

**STRATEGI GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENUMBUHKAN
ANTUSIAS BELAJAR MELALUI KUIS INTERAKTIF PADA SISWA
SDN 2 BATARAGURU**

Khunute Mar Talley¹, Darmayanti², Muhamad Ridwan³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

¹khunutemartalley@gmail.com, ²faiumb.darmayantiyanti@gmail.com,

³faiumb.ridwan@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the strategies employed by Islamic Religious Education teachers in fostering students' learning enthusiasm through the implementation of interactive quizzes and to analyze students' responses to the use of these quizzes at SDN 2 Bataraguru. The research method used was a qualitative approach with a case study design. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The interviews were conducted in a semi-structured manner to explore information regarding learning strategies, the use of interactive quizzes, and students' responses during the learning process. The results indicate that teachers applied various learning strategies, such as ice-breaking activities, discussions, question-and-answer sessions, the use of Student Worksheets (LKPD), and the utilization of digital media such as Wordwall and Canva. The implementation of interactive quizzes was able to create a more dynamic learning atmosphere, increase student participation, and reduce boredom in learning. Students showed active and enthusiastic responses and became more confident in answering questions. Supporting factors in the implementation of interactive quizzes include the availability of facilities such as LCD projectors and adequate internet access. Meanwhile, inhibiting factors include network disturbances and unfavorable weather conditions. This study concludes that interactive quizzes are an effective strategy for fostering students' learning enthusiasm in Islamic Religious Education. Therefore, teachers are encouraged to continue developing innovative learning strategies that are in line with students' needs.

Keywords: Learning Strategies, Interactive Quizzes, Learning Enthusiasm, Islamic Religious Education.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi guru Pendidikan Agama Islam dalam menumbuhkan antusias belajar siswa melalui penerapan kuis interaktif serta menganalisis antusias siswa terhadap penerapan kuis tersebut di SDN 2 Bataraguru di SDN 2 Bataraguru. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur untuk menggali informasi mengenai strategi pembelajaran, penggunaan kuis interaktif, serta respon siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan berbagai strategi pembelajaran,

seperti ice breaking, diskusi, tanya jawab, penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta pemanfaatan media digital seperti Wordwall dan Canva. Penerapan kuis interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, meningkatkan partisipasi siswa, serta mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran. Siswa menunjukkan respon yang aktif, antusias, dan lebih berani dalam menjawab pertanyaan. Faktor pendukung dalam penerapan kuis interaktif meliputi ketersediaan sarana seperti LCD proyektor dan jaringan internet yang memadai. Adapun faktor penghambat berupa gangguan jaringan dan kondisi cuaca yang kurang mendukung. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kuis interaktif merupakan strategi yang efektif dalam menumbuhkan antusias belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu, guru diharapkan terus mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran, Kuis Interaktif, Antusias Belajar, Pendidikan Agama Islam

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Dalam konteks pendidikan dasar, Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai keimanan, akhlak, dan moral sejak dini. Melalui pembelajaran PAI, siswa diharapkan tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mampu mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Jika guru mampu memilih dan menggunakan media yang tepat, maka siswa akan lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran (Husna & Supriyadi, 2023). Oleh karena itu, salah satu unsur tahapan pembelajaran yang mampu menarik minat siswa ialah media pembelajaran, terutama jika medianya berbasis permainan. Pada intinya, permainan bersifat menghibur

dan menginspirasi. Menurut beberapa penelitian, siswa yang belajar melalui permainan biasanya lebih semangat dan ingin terus belajar, jika dibandingkan dengan siswa yang hanya mendapatkan pembelajaran dari penjelasan guru secara langsung (Andari, 2020).

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PAI sering menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah rendahnya antusias belajar siswa. Proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan kurangnya variasi strategi pembelajaran dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pelajaran. Akibatnya, partisipasi siswa menjadi rendah dan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal.

