

Peran Pendidik dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Santri melalui Aplikasi Quizizz di TPQ Darussalam Dayu Kabupaten Sidoarjo

Nesya Dwi Ardha Dirgahayu^{1*)}, Rofik Jalal Rosyanaff²

¹²Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Surabaya

*Corresponding author, e-mail: nesya.21002@mhs.unesa.ac.id

Received 2025

Revised 2025

Accepted 2025

Published Online 2025

Abstrak. Peran pendidik sangat penting dalam dunia pendidikan, tidak hanya untuk menyediakan bahan pengajaran, tetapi juga untuk merancang kegiatan belajar, menentukan strategi dan model pembelajaran, dan untuk membuat diri mereka terlalu nyaman untuk mendukung siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan peran pendidik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui aplikasi Quizizz di TPQ Darussalam Dayu Kabupaten Sidoarjo. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah deskripsi kualitatif. Untuk mengumpulkan data, teknik yang digunakan mencakup wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Dalam menganalisis data, langkah-langkah yang diambil meliputi pengumpulan data, pengurangan data, serta verifikasi atau penarikan kesimpulan. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Quizizz, yang didukung oleh peran aktif pendidik mampu menumbuhkan minat dan motivasi santri untuk belajar secara lebih antusias, namun terdapat beberapa hambatan, seperti keterbatasan perangkat dan kendala jaringan internet. Pendidik mengatasi hambatan tersebut dengan peminjaman perangkat, penggunaan kuis secara bergantian, dan pemberian bimbingan bagi santri yang mengalami kesulitan. Secara keseluruhan, penerapan aplikasi Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar santri, terutama karena pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini direkomendasikan agar pendidik lebih memaksimalkan penggunaan Quizizz serta mengintegrasikan fitur evaluasi dengan pembelajaran tatap muka guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang holistik.

Kata Kunci: Peran Pendidik, Motivasi Belajar, Aplikasi Quizizz

Abstract: The role of educators is very important in the field of education, not only in delivering material but also in designing learning activities, determining strategies and models of learning, and creating a comfortable, safe, and student-centered classroom environment. In addition, educators also play a significant role in increasing students' learning motivation, such as through the use of learning media that can spark students' enthusiasm for learning. This study aims to describe the role of educators in increasing the learning motivation of students through the Quizizz application at TPQ Darussalam Dayu, Sidoarjo Regency. The research method used is qualitative descriptive, employing data collection techniques such as in-depth interviews, participatory observation, and documentation. The data analysis techniques involve data collection, data reduction, and verification or drawing conclusions. The results of this study indicate that the application of Quizizz, supported by the active role of educators, is able to foster interest and motivation of students to learn more enthusiastically, but there are several obstacles such as limited devices and internet network constraints. Educators overcome these obstacles by borrowing devices, using quizzes alternately, and providing guidance for students who experience difficulties. Overall, the application of the Quizizz application is able to increase students' learning motivation, especially because of the interactive and fun game-based learning approach. This study recommends that educators maximize the use of Quizizz and integrate evaluation features with face-to-face learning in order to improve the quality of holistic learning.

Keywords: Role of Educators, Students' Learning Motivation, Quizizz Application

Alamat Penyunting dan Tata Usaha:
Laboratorium Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan
Gedung O-1 Lantai 2 Jalan Lidah Wetan
Sby Kode Pos 60213
Telp. 031-7532160 Fax. 031-7532112
E-mail: jpus@unesa.ac.id

Pendahuluan

Pendidikan nonformal merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional yang memiliki peran strategis dalam menjangkau peserta didik yang tidak terakomodasi secara optimal dalam jalur pendidikan formal. Salah satu bentuk lembaga pendidikan nonformal yang berperan penting dalam penguatan karakter dan penanaman nilai-nilai keagamaan adalah Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ). TPQ tidak hanya berfungsi sebagai wadah pengajaran membaca dan menulis Al-Qur'an, tetapi juga sebagai institusi yang membentuk kepribadian anak melalui pendidikan akhlak, ibadah, dan pemahaman dasar keislaman. TPQ Darussalam Dayu, yang terletak di Kabupaten Sidoarjo, merupakan salah satu contoh lembaga yang konsisten dalam menjalankan peran tersebut. Namun, seiring perkembangan zaman dan tuntutan era digital, TPQ dihadapkan pada tantangan baru, salah satunya adalah menurunnya motivasi belajar santri yang ditandai dengan sikap pasif, kurangnya antusiasme, dan cepat merasa bosan terhadap metode pembelajaran konvensional.

