YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i5.7042

TRANSFORMASI *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Transformation of Quizizz as a Learning Medium in Islamic Religious Education

Aufa Fauzilla Rizki & Rido Putra
Universitas Negeri Padang
rizkiaufa1812@gmail.com; ridoputra@fis.unp.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 26, 2025	Jul 20, 2025	Aug 1, 2025	Aug 6, 2025

Abstract

This study is motivated by the limited research on the transformative application of gamified platforms such as Quizizz as active learning media in Islamic Religious Education (PAI). To date, Quizizz has primarily been used as an assessment tool rather than as a medium for delivering content in a structured and progressive manner. The objective of this research is to develop a transformative model for using Quizizz as an informative, interactive, and meaningful instructional medium within the context of Islamic values. The study employed a Research and Development (R&D) method using the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate), though it was limited to the design stage. The development results show that two instructional models sequential delivery and holistic delivery were successfully designed based on the ADDIE instructional design framework and an analysis of digital-native learners' needs. The developed media were validated by content and media experts and deemed "feasible with revisions." The study concludes that Quizizz can be transformed into a relevant and engaging learning medium for PAI by integrating visual, interactive, and Islamic value components. The implications of this research include contributions to the

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

literature on gamification-based digital learning in PAI and the provision of alternative interactive media aligned with the characteristics of Generation Alpha.

Keywords: Quizizz; Learning Media; Islamic Religious Education; Digital Transformation; Educational Gamification

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya studi mengenai transformasi aplikasi berbasis gamifikasi seperti *Quizizz* sebagai media pembelajaran aktif dalam Pendidikan Agama Islam (PAI). Selama ini, *Quizizz* lebih banyak digunakan sebagai alat evaluasi, bukan sebagai media yang menyampaikan materi secara bertahap dan terstruktur. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan model penggunaan *Quizizz* secara transformatif sebagai media pembelajaran yang bersifat informatif, interaktif, dan bermakna dalam konteks nilai-nilai keislaman. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), namun dibatasi hingga tahap desain. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa penyajian materi dalam dua model, yaitu penyampaian bertahap dan penyampaian utuh, berhasil dirancang berdasarkan prinsip desain pembelajaran ADDIE dan analisis kebutuhan peserta didik generasi digital. Media yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, dan dinyatakan "layak dengan perbaikan." Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa *Quizizz* dapat ditransformasikan menjadi media pembelajaran yang relevan dan menarik untuk PAI dengan menggabungkan aspek visual, interaktif, serta muatan nilai-nilai keislaman. Implikasi penelitian mencakup kontribusi terhadap literatur digitalisasi pembelajaran PAI berbasis gamifikasi serta menyediakan alternatif media interaktif yang sesuai dengan karakteristik generasi Alpha.

Kata Kunci: Quizizz; Media Pembelajaran; Pendidikan Agama Islam; Transformasi Digital; Gamifikasi Edukatif

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses belajar mengajar Pendidikan Agama Islam. Generasi digital saat ini lebih tertarik pada media visual, interaktif, dan berbasis tantangan. Sementara itu, pendekatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih didominasi metode ceramah dan hafalan yang bersifat konvensional. Hal ini menyebabkan rendahnya minat dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran agama. Dalam dunia pendidikan, teknologi memberikan dampak yang positif dalam pembelajaran, misalnya dengan teknologi peserta didik dapat mengakses informasi lebih banyak dan lebih cepat dari berbagai sumber. Tidak hanya itu, peserta didik juga dapat mengulang materi secara mandiri melalui platform pembelajaran daring. Teknologi memungkinkan terjadinya pembelajaran yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu, sehingga proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Guru pun lebih terbantu dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini (Tiana Asna, Sagita Damai Apri, 2024).