Meskipun guru Pendidikan Agama Islam telah menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa, pengembangannya masih perlu terus dilakukan agar antusias belajar siswa

dapat lebih optimal. Penggunaan kuis interaktif berbasis permainan, seperti Wordwall dan media digital lainnya, menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menantang. Pengelolaan kelas yang dilakukan secara menyenangkan melalui pendekatan saintifik dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran (Nurul Farida, Siful Arifin, 2024). Strategi ini mampu menciptakan suasana belajar yang tidak hanya informatif tetapi juga menginspirasi siswa.

Untuk mengatasi rendahnya antusias belajar siswa, dibutuhkan strategi pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan melibatkan siswa secara aktif. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah penggunaan kuis interaktif dalam proses pembelajaran. Strategi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mendorong partisipasi siswa. Dengan menghadirkan unsur permainan, kuis interaktif dapat mengurangi kejenuhan dan meningkatkan semangat siswa.

Dalam praktiknya, guru dapat memodifikasi dan menyesuaikan bentuk kuis interaktif sesuai kebutuhan, terutama dengan memanfaatkan fitur kustomisasi pada platform digital seperti Wordwall. Pendekatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk belajar sambil bermain (*game-based learning*), yang secara tidak langsung memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Sejumlah penelitian terbaru turut memperkuat bahwa penggunaan kuis interaktif memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan kuis interaktif menggunakan aplikasi Classpoint mampu meningkatkan minat belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Kurniawan & Yatri, 2022). Selain itu, Penggunaan media kuis interaktif berbasis Kahoot dalam pembelajaran Agama Islam di sekolah dasar mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif (Muttaqin et al., 2024). Penelitian lain dari (Nasution et al., 2024) Wordwall mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa melalui fitur interaktif yang menarik.

Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan materi kepada siswa sekolah dasar. Perbedaan dan persamaan yang mendasar antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada fokus kajian dan objek penelitian. Penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada dampak umum penggunaan kuis interaktif terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa. Adapun penelitian ini secara khusus mengkaji dan mendalami strategi guru Pendidikan Agama Islam dalam merancang dan mengimplementasikan kuis interaktif untuk menumbuhkan antusias belajar siswa. Fokus pada strategi

implementasi inilah yang menjadi kebaruan (novelty) dalam penelitian ini. Persamaan penelitian terletak pada pemanfaatan kuis interaktif sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran yang dirancang secara menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif agar siswa merasa nyaman, tidak mudah jenuh, dan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Salah satu alternatif strategi yang dapat diterapkan adalah penggunaan kuis interaktif.

Pemanfaatan media kuis interaktif seperti Wordwall dan Kahoot mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif, berani menjawab pertanyaan, serta memperoleh respon langsung atas hasil belajarnya. Melalui aktivitas tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan kuis juga membantu guru menghadirkan variasi metode pembelajaran sehingga kegiatan belajar tidak berlangsung secara monoton.

Meskipun demikian, pelaksanaan kuis interaktif di kelas masih menghadapi beberapa hambatan, antara lain keterbatasan akses internet, kendala teknis perangkat, serta kesiapan sarana pendukung. Di samping itu, kemampuan guru dalam mengelola media pembelajaran berbasis digital