Motivasi belajar merupakan faktor kunci dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi, proses belajar tidak akan berlangsung secara efektif. Motivasi yang tinggi mampu mendorong santri untuk terlibat aktif, berpikir kritis, dan berusaha memahami materi secara mendalam. Sebaliknya, motivasi yang rendah membuat santri cenderung bersikap acuh, mudah terdistraksi, dan tidak memiliki keinginan kuat untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Dalam konteks TPQ, motivasi menjadi sangat penting mengingat muatan ajarannya tidak hanya menasar aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik yang berkaitan erat dengan pembentukan karakter dan kebiasaan ibadah. Sebagian besar TPQ masih menggunakan metode ceramah satu arah, pengulangan hafalan, dan pendekatan klasikal tanpa adanya variasi media pembelajaran. Metode seperti ini cenderung kurang mampu memfasilitasi kebutuhan belajar generasi digital yang lebih responsif terhadap visual, interaktif, dan kompetisi. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton dan tidak mampu membangkitkan ketertarikan santri. Kondisi ini menjadi landasan penting bagi pendidik untuk mengeksplorasi metode pembelajaran alternatif yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan mampu menjawab tantangan zaman.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang besar untuk mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran, baik di lingkungan pendidikan formal maupun nonformal. Salah satu bentuk inovasi yang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar adalah penggunaan pendekatan gamifikasi melalui aplikasi seperti *Quizizz*. *Quizizz* adalah platform pembelajaran berbasis kuis interaktif yang menggabungkan elemen permainan, tantangan, dan umpan balik langsung kepada peserta. Fitur-fitur seperti sistem poin, leaderboard, avatar, dan meme lucu dalam *Quizizz* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan merangsang semangat kompetitif yang sehat di kalangan peserta didik. Walaupun *Quizizz* lebih populer digunakan dalam lingkungan sekolah formal, penerapannya dalam lingkungan TPQ menunjukkan potensi yang signifikan. Materi-materi keislaman seperti hafalan surat pendek, doa harian, tajwid, dan fiqh dasar sangat relevan untuk dikemas dalam bentuk kuis interaktif guna menghindari kejenuhan belajar. Selain itu, fitur-fitur interaktif dalam *Quizizz* dapat digunakan sebagai sarana evaluasi yang menyenangkan tanpa memberikan tekanan psikologis yang berlebihan kepada santri. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik, di mana peserta didik harus aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman yang bermakna.

Keberhasilan pemanfaatan *Quizizz* sebagai media pembelajaran di TPQ sangat bergantung pada peran pendidik. Pendidik tidak hanya bertindak sebagai penyampai materi, melainkan juga sebagai fasilitator yang memandu proses pembelajaran, sebagai motivator yang menginspirasi semangat belajar, dan sebagai inovator yang menciptakan suasana belajar yang kreatif dan menarik. Dalam konteks ini, pendidik memiliki tanggung jawab untuk mendesain pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi dengan muatan nilai-nilai keislaman secara proporsional. Oleh karena itu, kompetensi pendidik dalam mengoperasikan media digital, memahami karakter santri, serta menyusun strategi pembelajaran yang tepat menjadi penentu utama dalam keberhasilan pembelajaran di TPQ berbasis teknologi. Namun, penerapan media digital seperti *Quizizz* tidak lepas dari berbagai kendala, terutama dalam konteks pendidikan nonformal berbasis komunitas seperti TPQ. Beberapa kendala yang umum ditemui antara lain keterbatasan perangkat digital, keterbatasan akses jaringan internet, serta kurangnya literasi digital di kalangan pendidik maupun santri. Kendala-kendala ini dapat menghambat pelaksanaan pembelajaran berbasis aplikasi jika tidak ditangani dengan strategi yang adaptif.

