

## PEMBELAJARAN PAI DI SEKOLAH DASAR BERBASIS MODE KERTAS PLATFORM QUIZIZZ

<sup>1)</sup>Achmad Yusuf, Universitas Yudharta Pasuruan, email : achysf@yudharta.ac.id

<sup>2)</sup> Moch. Abdulloh Faqih, Universitas Yudharta Pasuruan, email : abdullohfaqih651@gmail.com

<sup>2)</sup> Minhah Makhzuniyah, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Bangil, email : minhahm@iainubangil.ac.id

### *Abstract*

*This research explores the use of the Quizizz Application Paper Mode as a strategy to increase enthusiasm for learning Islamic Religious Education (PAI) in class V students at SDN GERBO II. The main focus of this research is Paper Mode Quizizz, a platform that attracts students' interest and has the potential to increase their focus. The main aim of this research is to raise students' enthusiasm for learning through the application of innovative learning methods. The method used in this research is descriptive qualitative, where this research aims to provide an overview of the condition of students' enthusiasm for learning by focusing on indicators of interest and concentration in class V students at SDN GERBO II. Various data collection instruments were used, including observation sheets, student questionnaires, and interview guides. Data obtained from the results of student questionnaires and interviews were then analyzed to gain an in-depth understanding of the impact of using the Quizizz Application on students' enthusiasm for learning. The research results show that implementing the Quizizz application as an effective learning tool not only increases student enthusiasm in general, but also specifically has a positive impact on students who were previously less active. These findings underline the great potential of innovative approaches in motivating students and improving the quality of PAI learning at SDN GERBO II.*

**Keywords:** Utilization, Quizizz Application, PAI Learning

### **Abstrak**

*Penelitian ini mengeksplorasi pemanfaatan Mode Kertas Aplikasi Quizizz sebagai strategi dalam pembelajaran PAI di SDN GERBO II. Fokus utama penelitian ini adalah Paper Mode Quizizz, sebuah platform yang menarik minat siswa dan berpotensi meningkatkan fokus mereka. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk membangkitkan semangat belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran yang inovatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dimana penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran kondisi semangat belajar siswa dengan memfokuskan pada indikator minat dan konsentrasi pada siswa kelas V SDN GERBO II. Berbagai instrumen pengumpulan data digunakan, termasuk lembar observasi, angket siswa, dan pedoman wawancara. Data yang diperoleh dari hasil kuesioner siswa dan wawancara kemudian dianalisis untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang dampak penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap semangat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Aplikasi Quizizz sebagai alat pembelajaran efektif tidak hanya meningkatkan semangat siswa secara umum, tetapi juga secara khusus berdampak positif pada siswa yang sebelumnya kurang aktif. Penemuan ini menggarisbawahi potensi besar dari pendekatan inovatif dalam memotivasi siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di SDN GERBO II.*

**Kata Kunci:** Pemanfaatan, Aplikasi Quizizz, Pembelajaran PAI

## Pendahuluan

Pendidikan pada intinya adalah proses pengembangan seseorang agar menjadi individu yang bijaksana. Dapat dikatakan bahwa pendidikan memiliki peran penting sebagai penunjang dalam menjalani kehidupan yang terus berkembang. Tanpa pendidikan, manusia tidak akan dapat mengalami kemajuan dan mengikuti perubahan sesuai dengan perkembangan zaman.<sup>1</sup>

Pendidikan Agama Islam (PAI) di Indonesia memiliki peran yang sentral dalam membentuk karakter dan moral peserta didik. Namun demikian, terdapat berbagai tantangan dalam meningkatkan semangat belajar PAI, mulai dari kurangnya daya tarik materi hingga minimnya keterlibatan siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi, sektor pendidikan di Indonesia mengalami transformasi, yang menciptakan peluang baru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI<sup>2</sup>.

Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI menjadi sangat penting, karena motivasi yang rendah dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Tingkat motivasi yang tinggi akan membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan berusaha memahami materi yang diajarkan. Sebaliknya, motivasi yang rendah akan mengakibatkan kekurangan semangat dalam mengikuti pembelajaran, sehingga hasil belajar yang dicapai tidak optimal.<sup>3</sup>

Asal usul penggunaan teknologi komunikasi, termasuk dalam konteks komunikasi dalam pembelajaran, dapat ditemukan dalam kisah Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis yang terdapat dalam Surah An-Naml. Dalam cerita tersebut, Nabi Sulaiman menggunakan sarana komunikasi yang canggih untuk berkomunikasi dengan Ratu Balqis.