turut memengaruhi efektivitas penerapan kuis interaktif.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berfokus pada strategi guru Pendidikan Agama Islam dalam merancang, menerapkan, dan menilai penggunaan kuis interaktif sebagai sarana untuk menumbuhkan antusias belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata mengenai praktik pembelajaran di kelas serta menjadi bahan evaluasi dalam pengembangan strategi pembelajaran PAI yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam berdasarkan kondisi nyata di lapangan (Sugiyono, 2020), khususnya dalam menggambarkan strategi guru Pendidikan Agama Islam menumbuhkan antusias belajar siswa melalui kuis interaktif. Subjek penelitian terdiri atas guru Pendidikan Agama Islam dan siswa kelas IV yang dipilih menggunakan purposive sampling, yaitu pemilihan informan secara sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2020). Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara dan lembar observasi disusun berdasarkan fokus penelitian untuk menggali informasi mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran menggunakan kuis interaktif.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh informasi mendalam mengenai strategi guru dan respon siswa terhadap pembelajaran. Teknik analisis data dilakukan secara sistematis melalui kondensasi data, penyajian data, dan verifikasi atau penarikan kesimpulan dengan menafsirkan data yang telah disajikan secara sistematis melalui pengamatan pola, hubungan antar kategori, dan alur sebab-akibat yang muncul dari hasil penelitian. Penarikan kesimpulan dalam penelitian kualitatif tidak bersifat final, sehingga perlu dilakukan verifikasi secara berulang dengan cara menelaah kembali catatan lapangan, hasil wawancara, dan dokumentasi agar kesimpulan yang dihasilkan lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan (Sugiyono, 2020), dengan menggunakan metode induktif dari data khusus hingga menghasilkan kesimpulan umum.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Strategi Guru dalam Pembelajaran PAI melalui Kuis Interaktif

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam di SDN 2 Bataraguru, diperoleh informasi bahwa guru telah merancang strategi pembelajaran yang sistematis dan terstruktur untuk menciptakan

suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mampu menumbuhkan antusias belajar siswa. Strategi pembelajaran dimulai dengan kegiatan ice breaking yang dirancang khusus untuk membangun suasana kelas yang ceria dan menghilangkan ketegangan siswa sebelum memasuki materi pembelajaran inti. Kegiatan ice breaking ini dilakukan dengan berbagai variasi, seperti bernyanyi bersama, yel-yel semangat, atau permainan ringan yang mampu membuat siswa tertawa dan bersemangat. Setelah ice breaking, guru memimpin doa bersama sebagai bentuk pembiasaan spiritual dan penguatan karakter religius siswa, dilanjutkan dengan absensi dan apersepsi yang menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari. Guru kemudian menyampaikan materi melalui Lembar Kerja Peserta Didik yang telah dirancang secara menarik dengan tampilan visual yang sederhana namun eye-catching, sehingga siswa dapat mengikuti alur pembelajaran dengan mudah dan tidak merasa terbebani.

Strategi utama yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah

penggunaan kuis interaktif berbasis digital yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Guru memanfaatkan platform Wordwall sebagai media utama dalam merancang kuis interaktif yang dikemas dalam berbagai bentuk permainan menarik seperti quiz, random wheel, match up, gameshow, dan whack-a-mole. Selain Wordwall, guru juga menggunakan aplikasi Canva untuk merancang media pembelajaran visual yang mendukung pemahaman siswa terhadap materi. Penggunaan media digital ini disesuaikan dengan ketersediaan sarana yang ada di sekolah, yaitu LCD proyektor yang dipasang di kelas dan koneksi internet yang cukup memadai. Guru merancang kuis interaktif dengan mempertimbangkan tingkat kesulitan soal yang disesuaikan dengan kemampuan siswa kelas IV, durasi waktu yang tidak terlalu lama agar siswa tidak kehilangan fokus, serta tampilan visual yang menarik dan penuh warna untuk menarik perhatian siswa. Setiap kuis dirancang untuk dapat diikuti oleh seluruh siswa secara bersama-sama dengan cara menampilkan soal melalui proyektor, kemudian siswa menjawab secara

bergantian atau berlomba-lomba mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan yang muncul di layar.

