

**Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Al-Izzah Iibs Batu Malang**

**Arina Maemanah**

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

[Arinamhyn07@gmail.com](mailto:Arinamhyn07@gmail.com)

**Asma Karima Amir**

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

[Karimaasma5800@gmail.com](mailto:Karimaasma5800@gmail.com)

**Mutiara Erisqi Rama Gesta**

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

[tiaerizqi@gmail.com](mailto:tiaerizqi@gmail.com)

**Luthfiya Fathi Pusposari**

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

[luthfiya@pips.uin-malang.ac.id](mailto:luthfiya@pips.uin-malang.ac.id)

**Indah Aminatuz Zuhriyah**

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

[zuhriyah@pgmi.uin-malang.ac.id](mailto:zuhriyah@pgmi.uin-malang.ac.id)

**Abstract:** This research uses a qualitative approach with a descriptive research type. The research subjects consist of teachers and eighth-grade students at SMP Al-Izzah IIBS Batu Malang. Data collection techniques were carried out thru observation, interviews, and documentation. Data analysis uses an interactive model that includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The validity of the data is tested thru source triangulation and technique triangulation. The research results show that the use of Quizizz Paper Mode is carried out thru the stages of planning, implementation, and evaluation of learning. In the planning stage, teachers prepare Quizizz accounts, create questions, and prepare barcodes used by students to answer questions. In the implementation stage, students participate in learning evaluations using barcodes scanned thru the Quizizz application. Supporting factors for the implementation of Quizizz Paper Mode include the availability of learning devices, internet access, network stability, and the practical use of barcodes that can be reused. The inhibiting factor found is the instability of the internet network, which sometimes disrupts the evaluation process. The use of Quizizz Paper Mode has a positive impact on students' learning motivation, as evidenced by the increased enthusiasm, activity, participation, and engagement of students in the learning process. In addition, the learning atmosphere becomes

more interactive, enjoyable, and not monotonous. Thus, Quizizz Paper Mode can serve as an effective alternative technology-based evaluation media in enhancing the learning motivation of Islamic Religious Education among eighth-grade students at SMP Al-Izzah IIBS Batu Malang.

**Keywords:** *Quizizz Paper Mode; Learning Motivation; Islamic Religious Education; Learning Evaluation; Students*

**Abstrak :** Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas guru dan siswa kelas VIII SMP Al-Izzah IIBS Batu Malang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz Paper Mode dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan akun Quizizz, menyusun soal, serta mempersiapkan barcode yang digunakan siswa dalam menjawab pertanyaan. Pada tahap pelaksanaan, siswa mengikuti evaluasi pembelajaran menggunakan barcode yang dipindai melalui aplikasi Quizizz. Faktor pendukung penerapan Quizizz Paper Mode meliputi ketersediaan perangkat pembelajaran, akses internet, kestabilan jaringan, serta penggunaan barcode yang praktis dan dapat digunakan berulang kali. Adapun faktor penghambat yang ditemukan adalah ketidakstabilan jaringan internet yang terkadang mengganggu jalannya evaluasi. Penggunaan Quizizz Paper Mode memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa yang ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme, keaktifan, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton. Dengan demikian, Quizizz Paper Mode dapat menjadi alternatif media evaluasi berbasis teknologi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VIII SMP Al-Izzah IIBS Batu Malang.

**Kata Kunci:** *Quizizz Paper Mode; Motivasi Belajar; Pendidikan Agama Islam; Evaluasi Pembelajaran; Peserta Didik*

## Pendahuluan

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses pendewasaan manusia untuk menjadi pribadi yang lebih baik serta mampu menghadapi perkembangan zaman. Dalam

prosesnya, pendidikan tidak hanya berorientasi pada pengembangan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik peserta didik. Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri peserta didik yang dapat memengaruhi semangat, minat, dan keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran (Sholihin, t.t.).

Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), motivasi belajar memiliki peran yang penting karena pembelajaran tidak hanya bertujuan memberikan pemahaman mengenai peristiwa sejarah Islam, tetapi juga menanamkan nilai-nilai keteladanan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya masih ditemukan berbagai permasalahan, seperti peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta mudah merasa bosan terutama ketika kegiatan evaluasi berlangsung (Arifin, 2025). Kondisi tersebut juga ditemukan pada peserta didik kelas VIII SMP Al-Izzah Batu Malang yang merupakan lembaga pendidikan berbasis pondok pesantren dengan karakteristik peserta didik sebagai santri yang memiliki keterbatasan dalam penggunaan perangkat digital seperti telepon genggam.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif serta mampu menarik perhatian peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Quizizz yang merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain (Salsabila dkk., 2020).

Seiring perkembangan teknologi pendidikan, aplikasi Quizizz menghadirkan fitur *Paper Mode*, yaitu fitur yang memungkinkan pelaksanaan kuis tanpa menggunakan perangkat pribadi peserta didik (Nurhusni dkk., 2024). Fitur ini sangat relevan diterapkan pada lingkungan pondok pesantren seperti SMP Al-Izzah Batu Malang karena peserta didik tetap dapat mengikuti pembelajaran berbasis teknologi melalui penggunaan barcode yang digunakan untuk menjawab soal yang ditampilkan guru.

Dengan demikian, pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif tanpa bergantung pada penggunaan telepon genggam oleh peserta didik.

Penggunaan media dalam pembelajaran juga sejalan dengan nilai-nilai Islam. Salah satu dasar yang dapat dijadikan landasan terdapat dalam Q.S. An-Naml ayat 29–30 yang menjelaskan komunikasi antara Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis melalui media surat. Peristiwa tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media sebagai sarana penyampaian informasi telah dikenal sejak masa terdahulu dan digunakan untuk mempermudah penyampaian pesan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh (Azizah dkk., 2023) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian (Nurhusni dkk., 2024) juga menemukan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tanpa mengurangi pemahaman peserta didik terhadap materi. Selain itu, penelitian (Heryani dkk., 2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian mengenai penggunaan fitur Quizizz *Paper Mode* masih relatif terbatas, khususnya pada lingkungan pendidikan berbasis pondok pesantren. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada penggunaan Quizizz berbasis perangkat digital milik peserta didik, sedangkan kajian mengenai implementasi Quizizz *Paper Mode* sebagai media evaluasi interaktif tanpa penggunaan perangkat pribadi masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut terkait penggunaan Quizizz *Paper Mode* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di lingkungan pondok pesantren.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII SMP Al-Izzah Batu Malang, ditemukan bahwa peserta didik cenderung kurang antusias dan kurang termotivasi

dalam mengikuti pembelajaran, terutama pada saat kegiatan evaluasi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi Quizizz *Paper Mode* dalam meningkatkan motivasi belajar Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas VIII SMP Al-Izzah Batu Malang. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan penggunaan Quizizz *Paper Mode*, mengidentifikasi faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penerapannya, serta menganalisis dampaknya terhadap motivasi belajar peserta didik.

#### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam penggunaan aplikasi Quizizz *Paper Mode* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penelitian dilaksanakan di SMP Al-Izzah Batu Malang yang merupakan lembaga pendidikan berbasis pondok pesantren.

Subjek penelitian terdiri atas guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan peserta didik kelas VIII yang terlibat secara langsung dalam penggunaan aplikasi Quizizz *Paper Mode*. Penentuan informan dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan informan berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai kebutuhan penelitian. Adapun objek penelitian adalah penggunaan aplikasi Quizizz *Paper Mode* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz *Paper Mode* serta respons peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru dan peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan penggunaan aplikasi, faktor pendukung dan penghambat, serta dampaknya terhadap motivasi belajar. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan

pembelajaran, perangkat pembelajaran, dan dokumen lain yang relevan dengan penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik sehingga data yang diperoleh memiliki tingkat validitas dan kredibilitas yang dapat dipertanggungjawabkan.