Dalam Qur'an Surah An-Naml, Allah SWT mengisahkan bagaimana Nabi Sulaiman memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan burung hud-hud. Nabi Sulaiman memanfaatkan burung hud-hud sebagai sarana untuk mengirim pesan berupa surat kepada Ratu Balqis. Dalam kisah ini, kita dapat melihat contoh penggunaan teknologi komunikasi yang luar biasa pada zamannya.

Penggunaan burung hud-hud sebagai sarana komunikasi oleh Nabi Sulaiman menggambarkan bahwa teknologi komunikasi telah ada sejak zaman dahulu. Ini menunjukkan

<sup>1</sup> Azizah, Hermawan, and Farida, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang."

<sup>2</sup> Muhammad, "Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran."

<sup>3</sup> Fathul Amin, "Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam."



bahwa manusia sejak dulu sudah menyadari pentingnya berkomunikasi dan menggunakan alat atau sarana yang tersedia untuk menyampaikan pesan kepada orang lain.

Dalam konteks pembelajaran, cerita ini memberikan inspirasi bagi kita untuk memanfaatkan teknologi komunikasi yang ada dalam proses belajar-mengajar. Dengan kemajuan teknologi saat ini, kita memiliki berbagai alat dan platform komunikasi yang dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar, seperti video konferensi, e-learning, dan platform pembelajaran online.

Kisah Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis dalam Surah An-Naml mengajarkan kepada kita pentingnya memanfaatkan teknologi komunikasi sebagai sarana untuk berkomunikasi dan memperluas pembelajaran. Dalam konteks modern, penggunaan teknologi komunikasi dalam pembelajaran menjadi semakin relevan dan penting untuk meningkatkan efektivitas dan aksesibilitas pembelajaran.; hal ini sesuai dengan QS ayat an Naml;

قَالَتْ يَا اَيُّهَا الْمَلُوُّ اِنِّي اُقْيَى اِلَيْ ۖ كِتَبٌ كَرِيمٌ اَنَّهُ مِنْ سُلَيْمَنَ ۖ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ۝

“(29) Berkata ia (Balqis): “Hai pembesar-pembesar, Sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia, (30) Sesungguhnya surat itu, dari Sulaiman dan Sesungguhnya (isi)-nya: “Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang”.

Maksud dari ayat-ayat dalam Surah An-Naml menggambarkan bagian dari kisah Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis yang terjadi pada masa kemajuan teknologi komunikasi pada zamannya. Dalam kisah tersebut, Nabi Sulaiman menggunakan burung hud-hud sebagai sarana untuk mengirim pesan berupa surat kepada Ratu Balqis. Pesan tersebut berhasil disampaikan dengan lancar dan tiba di tujuannya dengan sukses. Bahkan, dalam ayat-ayat berikutnya dalam Surah An-Naml, terlihat bahwa Nabi Sulaiman telah menunjukkan tingkat kecanggihan teknologi yang dimilikinya di istananya, sebuah pencapaian yang diabadikan oleh Allah SWT.

فَيَلَّهَا اَدْخُلِي الْصَّرْخَ فَلَمَّا رَأَتْهُ حَسِبَتْهُ لُجَّةً وَكَشَفَتْ عَنْ سَاقِيْهَا قَالَ اِنَّهُ صَرْخٌ مُمَرَّدٌ مَنْ فَوَارِيرِ ۖ قَالَتْ رَبِّيْ إِنِّي ظَلَمْتُ نَفْسِيْ  
وَأَسْلَمْتُ مَعَ سُلَيْمَانَ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ (٤٤)

“Dikatakan kepadanya: “Masuklah ke dalam istana”. Maka tatkala Dia melihat lantai istana itu dikiranya kolam air yang besar, dan disingkapkannya kedua betisnya. Berkatalah Sulaiman: “Sesungguhnya ia adalah istana yang licin yang terbuat dari kaca”. Berkatalah Balqis: “Ya Tuhanku, Sesungguhnya aku telah berbuat dzalim terhadap diriku dan aku berserah diri bersama Sulaiman kepada Allah, Tuhan semesta alam.”