Pelaksanaan pembelajaran dengan kuis interaktif dilakukan secara bertahap dan terencana. Pada tahap awal pembelajaran, setelah materi dijelaskan melalui LKPD dan diskusi singkat, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan mengklarifikasi hal-hal yang belum dipahami. Setelah itu, guru mengumumkan bahwa akan ada kuis interaktif sebagai bentuk evaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Pengumuman ini selalu disambut dengan antusias dan sorakan gembira dari siswa karena mereka sudah terbiasa dan menyukai kegiatan kuis interaktif. Guru kemudian menampilkan kuis melalui LCD proyektor dan menjelaskan aturan permainan dengan jelas agar semua siswa memahami bagaimana cara berpartisipasi. Siswa sangat bersemangat mengikuti kuis, mereka berlomba-lomba mengangkat tangan untuk menjawab, bahkan beberapa siswa yang biasanya pendiam dan kurang percaya diri juga ikut aktif berpartisipasi. Suasana kelas menjadi sangat hidup, penuh tawa, dan kompetisi yang sehat antar siswa.

Guru memberikan apresiasi berupa pujian dan tepuk tangan kepada siswa yang berhasil menjawab dengan benar, serta memberikan motivasi kepada siswa yang belum berhasil agar terus berusaha dan tidak menyerah.

Selain kuis interaktif, guru juga menerapkan strategi pembelajaran variatif lainnya untuk menjaga antusias siswa tetap tinggi sepanjang pembelajaran. Guru menerapkan metode diskusi kelompok kecil dimana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk membahas topik tertentu, kemudian setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Metode tanya jawab juga sering digunakan untuk mengecek pemahaman siswa secara langsung dan mendorong siswa untuk berpikir kritis. Guru tidak hanya bertanya kepada siswa yang aktif, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa yang kurang aktif untuk menjawab pertanyaan dengan cara menunjuk mereka secara bergantian sehingga semua siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Guru juga berupaya terus belajar dan mencari referensi strategi pembelajaran baru melalui berbagai sumber seperti pelatihan guru, media sosial edukatif,

video pembelajaran di YouTube, serta diskusi dengan rekan sejawat sesama guru Pendidikan Agama Islam. Komitmen guru untuk terus berinovasi ini menunjukkan profesionalisme dan dedikasi yang tinggi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penggunaan kuis interaktif dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai strategi untuk menumbuhkan antusias belajar siswa, meningkatkan partisipasi aktif, dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Guru menyampaikan bahwa dengan menggunakan kuis interaktif, proses penilaian menjadi lebih cepat, objektif, dan menyenangkan karena siswa tidak merasa sedang diuji tetapi merasa sedang bermain. Selain itu, melalui kuis interaktif, guru dapat langsung mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan sehingga dapat segera melakukan perbaikan atau pengayaan sesuai kebutuhan. Kuis interaktif juga membantu siswa untuk lebih fokus terhadap materi pelajaran karena mereka tahu bahwa setelah penjelasan materi akan ada kuis yang harus mereka ikuti. Hal ini membuat siswa lebih memperhatikan

penjelasan guru dan tidak mudah terganggu oleh hal-hal lain di sekitar mereka.

2. Antusias Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Kuis Interaktif di SDN 2 Bataraguru

Hasil wawancara dengan siswa kelas IV SDN 2 Bataraguru menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa sangat senang dan antusias mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam, terutama ketika pembelajaran disertai dengan kuis interaktif. Siswa menyampaikan bahwa guru Pendidikan Agama Islam bersikap sangat baik, ramah, sabar, dan perhatian terhadap mereka sehingga membuat mereka merasa nyaman dan tidak takut untuk bertanya atau menyampaikan pendapat. Sikap guru yang hangat dan penuh pengertian ini menciptakan hubungan emosional yang positif antara guru dan siswa, sehingga siswa merasa diterima dan dihargai dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, guru sering menerapkan metode diskusi kelompok, tanya jawab interaktif, serta kuis berbasis permainan digital dengan bantuan

LCD proyektor yang membuat pembelajaran terasa lebih modern dan menarik. Siswa mengungkapkan bahwa mereka sangat menyukai cara mengajar guru yang tidak monoton dan selalu memberikan variasi aktivitas pembelajaran sehingga mereka tidak merasa bosan meskipun pelajaran berlangsung dalam waktu yang cukup lama.

