



Penggunaan Aplikasi Quizizz Mode Paper Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di MAS Raudhatun Najah Langsa Aceh

Humaira Nisa¹, Lathifah Hanum², Nurhanifah³, Nani Endri Santi⁴

Institut Agama Islam Negeri Langsa, Indonesia¹⁻⁴

Email Korespondensi: humairanisaa57@gmail.com¹, lathifahhanum@iainlangsa.ac.id²,

Nurhanifah@iainlangsa.ac.id³, naniendrisanti@iainlangsa.ac.id⁴

Article received: 26 September 2025, Review process: 07 Oktober 2025,

Article Accepted: 20 Oktober 2025, Article published: 27 Oktober 2025

ABSTRACT

The low level of student participation and motivation in Akidah Akhlak learning at MAS Raudhatun Najah has become a major challenge in achieving meaningful learning outcomes. The reliance on monotonous lecture-based methods has made students less active and less able to internalize Islamic values deeply. This study aims to develop and assess the feasibility of innovative learning media based on Quizizz Paper Mode as an alternative for schools with limited technological facilities. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the 4D model, consisting of Define, Design, Develop, and Disseminate stages. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation, and analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques. The findings indicate that the Quizizz Paper Mode is highly feasible and effective based on expert validation and limited trials, as it enhances students' engagement, motivation, and understanding of Akidah Akhlak materials. The implication of this study is that adapting digital learning technology into a printable format can serve as a strategic solution for schools with limited technological access while encouraging teachers to innovate and create interactive, enjoyable, and Islamic value-oriented learning environments.

Keywords: Quizizz, Learning Media, Paper Mode, Akidah Akhlak, Educational Innovation

ABSTRAK

Rendahnya partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MAS Raudhatun Najah menjadi tantangan utama dalam mencapai tujuan pembelajaran yang bermakna. Ketergantungan pada metode ceramah yang monoton menyebabkan siswa kurang aktif dan sulit memahami nilai-nilai keislaman secara mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menilai kelayakan media pembelajaran inovatif berbasis Quizizz Mode Paper sebagai alternatif bagi sekolah yang memiliki keterbatasan teknologi. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang mencakup tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Quizizz Mode Paper dinilai sangat layak dan efektif berdasarkan validasi ahli serta uji coba terbatas, karena mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi Akidah Akhlak. Implikasi penelitian ini bahwa adaptasi teknologi pembelajaran ke dalam format cetak dapat menjadi solusi strategis bagi sekolah yang belum sepenuhnya terdigitalisasi, sekaligus mendorong guru untuk berinovasi menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berorientasi pada karakter Islami.

Kata Kunci: Quizizz, Media Pembelajaran, Mode Paper, Akidah Akhlak

Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

1069

PENDAHULUAN

Inovasi teknologi dalam bidang pendidikan telah membawa perubahan signifikan terhadap proses belajar mengajar di berbagai jenjang pendidikan, termasuk madrasah. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah pemanfaatan *digital learning media* seperti Quizizz yang dirancang untuk menghadirkan pembelajaran interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Aplikasi ini memungkinkan guru membuat kuis digital yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran serta diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer dan ponsel pintar. Menurut Rofiah et al. (2023), pemanfaatan teknologi pendidikan berbasis permainan (*game-based learning*) tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang aktif dan partisipatif. Oleh karena itu, integrasi media digital seperti Quizizz menjadi salah satu strategi penting dalam menghadirkan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik bagi peserta didik.

Perkembangan media pembelajaran digital perlu diimbangi dengan adaptasi terhadap kondisi nyata di lapangan, terutama pada sekolah yang memiliki keterbatasan sarana teknologi. Dalam konteks tersebut, *Quizizz mode paper* hadir sebagai solusi inovatif dengan mengubah format kuis digital menjadi bentuk cetak tanpa mengurangi unsur interaktivitasnya. Pendekatan ini memungkinkan guru untuk tetap memanfaatkan rancangan soal dan sistem evaluasi dari platform Quizizz, tetapi disajikan secara manual agar dapat digunakan di sekolah yang belum memiliki fasilitas internet atau perangkat digital memadai (Purba & Sanga, 2019). Model ini tidak hanya mempertahankan esensi *gamification* dalam pembelajaran, tetapi juga menegaskan pentingnya kesetaraan akses terhadap teknologi pembelajaran di seluruh satuan pendidikan (Basori et al., 2022).