Maksud dari Q.S. An-Naml [27]: 44 adalah bahwa Nabi Sulaiman secara terperinci menginformasikan tentang kecanggihan istananya pada masa itu, yang merupakan salah satu

strategi daya tarik dalam komunikasi untuk mencapai hasil yang baik. Ini bertujuan agar Ratu Balqis tertarik dan merasa nyaman ketika berada di istana Nabi Sulaiman, yang pada akhirnya mengakibatkan Ratu Balqis menjadi istri Nabi Sulaiman. Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran, penting untuk memanfaatkan media yang dapat mempermudah proses komunikasi dan menggunakan alat yang mampu menciptakan kenyamanan bagi peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran dapat mencapai tujuannya secara optimal.<sup>4</sup>

Dalam menghadapi era digital, penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI menjadi sebuah alternatif yang menarik. Aplikasi Quizizz, dengan mode kertasnya, menjadi solusi inovatif yang memungkinkan guru untuk mengintegrasikan pendekatan konvensional dengan elemen-elemen teknologi. Hal ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan preferensi siswa masa kini.<sup>5</sup> Pemanfaatan mode kertas Quizizz dalam pembelajaran PAI sangat beragam. Mulai dari peningkatan keterlibatan siswa yang disertai dengan meningkatnya retensi materi, hingga memberikan siswa kesempatan untuk belajar secara mandiri. Hasil penelitian, seperti yang dicatat oleh Azizah (2023) dan Maryam (2020), menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memiliki dampak positif terhadap hasil belajar PAI. Quizizz tidak hanya memberikan kuis online yang menarik, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis. Dengan menggabungkan unsur-unsur permainan ke dalam pembelajaran PAI, aplikasi ini berhasil menciptakan suasana yang lebih menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya belajar tetapi juga mengembangkan minat dan semangat belajar yang berkelanjutan.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PAI tidak hanya didukung oleh inisiatif sekolah dan guru, tetapi juga oleh mandat resmi. Panduan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020) memberikan arahan yang jelas untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran PAI di tingkat dasar. Ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam merancang pembelajaran yang relevan dan efektif.<sup>6</sup>

Pemanfaatan mode kertas Quizizz diharapkan dapat menjadi langkah progresif dalam meningkatkan semangat belajar siswa dan kualitas pembelajaran PAI. Dengan adanya pendekatan yang inovatif, diharapkan akan terjadi perubahan positif dalam cara siswa

<sup>4</sup> Pito, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an."

<sup>5</sup> Rahman, Kondoy, and Hasrin, "PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZIZ SEBAGAI MEDIA PEMBERIAN KUIS DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA."

<sup>6</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan., "Panduan Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar."



memandang pembelajaran PAI, sekaligus membuka pintu menuju pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep keagamaan. Dengan berbagai manfaat yang ditawarkan, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PAI memiliki potensi besar untuk memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan mutu pendidikan agama Islam di Indonesia.

## Metodologi

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif. Jenis data yang dianalisis adalah data kualitatif, di mana informasi dikumpulkan dalam bentuk kata-kata. Proses penelitian melibatkan beberapa tahapan yang harus dijalani. Menurut Moleong, terdapat tiga fase penelitian, yakni fase pra-lapangan, fase penelitian lapangan, dan fase analisis data:<sup>7</sup>

1. Tahap pra-sidang dimulai dengan identifikasi subjek penelitian sebagai siswa kelas 5 di SDN GERBO II, yang berjumlah 20 siswa, terdiri dari 14 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Selain itu, izin penelitian diperoleh dari kepala sekolah. Pada hari berikutnya, peneliti melakukan pre-observasi dan menyiapkan instrumen penelitian.
2. Pada tahap kerja lapangan, peneliti melakukan observasi menggunakan aplikasi digital Paper Mode Quizizz selama proses pembelajaran. Fokus pengamatan adalah minat dan konsentrasi siswa saat menggunakan aplikasi tersebut. Peneliti juga mempersiapkan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi, jawaban atas pertanyaan siswa, dan panduan wawancara untuk mendukung hasil kuesioner.
3. Dalam tahap analisis data, informasi yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan kuesioner akan dianalisis sesuai dengan kebutuhan penelitian yang sedang dilakukan.
4. Pengamatan dalam penelitian ini dapat dilakukan secara terbuka (overt) atau tertutup (covert). Pengamatan terbuka memungkinkan subjek penelitian mengetahui adanya penelitian, sedangkan pengamatan tertutup dilakukan tanpa sepengertahanan subjek untuk menjaga kemurnian hasil observasi. Sebelum penelitian, peneliti juga melakukan observasi awal untuk menilai minat dan konsentrasi siswa kelas 5 SDN GERBO II<sup>8</sup>.
5. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau pedoman kuesioner. Kuesioner digunakan untuk menilai persepsi siswa dan merupakan instrumen yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi melalui pertanyaan atau pernyataan

<sup>7</sup> Moleong, "Metodologi Penelitian Kualitatif / Penulis, Prof. DR. Lexy J. Moleong, M.A."