Antusias siswa terhadap penggunaan kuis interaktif sangat tinggi dan terlihat jelas dari respon mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, ketika guru mengumumkan bahwa akan ada kuis interaktif, siswa langsung menunjukkan ekspresi gembira, bertepuk tangan, dan bahkan ada yang bersorak kegirangan. Mereka segera merapikan tempat duduk, mempersiapkan diri, dan fokus memperhatikan layar proyektor dengan penuh antusias. Siswa menyatakan bahwa pembelajaran yang disertai kuis terasa lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan membuat mereka lebih bersemangat karena dapat belajar sambil bermain. Mereka merasa bahwa kuis interaktif memberikan pengalaman belajar yang berbeda

dari pembelajaran biasa yang hanya mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan soal di buku. Melalui kuis interaktif, siswa dapat merasakan sensasi bermain game yang seru namun tetap dalam konteks pembelajaran yang bermakna. Selain itu, siswa juga mengaku menjadi lebih berani untuk menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat ketika pembelajaran menggunakan kuis interaktif karena suasana kelas yang ceria dan tidak tegang membuat mereka lebih percaya diri dan tidak takut salah.

Hasil wawancara juga mengungkapkan bahwa penggunaan kuis interaktif membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi pelajaran dengan lebih baik. Siswa menyampaikan bahwa mereka merasa lebih mudah mengingat materi ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menarik dan menantang. Beberapa siswa menjelaskan bahwa ketika mereka menjawab pertanyaan dalam kuis dan mendapatkan jawaban yang benar, mereka merasa senang dan puas sehingga materi tersebut lebih mudah melekat di ingatan mereka. Sebaliknya, ketika mereka menjawab salah, mereka justru menjadi lebih

penasaran dan termotivasi untuk mempelajari kembali materi tersebut agar bisa menjawab dengan benar di kesempatan berikutnya. Siswa juga menyampaikan bahwa suasana kelas menjadi sangat hidup, ramai, dan penuh semangat ketika pembelajaran menggunakan kuis interaktif, sedangkan ketika pembelajaran tanpa kuis, suasana kelas terasa lebih sunyi, sepi, dan kurang menarik. Mereka lebih suka pembelajaran yang aktif dan interaktif daripada pembelajaran yang pasif dan satu arah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, antusias siswa dapat dilihat dari berbagai indikator yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator pertama adalah respon siswa ketika diberikan pertanyaan atau umpan balik. Sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan dengan percaya diri, cepat, dan benar, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kebingungan atau ragu-ragu sehingga perlu diberikan bimbingan dan dorongan lebih lanjut. Guru menyampaikan bahwa ketika menggunakan kuis interaktif, partisipasi siswa meningkat secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran tanpa kuis.

Siswa yang biasanya pasif dan jarang menjawab pertanyaan juga ikut aktif berpartisipasi karena suasana yang menyenangkan dan tidak menakutkan. Indikator kedua adalah ekspresi wajah dan bahasa tubuh siswa yang menunjukkan kegembiraan, ketertarikan, dan semangat. Siswa terlihat fokus memperhatikan layar proyektor, tidak ada yang bermain sendiri atau mengobrol dengan teman, dan semua mata tertuju pada kuis yang sedang berlangsung. Indikator ketiga adalah komentar positif yang disampaikan oleh siswa setelah pembelajaran selesai. Banyak siswa yang mendekati guru dan mengatakan bahwa mereka sangat senang dengan pembelajaran hari ini dan berharap esok hari juga ada kuis lagi. Beberapa siswa bahkan meminta guru untuk mengajarkan cara membuat kuis interaktif agar mereka bisa membuatnya sendiri di rumah.