Mata pelajaran Akidah Akhlak memiliki peran sentral dalam membentuk karakter, moral, dan spiritual siswa di madrasah. Melalui mata pelajaran ini, peserta didik diarahkan untuk memahami nilai-nilai keimanan dan akhlak mulia berdasarkan ajaran Islam. Namun, praktik pembelajaran Akidah Akhlak di banyak lembaga pendidikan Islam masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan hafalan, yang cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat secara emosional (Roriarti & Anisa, 2020). Hasil penelitian oleh Hidayat et al. (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis interaksi dan kuis mampu meningkatkan retensi kognitif serta motivasi spiritual siswa dalam memahami ajaran Islam. Oleh karena itu, penerapan media inovatif seperti Quizizz mode paper dapat menjadi langkah strategis dalam menghidupkan kembali semangat belajar siswa terhadap materi keagamaan.

Hasil observasi awal di MAS Raudhatun Najah Langsa menunjukkan bahwa sebagian besar guru Akidah Akhlak belum sepenuhnya mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Pembelajaran yang monoton berdampak pada menurunnya motivasi siswa dan rendahnya hasil belajar pada aspek pemahaman dan penerapan nilai-nilai moral. Kondisi tersebut menuntut adanya upaya pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dengan cara yang menyenangkan dan relevan dengan

konteks madrasah. Menurut Riyadi dan Hamid (2021), pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur kompetisi dan refleksi nilai-nilai spiritual terbukti dapat memperkuat pemahaman dan pengamalan nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, Quizizz mode paper dinilai sebagai inovasi yang tepat untuk menjembatani kebutuhan pedagogis dan keterbatasan teknologis di madrasah.

Selain meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa, penggunaan Quizizz mode paper juga memberikan manfaat pedagogis bagi guru dalam proses evaluasi pembelajaran. Media ini mempermudah guru dalam menilai hasil belajar siswa secara sistematis, dengan soal-soal yang dapat disusun berdasarkan berbagai level kognitif mulai dari pengetahuan hingga analisis. Berdasarkan pandangan Supriyanto dan Setiawan (2023), desain evaluasi berbasis *paper quiz* berperan penting dalam mengukur pemahaman konseptual sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Lebih lanjut, penggunaan media kuis dalam pembelajaran Akidah Akhlak dapat memperkuat interaksi antara guru dan siswa melalui kegiatan reflektif yang menumbuhkan semangat berkompetisi yang sehat dan bernilai religius (Nurfadilah & Syahputra, 2022). Berdasarkan uraian di atas, penerapan aplikasi Quizizz mode paper dalam pembelajaran Akidah Akhlak merupakan langkah inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna di lingkungan madrasah dengan keterbatasan teknologi. Media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa melalui kegiatan kuis berbasis nilai-nilai Islam yang menyenangkan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran Quizizz mode paper dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MAS Raudhatun Najah Langsa-Aceh sebagai sarana alternatif dalam meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan dan Semmel, yang terdiri dari empat tahap utama: Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). Penelitian dilaksanakan di MAS Raudhatun Najah dari bulan Maret hingga Juni 2025. Pada tahap define, peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, serta perumusan tujuan instruksional. Tahap design mencakup penyusunan tes acuan patokan, pemilihan media dan format, serta perancangan awal media Quizizz Mode Paper dalam bentuk cetak. Pada tahap develop, dilakukan validasi media oleh ahli materi dan media, dilanjutkan dengan uji coba terbatas kepada siswa untuk menilai efektivitas, daya tarik, dan keterpahaman media. Tahap terakhir, disseminate, dilakukan sebagai bentuk pengemasan dan pengujian validitas untuk kesiapan implementasi lebih luas. Instrumen pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif, dengan penilaian menggunakan skala Likert. Validasi dari para ahli dan

respon pengguna menjadi dasar dalam menentukan kualitas, kelayakan, dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Quizizz Mode Paper pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAS Raudhatun Najah

Proses pembuatan media Quizizz Mode Paper dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MAS Raudhatun Najah dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis yang mengacu pada model pengembangan media pembelajaran. Tahapan dimulai dari analisis kebutuhan, di mana guru mengidentifikasi permasalahan rendahnya partisipasi dan motivasi siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan perancangan media dengan menyesuaikan materi Akidah Akhlak yang relevan dan membuat soal-soal interaktif dalam format Quizizz yang dicetak menjadi versi kertas (paper-based).