Oleh karena itu, selain melihat potensi, penelitian ini juga penting untuk mengidentifikasi tantangan dan solusi yang muncul dalam penerapan *Quizizz* di lingkungan TPQ.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran pendidik dalam menumbuhkan motivasi belajar santri melalui pemanfaatan aplikasi *Quizizz* di TPQ Darussalam Dayu Kabupaten Sidoarjo. Penelitian ini juga menganalisis bentuk-bentuk motivasi yang muncul serta hambatan dan solusi yang dihadapi dalam proses penerapan aplikasi tersebut. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan pendidikan nonformal dan menjadi referensi bagi lembaga TPQ lain dalam meningkatkan mutu pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna di era digital.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai peran pendidik dalam menumbuhkan motivasi belajar santri melalui aplikasi *Quizizz* di TPQ Darussalam Dayu Kabupaten Sidoarjo. Metode ini dipilih karena mampu menangkap realitas sosial secara utuh, khususnya berkaitan dengan pengalaman subjektif, interaksi, dan dinamika proses pembelajaran di lingkungan pendidikan nonformal. Penelitian dilakukan di TPQ Darussalam Dayu, sebuah lembaga pendidikan nonformal yang berlokasi di Dusun Dayu, Desa Sidokumpul, Kecamatan Buduran, Kabupaten Sidoarjo. Lokasi ini dipilih secara purposive karena TPQ tersebut telah menerapkan aplikasi *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran keislaman, khususnya pada kelas Madin 1 dan Madin 2. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari dua pendidik yang mengajar di kelas Madin dan 5 santri aktif yang mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz*. Selain itu, kepala TPQ juga dilibatkan sebagai informan kunci untuk memperoleh informasi mengenai kebijakan kelembagaan dan dukungan dalam implementasi pembelajaran berbasis digital. Dengan menggunakan instrumen berupa wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Teknik analisis data adalah suatu proses sistematis untuk mencari dan mengatur data yang diperoleh melalui wawancara, catatan lapangan, dan dokumen. Dalam proses ini, data diorganisasikan ke dalam kategori yang relevan, dijabarkan secara rinci, dan elemen pentingnya dipilih. Tujuan utamanya adalah untuk membuat kesimpulan yang dapat memudahkan pemahaman dan pemakaian data tersebut, baik bagi diri sendiri maupun orang lain. Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan meliputi 3 prosedur, menurut (Riyanto, 2007) dan (Miles, Huberman & Saldana, 2014), yaitu kondensasi data, display data, verifikasi data, dan simpulan.

Hasil dan Pembahasan

Peran Pendidik dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar

Dalam proses pembelajaran di TPQ Darussalam Dayu, pendidik memainkan peran yang sangat strategis dalam menumbuhkan motivasi belajar santri. Peran ini tidak hanya terbatas pada penyampaian materi, tetapi mencakup fungsi sebagai fasilitator, motivator, dan inovator. Ketiga peran ini dijalankan secara simultan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.

Sebagai **fasilitator**, pendidik mendampingi santri dalam mengakses aplikasi *Quizizz*, mulai dari tahap login, pemilihan kuis, hingga menyelesaikan soal-soal yang telah disusun. Tidak semua santri memiliki kemampuan teknis yang sama dalam menggunakan perangkat digital, sehingga pendidik perlu memberikan arahan satu per satu dengan sabar. Beberapa santri bahkan membutuhkan waktu lebih lama untuk menyesuaikan diri, sehingga kehadiran pendidik sebagai pendamping teknis sangat membantu kelancaran proses belajar. Dalam konteks penggunaan *Quizizz*, pendidik menyediakan scaffolding berupa penjelasan teknis, pengarahan penggunaan aplikasi, serta dukungan moral santri dapat mengoptimalkan pengalaman belajarnya. Hal ini sangat tampak dari tindakan ustadzah R yang emmandu langkah-langkah awal penggunaan *Quizizz* serta memberikan simulasi penggunaan sebelum kuis dimulai. (Tamrin et al., 2011)

Secara keseluruhan, peran pendidik sebagai fasilitator dalam pembelajaran menggunakan *Quizizz* di TPQ Darussalam Dayu telah mencerminkan praktik-praktik terbaik dalam pedagogi modern. Tidak hanya mampu mengintegrasikan teknologi secara fungsional, para pendidik juga berhasil membangun interaksi yang hangat mendukung pembelajaran yang bermakna, dan membimbing santri menuju pemahaman yang baik. (Firstisya et al., 2025)