Salah satu aplikasi berbasis teknologi yang kini banyak digunakan di dunia pendidikan adalah Quizizz. Quizizz merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis kuis interaktif, yang memungkinkan guru untuk membuat kuis atau soal ulangan harian secara online dan langsung melihat hasil dari peserta didik. Platform ini sangat populer karena dapat digunakan secara fleksibel baik di dalam kelas maupun dalam pembelajaran daring. Aplikasi Quizizz menawarkan kelebihan berupa permainan edukasi *(gamification),* dan fitur-fitur yang ditawarkan oleh aplikasi ini mampu memberikan pengalaman yang membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan kompetitif bagi peserta didik. Aplikasi Quizizz mempunyai fitur yang secara umum dapat memfasilitasi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz bisa digunakan untuk inovasi media pembelajaran, karena mampu menggabungkan materi ajar dengan aktivitas yang menarik secara visual dan interaktif (Nazila et al., 2024)

Awalnya Quizizz lebih banyak digunakan sebagai media evaluasi dalam pembelajaran, khususnya dalam bentuk kuis interaktif yang disukai oleh siswa karena berbasis game. Guru umumnya memanfaatkan Quizizz sebagai alat ukur pemahaman siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Namun seiring dengan perkembangan teknologi dan inovasi pada platfrom Quizizz kini fungsinya telah berkembang. Quizizz tidak hanya menyediakan kuis tetapi guru juga dapat menjadikan sebagai media pembelajaran, tidak hanya menjadi alat evaluasi semata. Guru dapat menggunakan Quizizz sebagai alat dalam menyampaikan materi secara bertahap dan interaktif.

Pendidikan Agama Islam adalah salah satu mata pelajaran penting yang bertujuan untuk membentuk karakter dan spiritual peserta didik. Namun tantangan yang dihadapi dalam mengajar pendidikan agama islam adalah bagaimana membuat peserta didik lebih aktif dan tertarik pada materi yang terkadang dianggap abstrak atau monoton. Inovasi dalam penyampaian materi sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Hisbulloh, 2022).

Mengingat generasi Alpha yang tumbuh dalam era digital dan terbiasa dengan tampilan digital yang cepat, penggunaan media seperti Quizizz dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan fitur pembelajaran yang inovatif dan interaktif, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang

lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk memahami materi keagamaan yang sering dianggap sulit atau kurang menarik. Pendekatan ini juga mendukung upaya menciptakan generasi yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta memiliki ilmu pengetahuan dan teknologi, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional (Muhammad & Ayunda, 2024).

Beberapa studi sebelumnya telah membahas tentang optimalisasi penggunan aplikasi Quizizz, pengembangan media pembelajaran berbasis Quizizz, dan penggunaan media untuk mengetahui peningkatan pemahaman materi dalam pembelajaran (Muhammad & Ayunda, 2024)&(Damayanti et al., 2024). Namun, penelitian-penelitian tersebut belum banyak mengkaji secara spesifik transformasi Quizizz sebagai media pembelajaran, khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam. Kesenjangan ini menjadi celah penting yang perlu ditelusuri untuk memahami akar permasalahan dan merumuskan solusi yang tepat.

Berdasarkan hal tersebut penelitian ini bertujuan untuk memahami penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini fokus pada cara penggunaan Quizizz secara lebih mendalam dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teori maupun praktik, dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi di bidang Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini juga diharapkan dapat mengisi kekosongan penelitian sebelumnya dengan memberikan pandangan baru tentang cara memanfaatkan media digital berbasis gamifikasi untuk meningkatkan asesmen dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Muhammad & Ayunda, 2024).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan studi literatur dengan model pengembangan 4D *(Define, Design, Develop, Disseminate)* menurut (Sugiyono, 2019) namun, dibatasi hanya pada tahap *Define* dan *Design* Desain penelitian bersifat pengembangan awal *(early development design),* tanpa uji coba ke peserta didik. Data diperoleh secara tidak langsung dari objek penelitian, yaitu melalui berbagai referensi yang mendukung proses perancangan media pembelajaran. Sumber-sumber tersebut mencakup artikel ilmiah, jurnal pendidikan, buku ajar, situs web yang relevan, serta platform digital seperti aplikasi Quizizz (Nazila et al., 2024). Instrumen utama berupa lembar analisis dokumen disuusn berdasarkan panduan dan telah divalidasi oleh

dosen ahli materi dan media. Data dianalisis menggunakan tiga tahap: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Untuk menjaga keabsaha data, peneliti menggunakan triangulasi sumber (Husnullail et al., 2024).