<sup>8</sup> Anggitto, Albi & Setiawan, "Metodologi Penelitian Kualitatif."



tertulis. Terdapat 10 pertanyaan dalam kuesioner yang disesuaikan dengan indikator minat dan konsentrasi siswa. Data dari kuesioner diolah menggunakan skala Likert dan dihitung persentase skor testnya. Instrumen lain yang digunakan adalah wawancara semi terstruktur, yang dianggap lebih terbuka dan responsif terhadap informasi yang diberikan oleh informan. Beberapa pertanyaan wawancara akan disajikan secara kondisional berdasarkan tanggapan yang diberikan sebelumnya oleh narasumber.

## Hasil

### Platform Pembelajaran Quizizz

Menurut Amomchewin quizizz merupakan suatu alat atau media pembelajaran yang telah dipercaya guna memberikan motivasi terhadap siswa dalam pembelajaran dengan fitur-fitur yang menarik. Quizizz juga dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif *multiplayer* yang dapat diakses melalui komputer ataupun smartphone untuk menyelesaikan kuis yang diberikan.<sup>9</sup> Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif.<sup>10</sup>

Quizizz merupakan suatu media pembelajaran berbasis daring dengan beberapa fitur menarik dan bewarnawarni sehingga quizizz bersifat menyenangkan. Quizizz juga merupakan suatu perangkat aplikasi digital yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami sesuatu dengan cara menyenangkan dengan menggunakan fitur menarik dalam quizizz.<sup>11</sup> Quizizz pembelajaran berupa games, dimana dalam ruangan kelas guru melakukan kegiatan multi-permainan, sehingga pembelajaran didalam ruangan kelas menjadi interaktif dan menyenangkan, dan dapat membuat peserta didik berkompetisi antar sesama peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar dan minat dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Quizizz juga dapat meningkatkan pengetahuan saat mengerjakan kuis, upaya belajar, motivasi belajar, kepedulian dalam kegiatan pembelajaran sehingga menghasilkan prestasi akademik yang mengalami perkembangan kognitif dengan baik.

---

<sup>9</sup> Amomchewin, “The Development of SQL Language Skil in Data Definition and Data Manipulation Language Using Exercises with Quizizz for Student’Learning Engagement.”

<sup>10</sup> Purba, “PENINGKATAN KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA MELALUI PEMANFAATAN EVALUASI PEMBELAJARAN QUIZIZZ PADA MATA KULIAH KIMIA FISIKA I.”

<sup>11</sup> Kirana Wulan Nusantari, “PENGUNAAN MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA SEKOLAH DASAR.”



Jadi, dapat disimpulkan bahwa Quizizz dianggap sebagai alat atau media pembelajaran yang telah terbukti dapat memberikan motivasi kepada siswa. Platform ini memiliki fitur-fitur menarik yang dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Selain itu, Quizizz memungkinkan pembuatan kuis interaktif multiplayer yang dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer dan smartphone. Artinya bahwa Quizizz bukan hanya sekadar alat pembelajaran tradisional, melainkan sebuah aplikasi pendidikan berbasis game. Dengan membawa aktivitas multi pemain ke dalam ruang kelas, Quizizz menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, platform ini dianggap sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dengan cara yang menarik dan menghibur siswa.

### Mode Kertas dalam Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi yang dapat dijadikan sebagai alat evaluasi dengan memanfaatkan fitur terbarunya yaitu Mode Kertas atau *Paper Mode*. Tampilan dari Quizizz yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan semangat siswa saat menyelesaikan tes yang diberikan. Selain itu, mode kertas Quizizz dapat melatih kognitif dan konsentrasi siswa dalam menjawab soal.<sup>12</sup>

