolah	: Swasta
Alamat	: Dusun 1 Desa Sebertung
Desa / Kelurahan	: Sebertung
Kecamatan / Kota	: Sirapit
Kabupaten / Kota / Negara	: Langkat
Provinsi	: Sumatera Utara
Kepala Sekolah	: Muhammad Kamaluddin, S.Pd

2. Visi Misi Sekolah

a. Visi

Terwujudnya sekolah yang berkualitas dalam prestasi, berkarakter, berakhlak dan berwawasan global dengan penguasaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang berakar pada nilai dan taqwa, kebangsaan, budaya serta lingkungan hidup.

Indikator visi SMKS Dewantara Putra sebagai berikut:

1. Memiliki kepribadian dan akhlak mulia
2. Unggul dalam bidang keagamaan
3. Unggul dalam bidang akademik
4. Unggul dalam bidang non akademik
5. Unggul dalam pemanfaatan teknologi sebagai sumber belajar
6. Unggul dalam bidang seni dan budaya
7. Unggul dalam pengelolaan lingkungan

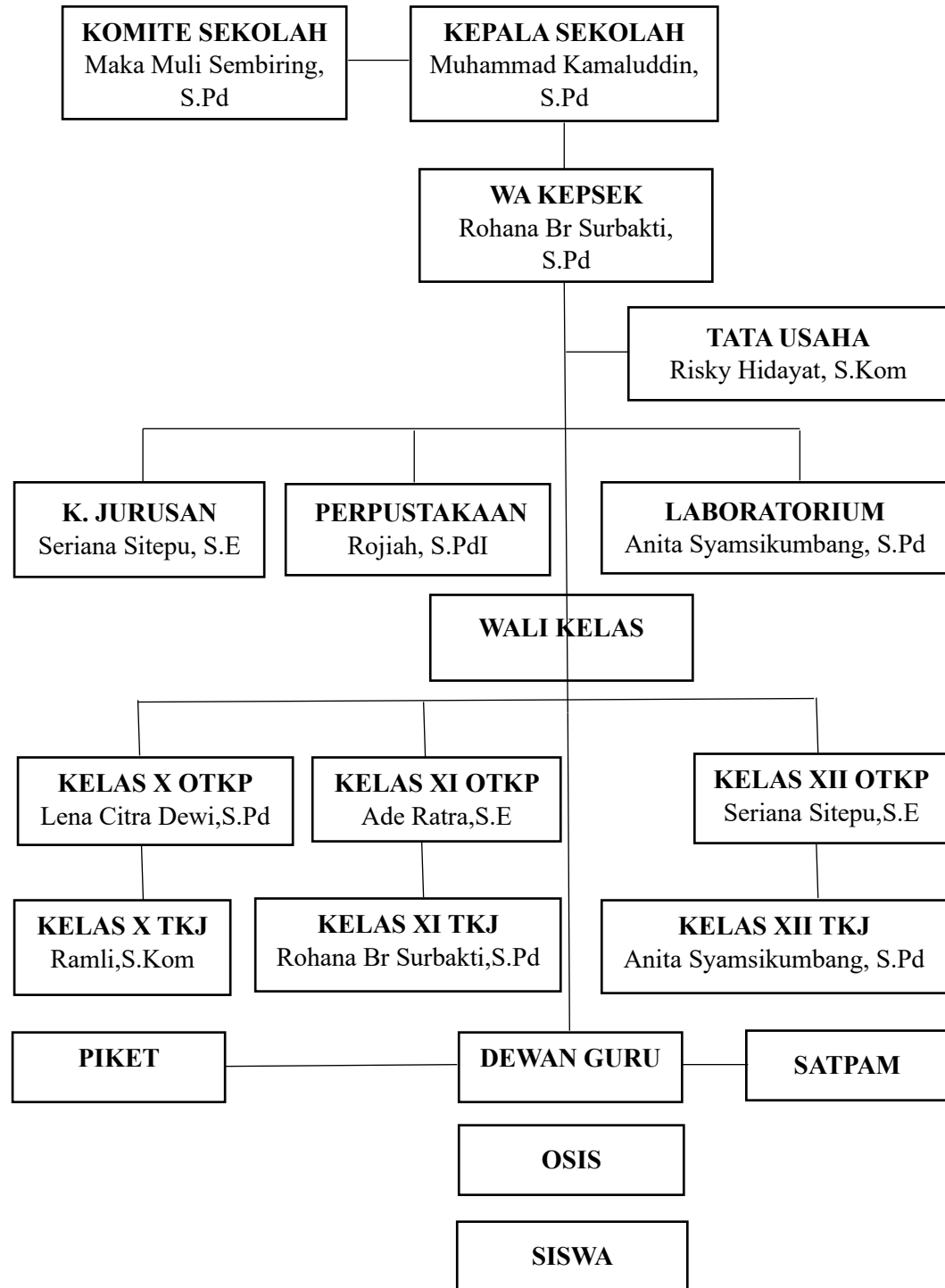
b. Misi

Untuk mencapai VISI tersebut, SMKS Dewantara Putra mengembangkan misi sebagai berikut :

1. Melaksanakan Pendidikan, pengajaran, dan pembimbingan secara kreatif, inovatif, actual melalui guru yang kompeten dan professional.
2. Membangun dan mengembangkan kopetensi peserta didik secara akademis dan non akademis sesuai tuntutan dan perkembangan Pendidikan.
3. Membangun dan mengembangkan semangat berprestasi secara kompetitif.
4. Mengembangkan ilmu pengetahuan, seni budaya dan tata nilai kehidupan yang religious.
5. Membangun jiwa semangat nasionalisme dan kebangsaan.
6. Membangun dan mengembangkan komitmen cinta Pendidikan alam, budaya dan lingkungan hidup melalui pelestarian, pencegahan, penanggulangan, pemberdayaan dan lingkungan hidup.
7. Mengembangkan dan mengelola sarana dan prasarana sekolah guna mendukung keberhasilan pendidikan dan pembelajaran secara optimal.
8. Mengembangkan layanan pendidikan efektif dan efisien.