### **Hasil dan Pembahasan**

#### **Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII SMP Al-Izzah**

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di SMP Al-Izzah IIBS Malang diwujudkan melalui penggunaan aplikasi Quizizz dengan fitur Paper Mode dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), bapak M. Azrul Effendy S,Pd. mengatakan bahwa :

“Pada pembelajaran di dalam kelas terutama mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, saya pribadi menggunakan media pembelajaran Quizizz dengan fitur *paper mode*. Saya memilih media tersebut tentunya untuk mengikuti perkembangan teknologi saat ini, sehingga anak-anak tetap *update* dan antusias dalam proses belajar-mengajar” (Wawancara pada hari Senin, 27 April 2026 pukul 08.00 WIB)

Gambar 1.1 Guru Menjelaskan Penggunaan Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran SKI



**Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2026**

Pernyataan mengenai penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di SMP Al-Izzah IIBS Batu Malang turut diperkuat oleh keterangan para peserta didik, yaitu Adina, Keyna, Nadine, Syafiqah dan Salwa mengatakan bahwa:

“Kami belajar menggunakan Quizizz pakai kertas yang ada barcodenya, proyektor dan terkadang menggunakan laptop, hal ini membuat kami merasa lebih antusias dalam belajar karena lebih seru”. (Wawancara pada hari Senin, 27 April 2026 pukul 08.20 WIB)

**Gambar 1.2 Peserta Didik Menggunakan Barcode Quizizz Paper Mode**



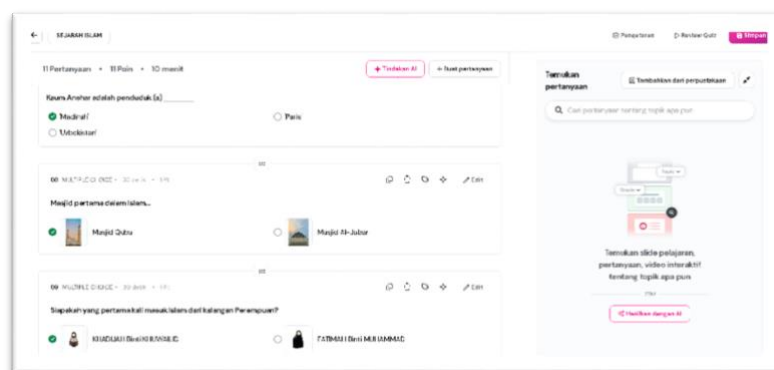
**Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2026**

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz Paper Mode tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai stimulus motivasional melalui pendekatan gamifikasi (Balqis & Andriani, 2024) . Secara teoritis, hal ini sejalan dengan pandangan Wulandari yang menyatakan bahwa media pembelajaran dijelaskan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau materi dari guru ke siswa sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa agar proses belajar terjadi (Wulandari dkk., 2023).

Dalam aspek implementasi, penggunaan Quizizz Paper Mode memerlukan perencanaan yang sistematis. Bapak M. Azrul Effendy S.Pd. sebagai guru Sejarah Kebudayaan Islam menyatakan bahwa:

“Persiapan tersebut meliputi pembuatan akun Quizizz dan melakukan *login* sebagai guru, menyusun soal-soal yang akan digunakan sebagai bahan evaluasi, serta memastikan seluruh barcode dapat berfungsi dengan baik melalui uji coba terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk menghindari kendala teknis seperti barcode yang tidak terbaca. Setelah seluruh tahapan persiapan selesai, barulah kuis dapat diberikan kepada peserta didik sebagai sarana evaluasi sekaligus penguatan materi setelah proses pembelajaran berlangsung” (Wawancara pada hari Senin, 27 April 2026 pukul 08.00).

Gambar 1.3 Mempersiapkan Soal dalam aplikasi Quizizz



**Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2026**

Selain itu, beliau menyatakan bahwa:

“Quizizz Paper Mode difungsikan sebagai sarana evaluasi terhadap materi yang telah diajarkan. Selain itu, penggunaan fitur ini dapat memudahkan sekolah-sekolah yang tidak memiliki sarana lab komputer serta dapat mengurangi penggunaan gadget terhadap peserta didik” (Wawancara pada hari Senin, 27 April 2026 pukul 08.00)

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi tidak serta-merta menggantikan peran guru, melainkan memperkuat fungsi pedagogis dalam evaluasi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Capuno yang menekankan bahwa Quizizz sebagai *game-based assesment* mampu meningkatkan keterlibatan dan regulasi diri siswa dalam belajar (Capuno, 2023).