Selain itu, Quizizz memperkenalkan fitur terbaru yang bertujuan untuk menjaga agar kegiatan pembelajaran tetap menarik. Fitur paper-mode Quizizz menjadi sangat bermanfaat bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran secara offline atau tatap muka. Fitur ini juga memberikan dukungan kepada siswa yang tidak memiliki akses ke smartphone, laptop, atau data internet, karena guru berperan sebagai operator. Selama sesi pembelajaran, guru akan memberikan kuis Quizizz dalam bentuk kertas yang telah dicetak kepada siswa. Selanjutnya, siswa perlu mengisi jawaban mereka pada kertas tersebut untuk berpartisipasi aktif. Dengan pendekatan ini, siswa dapat tetap terlibat dalam pembelajaran, sementara kertas jawaban mereka dipindai dan ditampilkan oleh guru melalui proyektor atau laptop. Dengan demikian, penelitian ini secara

---

<sup>12</sup> Artika, Sulistyo, and Destrinelli, "PENGGUNAAN MEDIA ONLINE PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TINGKAT SEKOLAH DASAR DI MASA PANDEMI COVID-19 (KAJIAN LITERATUR SISTEMATIK)."



khusus menitikberatkan pada pemanfaatan fitur Quizizz paper-mode untuk meningkatkan penilaian hasil belajar siswa.<sup>13</sup>

### **Manfaat Pemanfaatan Mode Kertas untuk PAI**

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan interaktivitas, keterlibatan, dan efektivitas pembelajaran menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif.<sup>14</sup>

#### 1. Meningkatkan Tingkat Interaktif:

Penerapan teknologi seperti Quizizz Paper Mode memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan fitur-fitur interaktif seperti pertanyaan yang menarik, tanggapan instan, dan opsi pemilihan jawaban yang bersifat interaktif, siswa dapat secara langsung terlibat dalam pengalaman belajar.

#### 2. Meningkatkan Partisipasi:

Teknologi memiliki potensi untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan menghibur bagi siswa. Dengan menyatukan unsur permainan, kompetisi, dan umpan balik instan, Quizizz Paper Mode dapat meningkatkan tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa lebih cenderung termotivasi untuk berpartisipasi aktif dan terlibat dalam pembelajaran ketika teknologi digunakan.

#### 3. Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran:

Pemanfaatan teknologi seperti Quizizz Paper Mode memungkinkan siswa mengakses materi pembelajaran secara lebih mudah dan fleksibel. Mereka dapat belajar secara mandiri dan menerima umpan balik instan terkait pemahaman mereka. Di samping itu, teknologi juga memberikan kemampuan kepada guru untuk memantau kemajuan dan pemahaman siswa dengan lebih efektif, sehingga memungkinkan penyesuaian dan intervensi yang diperlukan dalam proses pembelajaran.

---

<sup>13</sup> sangadah, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Pada Materi Usaha Dan Negeri Kelas X MIPA Di.”

<sup>14</sup> Supriadi and Pramuditya, “PRAKTIKALITAS DAN EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BEAJAR MATEMATIKA SISWA.”



## Implementasi Penggunaan Aplikasi Quizizz di SDN Gerbo II

Berdasarkan hasil di lapangan bahwa Implementasi Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran PAI di SDN Gerbo Pasuruan dapat dideskripsikan secara operasional sebagai berikut:

*Pertama:* Tahap Persiapan; (1) Guru PAI di SDN Gerbo Pasuruan mengunduh dan menginstal aplikasi Quizizz di perangkat digital mereka (smartphone, tablet, atau komputer). (2) Guru mempelajari fitur-fitur dan tata cara penggunaan aplikasi Quizizz. (3) Guru membuat kuis/soal dalam aplikasi Quizizz yang sesuai dengan materi pembelajaran PAI.

*Tahap Kedua;* Pelaksanaan dalam Pembelajaran: (1) Guru membuka pelajaran PAI dan menginformasikan kepada siswa bahwa pembelajaran akan menggunakan aplikasi Quizizz. (2) Guru membagikan kode atau tautan kuis Quizizz kepada siswa agar dapat bergabung dalam permainan. (3) Siswa mengakses kuis melalui perangkat digital mereka (smartphone, tablet, atau komputer) dan masuk ke dalam permainan Quizizz. (4) Guru memandu jalannya kuis dengan memberikan instruksi dan mengawasi jalannya permainan. (5) Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul dalam kuis Quizizz secara kompetitif. (6) Aplikasi Quizizz menampilkan skor dan peringkat siswa secara real-time. (7) Guru memberikan penguatan, umpan balik, dan penjelasan terkait materi yang dibahas dalam kuis.

