

Penerapan Media Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Tajwid Siswa Kelas VII di SMPIT Daarul Hikmah Boarding School Bontang

Siti Hidayati¹, Ikrar², Syamsiar³

¹Sekolah Tingi Ilmu Tarbiyah Syamsul Ma'arif Bontang, email: sitihidayati1098@gmail.com

²Sekolah Tingi Ilmu Tarbiyah Syamsul Ma'arif Bontang, email: ikrark@yahoo.com

³Sekolah Tingi Ilmu Tarbiyah Syamsul Ma'arif Bontang, email: syamsiar333@gmail.com

Abstract – This study discusses the implementation of Quizizz as a learning medium to improve tajwid comprehension among Grade VII students at SMPIT Daarul Hikmah Boarding School Bontang. The research refers to a series of systematically designed learning processes utilizing interactive digital media, namely Quizizz, as a tool in tajwid instruction. Quizizz is a game-based learning platform that allows educational content to be delivered through engaging and interactive quizzes. This study employed a descriptive qualitative approach, with data collected through observation, interviews, and documentation in the form of pre-test scores, post-test scores, and oral tajwid assessment results. Data analysis was conducted through the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings reveal that the use of Quizizz has a positive impact on students' understanding of tajwid. Teachers utilized interactive features such as automatic scoring, leaderboards, and paper mode during apperception, practice, and evaluation activities. The learning process became more enjoyable, interactive, and competitive, encouraging students to be more active, confident, and focused. An improvement in understanding was evident from the increase in the average pre-test score of 72.21 to a post-test score of 86.16. Oral assessment results also showed that all students improved, with most falling into the "good" category and one student achieving the "very good" category. These findings indicate that Quizizz is effective as a tajwid learning medium that supports students' comprehensive understanding.

Keywords: Implementation, Quizizz Media, Improvement of Tajwid Understanding.

Abstrak – Penelitian ini membahas tentang penerapan media Quizizz dalam meningkatkan pemahaman tajwid siswa kelas VII di SMPIT Daarul Hikmah Boarding School Bontang. Penelitian ini merujuk pada serangkaian proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis dengan memanfaatkan media digital interaktif, yaitu Quizizz, sebagai alat bantu dalam pembelajaran tajwid. Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran melalui kuis-kuis interaktif yang menarik dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, serta dokumentasi berupa nilai pre-test, post-test, dan hasil tes kemampuan lisan. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman tajwid siswa. Guru memanfaatkan fitur interaktif seperti skor otomatis, leaderboard, dan paper mode dalam kegiatan apersepsi, latihan, dan evaluasi. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan kompetitif, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif, percaya diri, dan fokus dalam belajar. Peningkatan pemahaman terlihat dari rata-rata nilai pre-test sebesar 72,21 menjadi 86,16 pada post-test, serta hasil tes lisan yang menunjukkan seluruh siswa mengalami peningkatan dan berada pada kategori "baik", dengan satu siswa mencapai kategori "sangat baik". Temuan ini menunjukkan bahwa Quizizz efektif digunakan sebagai media pembelajaran tajwid yang mendukung pemahaman siswa secara menyeluruh.

Kata Kunci: Penerapan, Media Quizizz, Peningkatan Pemahaman Tajwid.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan elemen fundamental dalam membentuk manusia yang tidak hanya unggul secara intelektual, tetapi juga matang secara spiritual dan emosional.¹ Dalam konteks pendidikan nasional Indonesia, tujuan pendidikan sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional adalah untuk membentuk manusia Indonesia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia. Hal ini menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa secara akademik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai keislaman dan moralitas sejak dini kepada peserta didik.² Salah satu bentuk implementasi nilai-nilai tersebut adalah melalui pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang menjadi mata pelajaran wajib dari jenjang pendidikan dasar hingga menengah.

Pendidikan Agama Islam memiliki cakupan yang luas, di antaranya adalah akidah, akhlak, fikih, sejarah kebudayaan Islam, serta Al-Qur'an dan Hadis. Salah satu aspek krusial dari pendidikan Islam adalah pembelajaran Al-Qur'an, karena Al-Qur'an merupakan sumber utama ajaran Islam yang menjadi pedoman hidup umat Muslim. Dalam praktiknya, kemampuan membaca Al-Qur'an yang baik dan benar tidak cukup hanya dengan mengenal huruf hijaiyah, tetapi juga harus disertai dengan penguasaan tajwid, yaitu ilmu yang mengatur cara membaca Al-Qur'an secara fasih dan sesuai kaidah. Dengan memahami ilmu tajwid, siswa tidak hanya mampu membaca secara estetik, tetapi juga menjaga makna yang terkandung dalam setiap ayat agar tidak menyimpang.