Antusias siswa terhadap kuis interaktif juga tercermin dari kemauan mereka untuk terus belajar dan meningkatkan pemahaman terhadap materi. Setelah kuis selesai, beberapa siswa bertanya kepada guru mengenai soal-soal yang mereka jawab salah dan meminta penjelasan

lebih lanjut agar mereka bisa memahami dengan benar. Hal ini menunjukkan bahwa kuis interaktif tidak hanya menumbuhkan antusias belajar, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif mencari tahu dan tidak hanya menerima informasi secara pasif. Guru juga menyampaikan bahwa setelah penerapan kuis interaktif secara rutin, terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang cukup signifikan. Siswa lebih memahami materi, lebih siap menghadapi evaluasi, dan lebih percaya diri dalam mengerjakan soal-soal ujian. Selain itu, hubungan antara guru dan siswa juga menjadi lebih dekat dan harmonis karena pembelajaran yang menyenangkan menciptakan ikatan emosional yang positif. Siswa merasa bahwa guru mereka tidak hanya mengajar, tetapi juga peduli terhadap kebahagiaan dan perkembangan mereka sebagai individu.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa strategi guru Pendidikan Agama Islam dalam menerapkan kuis interaktif di SDN 2 Bataraguru terbukti efektif dalam menumbuhkan antusias belajar siswa kelas IV. Guru

merancang pembelajaran secara sistematis dengan mengintegrasikan ice breaking, diskusi, tanya jawab, dan kuis interaktif berbasis Wordwall dan Canva yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Antusias siswa terlihat sangat tinggi melalui partisipasi aktif, keberanian menjawab pertanyaan, peningkatan pemahaman materi, serta respon positif yang konsisten terhadap pembelajaran. Meskipun terdapat kendala teknis seperti gangguan jaringan internet dan cuaca, guru tetap mampu mengoptimalkan strategi pembelajaran dengan profesionalisme dan kreativitas yang tinggi.

Temuan penelitian ini memiliki kontribusi signifikan terhadap pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs) khususnya poin 4 tentang pendidikan berkualitas yang menjamin pembelajaran inklusif, interaktif, dan menyenangkan bagi seluruh siswa tanpa terkecuali. Strategi kuis interaktif mendorong terciptanya pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan karakter, kepercayaan diri, dan kemampuan

berpikir kritis siswa. Penelitian ini juga mendukung SDGs poin 9 tentang inovasi dan infrastruktur dengan memaksimalkan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran meskipun dengan sarana terbatas. Dengan demikian, penerapan kuis interaktif menjadi model pembelajaran inovatif yang dapat direplikasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang merata, adil, dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnani, M. R., Nichla, S., & Attalina, C. (2025). Studi kesiapan guru dalam mengintegrasikan peran teknologi digital pada pembelajaran kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 445-462.
<https://doi.org/10.62491/njpi.2025.v5i2-17>
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi Kahoot! pada pembelajaran fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135-144.
<https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Andini, R., Saputra, D., & Mahendra, I. (2024). Inovasi pembelajaran PAI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 11(1), 45-62.