HASIL

Penelitian ini mendeskripsikan proses transformasi Quizizz sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain instruksional dan nilai-nilai pendidikan islam. Penelitian ini tidak mencakup tahap uji coba kepada peserta didik secara langsung. Hal ini disebabkan karena penelitian difokuskan pada tahap perancangan (design) media pembelajaran, tanpa dilanjutkan pada tahap pengembangan lebih lanjut seperti *develop* dan *disseminate.* Fokus utama penelitian ini adalah merancang media pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik berdasarkan analisis awal yang telah dilakukan. Untuk menjelaskan proses pengembangan tersebut, berikut disajikan hasil pada setiap tahapan yang telah dilakukan, dimulai dari tahap Define.

1. Tahap Define (Pendefenisian)

Tahap define merupkan tahap awal dalam pengembangan media pembelajaran berbasis model 4D. tujuan dan tahap ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era digital.

Berdasarkan studi pustaka yang dilakukan terhadap berbagai sumber jurnal dan artikel ilmiah ditemukan bahwa salah satu permasalahan dalam pembelajaran adalah rendahnya partisipasi aktif peserta didik, kurangnya media interaktif, serta pendekatan pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah yang mengakibatkan peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu, perlu adanya pembaharuan dalam penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran yang berpotensi menumbuhkan minat belajar peserta didik sehingga materi pelajaran yang diajarkan akan lebih mudah dipahami dan dipelajari oleh peserta didik (Tanjung et al., 2023).

Peserta didik pada jenjang SMP/MTS saat ini merupakan bagian dari generasi digital yang akrab dengan teknologi, memiliki kecenderungan menyukai visual dan menyenangi tantangan serta aktivitas kompetitif. Namun demikian, mereka juga memerlukan pendekatan

yang menanamkan nilai spiritual, etika, sikap islami dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media yang dikembangkan tidak hanya harus menarik secara tampilan, tetapi juga harus mengandung konten yang mencerminkan nilai-nilai islami secara kontekstual (Sujana et al., 2021).

Berdasarkan Kurikulum Merdeka tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Transformasi Quizizz sebagai media pembelajaran di sini diarahkan pada pengembangan soal-soal berbasis konteks, bernuansa nilai, dan disusun secara sistematis agar sejalan dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap *design* merupakan lanjutan dari hasil analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik pada tahap define. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang media pembelajaran berbasis Quizizz dengan pendekatan transformatif, yang tidak hanya menitik beratkan pada aspek evaluasi, tetapi juga pada proses belajar yang aktif, kontekstual, dan bermakna sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dalam upaya menghadirkan pengalaman belajar Pendidikan Agama Islam yang lebih dinamis dan relevan di era digital, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran interakti berbasis teknologi. Media ini dirancang khusus untuk memecah kejenuhan pembelajaran tradisional, menjadikannya sebuah perjalanan yang menyenangkan dan penuh eksplorasi bagi peserta didik. Peneliti menerapkan konsep Higher-Order Thinkhing Skills (HOTS), menantang peserta didik untuk menganalisis, mengevaluasi, dan bahkan berkreasi, sesuai dengan taksonomi blomm revisi (Nafiati, 2021)

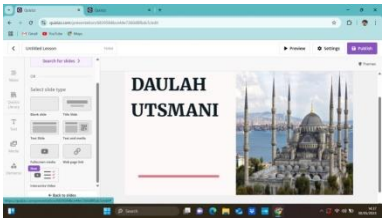
Materi yang digunakan berasal dari buku ajar dan kurikulum Pendidikan Agama Islam kelas VII. Materi disesuaikan dengan kompetensi dasar (KD), dan tujuan pembelajaran, seperti pada topik awal berdiri dinasti Utsmani, Dinasti Umayyah. Soal yang dibuat tidak hanya berupa pilihan ganda, tapi juga mendorong peserta didik berpikir dan menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Model pertama media dirancang dalam bentuk materi – soal – materi – soal (per subtema). Model ini digunakan untuk menyajikan materi tentang Daulah Utsmani, yang merupakan bagian dari pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII. Materi ini memiliki alur cerita yang bertahap, sehingga lebih sesuai jika disampaikan secara perlahan, lalu diikuti soal sebagai penguatan.