Tajwid, secara etimologi berarti "membaguskan" atau "membaca dengan baik", sedangkan secara terminologi adalah memberikan setiap huruf hak dan sifatnya sesuai dengan kaidah-kaidah tertentu. Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua siswa memiliki pemahaman tajwid yang baik. Banyak siswa yang mengalami kesulitan memahami dan menerapkan hukum-hukum bacaan, seperti mad, idgham, ikhfa, dan ghunnah. Hal ini tidak terlepas dari sejumlah faktor, di antaranya metode pembelajaran yang masih konvensional dan monoton, penggunaan media pembelajaran yang terbatas, serta kurangnya keterlibatan siswa

¹ ST. Noer Farida Laila et al., "Curriculum Changes in Indonesia: Implementation and Its Challenges in Religious Institutions," *Journal of Educational Research and Practice* 3, no. 1 (January 8, 2025): 16–31, <https://doi.org/10.70376/JERP.V3I1.266>.

² Moch. Rizal Fuadiy, M. Asep Fathur Rozi, and Siti Marpuah, "SEM Model to Assess the Impact of Mobile Gaming on Islamic Education Learning," *Journal of Educational Research and Practice* 2, no. 2 (July 26, 2024): 162–81, <https://doi.org/10.70376/jerp.v2i2.195>.

secara aktif dalam proses pembelajaran. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan latihan membaca berulang-ulang yang cenderung membuat siswa merasa bosan dan pasif.

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan mengalami transformasi dalam hal metode dan media pembelajaran. Salah satu terobosan yang kini banyak digunakan adalah pemanfaatan platform digital berbasis gamifikasi seperti Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi berbasis kuis daring yang menyajikan soal-soal dalam bentuk permainan interaktif, lengkap dengan skor, leaderboard, animasi, dan umpan balik langsung. Keunggulan Quizizz terletak pada kemampuannya mengintegrasikan aspek hiburan dan edukasi, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran dalam pendidikan agama, khususnya dalam pembelajaran tajwid, merupakan pendekatan baru yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Melalui fitur-fitur yang menarik dan kompetitif, siswa terdorong untuk mengikuti pelajaran dengan lebih antusias. Dalam konteks pembelajaran tajwid, Quizizz dapat digunakan untuk menguji pemahaman siswa terhadap jenis-jenis hukum bacaan, penerapannya dalam ayat-ayat Al-Qur'an, serta kemampuan mereka dalam mengidentifikasi kesalahan bacaan.

SMPIT Daarul Hikmah Boarding School Bontang sebagai lembaga pendidikan Islam terpadu berupaya mengoptimalkan pembelajaran Al-Qur'an secara sistematis dan menyenangkan. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa banyak siswa kelas VII yang belum memahami hukum-hukum tajwid secara utuh. Beberapa siswa masih mengalami kesalahan dalam pelafalan dan penerapan hukum bacaan saat membaca Al-Qur'an, yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum efektif. Hal ini menjadi dasar bagi perlunya inovasi dalam pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan media digital seperti Quizizz.

Kondisi tersebut mendorong peneliti untuk mengkaji lebih dalam penerapan media Quizizz dalam pembelajaran tajwid di kelas VII SMPIT Daarul Hikmah Boarding School Bontang. Penelitian ini tidak hanya penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif dan psikomotorik, tetapi juga sebagai upaya konkret dalam mengadaptasi pembelajaran agama dengan pendekatan yang lebih kontekstual dan sesuai karakteristik generasi digital saat ini. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan bagaimana penerapan media Quizizz dalam pembelajaran tajwid di kelas VII SMPIT Daarul

Hikmah Boarding School Bontang; dan (2) Menganalisis peningkatan pemahaman tajwid siswa setelah diterapkannya media Quizizz dalam proses pembelajaran.