Sebagai **motivator**, pendidik memberikan dorongan verbal dan penguatan positif kepada santri selama dan setelah pembelajaran berlangsung. Selain itu, pendidik juga memberikan penghargaan berupa stiker, hadiah kecil, atau pujian terbuka di depan kelas sebagai bentuk apresiasi atas usaha santri. Dalam konteks ini, pendidik memiliki tanggungjawab untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman, mendukung, dan menyenangkan. Penerapan *Quizizz* oleh pendidik di TPQ menjadi salah satu strategi untuk memenuhi kebutuhan santri akan pengakuan (*esteem needs*) dan aktualisasi diri. Dengan memberikan pengalaman belajar yang bersifat *game-based*, santri merasa bahwa belajar adalah aktivitas yang menyenangkan, bukan beban. (Lubis, 2019)

Selain itu, peran pendidik sebagai motivator terlihat juga dari kemampuan mereka untuk mengenali kebutuhan dan karakteristik santri. Menurut pendekatan Humanistik dalam pendidikan (Rogers, 1983), guru harus memahami kondisi emosional santri dan memberikan respons yang empatik (Margawati, 2024). Peran pendidik sebagai motivator dalam pembelajaran menggunakan *Quizizz* di TPQ Darussalam Dayu sangat signifikan. Dengan pendekatan yang humanistik, teoritis, dan aplikatif, para pendidik mampu membangkitkan semangat belajar santri dan menciptakan suasana belajar yang positif. Ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi teknologi dalam pembelajaran sangat bergantung pada kualitas hubungan antara pendidik dan peserta didik, serta kemampuan pendidik dalam memfasilitasi motivasi belajar.

Selain berperan sebagai fasilitator, motivator, dan inovator, pendidik juga memiliki peran penting sebagai **evaluator** dalam proses pembelajaran santri di TPQ Darussalam Dayu. Evaluasi merupakan bagian integral dari proses pendidikan karena berfungsi untuk menilai efektivitas pembelajaran, mengetahui perkembangan santri, dan merancang tindak lanjut pembelajaran yang tepat. Teori evaluasi pembelajaran menurut Ralph Tyler, yang menekankan bahwa evaluasi harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan harus mampu memberikan umpan balik untuk perbaikan program pembelajaran. Dalam model Tyler, evaluasi bukanlah aktivitas terminal, melainkan bagian dari proses yang terus menerus (Novalinda et al., 2020).

Pendekatan ini tercermin dalam sikap para pendidik di TPQ yang tidak hanya melihat nilai kuis sebagai akhir dari proses belajar, tetapi sebagai dasar untuk refleksi dan tindak lanjut pembelajaran. Dalam konteks penggunaan aplikasi *Quizizz*, peran evaluatif pendidik menjadi lebih efisien dan data-driven. Aplikasi ini memberikan hasil evaluasi secara otomatis dan real-time setelah santri menyelesaikan kuis. Hasil tersebut meliputi skor akhir, jumlah jawaban benar dan salah, serta waktu pengerjaan. Pendidik memanfaatkan data ini untuk **menilai pemahaman materi** secara kuantitatif sekaligus untuk **mengamati kecenderungan kesalahan santri** yang bisa menjadi dasar perbaikan dalam penyampaian materi.

Melalui fitur laporan pada *Quizizz*, pendidik juga dapat mengidentifikasi soal mana yang paling banyak dijawab salah oleh santri. Hal ini menjadi indikator penting bahwa materi tersebut perlu diulang atau dijelaskan kembali dengan pendekatan yang berbeda. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya menjadi alat penilaian, tetapi juga **alat diagnosis pembelajaran**. Pendidik juga melakukan evaluasi non-digital secara kualitatif, yakni dengan **mengamati sikap, keterlibatan, dan semangat santri** selama mengikuti kuis. Jika ada santri yang tampak kurang antusias atau kesulitan dalam menjawab soal, pendidik memberikan perhatian khusus dan bimbingan secara langsung. Evaluasi ini bersifat holistik karena tidak hanya menilai aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik santri.

Integrasi *Quizizz* dalam Pembelajaran

Integrasi aplikasi *Quizizz* ke dalam pembelajaran santri dilakukan dengan pendekatan bertahap. Materi yang biasa diajarkan secara konvensional, seperti hafalan surat pendek, doa harian, tajwid, dan fiqh dasar, kini dikemas dalam bentuk kuis digital yang interaktif. *Quizizz* digunakan sebagai media evaluasi sekaligus penguatan materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bervariasi.