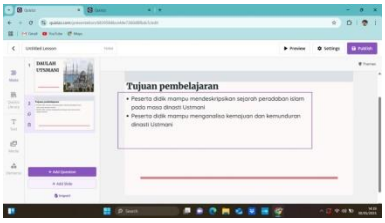
Model ke dua media dirancang dalam bentuk materi disajikan di awal kemudian soal di akhir. Model ini digunakan untuk menyampaikan materi tentang Dinasti Umayyah yang merupakan materi Sejarah Kebudayaan Islam dari kelas VII. Materi ini bersifat lebih luas dan bersambung, sehingga disampaikan secara menyeluruh di awal. Setelah peserta didik membaca dan memahami keseluruhan isi materi, mereka mengerjakan soal di bagian akhir sebagai bentuk evaluasi.

Tampilan pada Quizizz dibuat menarik, dengan warna cerah, ikon, dan gambar agar peserta didik tidak bosan. Beberapa fitur yang digunakan antara lain seperti: Feedback otomatis yang akan muncul setelah peserta didik menjawab soal, kemudian Leaderboard dan skor agar peserta didik lebih semangat dengan fitur gamiikasi, dan menggunakan ilustrasi dan bahasa sederhana yang bertujuan agar peserta didik mudah dalam memahami soal-soal yang diberikan.

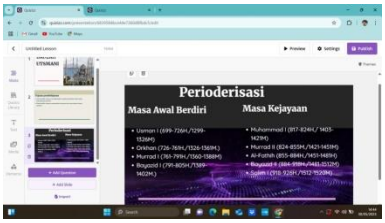
Model Pertama:



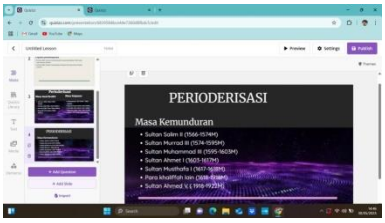
Gambar 1. Topik Pembelajaran Daulah Utsmani



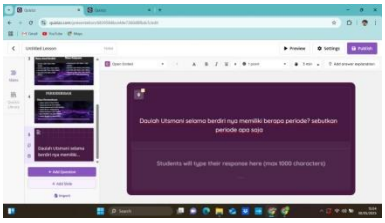
Gambar 2. Tujuan Pembelajaran



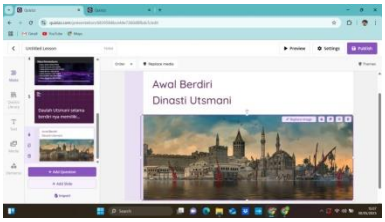
Gambar 3. Penjelasan Singkat Perioderisasi



Gambar 4. Lanjutan Penjelasan



Gambar 5. Soal Essai Dinasti Utsmani



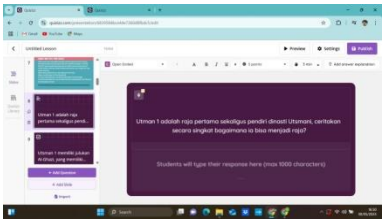
Gambar 6. Topik Lanjutan Awal Berdirinya Dinasti Utsmani



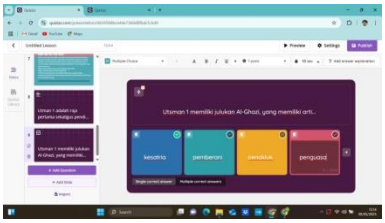
Gambar 7. Penjelasan Singkat Awal Berdirinya Dinasti Utsmani