Metode Penelitian

Metode Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mengungkap dan memahami fenomena sosial secara mendalam, dalam hal ini berkaitan dengan penerapan media Quizizz dalam pembelajaran tajwid dan dampaknya terhadap pemahaman siswa. Penelitian kualitatif bertujuan menggambarkan dan menginterpretasikan makna yang muncul dari interaksi sosial, pengalaman, dan pandangan subjek penelitian. Dalam konteks ini, peneliti berusaha menangkap dinamika pembelajaran yang berlangsung secara alami, tanpa rekayasa, serta menelaah perubahan pemahaman siswa secara holistik.

Penelitian dilakukan di SMPIT Daarul Hikmah Boarding School Bontang, sebuah lembaga pendidikan Islam yang mengintegrasikan kurikulum nasional dengan kurikulum khas pesantren. Sekolah ini menerapkan sistem asrama (boarding) dengan pengawasan intensif terhadap aktivitas harian siswa, termasuk pembelajaran Al-Qur'an dan tajwid. Penelitian difokuskan pada siswa kelas VII yang secara kurikulum sedang mempelajari tajwid dasar sebagai bagian dari mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Penelitian berlangsung selama dua bulan, yaitu dari akhir Januari hingga akhir Maret 2025.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII yang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran tajwid menggunakan media Quizizz. Jumlah siswa yang terlibat sebanyak 20 orang, yang merupakan satu kelas utuh. Selain siswa, informan dalam penelitian ini juga mencakup guru pengampu mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, koordinator program Al-Qur'an, dan kepala sekolah. Pemilihan informan dilakukan secara purposive, yakni berdasarkan pertimbangan siapa yang dianggap paling memahami proses dan perubahan yang terjadi dalam pembelajaran tajwid.

Objek penelitian ini adalah penerapan media Quizizz sebagai media pembelajaran tajwid, serta bagaimana media tersebut berpengaruh terhadap pemahaman siswa. Aspek-aspek yang dikaji mencakup strategi penggunaan media, tingkat keterlibatan siswa, respons guru, serta capaian pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan media.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui empat cara, yaitu: (1) observasi, (2) wawancara, (3) dokumentasi, dan (4) penilaian hasil belajar siswa. Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti saat proses pembelajaran berlangsung, baik sebelum maupun sesudah

penerapan Quizizz. Observasi mencakup keterlibatan siswa, antusiasme belajar, interaksi guru-siswa, serta pengelolaan pembelajaran oleh guru. Peneliti menggunakan lembar observasi terstruktur yang memuat indikator perilaku siswa dan guru selama proses belajar-mengajar.

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur untuk menggali pandangan, pengalaman, dan evaluasi para informan terhadap penggunaan Quizizz. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah untuk memahami arah kebijakan lembaga, dengan guru dan koordinator Al-Qur'an untuk mendapatkan informasi teknis pelaksanaan, serta dengan beberapa siswa untuk mengetahui persepsi dan pengalaman belajar mereka.

Dokumentasi yang dikumpulkan meliputi nilai pre-test dan post-test, tangkapan layar (screenshot) tampilan Quizizz, daftar leaderboard, serta catatan refleksi guru. Penilaian hasil belajar dilakukan melalui instrumen evaluasi tertulis (kuis), lisan (tes membaca), dan penilaian diri (self-assessment) yang diisi oleh siswa setelah pembelajaran selesai.

Instrumen penelitian dikembangkan oleh peneliti sendiri dengan mengacu pada tujuan dan indikator capaian pembelajaran tajwid. Untuk observasi dan wawancara, peneliti menyusun pedoman berisi butir-butir pertanyaan dan indikator pengamatan. Untuk penilaian hasil belajar, instrumen berupa soal pilihan ganda, rubrik tes lisan, dan form penilaian diri siswa.

Validitas data diuji menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari siswa, guru, dan kepala sekolah, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan menggabungkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan hasil evaluasi. Proses validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa temuan yang diperoleh benar-benar mencerminkan realitas di lapangan dan bukan hasil persepsi sepihak.

Analisis data dilakukan dengan mengikuti tahapan analisis kualitatif model Miles dan Huberman, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan cara menyaring, merangkum, dan mengklasifikasi data yang relevan sesuai fokus penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk deskripsi naratif, tabel, dan grafik untuk memudahkan pemahaman dan interpretasi. Penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap dan berulang, sambil terus melakukan pengecekan terhadap kecocokan antara data lapangan dan hasil analisis.