3. Struktur Organisasi Sekolah

**STRUKTUR ORGANISASI SEKOLAH
SMKS DEWANTARA PUTRA SEBERTUNG
KEC. SIRAPIT- KAB. LANGKAT**



Gambar 4.1 Struktur Organisasi Sekolah

4. Keadaan Tenaga Pendidik dan Kependidikan

Tabel 4.1 Keadaan Pendidik dan Tenaga Pendidik

Nama	Jabatan
Muhammad Kamaluddin, S.PdI	Kepala Sekolah
Maka Muli Sembiring, S.Pd	Komite Sekolah
Rohana Br Surbakti, S.Pd	Wakil Kepala Sekolah
Dedek Irawan	Bendahara
Rizky Hidayat, S.Kom	Tata Usaha
Anita Syamsikumbang, S.Pd	Kepala Lab
Rojiah, S.PdI	Kepala Perpustakaan
Seriana Sitepu, S.E	Kepala Jurusan
Lena Citra Dewi, S.Pd	Wali Kelas X OTKP
Ramli, S.kom	Wali Kelas X TKJ
Ade Ratna, S.E	Wali Kelas XI OTKP
Rohana Br Surbakti, S.Pd	Wali Kelas XI TKJ
Seriana Sitepu, S.E	Wali Kelas XII OTKP
Anita Syamsikumbang, S.Pd	Wali Kelas XII TKJ
	Ketua Osis

5. Keadaan Peserta Didik

Tabel 4.2 Keadaan Peserta Didik

Tingkat Pendidikan	L	P	Total
Kelas X	6	10	13
Kelas XI	11	16	27
Kelas XII	6	9	15
Total	23	35	55

6. Sarana dan Prasarana Sekolah

Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana

Ruangan	Jumlah
Kelas	6
Kantor Kepala Sekolah	1
Kantor Guru	1
Kantor Tata Usaha	1
Laboratorium	1
Perpustakaan	1
Kamar Mandi	3
Total	14

B. Hasil Penelitian

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan di SMKS Dewantara Putra Sirapit, Kabupaten Langkat. Data penelitian diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi yang difokuskan pada pelaksanaan pembelajaran guru Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan gamifikasi mobile berbasis aplikasi Quizizz pada tahap evaluasi pembelajaran.

Wawancara dilakukan dengan satu orang guru Pendidikan Agama Islam sebagai informan utama serta dua orang peserta didik yang terlibat langsung dalam pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz. Selain itu, observasi dilakukan untuk melihat secara langsung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada tahap evaluasi pembelajaran, serta respon peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa data sekolah, foto kegiatan pembelajaran, dan arsip lain yang relevan sebagai fokus penelitian.

Tabel 4.4 Daftar Informan

Kategori	Jenis Ke- lamin	Usia	Keterangan
Guru PAI	Perempuan	38 Tahun	Guru PAI Kelas X SMK
Siswa	Perempuan	15 Tahun	Peserta didik kelas X SMK
Siswa	Perempuan	15 Tahun	Peserta didik kelas X SMK

Berdasarkan tabel diatas, informan yang terlibat dalam penelitian ini terdiri atas guru Pendidikan Agama Islam sebagai informan utama dan dua orang peserta didik sebagai informan pendukung. Guru PAI dipilih karena berperan langsung dalam melaksanakan pembelajaran, sedangkan peserta didik dipilih untuk mengetahui respon serta motivasi belajar yang dirasakan selama mengikuti evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz. Keberagaman informan ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pelaksanaan pembelajaran guru Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Selanjutnya data dianalisis untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang menjadi fokus penelitian. Hasil penelitian ini disusun berdasarkan temuan yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses penelitian berlangsung di lapangan. Adapun pemaparan hasil penelitian disajikan secara sistematis sesuai dengan fokus penelitian sebagai berikut :

1. Pelaksanaan Gamifikasi Mobile Menggunakan Quizizz dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti di SMKS Dewantara Putra Sirapit Langkat, guru Pendidikan Agama Islam menerapkan gamifikasi mobile dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran yang digunakan pada tahap evaluasi pembelajaran untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi

yang telah diajarkan, sekaligus terdorong untuk berpartisipasi secara maksimal dalam proses pembelajaran

Dalam pelaksanaannya, guru terlebih dahulu menyiapkan soal evaluasi pada aplikasi. Soal disusun sesuai dengan materi yang telah diajarkan sebelumnya. Setelah soal selesai disiapkan, guru membagikan kode kuis kepada peserta didik. Peserta didik kemudian mengakses kuis melalui smartphone masing-masing dan mengerjakan soal sesuai waktu yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil observasi, peserta didik mengikuti kegiatan evaluasi secara mandiri menggunakan perangkat masing-masing. Selama proses berlangsung, guru memantau jalannya kegiatan, memastikan peserta didik dapat mengakses kuis dengan baik, serta membantu peserta didik yang mengalami kesulitan teknis.

Setelah seluruh peserta didik menyelesaikan kuis, guru menampilkan hasil nilai dan melakukan pembahasan terhadap soal-soal tertentu, terutama soal yang banyak dijawab salah. Peserta didik menyampaikan bahwa pembahasan tersebut membantu mereka mengetahui letak kesalahan dan memahami kembali materi yang belum dikuasai.