Gambar 8. Penjelasan Lanjutan Awal Berdirinya Dinasti Utsmani

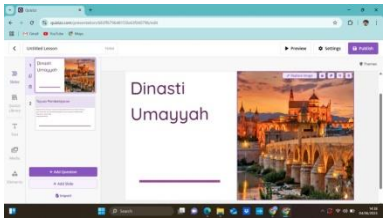


Gambar 9. Soal Essai Tentang Utsman 1 Sebagai Raja

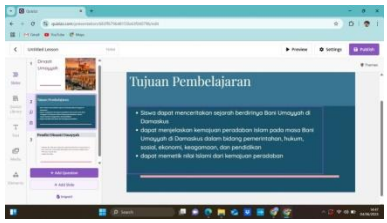


Gambar 10. Pilihan Ganda Mengenai Julukan Al-Ghazi Bagi Utsman 1

Model Kedua



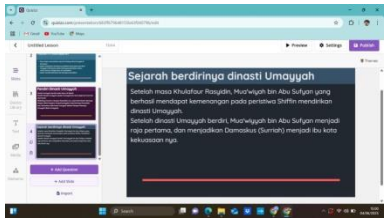
Gambar 1. Profil Tentang Dinasti Umayyah



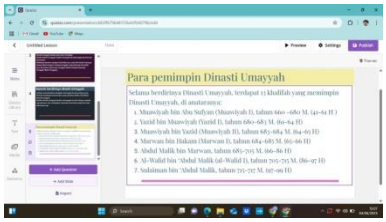
Gambar 2. Tujuan Pembelajaran



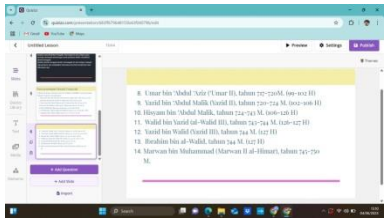
Gambar 3. Penjelasan Tentang Pendiri Dinasti Umayyah



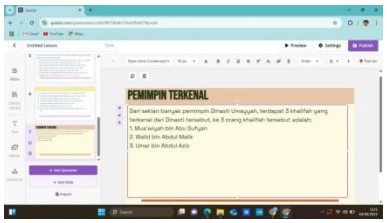
Gambar 4. Sejarah Berdirinya Dinasti Umayyah



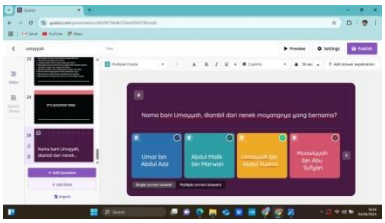
Gambar 5. Penjelasan Pemimpin Dinasti Umayyah



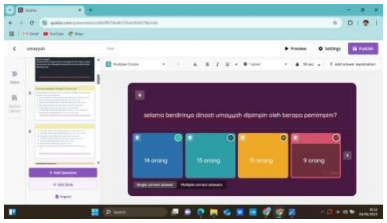
Gambar 6. Lanjutan Pemimpin Dinasti Umayyah



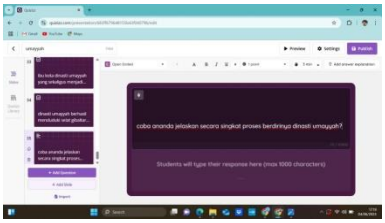
Gambar 7. Penjelasan Pemimpin Terkenal



Gambar 8. Soal Objektif Tentang Nama Banni Umayyah



Gambar 9. Soal Objektif Jumlah Pemimpin Dinasti Umayyah



Gambar 10. Soal Essai Tentang Proses Berdirinya Dinasti Umayyah

Kedua model tersebut dapat dilihat secara lengkap pada link berikut:

1. https://wayground.com/join/presentation/6839584bce44e7260d8fbdc5/start?studentShare=true
2. https://wayground.com/join/presentation/683ff679648155b43f04079b/start?studentShare=true

PEMBAHASAN

Dalam beberapa tahun terakir, perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan dalam strategi pembelajaran, termasuk dalam Pendidikan Agama Islam. Dalam penelitian ini, Quizizz dikembangkan bukan hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana penyampaian materi Pendidikan Agama Islam yang kontekstual, visual, dan bernilai. Transformasi peran ini penting untuk menjawab tantangan rendahnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang masih bersifat satu arah (Tanjung et al., 2023).

Pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz memungkinkan terjadinya pembelajaran yang aktif, konstruktif, dan berpusat pada peserta didik menurut (Sulaksono et al., 2024) peserta didik saat ini adalah digital native yang terbiasa dengan teknologi dan visualisasi. Dalam perkembangan dunia teknologi pendidikan saat ini gamifikasi semakin berpengaruh dan kian populer dalam pembelajaran. Belajar dengan bermain game ini

memiliki tiga keuntungan yaitu dari segi keterampilan, emosional dan sosial, pemain dapat mengeksplor keterampilan pemecahan masalah literasi, munculnya respons emosional, sehingga pemain terlibat secara aktif dan reflektif sehingga secara psikologi dapat memunculkan minat dan motivasi.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembnagkan dua model penyajian media pada platform Quizizz, yaitu: (1) Model materi – soal – materi – soal yang digunakan untuk materi "Daulah Utsmani" dan (2) Model materi utuh di awal – soal di akhir yang digunakan untuk materi "Dinasti Umayyah". Pemilihan model ini disesuaikan dengan jenis dan karakteristik materi ajar. Materi sejarah seperti Daulah Utsmani yang bersifat runtut dan naratif cocok disampaikan secara bertahap agar peserta didik dapat memahami alur peristiwa sambil menjawab soal sebagai penguatan.

Sementara itu, materi seperti Dinasti Umayyah yang lebih kompleks dan luas, penyampaian materi secara utuh di awal dapat membantu peserta didik membangun pemahaman menyeluruh terlebih dahulu sebelum menjawab soal evaluasi. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran diferensiasi yang menyarankan penggunaan strategi berbeda sesuai dengan konten dan tujuan pembelajaran (Purnawanto, 2023)

Model ini juga menunjukkan fleksibilitas media dalam menyesuaikan kebutuhan guru dan peserta didik. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik mampu memberikan ruang bagi guru untuk berinovasi serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Desain pembelajaran yang efektif perlu menyeimbangkan kondisi belajar, karakteristik peserta didik, dan konteks materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Setyosari, 2020)

Meskipun media ini telah dirancang dengan dua model dan memperhatikan prinsip-prinsip desain pembelajaran, penilaian ini memiliki teterbatasan karena belum dilakukan uji coba langsung kepada peserta didik. Namun demikian, potensi penggunaan media ini sangat besar. Dengan pengembangan lebih lanjut, media ini dapat diujicobakan di kelas, dinilai efektivitasnya, dan disesuaikan kembali berdasarkan masukan guru dan peserta didik. Proses penelitian pengembangan , seperti yang telah dijelaskan oleh (Sugiyono, 2019), melibatkan siklus revisi berulang untuk memastikan produk akhir yang efektif dan layak digunakan.

Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan total skor 59 dari maksimal 75, yang termasuk dalam kategori "layak digunakan dengan revisi". Hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor 63 dari total 75, yang juga termasuk kategori "layak digunakan dengan perbaikan". Berdasarkan kedua validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran berbasis Quizizz ini telah dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, namun memerlukan beberapa penyempurnaan sebelum diimplementasikan secara luas di kelas. Sebagai tahap awal, media ini diharapkan menjadi dasar bagi guru Pendidikan Agama Islam untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual , menarik, bermakna, sekaligus menumbuhkan nilai-nilai Islam melalui cara yang lebih dekat dengan dunia peserta didik..

KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkap bahwa transformasi platform Quizizz dari sekadar alat evaluasi menjadi media pembelajaran interaktif dalam Pendidikan Agama Islam memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Dengan menggunakan dua model penyajian yaitu penyajian materi secara bertahap dalam bentuk pertanyaan dan penyajian materi secara utuh sebelum soal evaluasi pembelajaran menjadi lebih variatif, visual, dan sesuai dengan gaya belajar generasi digital. Model pertama, yang menyisipkan pertanyaan secara bertahap, mampu mendorong peserta didik untuk berpikir aktif dan memahami materi secara mendalam. Sementara itu, model kedua memungkinkan peserta didik menyerap informasi terlebih dahulu secara menyeluruh sebelum mengerjakan soal, memberikan kenyamanan bagi peserta didik yang membutuhkan pemahaman awal yang utuh.

Penelitian ini merekomendasikan perlunya: (1) Perlu adanya pelatihan dan peningkatan kapasitas guru dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi agar dapat menyusun konten yang menarik dan efektif. (2) Sekolah sebaiknya menyediakan dukungan insfrastuktur teknologi yang memadai, termasuk akses internet yang stabil, serta mengadakan program pelatihan untuk mendukung transformasi digital dalam proses pembelajaran. (3) Pengembangan Quizizz diharapkan terus memperbaiki fitur yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar, seperti menyediakan mode anti kecurangan dan mendukung akses yang lebih ramah terhadap keterbatasan jaringan. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melanjutkan tahap pengembangan ke implementasi dan evaluasi agar dapat mengukur secara langsung efektivitas media pembelajaran Quizizz di lapangan. Serta dapat mengkaji aspek karakter peserta didik dan dampak pembelajaran terhadap pembentukan nilai-nilai keislaman.

DAFTAR PUSTAKA

Damayanti, N. Y., Arief, A., & Rehani. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Quizizz. *Pendidikan Sosial & Humaniora*, *2*, 105–113. https://doi.org/10.29408/edc.v12i1.1320

Hisbulloh, H. (2022). Pembelajaran Melalui Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Belajar Di Kelas VIII B Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran IPA MTSN 4 Jombang Tahun 2021. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, *2*(2), 333–342.

Husnullail, M., Risnita, Jailani, M. S., & Asbui. (2024). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Riset lmiah. *Journal Genta Mulia*, *15*(0), 1–23.

Muhammad, & Ayunda, D. S. (2024). OPTIMALISASI PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA ASESMEN INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM : STUDI LITERATUR DI ERA SOCIETY 5 . 0. *Pendidikan Agama Islam*, *5*(2), 140–151.

Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, *21*(2), 151–172. https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252

Nazila, L. E., Musthofa, I., & Ardiansyah, A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Kelas VIII di SMP Brawijaya Smart School. *Jurnal Pendidikan Islam*, *9*(1), 30–35.

Purnawanto, A. T. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Pedagogy*, *16*(1), 34–54. https://doi.org/10.63889/pedagogy.v16i1.152

Setyosari, P. (2020). *Desain Pembelajaran* (B. S. Fatmawati (ed.)). PT Bumi Aksara.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development* (S. Y. Suryandari (ed.); 4th ed.). Alvabeta.

Sujana, I. P. W. M., Sukadi, Cahyadi, I. M. R., & Sari, N. M. W. (2021). Pendidikan karakter untuk generasi digital native. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, *9*(2), 518–524.

Sulaksono, A. S., Yusnaidar, Y., Hasibuan, M. H. E., Afrida, A., & Asmiyunda, A. (2024). Diseminasi Pembelajaran Kreatif Menggunakan Media Mobile Gamification Learning System (MGLS). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Pinang Masak*, *5*(2), 102–109. https://doi.org/10.22437/jpm.v5i2.36797

Tanjung, M. M., Liza, N., Helmi, S., & Ahmad, W. (2023). Efektivitas Penggunaan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPA di SMPN 18 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *5*(1), 4368–4371.

Tiana Asna, Sagita Damai Apri, S. M. (2024). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika. *ALACRITY : Journal of Education*, *03*(01), 381–390. https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i2.363