Dengan pendekatan metodologis ini, diharapkan penelitian dapat memberikan gambaran yang komprehensif dan mendalam tentang bagaimana media Quizizz dapat diintegrasikan dalam

pembelajaran tajwid, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang efektif di lingkungan pendidikan Islam.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SMPIT Daarul Hikmah Boarding School Bontang dengan subjek siswa kelas VII yang mengikuti pembelajaran tajwid menggunakan media Quizizz. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses penerapan media Quizizz dalam pembelajaran tajwid serta sejauh mana dampaknya terhadap pemahaman siswa. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta tes tertulis dan lisan.

Hasil Observasi

Observasi ini dilakukan untuk membandingkan pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan media Quizizz. Sebelum Quizizz digunakan, metode yang diterapkan oleh guru cenderung bersifat konvensional, yaitu ceramah dan tanya jawab dengan media bantu berupa buku teks dan papan tulis. Suasana kelas terlihat pasif, dengan partisipasi siswa yang rendah. Banyak siswa kurang fokus, dan kegiatan evaluasi dilakukan secara manual dengan hasil yang tidak langsung diketahui siswa.

Setelah penerapan Quizizz, perubahan mulai terlihat dari awal pembelajaran. Guru memanfaatkan Quizizz sebagai alat apersepsi yang menyenangkan, mengawali pelajaran dengan kuis interaktif. Hal ini menciptakan atmosfer kelas yang lebih hidup dan membuat siswa lebih siap menghadapi materi. Saat kegiatan inti berlangsung, siswa menjadi lebih fokus dan terlibat aktif dalam menjawab soal-soal secara digital. Suasana belajar menjadi kompetitif karena adanya fitur leaderboard dan skor langsung.

Secara keseluruhan, observasi menunjukkan bahwa Quizizz tidak hanya meningkatkan partisipasi dan fokus siswa, tetapi juga mempermudah proses evaluasi yang sebelumnya cukup menyita waktu. Guru memperoleh data hasil belajar dengan cepat, sementara siswa mendapatkan umpan balik langsung atas jawaban mereka. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran tajwid secara menyeluruh. Aspek yang diamati meliputi metode pembelajaran, tingkat partisipasi siswa, media yang digunakan, suasana kelas, dan mekanisme evaluasi yang diterapkan. Sebelum penggunaan Quizizz, guru masih menggunakan metode ceramah tradisional dengan bantuan buku teks dan papan tulis. Pembelajaran berlangsung secara satu arah dengan keterlibatan siswa yang minim.

Suasana kelas cenderung pasif karena tidak ada stimulus yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif.

Setelah penerapan Quizizz, suasana kelas mengalami transformasi positif. Guru memulai pelajaran dengan memberikan apersepsi melalui kuis yang langsung diakses oleh siswa, menciptakan interaksi awal yang menarik. Proses belajar menjadi lebih dua arah karena siswa merespon secara langsung melalui kuis digital. Quizizz menyediakan skor langsung dan papan peringkat (leaderboard) yang mendorong siswa untuk lebih kompetitif dan fokus. Media pembelajaran menjadi lebih modern dan interaktif dengan bantuan fitur-fitur dari Quizizz, seperti soal acak, timer, dan feedback otomatis. Tingkat partisipasi siswa pun meningkat secara nyata; mereka tampak lebih antusias, aktif menjawab, dan berani mengambil inisiatif dalam diskusi kelas. Evaluasi yang sebelumnya dilakukan secara manual dan memerlukan waktu lama, kini dapat dilakukan dengan cepat dan efisien karena sistem di Quizizz menyajikan hasil secara otomatis. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa penerapan Quizizz bukan hanya memodifikasi teknik pembelajaran, tetapi juga meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar secara keseluruhan. Kegiatan awal yang sebelumnya bersifat pasif menjadi lebih hidup karena guru menggunakan Quizizz sebagai alat apersepsi. Metode ceramah yang monoton digantikan dengan strategi kuis interaktif yang melibatkan seluruh siswa. Partisipasi siswa meningkat secara drastis karena mereka merasa tertantang dengan format kuis yang kompetitif. Evaluasi yang sebelumnya dilakukan secara manual menjadi lebih cepat dan akurat karena sistem Quizizz langsung memberikan umpan balik hasil kepada siswa dan guru.

Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap empat pihak, yaitu kepala sekolah, koordinator Al-Qur'an, guru Al-Qur'an, dan siswa kelas VII yang mengikuti pembelajaran tajwid menggunakan media Quizizz. Wawancara ini bertujuan untuk menggali tanggapan mereka terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran, baik dari sisi manfaat, tantangan, maupun dampaknya terhadap pemahaman siswa. Seluruh responden memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan Quizizz, dengan alasan masing-masing yang mencerminkan sudut pandang dan peran mereka.

Kepala sekolah menyambut baik penggunaan media digital dalam pembelajaran sebagai bentuk inovasi yang sejalan dengan visi sekolah berbasis teknologi. Ia mengapresiasi inisiatif guru dalam mengintegrasikan teknologi yang dekat dengan keseharian siswa untuk pembelajaran tajwid. Koordinator Al-Qur'an mengungkapkan bahwa siswa menjadi lebih bersemangat dan percaya diri, terutama saat membaca Al-Qur'an, karena pembelajaran tidak lagi monoton. Guru

Al-Qur'an menilai bahwa Quizizz sangat membantu dalam mengefisienkan proses evaluasi dan memberikan suasana pembelajaran yang tidak kaku. Guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa secara langsung setelah kuis selesai.

Sementara itu, siswa merasa bahwa pembelajaran menggunakan Quizizz sangat menyenangkan karena formatnya menyerupai permainan. Mereka tidak merasa tegang saat mengerjakan soal dan merasa termotivasi untuk memperoleh nilai tinggi karena adanya leaderboard. Beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa mereka lebih cepat memahami materi karena bisa belajar dari kesalahan secara langsung melalui feedback otomatis. Keseluruhan tanggapan ini menunjukkan bahwa Quizizz diterima dengan baik oleh semua pihak dan mampu menjembatani kebutuhan siswa abad 21 dengan pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan inovatif. Koordinator Al-Qur'an mencatat adanya peningkatan konsentrasi siswa saat membaca Al-Qur'an, serta pemahaman hukum bacaan tajwid menjadi lebih baik. Guru menyatakan bahwa Quizizz tidak hanya menarik minat siswa, tetapi juga meringankan beban administratif dalam penilaian. Siswa merasa lebih nyaman belajar tajwid karena pembelajaran tidak terasa membosankan, melainkan menyenangkan dan menantang.

Hasil Pre-Test dan Post-test

Penilaian hasil belajar dilakukan melalui tes sebelum dan sesudah penerapan media Quizizz. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman siswa terhadap materi tajwid. Data hasil tes menunjukkan adanya peningkatan yang cukup nyata.

Tabel 1 Nilai Pre-Test dan Post-Test

No	Nama Siswa	Pre-test	Post-test
1	Alifiyah Raesa Syahirah	70	84
2	Ashika Ramadhani Adiputri	75	90
3	Latifatul Azizah	65	78
4	Putri Aliyah Al Zafirah	80	96
5	Mardiyatu Nasya Aatifah	68	82
6	Afifah Nur Sholihah	72	86
7	Afika Vania Indrawandi	77	92
8	Alisha Safa Muslimin	73	88
9	Elycia Dewi Calysta	69	83
10	Khayla Husnul Khotimah	74	89
11	Khoirunisa Saputri	71	85
12	Mutia Rifqa Keumalahayati	67	80
13	Reynita Al' Rasyid	86	95
14	Syifa Hayu Dzikir Purwanto	88	95
15	Almaira Zanitha Shanum	73	88
16	Aqila Nurrahma Ardiningrum	65	78
17	Maysa Radhiyya Queen	65	78
18	Keyza Aulia Putri	72	86
19	Mouzna Rania Alatas	77	92
Rata-rata		72,21	86,16

Berdasarkan Tabel 4.25, data nilai pre-test dan post-test dari 19 siswa yang mengikuti pembelajaran tajwid dengan menerapkan media Quizizz menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang nyata. Nilai pre-test siswa berada pada rentang 65 hingga 88 dengan rata-rata 72,21, sementara nilai post-test meningkat menjadi 78 hingga 96 dengan rata-rata 86,16. Dengan demikian, terdapat kenaikan rata-rata nilai sebesar 13,95 poin.