Berdasarkan pengamatan di kelas, pelaksanaan evaluasi menggunakan Quizizz berlangsung melalui tahapan yang jelas, yaitu persiapan soal oleh guru, pelaksanaan kuis oleh peserta didik, serta pemberian umpan balik setelah evaluasi selesai.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Gamifikasi Mobile Menggunakan Quizizz

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti di SMKS Dewantara Putra, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pelaksanaan gamifikasi mobile berbasis aplikasi Quizizz pada tahap evaluasi pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), baik faktor pendukung maupun faktor penghambat.

a. Faktor Pendukung

Salah satu faktor pendukung utama adalah ketersediaan perangkat smartphone yang dimiliki oleh peserta didik. Kepemilikan perangkat tersebut memungkinkan peserta didik mengakses kuis secara langsung tanpa harus bergantian menggunakan perangkat lain. Peserta didik menyampaikan bahwa penggunaan smartphone pribadi membuat mereka lebih mudah mengikuti evaluasi dan mengerjakan soal secara mandiri.

Selain itu, minat dan antusiasme peserta didik terhadap penggunaan Quizizz juga menjadi faktor pendukung. Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik merasa evaluasi menggunakan aplikasi tersebut lebih menarik dibandingkan evaluasi tertulis. Tampilan yang interaktif serta adanya sistem skor membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan evaluasi.

Kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran juga menjadi faktor pendukung penting. Guru mampu menyiapkan soal, mengelola pelaksanaan kuis, serta memberikan arahan kepada peserta didik selama kegiatan berlangsung. Selain itu, jumlah peserta didik dalam kelas yang relatif tidak terlalu banyak memudahkan guru dalam melakukan pengawasan dan pendampingan selama evaluasi.

b. Faktor Penghambat

Meskipun pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz secara umum dapat berjalan dengan baik, dalam praktiknya masih terdapat beberapa faktor penghambat yang ditemui di lapangan. Salah satu kendala yang paling sering muncul adalah keterbatasan akses jaringan internet. Guru Pendidikan Agama Islam menyampaikan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran sangat bergantung pada ketersediaan koneksi internet yang stabil. Namun, tidak semua peserta didik memiliki paket data internet yang memadai untuk mengakses aplikasi tersebut secara optimal.

Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik harus memanfaatkan jaringan wifi sekolah atau hotspot pribadi yang disediakan oleh guru agar tetap dapat mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran. Guru men-

jelaskan bahwa penyediaan akses internet alternatif tersebut merupakan salah satu upaya yang dilakukan agar pelaksanaan evaluasi tetap dapat berlangsung dan seluruh peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, keterbatasan jaringan tetap menjadi kendala yang memengaruhi kelancaran proses evaluasi, terutama ketika koneksi internet tidak stabil atau jumlah pengguna cukup banyak.

Selain kendala jaringan internet, keterbatasan sarana pendukung berupa perangkat infokus juga menjadi faktor penghambat dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz. Guru menjelaskan bahwa ketersediaan infokus yang hanya berjumlah satu unit di sekolah disebabkan oleh keterbatasan fasilitas pembelajaran yang dimiliki sekolah. Pengadaan sarana teknologi dilakukan secara bertahap sesuai dengan kemampuan anggaran sekolah, sehingga belum semua ruang kelas dilengkapi dengan perangkat infokus. Hal tersebut menyebabkan pelaksanaan evaluasi tidak selalu dapat didukung dengan tampilan visual yang optimal. Dalam beberapa situasi, hasil kuis dan peringkat nilai peserta didik tidak dapat ditampilkan melalui layar proyektor secara langsung.

Kondisi ini menyebabkan daya tarik kegiatan evaluasi menjadi berkurang, karena peserta didik tidak selalu dapat melihat hasil capaian mereka secara bersama-sama di kelas. Guru menambahkan bahwa tampilan hasil secara langsung sebenarnya dapat meningkatkan semangat dan keterlibatan peserta didik, sehingga keterbatasan fasilitas tersebut menjadi salah satu hambatan dalam memaksimalkan pelaksanaan evaluasi berbasis gamifikasi.

Selain faktor sarana dan prasarana, perbedaan kemampuan peserta didik dalam menggunakan teknologi juga menjadi kendala tersendiri dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz. Guru mengungkapkan bahwa tidak semua peserta didik memiliki tingkat keterampilan digital yang sama. Beberapa peserta didik masih memerlukan arahan dalam mengoperasikan aplikasi Quizizz, seperti saat memasukkan kode permainan, memahami tampilan soal, maupun mengakses fitur-fitur yang tersedia. Oleh karena itu, guru perlu memberikan bimbingan tambahan kepada peserta didik tertentu agar mereka dapat mengikuti evaluasi dengan baik.

Proses pendampingan tersebut terkadang memerlukan waktu lebih lama dan dapat memengaruhi kelancaran pelaksanaan evaluasi secara keseluruhan.

Dengan demikian, meskipun penggunaan aplikasi Quizizz memberikan kemudahan dan meningkatkan interaktivitas dalam evaluasi pembelajaran, pelaksanaannya tetap dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung dan penghambat, terutama yang berkaitan dengan ketersediaan jaringan internet, sarana pendukung pembelajaran, serta kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi digital.

3. Dampak Penerapan Gamifikasi Mobile terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Pelaksanaan gamifikasi mobile melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menunjukkan pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran serta tanggapan yang disampaikan oleh peserta didik, penggunaan Quizizz memberikan suasana evaluasi yang berbeda dari metode evaluasi tertulis konvensional yang sebelumnya sering digunakan. Evaluasi yang biasanya dilakukan secara tertulis cenderung terasa monoton bagi sebagian peserta didik, sedangkan penggunaan Quizizz menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan.

Peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika mengikuti evaluasi pembelajaran melalui Quizizz. Mereka terlihat lebih bersemangat, aktif, dan terlibat secara langsung dalam proses menjawab soal. Hal ini tidak terlepas dari tampilan Quizizz yang menarik, adanya unsur permainan, serta adanya sistem penilaian langsung yang memunculkan rasa tertantang bagi peserta didik untuk memperoleh hasil yang baik. Situasi ini membuat kegiatan evaluasi tidak lagi dipandang sebagai aktivitas yang menegangkan, melainkan menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan.