Santri mengakses kuis secara **individual maupun berkelompok**, tergantung pada jumlah perangkat yang tersedia. Kegiatan ini biasanya dilakukan setelah penyampaian materi utama, sebagai bentuk latihan

pemahaman. Hasil kuis langsung ditampilkan dalam bentuk **leaderboard**, yang memicu semangat kompetitif yang sehat antar santri. Leaderboard ini menunjukkan siapa yang paling cepat dan paling banyak menjawab benar, sehingga mendorong santri untuk berusaha lebih giat.

Penggunaan *Quizizz* juga memberi ruang bagi santri untuk **belajar dari kesalahan**, karena aplikasi memberikan feedback otomatis pada setiap jawaban. Ketika jawaban mereka salah, santri bisa langsung melihat penjelasan yang benar, dan ini mempercepat proses belajar secara mandiri. Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga sarana pembelajaran reflektif yang efektif.

Bentuk Motivasi yang Muncul

Penerapan *Quizizz* dalam pembelajaran menimbulkan dua jenis motivasi belajar santri, yaitu **motivasi intrinsik dan ekstrinsik**. Motivasi intrinsik muncul dari dalam diri santri, seperti rasa ingin tahu terhadap soal-soal yang disajikan, keinginan untuk belajar lebih banyak, serta dorongan untuk menyelesaikan kuis secara mandiri. Santri merasa tertantang untuk menjadi yang terbaik dan belajar dengan sungguh-sungguh.

Di sisi lain, **motivasi ekstrinsik** juga sangat dominan. Hal ini dipengaruhi oleh adanya sistem peringkat (leaderboard), hadiah dari guru, serta pujian yang diberikan secara terbuka di kelas. Beberapa pernyataan dari santri menunjukkan bahwa unsur permainan dalam pembelajaran mampu membangun keterlibatan emosional dan mendorong santri untuk aktif dalam proses belajar. Motivasi ekstrinsik juga tumbuh karena adanya pengakuan dari teman sebaya. Ketika seorang santri berhasil menjadi juara dalam kuis, ia sering mendapatkan tepuk tangan atau sorakan dari teman-temannya, yang pada akhirnya memperkuat harga diri dan dorongan untuk terus belajar.

Kendala dan Solusi dalam Penerapan *Quizizz*

Meskipun penerapan aplikasi *Quizizz* memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar santri, terdapat beberapa kendala teknis yang dihadapi di lapangan. Salah satu kendala utama adalah **keterbatasan perangkat** seperti smartphone dan laptop yang dimiliki oleh santri. Tidak semua santri memiliki akses pribadi ke perangkat digital, sehingga pembelajaran harus dilakukan secara bergantian atau berkelompok. Kendala lain adalah **akses jaringan internet** yang belum stabil di lingkungan TPQ. Pada beberapa kesempatan, sinyal yang lemah menyebabkan kuis tidak bisa dimuat dengan sempurna atau terputus di tengah permainan. Hal ini tentu mengganggu kelancaran proses belajar dan dapat menurunkan antusiasme santri.

Untuk mengatasi hal tersebut, pendidik menerapkan beberapa solusi adaptif. Salah satunya adalah dengan meminjamkan perangkat pribadi milik pendidik atau pengurus TPQ kepada santri yang membutuhkan. Selain itu, kuis juga dilakukan secara bergiliran, sehingga semua santri tetap mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi meskipun jumlah perangkat terbatas. Pendidik juga memberikan pendampingan secara langsung bagi santri yang mengalami kesulitan teknis, baik dalam mengoperasikan perangkat maupun memahami soal. Dengan adanya dukungan dan fleksibilitas dari pendidik, kendala-kendala tersebut dapat diatasi secara bertahap. Pendekatan ini membuktikan bahwa keterbatasan fasilitas tidak selalu menjadi penghalang, selama ada komitmen dan kreativitas dalam mengelola proses pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa peran pendidik sangat penting dalam menumbuhkan motivasi belajar santri, terutama melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti aplikasi *Quizizz*. Pendidik tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendampingi teknis penggunaan aplikasi, sebagai motivator yang memberikan dukungan moral dan penghargaan, serta sebagai inovator yang menyusun strategi pembelajaran yang kreatif dan menarik.