Pada sisi perencanaan, penggunaan media tetap mengacu pada RPP sebagai acuan pembelajaran, meskipun pelaksanaannya bersifat adaptif. Dalam praktiknya, pembelajaran diawali dengan asesmen diagnostik, penyampaian materi, diskusi, hingga evaluasi menggunakan barcode. Bapak M.Azrul Effendy menyatakan bahwa:

“Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan pemberian asesmen diagnostik guna mengetahui pemahaman awal peserta didik, sekaligus merangsang mereka melalui pertanyaan-pertanyaan yang relevan. Selanjutnya, guru menyampaikan materi pembelajaran serta memberikan penguatan terhadap konsep yang telah dijelaskan. Pada tahap berikutnya, guru menyiapkan barcode sesuai dengan jumlah peserta didik dan membagikannya, serta mempersiapkan proyektor untuk menampilkan soal. Peserta didik kemudian menjawab pertanyaan yang ditampilkan menggunakan barcode, dengan soal yang disesuaikan dengan materi yang telah dipelajari (Wawancara pada hari Senin, 27 April 2026 pukul 08.00 WIB).

Gambar 1.4 Pelaksanaan Evaluasi Menggunakan Quizizz Paper Mode

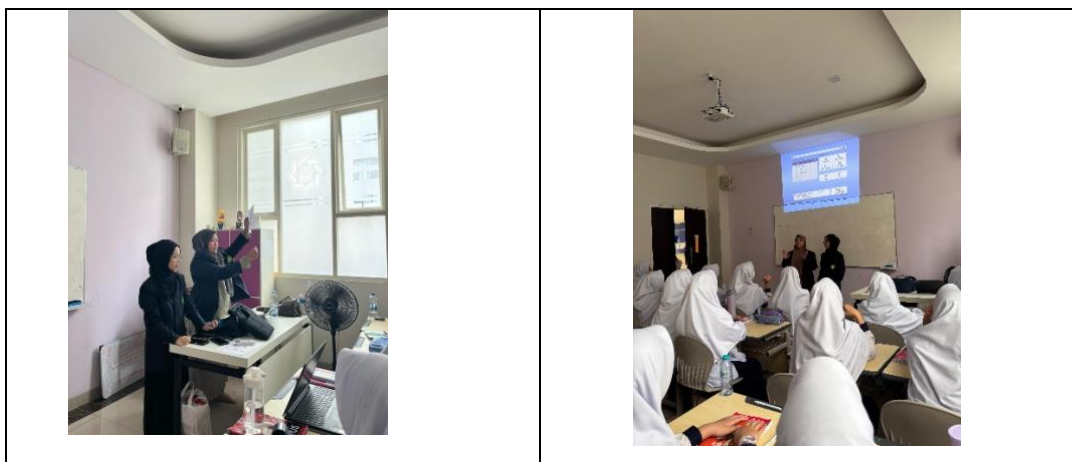


**Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2026**

Pernyataan tersebut diperkuat oleh pernyataan salah satu peserta didik, yaitu Adina, terkait pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dengan fitur *Paper Mode*. Ia menyampaikan bahwa:

“Ketika pembelajaran dimulai, guru memberikan instruksi kepada siswa untuk menutup buku, kemudian membagikan soal melalui Quizizz. Peserta didik selanjutnya menjawab pertanyaan tersebut dengan menggunakan lembar barcode yang telah disediakan (Wawancara pada hari Senin, 27 April 2027 pukul 08.25 WIB)

**Gambar 1.4 Pemberian Intruksi kepada siswa penggunaan aplikasi Quizizz**



**Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2026**

Berdasarkan observasi, seluruh tahapan pembelajaran berlangsung secara sistematis, mulai dari perencanaan hingga evaluasi. Dengan demikian, Quizizz Paper Mode berfungsi sebagai alat evaluasi formatif yang mendukung penguatan pemahaman

siswa. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Sejalan dengan Zhang & Crawford yang menyatakan bahwa gamified assessment dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa secara signifikan (Zhang & Crawford, 2024).