Beberapa peserta didik juga mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan Quizizz membuat mereka tidak merasa bosan selama mengikuti kegiatan evaluasi. Suasana belajar menjadi lebih santai namun tetap

fokus, sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang telah dipelajari sebelumnya. Selain itu, adanya unsur kompetisi yang sehat dalam Quizizz turut mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dan berusaha memberikan jawaban terbaik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara lebih optimal.

Tidak hanya peserta didik, guru Pendidikan Agama Islam juga memandang penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Guru menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi ini akan terus dilanjutkan pada pembelajaran berikutnya, terutama karena terlihat adanya peningkatan keaktifan peserta didik selama proses evaluasi berlangsung. Guru juga menyampaikan kesiapan untuk terus mengikuti perkembangan teknologi pembelajaran serta melakukan penyesuaian apabila terdapat pembaruan atau inovasi yang dapat mendukung efektivitas penggunaan Quizizz di masa mendatang.

4. Perbandingan Data Awal dan Data Akhir

Untuk memperkuat hasil penelitian mengenai dampak penerapan inovasi pembelajaran berupa gamifikasi mobile menggunakan aplikasi Quizizz yang diterapkan pada tahap evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), peneliti tidak hanya mengandalkan data hasil wawancara dan observasi, tetapi juga melakukan perbandingan antara data awal dan data akhir hasil belajar peserta didik. Data awal diperoleh sebelum penerapan inovasi tersebut dalam kegiatan evaluasi pembelajaran, sedangkan data akhir diperoleh setelah penerapan Quizizz sebagai bentuk inovasi dalam evaluasi pembelajaran.

Perbandingan kedua data tersebut bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai perubahan hasil belajar peserta didik serta sebagai bentuk penguatan terhadap temuan penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya. Dengan demikian, melalui perbandingan ini diharapkan dapat terlihat sejauh mana inovasi pembelajaran yang diterapkan mampu memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi peserta

didik. Berikut disajikan tabel perbandingan data awal dan data akhir hasil belajar peserta didik.

Tabel 4.5 Perbandingan data awal dan data akhir

No.	Kode Peserta Didik	Nilai Sebelum	Nilai Sesudah
1.	S1	88	90
2.	S2	92	93
3.	S3	90	92
4.	S4	85	88
5.	S5	90	92
6.	S6	90	92
7.	S7	88	90
8.	S8	88	90
9.	S9	88	90

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa terdapat perbedaan antara nilai sebelum dan sesudah penerapan Quizizz pada peserta didik. Nilai sebelum penerapan Quizizz menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah memiliki hasil belajar yang tergolong baik, dengan rata-rata nilai sebesar 88,8. Setelah penerapan Quizizz sebagai inovasi dalam evaluasi pembelajaran, nilai peserta didik mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai menjadi 90,8. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 2 poin. Meskipun peningkatan yang terjadi tidak terlalu signifikan, hampir seluruh peserta didik menunjukkan adanya kenaikan nilai setelah mengikuti evaluasi menggunakan Quizizz.

Selain peningkatan hasil belajar, perubahan juga terlihat dari meningkatnya motivasi dan keaktifan peserta didik selama mengikuti evaluasi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dan observasi yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias dan tertarik dalam mengikuti evaluasi berbasis gamifikasi menggunakan Quizizz.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan Quizizz pada tahap evaluasi pembelajaran tidak hanya memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

C. Pembahasan

1. Pelaksanaan Gamifikasi Mobile Menggunakan Quizizz dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pelaksanaan gamifikasi mobile menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMKS Dewantara Putra Siripit Langkat difokuskan pada tahap evaluasi pembelajaran. Quizizz dimanfaatkan oleh guru sebagai media evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik. Dalam pelaksanaannya, penggunaan Quizizz mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik sehingga berdampak pada meningkatnya motivasi belajar peserta didik.

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan Quizizz dilakukan melalui tahapan yang terstruktur, yaitu guru menyiapkan soal terlebih dahulu pada aplikasi Quizizz, kemudian membagikan kode kepada peserta didik untuk mengerjakan soal melalui smartphone masing-masing.

Selama proses evaluasi berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator dengan mengawasi jalannya kegiatan serta memastikan seluruh peserta didik dapat mengikuti evaluasi dengan baik. Setelah kegiatan evaluasi selesai, guru menampilkan hasil nilai dan memberikan umpan balik singkat terhadap soal-soal yang banyak mengalami kesalahan. Tahapan ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai sarana refleksi pembelajaran bagi peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi berbasis gamifikasi tidak hanya menilai hasil belajar, tetapi juga mendukung proses pembelajaran melalui umpan balik langsung yang membantu peserta didik memahami kesalahan dan memperbaiki pemahamannya.

Temuan tersebut selaras dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, yang ditandai dengan peningkatan persentase minat belajar dari 70% menjadi 90%, serta meningkatnya fokus, antusiasme, dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Saiful Ashari Pane, 2023). Kesamaan temuan ini menunjukkan bahwa unsur gamifikasi dan interaktivitas yang di-

memiliki Quizizz berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Namun demikian, terdapat perbedaan pada fokus pemanfaatannya. Penelitian sebelumnya menempatkan Quizizz sebagai media pembelajaran secara umum, sedangkan penelitian ini menunjukkan bahwa Quizizz dapat dimanfaatkan secara lebih spesifik sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi. Temuan ini memberikan penegasan bahwa Quizizz tidak hanya efektif dalam meningkatkan minat belajar selama proses pembelajaran berlangsung, tetapi juga dapat digunakan secara optimal sebagai sarana evaluasi yang interaktif dan reflektif bagi peserta didik. Selain itu, perbedaan jenjang pendidikan antara SMP dan SMK juga menunjukkan bahwa fleksibilitas penggunaan Quizizz dapat menjangkau karakteristik peserta didik yang berbeda.