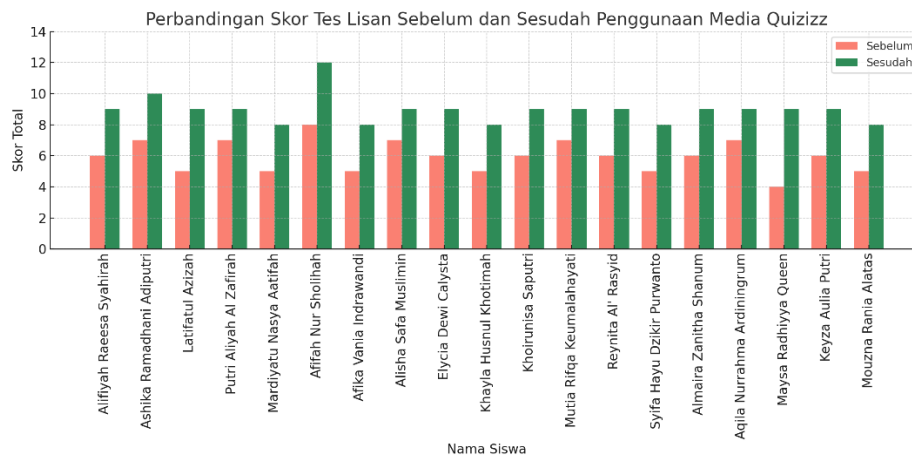
Hampir seluruh siswa mengalami peningkatan nilai, dengan selisih kenaikan berkisar antara 7 hingga 16 poin. Misalnya, Putri Aliyah Al Zafirah mengalami peningkatan dari 80 menjadi 96, sementara Ashika Ramadhani Adiputri dari 75 menjadi 90. Bahkan siswa yang memiliki nilai awal cukup tinggi, seperti Syifa Hayu Dzikir Purwanto dan Reynita Al' Rasyid, tetap menunjukkan peningkatan meskipun lebih kecil, yaitu masing-masing sebesar 7 dan 9 poin. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz bukan hanya sekadar alat evaluasi, melainkan juga media pembelajaran yang dapat memperkuat konsep melalui pengulangan, kuis yang menarik, dan umpan balik langsung.

Penggunaan soal-soal tajwid dalam bentuk kuis juga membantu siswa berlatih membedakan berbagai macam hukum bacaan secara aplikatif. Peningkatan nilai ini menjadi indikator bahwa pembelajaran digital, ketika dirancang dan dilaksanakan dengan tepat, mampu mendongkrak capaian belajar siswa secara nyata, yang menandakan bahwa terdapat peningkatan nyata dalam aspek kognitif siswa. Nilai pre-test yang sebelumnya menunjukkan pemahaman terbatas terhadap materi tajwid mengalami peningkatan setelah proses pembelajaran menggunakan Quizizz. Ini menunjukkan bahwa Quizizz bukan hanya sekadar alat evaluasi, melainkan juga media pembelajaran yang dapat memperkuat konsep melalui pengulangan, kuis yang menarik, dan umpan balik langsung.

Hasil Tes Lisan

Tes lisan merupakan bentuk evaluasi yang bertujuan untuk mengukur kemampuan praktik siswa dalam membaca Al-Qur'an secara langsung dengan menerapkan kaidah-kaidah tajwid. Tes ini dilakukan oleh guru dengan cara meminta siswa membaca beberapa ayat Al-Qur'an dan menilai pelafalan, panjang pendek bacaan, serta penerapan hukum tajwid secara tepat. Berbeda dengan tes tertulis yang menguji aspek kognitif, tes lisan lebih menekankan pada aspek keterampilan dan psikomotorik siswa.

Berdasarkan hasil tes lisan yang dilaksanakan setelah penggunaan media Quizizz, diperoleh data bahwa siswa mengalami peningkatan kemampuan baca yang ditampilkan pada grafik berikut:



Gambar 1. Grafik Perbandingan Hasil Tes Lisan Sebelum dan Sesudah

Berdasarkan grafik tersebut menunjukkan perbandingan skor tes lisan sebelum dan sesudah penggunaan media Quizizz. Grafik tersebut memperlihatkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan skor setelah pembelajaran menggunakan Quizizz. Skor sebelum penggunaan Quizizz umumnya berada pada kisaran 4 hingga 7 poin, sedangkan setelah penerapan media tersebut, sebagian besar siswa mencapai skor antara 8 hingga 12 poin. Kenaikan ini terjadi secara merata di hampir seluruh peserta didik, baik yang sebelumnya memiliki skor rendah maupun yang sudah berada di tingkat sedang.