### **Faktor Pendukung dan Penghambat dari Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII SMP Al-Izzah IIBS Malang**

Keberhasilan penggunaan Quizizz Paper Mode dipengaruhi oleh faktor pendukung dan penghambat yang saling berkaitan. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru Sejarah Kebudayaan Islam, Bapak M.Azrul Effendy S.Pd. menyatakan bahwa:

“Keberhasilan penerapan media tersebut didukung oleh ketersediaan perangkat, akses kuota internet, serta kestabilan jaringan. Selain itu, penggunaan lembar barcode yang dicetak oleh guru juga menjadi faktor pendukung penting. Untuk efisiensi, barcode dapat dicetak sesuai jumlah peserta didik dan diberi pelindung sehingga dapat digunakan berulang kali pada berbagai kelas. Dengan demikian, guru hanya perlu melakukan pengaturan presensi dalam sistem Quizizz *Paper Mode* saat pelaksanaan pembelajaran” (Wawancara pada hari Senin, 27 April 2026 pukul 08.00 WIB).

Temuan ini menegaskan bahwa kesiapan infrastruktur menjadi prasyarat utama dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi. Secara teoritis, integrasi teknologi dalam pembelajaran sangat bergantung pada kesiapan sarana dan prasarana. Selain itu, penggunaan barcode sebagai bagian dari Paper Mode menunjukkan inovasi dalam menyederhanakan proses evaluasi. Hal ini tidak hanya meningkatkan efisiensi, tetap juga mengurangi beban administratif guru.

Namun demikian, terdapat faktor penghambat yang cukup signifikan, yaitu ketidakstabilan jaringan internet, Bapak M.Azrul Effendy S.Pd. menyampaikan bahwa:

“Kendala utama terletak pada jaringan internet yang kurang stabil, sehingga aplikasi terkadang keluar secara otomatis dan perlu dilakukan *restart*.

Menurutnya, hal tersebut menjadi salah satu aspek yang perlu ditingkatkan dari sisi aplikasi. Namun, untuk kendala secara umum dalam menggunakan aplikasi ini, pada dasarnya tidak terdapat hambatan yang signifikan bahkan penggunaan aplikasi tersebut dinilai sangat memudahkan tugas guru dalam proses pembelajaran”. (Wawancara pada hari Senin, 27 April 2027 pukul 08.00 WIB)

Secara kritis, hal tersebut menunjukkan adanya paradoks dalam penggunaan teknologi pendidikan. Di satu sisi, teknologi meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, namun di sisi lain menimbulkan ketergantungan terhadap faktor teknis. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran berbasis digital memiliki banyak keunggulan, ketergantungan terhadap teknologi juga menjadi kelemahan yang perlu diantisipasi (Alisia Zahroatul Baroroh dkk., 2024).

Meskipun demikian, secara umum penggunaan Quizizz Paper Mode tetap dinilai efektif. Aplikasi ini mempermudah guru dalam menyusun soal, melakukan evaluasi, hingga merekap nilai secara otomatis. Dengan demikian, keberhasilan implementasi media ini tidak hanya ditentukan oleh aspek teknis, tetapi juga oleh kompetensi pedagogis guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi.

### **Dampak dari Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII SMP Al-Izzah IIBS Malang**

Penggunaan Quizizz Paper Mode memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini terlihat dari perubahan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan antusiasme siswa. Secara efektif, siswa menjadi lebih tertarik dan bersemangat karena pembelajaran terasa seperti kompetisi (Kurniawan dkk., 2025) . Dari sisi kognitif, tampilan yang interaktif serta umpan balik langsung membantu siswa lebih fokus dan memahami materi. Sementara itu, aspek psikomotorik terlihat dari keterlibatan aktif siswa dalam merespons soal dengan cepat dan tepat (Ali dkk., 2025).

Dalam wawancara yang dilakukan peneliti terhadap Bapak M. Azrul Effendy S.Pd. sebagai guru Sejarah Kebudayaan Islam menyatakan bahwa:

“Menurut saya, metode tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Jika dibandingkan dengan Google Form yang cenderung hanya berisi teks tanpa elemen pendukung seperti animasi atau musik, Quizizz menawarkan pengalaman yang lebih interaktif” (Wawancara pada hari Senin, 27 April 2027 pukul 08.00 WIB).

Gambar 1.5 Antusias siswa saat pelaksanaan Evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz



**Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2026**

Tanggapan tersebut didukung oleh pendapat para peserta didik, yaitu Adina, Keyna, Nadine, Syafiqah dan Salwa yang mengatakan bahwa:

“Semenjak belajar menggunakan aplikasi tersebut, kelas kami jadi lebih menyenangkan dan interaktif, selain itu kami juga semakin semangat dalam belajar karena semakin seru dan berasa lagi lomba dalam menjawab soal”(Wawancara pada hari Senin, 27 April 2026 pukul 08.20 WIB).