Dengan demikian, pembahasan ini menunjukkan bahwa pelaksanaan gamifikasi mobile menggunakan aplikasi Quizizz pada tahap evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat membantu guru dalam melaksanakan evaluasi yang lebih terstruktur, menarik, dan interaktif. Penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi memberikan pengalaman evaluasi yang berbeda bagi peserta didik dibandingkan dengan evaluasi tertulis konvensional, tanpa mengubah esensi evaluasi sebagai alat untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Gamifikasi Mobile Menggunakan Quizizz

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bagian hasil penelitian, penerapan gamifikasi mobile menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dipengaruhi oleh adanya faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor-faktor tersebut menentukan kelancaran pelaksanaan evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi mobile yang diterapkan oleh guru Pendidikan Agama Islam di SMKS Dewantara Putra Sirapit Langkat.

Salah satu faktor pendukung utama dalam penerapan Quizizz adalah ketersediaan perangkat *smartphone* yang dimiliki oleh peserta didik. Kepemilikan perangkat tersebut memungkinkan peserta didik untuk mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran berbasis digital secara mandiri. Selain itu, antusiasme peserta didik terhadap penggunaan Quizizz juga menjadi faktor pendukung yang signifikan. Tampilan Quizizz yang menarik dan bersifat interaktif mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa tertekan saat mengerjakan soal. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Saiful Ashari Pane, 2023).

Faktor pendukung lainnya adalah kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Kemampuan guru dalam menyiapkan soal, mengelola aplikasi Quizizz, serta memberikan arahan kepada peserta didik selama proses evaluasi berlangsung turut mendukung keberhasilan penerapan gamifikasi mobile. Temuan tersebut didukung oleh peneliti sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis Quizizz dapat berjalan lebih interaktif apabila guru mampu mengelola media pembelajaran dengan baik (Regha Nasya Ginestira, 2023). Meskipun penelitian tersebut lebih menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik, temuan tersebut tetap memperkuat hasil penelitian ini bahwa kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran berperan penting dalam keberhasilan penggunaan Quizizz.

Di samping faktor pendukung, terdapat pula beberapa faktor penghambat dalam penerapan gamifikasi mobile menggunakan aplikasi Quizizz. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan jaringan internet yang tidak selalu stabil bagi seluruh peserta didik. Kondisi ini menyebabkan sebagian peserta didik harus memanfaatkan jaringan wifi sekolah atau bantuan hotspot dari guru agar tetap dapat mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran. Selain itu, keterbatasan sarana pendukung seperti infokus juga mempengaruhi optimal-

isasi pelaksanaan evaluasi berbasis Quizizz, terutama dalam menampilkan hasil kuis secara visual.

Perbedaan kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan teknologi juga menjadi tantangan dalam penerapan evaluasi berbasis gamifikasi mobile. Beberapa peserta didik masih memerlukan bimbingan dari guru agar dapat mengikuti evaluasi dengan baik. Meskipun demikian, guru berupaya mengatasi kendala tersebut dengan memberikan pendampingan dan solusi yang adaptif, sehingga seluruh peserta didik tetap dapat terlibat dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

Dengan demikian, pembahasan ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan gamifikasi mobile menggunakan aplikasi Quizizz pada tahap evaluasi pembelajaran dipengaruhi oleh kesiapan perangkat, antusiasme peserta didik, serta kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis digital. Faktor-faktor pendukung tersebut mampu memperkuat dampak positif Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik, sementara faktor penghambat perlu dikelola dengan baik agar pelaksanaan evaluasi pembelajaran tetap berjalan secara efektif.

3. Dampak Penerapan Gamifikasi Mobile terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, penerapan gamifikasi mobile menggunakan aplikasi Quizizz pada tahap evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Penggunaan Quizizz mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan dengan evaluasi tertulis konvensional, sehingga peserta didik menunjukkan sikap yang lebih antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran.

Peningkatan motivasi belajar peserta didik terlihat dari keikutsertaan mereka dalam menjawab soal, semangat untuk menyelesaikan kuis tepat waktu, serta usaha peserta didik untuk memperoleh hasil yang baik. Unsur gamifikasi yang terdapat dalam Quizizz, seperti skor, peringkat, dan batas waktu pengerjaan, mendorong peserta didik untuk lebih fokus dan berpartisipasi

secara aktif. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media yang mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut juga diperkuat oleh hasil perbandingan data awal dan data akhir yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 88,8 menjadi 90,8. Meskipun peningkatan yang terjadi tidak terlalu signifikan, data tersebut tetap menunjukkan adanya perubahan positif setelah penerapan Quizizz pada tahap evaluasi pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa fitur gamifikasi seperti leaderboard dalam Quizizz dapat mendorong siswa untuk bersaing secara sehat dan meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif dalam pembelajaran (Alfiyah & Mavianti, 2025).

Secara teoritis, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan melibatkan peserta didik secara aktif. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa media pembelajaran yang menarik dan melibatkan partisipasi aktif peserta didik dapat mengurangi kejenuhan serta meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran (Lubis & Mavianti, 2022). Dengan demikian, karakteristik interaktif dan unsur permainan dalam Quizizz secara teoritis memang berpotensi meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, yang ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran berbasis gamifikasi (Saiful Ashari Pane, 2023). Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa Quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Secara umum, temuan penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif serta mendorong keaktifan peserta didik (Regha Nasya Ginestira, 2023); (Alya Rahma Sitorus, 2025). Hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa karakteristik interaktif dan unsur gamifi-

kasi dalam Quizizz berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran maupun kegiatan evaluasi.. Meskipun kedua penelitian tersebut memiliki fokus dan mata pelajaran yang berbeda, secara konseptual penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis digital terbukti mampu memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik.