Penggunaan aplikasi *Quizizz* di TPQ Darussalam Dayu terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme santri dalam mengikuti pembelajaran. Pendekatan pembelajaran berbasis game (game-based learning) yang diusung oleh *Quizizz* memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga memunculkan motivasi baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Santri menjadi lebih aktif, kompetitif secara sehat, dan menunjukkan peningkatan semangat belajar.

Meski demikian, pelaksanaan pembelajaran berbasis *Quizizz* tidak terlepas dari tantangan. Beberapa kendala seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet menjadi hambatan utama. Namun, pendidik mampu mengatasi kendala tersebut melalui peminjaman perangkat, penggunaan kuis secara bergiliran, serta pemberian bimbingan langsung kepada santri yang kesulitan. Hal ini menunjukkan bahwa komitmen dan kreativitas pendidik menjadi kunci utama dalam menjamin keberhasilan implementasi teknologi dalam pembelajaran nonformal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi *Quizizz* dalam pembelajaran TPQ dengan dukungan peran aktif pendidik memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan motivasi belajar santri, serta membuka peluang transformasi pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan generasi digital.

Daftar Rujukan

- Betu, F. S. (2023). *Objectives -Oriented Evaluation: The Tylerian Tradition Sebagai Tawaran Evaluasi terhadap Satuan Pendidikan Sekolah Dasar*. 147–157.
- Bintari, U. R. (2022). *PERAN GURU SEBAGAI FASILITATOR DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ILMU SOSIAL KELAS VIII DI SMPN 1 BALARAJA*.
- Firstisya, P., Jannah, N. K., Islam, U., Imam, N., Padang, B., & Padang, K. (2025). *Peran Strategi Pembelajaran Humanistik dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Siswa*. 3.
- Heryanto, S., Mardani, D. P., & Widayawati, M. (2024). *pemberdayaan masyarakat melalui komunitas belajar*. Surabaya: Bayfa Cendikia Indonesia.
- Lubis, N. (2019). Peran Teori Hirarki Kebutuhan Abraham Maslow Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV. *Jurnal Pesona Dasar*, 1, 105–112.
- Margawati, A. (2024). *Implementasi Pendekatan Humanistik dalam Proses Pembelajaran Di Kelas 4 SDN Karangmojo II Untuk Membangun Karakter dan Potensi Siswa melalui Lingkungan Belajar yang Inklusif*. 7(2), 290–299.
- Mashalahatil Ummah, A., Susilo, H., Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Gedung O-, L., & Lidah Wetan Sby Kode Pos, J. (2024). Metode Cooperative learning Pada Proses Pembelajaran Paket A Kelas Komunitas di PKBM Homeschooling Pena Surabaya. *J+PLUS: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah*, 13(1), 372–382.
- Novalinda, R., Rizal, F., Optik, R., Berok, J., Nomor, R., & Pagang, K. (2020). *PENDEKATAN EVALUASI PROGRAM TYLER: 18(1)*, 137–146. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v18i1.1644>
- Panjaitan, H., & Hafizzah, F. (2025). *Peran Guru Sebagai Fasilitator dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di SDIT Mutiara Ilmu Kuala The Role of Teachers as Facilitators in Improving the Quality of Learning at SDIT Mutiara Ilmu Kuala*. 5(1), 328–343.
- Prihartanta, W. (2015). Teori-Teori Motivasi Prestasi. *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry*, 1(83), 1–11.
- Rachman, M. (2015). *TEORI BELAJAR dan MOTIVASI*.
- Rahmadania, A., & Aly, H. N. (2023). Implementasi Teori Hierarchy Of Needs Maslow Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Di Yayasan Cahaya Generasi Islam Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(4), 261–272. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i4.17456>
- Susilo, H., & Suryani. (2016). PERAN PROGRAM KEAKSARAAN FUNGSIONAL DASAR DALAM MEMBANGUN KEBERDAYAAN PEREMPUAN DI PKBM FALAHUL HIKMAH KECAMATAN TANGEN KABUPATEN SRAGEN. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah*, 1-12.
- Tamrin, M., S. Sirate, S. F., & Yusuf, M. (2011). Teori Belajar Vygotsky dalam Pembelajaran Matematika. *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, 3(1), 40–47.