*Tahap Ketiga;* Evaluasi dan Tindak Lanjut: (1) Guru menganalisis hasil kuis Quizizz untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi PAI. (2) Guru dapat memberikan penugasan tambahan atau remediasi bagi siswa yang memiliki pemahaman kurang. (3) Guru melakukan refleksi dan evaluasi terhadap implementasi penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAI, untuk perbaikan dan pengembangan di masa mendatang.

Secara keseluruhan, implementasi penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAI di SDN Gerbo Pasuruan bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran PAI melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Sekolah Dasar Negeri (SDN) GERBO II merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang berlokasi di Desa Gerbo Kecamatan Purwodadi Kabupaten Pasuruan. Sebagai bagian integral dari sistem pendidikan di daerah tersebut, SDN GERBO II memainkan peran penting dalam menyediakan pendidikan dasar bagi anak-anak di tingkat sekolah dasar. Sebagai

bagian dari komitmennya untuk memberikan pendidikan berkualitas, SDN GERBO II telah mengimplementasikan Quizizz Mode Kertas sebagai salah satu pendekatan modern dalam proses pembelajaran.

Penerapan mode kertas pada platform Quizizz di SDN GERBO II memberikan pendekatan yang inovatif dan interaktif dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah praktis dimulai dengan pembuatan kuis melalui akun guru. Pembuatan media pembelajaran melalui aplikasi Quizizz terbilang cukup sederhana. Proses ini dimulai dengan menyusun materi dalam bentuk pertanyaan dan jawaban alternatif terlebih dahulu. Setelah materi selesai disusun dengan semua kontennya, langkah berikutnya adalah membuka aplikasi Quizizz melalui situs webnya di [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com) atau melalui *platform* lain seperti *Play Store*.

Bagi pengguna baru yang belum memiliki akun untuk mengoperasikan Quizizz, langkah pertama yang harus diambil adalah mendaftar. Pendaftaran ini dapat dilakukan dengan mengklik opsi "*sign up*" yang tertera pada halaman aplikasi. Setelah mendaftar dan mendapatkan akun, akses ke aplikasi Quizizz menjadi lebih mudah.

Setelah mendaftar, langkah selanjutnya adalah masuk ke dalam aplikasi Quizizz dengan memasukkan email dan password yang telah digunakan saat pendaftaran. Setelah masuk ke dalam web, pengguna akan melihat berbagai koleksi media kuis di dalam perpustakaan yang disajikan oleh pembuat kuis sebelumnya. Alternatifnya, pengguna juga dapat memilih kuis yang sesuai dengan kebutuhan mereka dalam mengoperasikan aplikasi Quizizz.

Dengan mengikuti langkah-langkah tersebut, pengguna dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan aplikasi Quizizz. Selain itu, untuk meningkatkan kreativitas, Quizizz memberikan kemudahan bagi pengguna untuk membuat kuis mereka sendiri melalui opsi "*create my quiz*". Dengan ringkas, tata cara dan pengoperasian aplikasi Quizizz melibatkan beberapa langkah, mulai dari membuka web hingga menentukan model kuis, termasuk opsi untuk membuat kuis sendiri.

Pada tahap awal penggunaan aplikasi Quizizz, guru memulainya dengan mengakses situs resmi [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com). Langkah berikutnya adalah masuk akun dengan mengklik opsi "*log in*" dan memilih peran sebagai "*teacher*" atau pengajar. Kemudian mengisi identitas diri, termasuk username, email, dan password, guna mendapatkan akses penuh ke fitur pengajaran di Quizizz. Setelah berhasil masuk, guru dapat langsung menciptakan kuis dengan menavigasi ke opsi

"create a quiz." Dalam antarmuka "Lets Create a Quiz," guru dapat memberikan judul pada kuis, sebagai contoh "Pelajaran Agama Islam," dan menyimpan konfigurasi kuis tersebut dengan mengklik opsi "save."

Selanjutnya, guru memilih mode "paper mode" atau mode kertas untuk menggambarkan cara tradisional dan konvensional dari sesi kuis. Guru dapat dengan mudah membagikan kode QR yang dihasilkan kepada siswa, memungkinkan mereka untuk mulai berpartisipasi dalam kuis menggunakan kode tersebut. Guru dapat memindai jawaban mereka menggunakan kamera ponsel dari aplikasi quiziz yang telah dihubungkan dengan perangkat.