- <https://doi.org/10.15642/jpai.2024.11.1.45-62>
- Ariaty, E., Ariandini, N., Alfira, E., & Marsuki, U. A. (2025). Pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Kependidikan Media*, 14(2), 88-95. <https://doi.org/10.26877/jkm.v14i2.15847>
- Budiman, A., Rakhman, F., & Solihin, M. (2023). Strategi guru dalam menciptakan pembelajaran aktif dan menyenangkan di kelas. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 8(2), 112-128. <https://doi.org/10.24815/ijes.2023.8.2.112-128>
- Cahyani, S., Maulana, H., & Purwanto, E. (2024). Variasi metode pembelajaran untuk mengatasi kebosanan siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(1), 78-94. <https://doi.org/10.21009/jipd.2024.9.1.78-94>
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed., pp. 183-213). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Dewi, N., Syamsul, R., & Iqbal, M. (2023). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar PAI. *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 7(2), 156-172. <https://doi.org/10.17509/jtpi.2023.7.2.156-172>
- Tobroni, T., Firmansyah, E., Rajindra, R., & Fadli, N. (2023). Spirituality as a paradigm of peace education. *Multicultural Islamic Education Review*, 1(1), 26-35.
- Firmansyah, E., Anwar, S., & Khozin, K. (2023). Anthropological Approach to Islamic Education: Establishing Noble Spirituality in Overcoming Social Conflict. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 7(1), 163-172.
- Tobroni, T., & Firmansyah, E. (2022). Tipologi Manajemen Tradisional Dan Modern Dalam Perkembangan Pendidikan Pesantren. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 333-338.
- Firmansyah, E. (2023). Various Paradigms in Islamic Educational Thought: Fundamentalism, Modernism, and Liberalism. *International Journal of Health, Economics, and Social Sciences (IJHESS)*, 5(2), 139-145.
- Firmansyah, E., Tobroni, T., & Rusady, A. T. (2023). Internalisasi Ajaran Islam Dalam Aktivitas Budaya Etnik Kaili Prespektif Antropologi Pendidikan Islam. *Research and Development Journal of Education*, 9(1), 285-299.
- Firmansyah, E., Khozin, K., & Masdul, M. R. (2022). Implementasi Paud Terhadap Anak-Anak Suku Kaili Pedalaman Di Desa Kalora Kabupaten Sigi. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 386-390.
- Bakar, M. Y. A., Firmansyah, E., & Abdeljelil, M. B. (2024). Legal

- Framework Analysis of Islamic Religious Education Policy Implementation. *International Journal of Law and Society (IJLS)*, 3(3), 217-237.
- Firmansyah, E., Tobroni, T., & Romelah, R. (2023). Anthropology of Islamic Education as A Socio-Cultural-Religious Modernization Strategy in Alam Al-Kudus Islamic Boarding School. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(03).
- Firmansyah, E., & Khozin, K. (2022). Teologi dan filsafat sebagai basis Pengembangan Kurikulum pendidikan agama Islam. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 546-550.
- Tobroni, T., Firmansyah, E., Masdul, M. R., & Anwar, S. (2024). Strengthening Islamic Education Values through Kaili Da'a Local Ethnic Cultural Symbol. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 8(1), 113-122.
- Fitriah, L., & Putri, E. (2024). Pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(4), 418-424.
<https://doi.org/10.32832/idarrah.v5i4.16811>
- Hidayat, R., Rahman, A., & Sari, D. (2022). Analisis faktor penyebab kejenuhan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 14(3), 234-251.
<https://doi.org/10.26740/jpp.2022.14.3.234-251>
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan manajemen media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *AL-MIKRAJ: Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 4(1), 981-990.
<https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Kurniawan, N. D., & Yatri, I. (2022). Kuis interaktif menggunakan aplikasi Classpoint pada materi indahnya keragaman di negeriku untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 86-95.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.48502>
- Kusuma, W., Wijaya, I., & Pratama, A. (2023). Dampak metode pembelajaran monoton terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 189-205.
<https://doi.org/10.23887/jpp.2023.10.2.189-205>
- Lestari, P., Nugroho, B., & Wibowo, S. (2024). Kejenuhan belajar: Identifikasi dan solusi dalam pembelajaran. *Indonesian Educational Research Journal*, 6(1), 67-84.
<https://doi.org/10.25299/ierj.2024.6.1.67-84>
- Marlina, E., Syahputra, H., & Hakim, L. (2023). Strategi mengatasi kebosanan belajar pada mata pelajaran agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(1), 34-51.