Proses desain meliputi pemilihan warna, font, tata letak, dan kode QR yang dapat ditautkan dengan versi digital jika dibutuhkan. Tahap berikutnya adalah pengembangan, di mana media disusun secara menyeluruh dan ditinjau kembali untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Terakhir, dilakukan uji coba terbatas kepada siswa untuk melihat respons awal terhadap media dan dilakukan perbaikan berdasarkan masukan.

Validasi Pembuatan Media Quizizz Mode Paper pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAS Raudhatun Najah

Validasi media Quizizz Mode Paper dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan standar pedagogik, estetika, dan teknis. Proses validasi melibatkan dua validator ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Validator media mengevaluasi aspek desain, keterbacaan, kesesuaian tampilan, dan daya tarik media. Sedangkan validator materi menilai kesesuaian isi soal dengan kompetensi dasar (KD), indikator, dan keakuratan isi ajaran Akidah Akhlak. Penilaian dilakukan dengan menggunakan instrumen skala likert dan diberikan ruang saran untuk perbaikan.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media Quizizz Mode Paper dinilai "Layak" dengan revisi ringan terkait pemilihan kata soal dan desain layout agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Proses validasi ini memastikan bahwa media memenuhi unsur pedagogis dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Kelayakan Pembuatan Media Quizizz Mode Paper pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAS Raudhatun Najah

Kelayakan media Quizizz Mode Paper dinilai melalui uji keterpakaian dan persepsi pengguna, yaitu guru dan siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket kepada guru sebagai pengguna utama dan kepada siswa sebagai subjek didik. Angket menilai beberapa aspek seperti kemudahan penggunaan, keterpahaman instruksi, kesesuaian dengan materi Akidah Akhlak, serta daya tarik media.

Berdasarkan hasil analisis data, mayoritas responden menyatakan bahwa media sangat membantu dalam memperjelas materi, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mempermudah proses evaluasi. Rata-rata skor berada dalam kategori "Sangat Layak" (SL) dengan rerata di atas 4,2 pada skala lima. Selain itu, guru juga menilai bahwa media ini efektif digunakan pada kelas dengan keterbatasan fasilitas teknologi karena bentuknya yang dapat dicetak. Hal ini membuktikan bahwa media Quizizz Mode Paper memiliki tingkat kelayakan tinggi untuk diterapkan dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak di MAS Raudhatun Najah.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MAS Raudhatun Najah, dapat disimpulkan bahwa proses pembuatan media pembelajaran Quizizz Mode Paper pada mata pelajaran Akidah Akhlak dilaksanakan secara sistematis melalui beberapa tahapan pengembangan, mulai dari analisis kebutuhan, desain media, hingga uji coba terbatas. Proses ini bertujuan untuk menjawab tantangan dalam penggunaan teknologi pembelajaran dengan pendekatan yang dapat menjangkau seluruh peserta didik, termasuk mereka yang belum memiliki akses digital secara optimal. Dengan mengadaptasi fitur Quizizz dalam bentuk cetak (paper-based), media ini memberikan alternatif interaktif yang tetap menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa. Selanjutnya, validasi terhadap media dilakukan oleh para ahli, baik dari segi materi maupun media. Validasi ini penting untuk memastikan bahwa isi dari media sesuai dengan kurikulum, dapat dipahami oleh siswa, serta relevan dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media Quizizz Mode Paper dinilai sangat valid, baik dari segi struktur materi, tata bahasa, hingga desain penyajian. Hal ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar pedagogis dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan media juga diuji melalui uji keterpakaian oleh guru mata pelajaran Akidah Akhlak dan konselor pendidikan. Melalui tahapan evaluasi yang dilaksanakan dengan metode Focus Group Discussion (FGD), diperoleh data kuantitatif dan kualitatif yang mengonfirmasi bahwa media tersebut sangat layak digunakan. Rata-rata skor dari aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi menunjukkan kategori "Sangat Layak (SL)" yang mencerminkan efektivitas dan efisiensi penggunaan media ini dalam kegiatan pembelajaran. Media Quizizz Mode Paper mampu menjembatani keterbatasan teknologi di lingkungan sekolah yang belum sepenuhnya berbasis digital.