Selama kuis berlangsung, guru memantau aktivitas siswa secara langsung, mengamati waktu pengerjaan, respons siswa, dan hasil jawaban untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif tentang perkembangan pembelajaran. Setelah sesi kuis selesai, guru melakukan analisis hasil dengan meninjau pola jawaban siswa, mengevaluasi tingkat kesulitan pertanyaan, dan mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian khusus. Data yang diperoleh dari analisis ini menjadi dasar untuk mengevaluasi pemahaman siswa dan efektivitas kuis sebagai alat pembelajaran. Selanjutnya, guru memberikan umpan balik kepada siswa mengenai hasil kuis, memberikan pujian kepada yang berhasil dan memberikan bimbingan atau klarifikasi kepada yang mengalami kesulitan. Umpan balik ini bukan hanya sebagai bentuk apresiasi, tetapi juga sebagai panduan yang jelas bagi siswa dalam memperbaiki dan mengembangkan pemahaman pada materi pelajaran. Dengan pendekatan ini, penggunaan aplikasi Quizizz menjadi sebuah alat yang efektif untuk memahami dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

### Dampak Positif Terhadap Semangat Belajar PAI

Pada siswa SD metode ceramah ketika diterapkan secara monoton dan tanpa memperhatikan karakteristik siswa, ccenderung menjadi tidak efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Ceramah yang terlalu panjang dan kurang interaktif dapat membuat siswa kehilangan minat dan konsentrasi, karena anak-anak pada tingkat SD umumnya memiliki tingkat perhatian yang lebih pendek. Penerapan metode ceramah yang hanya bersifat satu arah, dengan guru sebagai satu-satunya pembicara, juga dapat mengurangi pelibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa mungkin merasa kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi atau bertanya pertanyaan, sehingga dapat menghambat pengembangan pemahaman mereka

terhadap materi pelajaran.

Bagian berikut mencakup informasi statistik dan evaluasi kinerja siswa, yang dapat mencerminkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi. Data ini diharapkan dapat menjadi indikator keseluruhan dari proses pembelajaran. Oleh karena itu, hal ini telah memberikan aspek baru pada penilaian guru dan menciptakan model pembelajaran yang menarik bagi siswa. Selama fase implementasi, hasil yang diperoleh juga dipresentasikan dalam bentuk tabel yang pada akhirnya akan terjadi gambaran proses pembelajaran secara keseluruhan. Hasil yang diperoleh ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Persentase Skor Hasil Indikator Minat

NO	INDIKATOR	KETERANGAN				
		STS	TS	KS	S	SS
1	Menurut saya, kuis mode kertas lebih meningkatkan motivasi belajar saya.				10	10
2	Saya cenderung mendapatkan skor lebih baik saat menggunakan kuis mode kertas.				9	11
3	Saya merasa lebih percaya diri saat mengerjakan kuis dengan mode kertas.				8	12
4	Saya merasa lebih nyaman menggunakan Quizizz Mode Kertas saat mengerjakan kuis.				15	5
5	Saya merasa lebih fokus saat mengerjakan kuis dengan Quizizz Mode Kertas.				10	10
<b>JUMLAH</b>					<b>52</b>	<b>48</b>
<b>PERSENTASE</b>		<b>89%</b>				
<b>KUALIFIKASI</b>		<b>Sangat Baik</b>				

Tabel 2. Persentase Skor Hasil Indikator Konsentrasi

NO	INDIKATOR	KETERANGAN				
		STS	TS	KS	S	SS
1	Saya dapat dengan mudah memahami petunjuk yang diberikan pada Quizizz Mode Kertas.			3	8	9
2	Saya cenderung tetap fokus saat mengerjakan soal pada Quizizz Mode Kertas.			2	8	10
3	Menurut saya, menggunakan kertas membantu saya untuk menghindari gangguan dan tetap fokus pada tugas.			3	7	10
4	Saya dapat memanfaatkan waktu dengan baik saat menggunakan Quizizz Mode Kertas.			2	13	5

5	saya lebih mudah mempertahankan konsentrasi saya pada setiap pertanyaan.			3	9	8
<b>JUMLAH</b>				13	45	42
<b>PERSENTASE</b>				<b>85,6%</b>		
<b>KUALIFIKASI</b>				<b>Sangat Baik</b>		

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, dapat diperinci bahwa minat siswa dalam menggunakan Quizizz Paper Mode mencapai tingkat kepuasan yang sangat tinggi, tergambar dari persentase skor mencapai 89%. Begitu juga, aspek konsentrasi siswa juga menunjukkan kinerja luar biasa dengan skor 85,6%. Mengindikasikan tingkat konsentrasi yang sangat baik.