- <https://doi.org/10.25299/althariqah.2023.8.1.34-51>
- Melinda, L. E., & Tresnawati, N. (2024). Analisis kesiapan guru sekolah dasar pada kemampuan literasi digital di era 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 112-128.
<https://doi.org/10.23969/jipd.v9i1.8745>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed., pp. 12-33, 69-104). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Muttaqin, M. N., Mustajab, Mas'ud, & Safitri, H. (2024). Implementasi media kuis interaktif berbasis Kahoot dalam pembelajaran agama Islam di sekolah dasar Jember. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 8(3), 203-218.
<https://doi.org/10.56854/attadib.v8i3.4521>
- Nasution, A. N. P., Khadizah, F., Silaban, W. B., Putri, Y., & Marbun, Y. A. (2024). Innovation of Wordwall learning media in improving elementary school students' learning motivation in PKN subjects. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(10), 6440-6447.
<https://doi.org/10.59141/jiic.v1i10.1247>
- Nuraini, F., Fahmi, A., & Azizah, N. (2024). Kompetensi pedagogik guru dalam mengelola pembelajaran yang efektif. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2), 145-163.
<https://doi.org/10.15575/jmpi.2024.9.2.145-163>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi kejenuhan belajar siswa dalam pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 7(1), 95-108.
<https://doi.org/10.17509/jpm.2022.7.1.95-108>
- Nurul Farida, Siful Arifin, & Nurhasanah. (2024). Manajemen pengelolaan kelas yang menyenangkan melalui pendekatan saintifik. *ABUYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 63-74.
<https://doi.org/10.58578/abuya.v2i1.2847>
- Purnama, D., Setiawan, R., & Kurniawan, T. (2023). Pembelajaran PAI berbasis student-centered learning di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 11(2), 201-218.
<https://doi.org/10.36667/jppi.2023.11.2.201-218>
- Putri, A. M., & Aziz, R. (2023). Metode pembelajaran variatif untuk meningkatkan engagement siswa. *Journal of Islamic Elementary Education*, 5(2), 176-192.
<https://doi.org/10.21043/jisomed.2023.5.2.176-192>
- Rahmawati, I., Kusuma, D., & Hidayat, N. (2023). Peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 8(3), 267-283.
<https://doi.org/10.26618/jkpd.2023.8.3.267-283>

- Safitri, R., Arifin, Z., & Wulandari, P. (2024). Media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran PAI di era digital. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Islam*, 6(1), 89-106. <https://doi.org/10.18860/jtpi.2024.6.1.89-106>
- Santoso, B., Hidayati, L., & Fauzi, M. (2022). Karakteristik pembelajaran PAI yang efektif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 9(2), 123-140. <https://doi.org/10.15642/jpiaudi.2022.9.2.123-140>
- Sari, D. N., Hasanah, M., & Faisal, A. N. (2025). Urgensi penguasaan literasi digital bagi guru dan calon guru sekolah dasar dalam menghadapi tantangan pembelajaran di abad 21. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 1-8. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1917>
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (pp. 145-167, 224-253). Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, R., & Chantrin, I. (2025). Pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 3(2), 41-44. <https://doi.org/10.58740/jpip.v3i2.789>
- Suryani, Y., Bakti, I., & Ilham, D. (2024). Pembelajaran aktif dan menyenangkan untuk mengatasi kejenuhan siswa. *Elementary School Journal*, 7(1), 54-71. <https://doi.org/10.24036/esj.2024.7.1.54-71>
- Utami, R., Fitriani, S., & Hasan, A. (2023). Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 15(1), 98-115. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.2023.15.1.98-115>
- Wardani, K., Iskandar, F., & Zakaria, M. (2024). Implementasi pembelajaran bermakna dalam mata pelajaran PAI. *Tadris: Jurnal Pendidikan Islam*, 19(1), 112-129. <https://doi.org/10.19105/tjpi.2024.19.1.112-129>
- Wijaya, A., Suherman, A., & Nugraha, F. (2024). Kejenuhan belajar siswa: Analisis dan strategi penanganannya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 23-40. <https://doi.org/10.23969/jipd.2024.11.1.23-40>
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed., pp. 15-47, 105-142). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Yulianto, E., Anwar, S., & Nur, H. (2023). Guru PAI sebagai fasilitator pembelajaran di sekolah dasar. *Islamic Education Journal*, 8(2), 178-195. <https://doi.org/10.30631/iej.2023.8.2.178-195>