Beberapa siswa mengalami peningkatan yang cukup tinggi, seperti Mardiyatu Nasya Aatifah dan Afika Vania Indrawandi, yang sebelumnya memiliki skor rendah namun menunjukkan lonjakan signifikan setelah penggunaan Quizizz. Siswa-siswa lain seperti Arifah Nur Sholihah, Alifyah Raesa Syahirah, dan Alisha Safa Muslimin juga memperlihatkan peningkatan skor yang konsisten, mencerminkan pemahaman dan penerapan tajwid yang lebih baik dalam praktik membaca Al-Qur'an.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa latihan kuis menggunakan Quizizz berperan penting dalam membentuk keterampilan membaca yang lebih baik. Proses belajar yang interaktif dan evaluasi yang dilakukan secara berulang melalui platform ini menjadikan siswa lebih siap dan percaya diri dalam menghadapi tes lisan. Artinya, Quizizz tidak hanya meningkatkan

pengetahuan konsep tajwid secara teoritis, tetapi juga berdampak nyata terhadap kemampuan praktik membaca Al-Qur'an secara langsung.

Pembahasan

Penerapan Media Quizizz dalam Pembelajaran Tajwid

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penerapan media Quizizz dalam pembelajaran tajwid memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa untuk aktif belajar. Dengan menggunakan fitur seperti leaderboard, paper mode, dan live quiz, Quizizz mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari meningkatnya aktivitas siswa dalam menjawab soal, berdiskusi, dan merespon kuis dengan antusias. Kegiatan awal menjadi lebih dinamis dengan kuis pembuka yang mampu membangun antusiasme siswa terhadap materi.

Penggunaan Quizizz juga memudahkan guru dalam melakukan evaluasi secara cepat dan akurat. Siswa menerima umpan balik langsung, dan guru dapat menganalisis hasil dengan segera. Dari segi strategi pembelajaran, metode ceramah yang monoton digantikan dengan pendekatan kuis interaktif. Siswa merasa tertantang, dan proses pembelajaran berjalan secara dua arah. Interaktivitas ini mendorong siswa untuk fokus dan terlibat secara aktif selama pembelajaran berlangsung.

Peningkatan Pemahaman Tajwid Siswa Setelah Penerapan Quizizz

Peningkatan pemahaman tajwid siswa dibuktikan dari hasil tes pre-test dan post-test yang menunjukkan rata-rata peningkatan nilai sebesar 13,95 poin. Kenaikan skor ini mencerminkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep tajwid, baik secara teoritis maupun aplikatif. Hal ini diperkuat dengan hasil tes lisan yang memperlihatkan peningkatan kemampuan siswa dalam membaca Al-Qur'an sesuai dengan kaidah tajwid. Siswa tidak hanya mampu menjawab soal dengan benar, tetapi juga dapat mengaplikasikan hukum bacaan dengan tepat saat membaca secara langsung.

Dari data grafik tes lisan, tampak bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan skor, baik mereka yang sebelumnya berada pada kategori nilai rendah maupun yang sudah cukup tinggi. Siswa seperti Mardiyatu Nasya Aatifah dan Afika Vania Indrawandi yang awalnya memiliki skor rendah mengalami lonjakan signifikan. Sementara siswa lain seperti Arifah Nur Sholihah dan Alifyah Raeesa Syahirah menunjukkan konsistensi dalam peningkatan performa membaca.

Perkembangan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kuis seperti Quizizz mampu mendorong siswa memahami materi secara menyeluruh dan mengimplementasikannya dalam praktik nyata.

Dengan demikian, Quizizz tidak hanya berdampak pada aspek kognitif siswa, tetapi juga memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan dan sikap belajar. Media ini mendukung pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi. Quizizz telah terbukti membantu membangun kepercayaan diri siswa, meningkatkan konsentrasi, serta menjadikan pembelajaran tajwid lebih bermakna dan relevan dengan dunia digital yang akrab bagi siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Quizizz dalam pembelajaran tajwid siswa kelas VII SMPIT Daarul Hikmah Boarding School Bontang memberikan dampak positif terhadap kualitas proses belajar mengajar. Penggunaan Quizizz menjadikan pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kelas. Guru dapat menyampaikan materi secara efektif sekaligus melakukan evaluasi secara efisien dan terukur.