Dengan demikian, pembahasan ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi mobile menggunakan aplikasi Quizizz pada tahap evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Suasana evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan membuat peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima penilaian, tetapi juga sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan gamifikasi mobile menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMKS Dewantara Putra Sirapit Langkat, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan gamifikasi mobile menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKS Dewantara Putra Sirapit Langkat diterapkan pada tahap evaluasi pembelajaran. Quizizz dimanfaatkan oleh guru sebagai media evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. Pelaksanaan evaluasi dilakukan melalui tahapan yang terstruktur, mulai dari persiapan soal oleh guru, pelaksanaan evaluasi menggunakan smartphone peserta didik, hingga pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi. Penggunaan Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai sarana refleksi pembelajaran bagi peserta didik.
2. Penerapan gamifikasi mobile menggunakan aplikasi Quizizz dipengaruhi oleh adanya faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung meliputi ketersediaan perangkat smartphone, antusiasme peserta didik terhadap penggunaan media berbasis gamifikasi, serta kesiapan dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis digital. Sementara itu, faktor penghambat yang ditemukan antara lain keterbatasan jaringan internet, keterbatasan sarana pendukung seperti infokus, serta perbedaan kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan teknologi. Meskipun demikian, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan guru dan pemanfaatan fasilitas yang tersedia.
3. Penerapan gamifikasi mobile menggunakan aplikasi Quizizz pada tahap evaluasi pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Unsur gamifikasi seperti skor, peringkat, dan batas waktu pengerjaan mampu meningkatkan antusiasme, keaktifan, serta fokus peserta didik dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Suasana evaluasi

yang lebih interaktif dan menyenangkan menjadikan peserta didik lebih termotivasi dan terlibat secara aktif, sehingga Quizizz tidak hanya berperan sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini juga didukung oleh adanya peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 88,8 menjadi 90,8 setelah penerapan Quizizz pada tahap evaluasi pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Pendidikan Agama Islam

Guru diharapkan dapat terus memanfaatkan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran, khususnya pada tahap evaluasi, serta mengembangkan penggunaannya pada kegiatan pembelajaran lainnya. Guru juga diharapkan dapat terus menyiapkan solusi alternatif apabila terjadi kendala teknis, seperti masalah jaringan internet, agar pembelajaran tetap berjalan secara efektif.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penerapan pembelajaran berbasis digital dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat pendukung pembelajaran, sehingga pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat berjalan secara optimal.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai penerapan gamifikasi mobile menggunakan aplikasi Quizizz, baik pada mata pelajaran lain maupun pada tahap pembelajaran yang berbeda, sehingga dapat memberikan hasil penelitian yang lebih bervariasi dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahman, M. H., Ismail Yusuf Panessai, I., Mohd Noor, N. A. Z., & Mat Salleh, N. S. (2018). Gamification Elements And Their Impacts On Teaching And Learning A Review. *The International Journal of Multimedia & Its Applications*, 10(06), 37–46. <https://doi.org/10.5121/ijma.2018.10604>
- Alfiyah, R., & Mavianti, M. (2025). Inovasi Pembelajaran Rukun Islam Menggunakan Media Interaktif Quizz Di Tadika Al-Fikh Orchard Bandar Parlands Klang. *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 164–178. <https://doi.org/10.54437/ilmuna.v7i1.2048>
- Alim, J. A. (2025). *Peran Media Quizizz Dalam Meningkatkan Minat*. 2(6), 1256–1267.
- Aris Triwahyu Febriansah, Syaifuddin, A., & Yerry Soepriyanto. (2024). Gamification Developments In Education. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186>
- Arman, W., Kobandaha, F., & Annas, A. N. (2023). *Analisis Literatur : Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Dampaknya*. 158–168.
- 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. 8, 261–272.
- Darise, G. N. (2021). Pendidikan Agama Islam Dalam Konteks “Merdeka Belajar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan [FTIK] IAIN Manado*, 02(02), 1–18.
- Dewirahmadanirwati, Ulya, R. H., Hidayat, T., & Martha, L. (2024). Optimalisasi Literasi Digital dan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Workshop Based Project di SMP Nurul Falah Pekanbaru Riau. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 50030–50036.
- Fajar Ayu, A., Puspitasari, A., Hidayati, N., & Fitra Andikos, A. (2024). Model Pembelajaran Gamifikasi: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Teknologi. *ISEDU: Islamic Education Journal*, 2(2), 1–5. <https://doi.org/10.59966/isedu.v2i2.1270>
- Farhana, & Aulia Seftianingsih. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap

- Motivasi Belajar Siswa Di SMKN 26 Jakarta. *Almarhalah | Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 119–135. <https://doi.org/10.38153/almarhalah.v7i2.94>
- Fawaidatun, R. N., Ansori, M., Qothifatul, U., & Iftitahul, N. (2023). *Pembelajaran Inovatif berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Anak*. 6, 311–320.
- Habsy, B. A., Rahmadya, S. M., & Azzahra, A. A. V. (2024). (2024). *Inovasi pendidikan di indonesia*. 2(1), 309–325.
- Harahap, F. F., Lubis, F., Fitria, M., Khairani, N., Negeri, I., & Utara, S. (2023). *Jenis dan Karakteristik Inovasi Pembelajaran*. 1(2), 82–90.
- Hasriadi. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinetesia*, 12(1), 136–151.
- Hilda Darmaini Siregar, & Zainal Efendi Hasibuan. (2024). Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi. *Intellektika : Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(5), 125–136. <https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i5.1520>
- Husaini, M. (2025). Hakikat Sistem Nilai Dalam Konteks Pendidikan Islam. *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan Dan Kemasyarakatan*, 16(1), 107–130. <https://doi.org/10.62815/darululum.v16i1.189>
- Lailia Widiyanti, Abdul Jalil, M. M. (2025). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Akhlakul Karimah Peserta Didik Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Wonosari Kabupaten Malang. *Vlicratina Jurnal Pendidikan Islam*, 10(5), 311–321.
- Lubis, T. C., & Mavianti, M. (2022). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak. *Jurnal Raudhah*, 10(2), 45–53. <https://doi.org/10.30829/raudhah.v10i2.2004>
- Mertayasa, I. N. E., Subawa, I. G. B., & Pradnyana, I. K. A. (2025). *Gamifikasi dalam Kelas Informatika : Strategi Inovatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa*. 14, 258–264.
- Mukharomah, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring Di MI Al Muqorrobiah. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 2(1), 12–22. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v2i1.52>

- Nabila, N. (2021). Tujuan Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(05), 867–875. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i05.170>
- Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV Harva Creative.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif; Dalam Pendidikan Bahasa*. Pustaka Cakra.
- Nurhalizah, S., & Hindun, H. (2024). *Peran Quizizz sebagai Media Pembelajaran dengan Menghadirkan Fitur Menarik Bagi Siswa Jenjang SMA*. 02(4), 25–32.
- Nurhasanah, K., Puspita, M., Nelwati, S., Islam, U., Imam, N., & Padang, B. (2025). *Inovasi pendidikan*. 2(April), 257–263.
- Nurmalasari, S., Abidin, J., & Ferianto. (2024). Dampak Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Siswa. *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9(1), 221–231. <https://doi.org/10.51729/91655>
- Opi Shinta Cornelia, Dian Eka Wati, Ririn Dia Ayu Irma, Filza Ahlina, Lusiana Lusiana, & Dwi Noviani. (2024). Telaah Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Tsanawiyah & Madrasah Aliyah Di SMK Lingua Prima Indralaya. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(3), 241–248. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i3.360>
- Pane, S. A. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa Di SMP Istana Hati Binjai*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Piqriani, Y. N., Yurika, M., & Amin, A. (2023). *Hakikat Inovasi (Discoveri , Invensi , Inovasi , Dan*. 4, 285–294.
- Purwianto, A. F., & Fahyuni, E. F. (2021). *Pengaruh aplikasi Quizizz PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19*. 10(4), 551–568. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v10i4.5829>
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Rista, I. (2025). *Strategi Guru PAI Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Kurikulum Merdeka Di SMPN 4 Rejang Lebong*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.


- Sadeli, L. (2023). Optimalisasi Penggunaan Bahasa Indonesia melalui Kampanye Bahasa di Media Sosial. *LIiterasi Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 13(2), 279–288. <https://doi.org/10.23969/literasi.v13i2.7448>
- Safiurrokhmah, N., Sulaiman, S. S., Ulya, N., & Mahbubi, M. (2025). *Membingkai Pendidikan Islam Di Sekolah : Kajian Lengkap Kurikulum PAI Tingkat SMP / MTS*. 2(1), 18–27.
- Salim, M. A., Arkanudin, A., & Maulidin, S. (2024). Strategi Pembelajaran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Akhlakul Karimah Peserta Didik : Studi Di SMP Al-Kamal Jakarta. *Teacher: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 4(3), 148–161. <https://doi.org/10.51878/teacher.v4i3.4300>
- Sari, D. N., & Alfiyan, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review. *UPGRADE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>
- Sitorus, A. R. (2025). *Pengaruh model problem based learning (pbl) berbasis game edukasi quizizz terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa*. Universitas muhammadiyah sumatera utara.
- Solichin, A., Khasanah, M., Abbas, M., & Ma, S. (2023). *Inovasi Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan PAI*. 05(02), 3990–3998.
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Ari Winangun, I. M. (2024). Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 145–148. <https://doi.org/10.29210/07essr500200>
- Tohari, H. (2014). *Al-Qur'an Tikrar*. PT Sygma Ekamedia Arkanleema.
- Yulianti, Y., Muslimah, & Abdullah. (2024). Gamifikasi sebagai Pendekatan Inovatif untuk Peningkatan Pemahaman Siswa. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, 13(2). <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.24904>
- Zaki, A. F., Isnandar, I., & Alfianto, I. (2025). Manajemen Sarana Dan Prasarana Pendidikan di SMK Pusat Keunggulan (Studi Kasus SMK Islam 1 Blitar). *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 10(3), 639–645. <https://doi.org/10.28926/briliant.v10i3.1745>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Meneliti

 UMSU <small>Legal Corner 1 Terpadu</small> <small>Bila menjadi spt ini agar dibuktikan nomor dan tanggalnya</small>	MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS AGAMA ISLAM	
	<small>UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BAN-PT/Ak.Pp/PT/III/2024</small> <small>Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003</small> <small>https://fal.umsu.ac.id fa@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan</small>	
Nomor	: 31/IL3/UMSU-01/F/2026	25 Rajab 1447 H
Lamp	: -	13 Januari 2026 M
Hal	: Izin Riset	
<p>Kepada Yth :</p> <p>Kepala Sekolah SMKS Dewantara Putra Sirapit Langkat di-</p> <p><u>Tempat</u></p> <p><i>Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh</i></p> <p>Dengan hormat, dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa guna memperoleh gelar sarjana SI di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (FAI UMSU) Medan, maka kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan informasi data dan fasilitas seperlunya kepada mahasiswa kami yang mengadakan penelitian/riset dan pengumpulan data dengan :</p> <p>Nama : Rosdiana NPM : 2201020215 Semester : VII Fakultas : Agama Islam Program Studi : Pendidikan Agama Islam Judul Skripsi : Implementasi Gamifikasi Mobile Sebagai Inovasi Pembelajaran PAI di SMKS Dewantara Putra Sirapit Langkat</p> <p>Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih. Semoga Allah meridhoi segala amal yang telah kita perbuat. Amin.</p> <p><i>Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh</i></p> <p style="text-align: right;">A.n Dekan, Wakil Dekan I</p> <div style="text-align: right;">  <u>Assoc. Prof. Dr. Rizka Harfiani, M.Psi</u> NIDN. 0103117503 </div> <div style="text-align: center;">  </div> <p><i>Pertinggal</i></p> <div style="text-align: right;">     </div>		