Gambar 1.6 Wawancara siswa setelah pembelajaran



**Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2026**

Temuan ini sejalan dengan pendapat Brophy yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan kompetensi yang terbentuk lewat pengalaman dan sangat dipengaruhi permodelan, harapan dan bimbingan dari orang penting seperti orang tua dan guru. Dalam konteks ini, penggunaan Quizizz Paper Mode tidak hanya menjadi media, tetapi juga bagian dari strategi guru dalam membangun pengalaman belajar yang positif, memberikan stimulus, serta menciptakan ekspektasi belajar yang lebih menarik bagi siswa. Sehingga semakin tinggi motivasi belajar, maka semakin besar usaha, ketekunan, dan melahirkan prestasi akademik bagi peserta didik.

Namun, pernyataan bahwa tidak terdapat dampak negatif perlu dikaji secara kritis. Potensi ketergantungan pada teknologi atau berkurangnya kedalaman pemahaman tetap perlu diantisipasi. Disisi lain, kemudahan bagi guru dalam evaluasi menunjukkan adanya peningkatan efisiensi pembelajaran. Dengan demikian, Quizizz Paper Mode efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, tetapi tetap memerlukan pengelolaan yang bijak agar kualitas pembelajaran tetap terjaga.

**Simpulan**

Penggunaan aplikasi Quizizz Paper Mode dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Al-Izzah IIBS Batu Malang dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang terstruktur. Penerapannya didukung oleh ketersediaan sarana pembelajaran dan penggunaan barcode sebagai media evaluasi, meskipun masih terdapat kendala berupa ketidakstabilan jaringan internet. Penggunaan Quizizz Paper Mode mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme, keaktifan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, Quizizz Paper Mode menjadi media pembelajaran yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

**Daftar Rujukan**

Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa

Sekolah Dasar. Journal of Information System and Education Development, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>

Alisia Zahroatul Baroroh, Diyah Andini Kusumastuti, & Rahmat Kamal. (2024). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran. Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa, 2(4), 269–286. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v2i4.1952>

Arifin, Z. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PAI Berbasis Android. 5. <https://doi.org/https://doi.org/10.55868/jeid.v5i2.393>

Azizah, B. Y., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam, 6(2), 281–300. <https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.782>

Balqis, A. S., & Andriani, A. E. (2024). Development of Learning Evaluation Based on Automatic Assessment through Quizizz Paper Mode to Improve Students' Natural and Social Sciences Learning Outcomes. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 10(6), 3357–3366. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i6.7251>

Capuno, J. G. C. (2023). Quizizz: A Game-based Formative Assessment Tool for Enhancing Students Self-Regulated Learning. International Journal of Social Learning (IJSL), 3(3), 329–340. <https://doi.org/10.47134/ijsl.v3i3.206>

Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). PERAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DALAM MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL PADA PEMBELAJARAN IPS DI SD KELAS TINGGI. Jurnal Pendidikan, 31(1), 17–28. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>

Kurniawan, W., Rohmaniah, S., & Yusuf Abdillah, M. (2025). Innovation in Interactive Learning Methods to Enhance Student Engagement and Understanding in the Classroom: A Case Study of 10th-Grade Students at Madrasah Aliyah. Edusoshum : Journal of Islamic Education and Social Humanities, 5(3), 230–239. <https://doi.org/10.52366/edusoshum.v5i3.138>

Nurhusni, F. A., Tarsono, T., & Nugraha, M. S. (2024). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode sebagai Media Alternatif Evaluasi Pembelajaran Al-Qur'an dan

Hadis di Madrasah Tsanawiyah. ISLAMIKA, 6(1), 191–203.  
<https://doi.org/10.36088/islamika.v6i1.4218>

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>

Sholihin, R. (t.t.). MOTIVASI DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN ISLAM.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. Journal on Education, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Zhang, Z., & Crawford, J. (2024). EFL learners' motivation in a gamified formative assessment: The case of Quizizz. Education and Information Technologies, 29(5), 6217–6239. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-12034-7>