Hasil tes tertulis menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 72,21 menjadi 86,16, sementara hasil tes lisan mengonfirmasi peningkatan keterampilan membaca Al-Qur'an dengan benar sesuai kaidah tajwid. Quizizz tidak hanya membantu siswa memahami materi secara teori, tetapi juga mengasah keterampilan mereka dalam praktik membaca. Dengan demikian, Quizizz terbukti efektif sebagai media pembelajaran tajwid yang mendukung keberhasilan siswa secara kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta dapat diterapkan dalam pembelajaran lainnya yang menuntut pemahaman dan keterampilan secara menyeluruh.

Daftar Pustaka

- Aniyatussaidah, dan Herdi. "Mengenal Quizziz: Alat Asesmen Tes Berbasis Gamifikasi." Jurnal Pendidikan Agama Islam 7, no. 1 (2022): 14.
<http://ejournal.stitalkhairiyah.ac.id/index.php/adzzikr/>.
- Ashari, S. "Makna Tartil dalam Al-Qur'an Surah Al-Muzammil Ayat 4 dan Implementasinya." Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam 6, no. 1 (2023): 119-120.
<https://www.jurnal.uia.ac.id/Tahdzib/article/view/2652>.
- Aziz, A. A., A. S. Hidayatullah, N. Budiyaniti, dan U. Ruswandi. "Pembelajaran Pendidikan

- Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar.” *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 18, no. 2 (2020): 131–146.
- Darmawati, D. “Integrasi dan Manfaat TIK dalam Dunia Pendidikan.” *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 3 (2023): 980–998.
- Fuadiy, Moch. Rizal, M. Asep Fathur Rozi, and Siti Marpuah. “SEM Model to Assess the Impact of Mobile Gaming on Islamic Education Learning.” *Journal of Educational Research and Practice* 2, no. 2 (July 26, 2024): 162–81. <https://doi.org/10.70376/jerp.v2i2.195>.
- Laila, ST. Noer Farida, Anissatul Mufarokah, Heru Saiful Anwar, and Alwi Mudhofar. “Curriculum Changes in Indonesia: Implementation and Its Challenges in Religious Institutions.” *Journal of Educational Research and Practice* 3, no. 1 (January 8, 2025): 16–31. <https://doi.org/10.70376/JERP.V3I1.266>.
- Hasyim, Hasanah. “Teknik-teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial).” *At-Taqaddum* 8, no. 1 (2017): 21–46.
- Hukum Tajwid. “Kesalahan dalam Membaca Al-Qur’an dalam Ilmu Tajwid.” <https://www.hukumtajwid.com/2017/07/kesalahan-dalam-membaca-al-quran-dalam.html>.
- Ima. “Data Sekunder: Pengertian, Jenis, Sumber, dan Penggunaannya.” *TESIS.ID*, 12 Maret 2025. <https://tesis.id/blog/data-sekunder-pengertian-jenis-sumber-dan-penggunaannya/>.
- Jamil, Sofwan. “Peran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Generasi Muda.” *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 1, no. 2 (2020): 221–226.
- Lailia, Shinta April, dkk. “Mengintegrasikan Teknologi Digital dalam Pembelajaran di MI/SD pada Era Revolusi Industri 5.0.” *SIGNIFICANT: Journal of Research and Multidisciplinary* 2, no. 01 (2023): 15.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.
- Rahardjo, Mudjia. “Triangulasi dalam Penelitian Kualitatif.” *UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*. <https://repository.radenfatah.ac.id/19348/2/2.pdf>.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- UIN Raden Fatah Palembang. “Bab II: Tinjauan Umum Tentang Ilmu Tajwid.” *Repository UIN Raden Fatah*. <https://repository.radenfatah.ac.id/19348/2/2.pdf>.
- UIN Sunan Ampel Surabaya. “Kajian Teori: Hakikat Pemahaman.” <https://digilib.uinsa.ac.id/19292/5/Bab%202.pdf>.