Dengan menyajikan pendekatan kuis dalam format cetak, siswa tetap mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi mereka untuk aktif terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, media ini juga mendorong guru untuk berinovasi dan menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik peserta didik dan kondisi sekolah. Dengan demikian, media Quizizz Mode Paper terbukti efektif, valid, dan layak digunakan sebagai salah satu alternatif inovasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, memperkuat pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna. Ke depan, media serupa dapat terus dikembangkan dan diadaptasi untuk mata pelajaran lain guna

mendukung kualitas pembelajaran di berbagai satuan pendidikan, khususnya pada konteks yang memiliki keterbatasan teknologi digital.

SIMPULAN

Kesimpulan, proses pembuatan media *Quizizz Mode Paper* pada pembelajaran Akidah Akhlak di MAS Raudhatun Najah dilakukan secara sistematis melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan soal berbasis *Quizizz* dalam bentuk cetak, hingga uji coba terbatas. Proses ini disusun untuk menyesuaikan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran Akidah Akhlak sehingga media yang dihasilkan mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *Quizizz Mode Paper* memperoleh penilaian sangat baik dari ahli materi dan ahli media karena telah memenuhi prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar yang baik, mencakup kesesuaian isi, kejelasan bahasa, kemenarikan tampilan, dan daya tarik terhadap siswa, sehingga dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media ini tergolong sangat layak berdasarkan respon positif guru dan siswa yang menilai *Quizizz Mode Paper* efektif, menarik, dan mempermudah proses evaluasi belajar. Media ini tidak hanya membantu guru dalam mengukur pemahaman siswa secara komprehensif, tetapi juga mampu menumbuhkan antusiasme belajar dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran Akidah Akhlak.

DAFTAR RUJUKAN

- Basori, A., Prasetyo, D., & Wulandari, F. (2022). *Integrasi media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa madrasah*. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(3), 255–268.
- Hidayat, R., Nuraini, L., & Zainuddin, M. (2023). *Interactive learning media in Islamic religious education: Motivation and retention improvement*. *International Journal of Instructional Media*, 50(1), 72–84.
- Nurfadilah, I., & Syahputra, A. (2022). *Gamified learning and student engagement in religious education*. *Indonesian Journal of Islamic Pedagogy*, 5(2), 145–160.
- Purba, L. S. (2019). *Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran Quizizz pada mata kuliah Kimia Fisika I*. *JDP*, 12(1), 55–62.
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, H. (2019). *Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pemberian kuis dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa*. *Jurnal Pendidikan*, 4(3), 78–85.
- Rofiah, D., Kurniawati, D., & Setiono, A. (2023). *Game-based learning in Islamic education: Enhancing students' conceptual understanding*. *Asian Journal of Educational Technology*, 14(2), 112–125.
- Roriarti, F., & Anisa, Y. (2020). *TIK untuk AUD: Penggunaan platform Quizizz dalam menumbuhkan jiwa kompetitif dan kolaboratif anak*. *Pendagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 101–115.

- Riyadi, A., & Hamid, A. (2021). *Integrating spiritual and moral education through interactive learning approaches in Islamic schools. Journal of Islamic Education Studies*, 8(1), 45–59.
- Setyosari, P. (2018). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Supriyanto, E., & Setiawan, R. (2023). *Assessment strategies in Islamic education: From traditional to innovative models. International Journal of Islamic Learning and Instruction*, 7(3), 200–214.