Lampiran 2 Surat Balasan Izin Penelitian

	YAYASAN PENDIDIKAN DEWANTARA PUTRA	
	SMK DEWANTARA PUTRA	
	Alamat : Jl. Letjend Jamin Ginting Dusun I Desa Sebertung Kec. Sirapit – Langkat 20774	
	NPSN : 10261552	NSS: 344070208043
E-mail : smkdewantaraputra@gmail.com		

Nomor	: 421.5/362/SMK-DP/I/2026	Sebertung, 21 Januari 2026
Lamp	: -	
Hal	: Balasan Permohonan Izin Penelitian	

Kepada Yth :
Wakil Dekan I
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas Agama Islam
di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Surat Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) pada tanggal 13 Januari 2026 dengan Nomor : 31/II.3/UMSU-01/F/2026, perihal perizinan tempat penelitian dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa atas nama Rosdiana dengan judul, "Implementasi Gamifikasi Mobile Sebagai Inovasi Pembelajaran PAI di SMKS Dewantara Putra Sirapit Langkat".


Perlu kami sampaikan beberapa hal berikut :

1. Pada prinsipnya kami tidak keberatan dan dapat mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut ditempat kami.
2. Izin melakukan penelitian diberikan semata-mata untuk keperluan akademik.
3. Waktu pengambilan data dilakukan di waktu hari kerja.

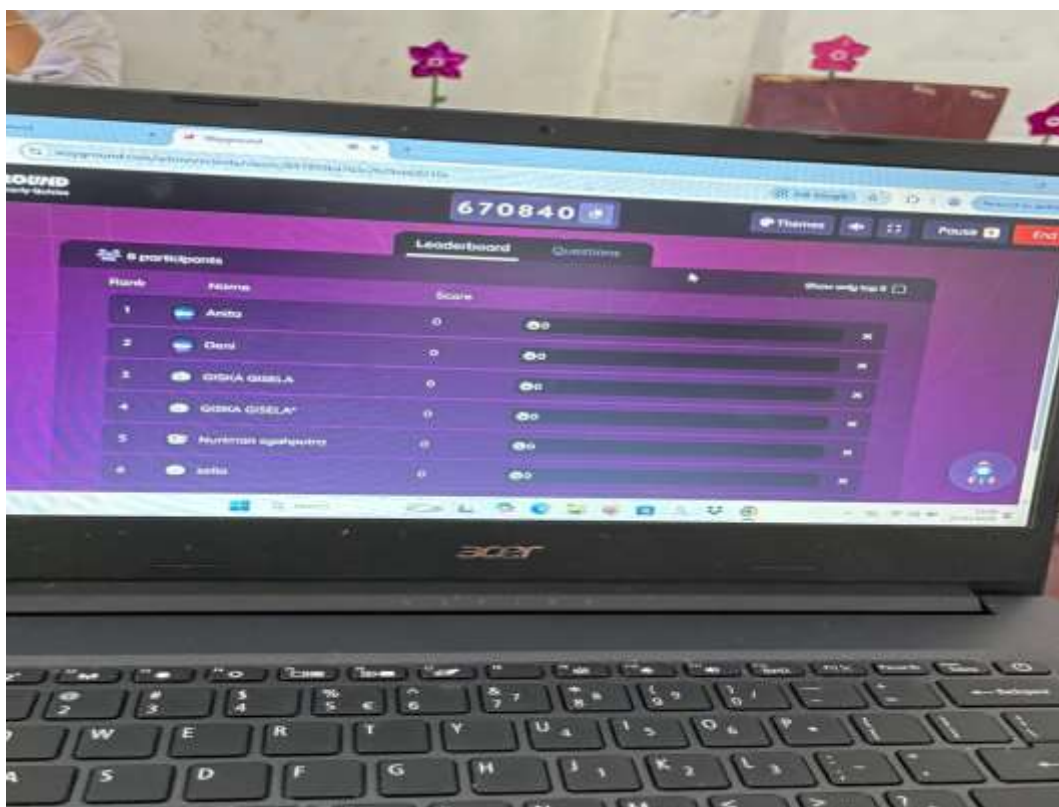
Demikian Surat balasan dari kami, atas perhatian kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Sebertung, 21 Januari 2026
Kepala SMKS Dewantara Putra


MUHAMMAD KAMALUDDIN, S.PdI
NIP. -

Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian



Gambar 1 dan 2. Tahap awal pelaksanaan evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi melalui aplikasi Quizizz, meliputi penayangan kode kuis dan tampilan daftar peserta didik yang telah berhasil masuk ke dalam sesi kuis.



Gambar 3 dan 4. Aktivitas peserta didik dalam mengerjakan kuis evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi melalui aplikasi Quizizz.



Gambar 5. Tampilan hasil evaluasi pembelajaran pada aplikasi Quizizz yang menampilkan peringkat peserta didik, termasuk juara 1 sampai dengan juara 3.



Gambar 6 dan 7. Kegiatan wawancara yang dilakukan peneliti dengan informan penelitian.



Gambar 8. Bangunan SMKS Dewantara Putra Sirapit Langkat sebagai lokasi pelaksanaan penelitian.