Implikasinya, aplikasi Quizizz Paper Mode memiliki peran signifikan dalam meningkatkan minat dan fokus belajar siswa. Hasil positif ini mencerminkan bahwa pendekatan pembelajaran yang melibatkan teknologi ini mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang memuaskan<sup>15</sup>, sekaligus memperbaiki proses belajar secara keseluruhan.

Dalam konteks ini, perlu ditekankan bahwa dampak positif dari penggunaan Quizizz Paper Mode tidak hanya terbatas pada peningkatan minat dan konsentrasi, tetapi juga secara khusus memengaruhi siswa yang sebelumnya kurang aktif. Adanya perubahan perilaku ini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut mampu merangsang partisipasi aktif dari siswa yang mungkin mengalami kendala dalam keterlibatan sebelumnya.

Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan Kartika<sup>16</sup> menyimpulkan bahwa terdapat beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz yaitu sebagai berikut: (1) Media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz dapat dengan mudah diakses dimanapun dan kapanpun, itulah mengapa aplikasi quizizz dapat dijadikan, (2) sebagai alternatif dalam hal menghemat biaya dan juga waktu, Dalam aplikasi quizizz terdapat banyak fitur yang membantu dan mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran bahkan dalam quizizz dapat melampirkan avatar, meme, foto, video serta tema. (3) Peserta didik menjadi lebih aktif, (4) Penggunaan quizizz dalam proses pembelajaran akan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. (5) Guru tetap bisa mengontrol aktivitas belajar peserta didik melalui quizizz serta quizizz dapat digunakan oleh guru untuk mengadakan latihan sekaligus evaluasi. (6) Quizizz dapat

<sup>15</sup> Yusuf, "Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Berdasarkan Pengalaman Pribadi Dengan Strategi Genius Learning Pada Siswa MI Darut Taqwa Pasuruan."

<sup>16</sup> Sari, "ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INTERNET (QUIZIZZ) DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI"; Hanif et al., "Development of the Quizizz Platform as an Interactive Quiz-Based Learning Media for Arabic Language Lessons at Madrasah Ibtidaiyah."



meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik karena pada saat yang bersamaan jika diadakan kuis interaktif melalui quizizz, peserta didik dapat melihat hasil serta peringkat secara langsung dalam fitur papan peringkat sehingga peserta didik akan merasa lebih termotivasi untuk bersaing dengan teman sekelasnya.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari keseluruhan hasil wawancara dan respons angket dari 20 siswa, yang diadaptasi sesuai dengan aspek pengamatan yang telah ditetapkan, menunjukkan hasil positif. Fokus pada aspek pertama, minat siswa terhadap penggunaan Paper Mode Quizizz dalam penilaian mencapai tingkat sangat baik dengan persentase 89%. Para siswa melaporkan bahwa pemanfaatan Paper Mode Quizizz tidak hanya meningkatkan semangat mereka dalam belajar, tetapi juga memberikan kegembiraan, tanpa mengalami hambatan yang dapat mengurangi motivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, aplikasi ini berhasil memicu rasa ingin tahu mereka untuk mencari jawaban yang tepat ketika mereka menghadapi kesalahan.

Aspek berikutnya yang diamati adalah tingkat konsentrasi siswa ketika mereka menggunakan Paper Mode Quizizz dalam kegiatan penilaian, dengan mencapai persentase 85,6% yang dikategorikan sebagai tingkat yang sangat baik. Para siswa menyatakan bahwa penggunaan Paper Mode Quizizz membantu meningkatkan tingkat konsentrasi mereka saat menjawab pertanyaan. Keberadaan opsi jawaban A, B, C, dan D pada setiap lembar kertas membuat siswa terdorong untuk fokus sepenuhnya pada mode kertas permainan, memastikan bahwa mereka dapat menjawab setiap pertanyaan dengan akurat. Selain itu, hasil pemindaian QR melalui perangkat seluler guru akan tersimpan secara otomatis.

### **Kelebihan dan Kekurangan Mode Kertas Quizizz**

Berdasarkan observasi dan wawancara siswa serta guru PAI di SDN GERBO II terkait penggunaan Aplikasi Quizizz, ditemukan sejumlah kelebihan yang memberikan kontribusi positif pada proses pembelajaran PAI. Berikut adalah temuan berdasarkan hasil observasi dan wawancara:

#### **1. Menyenangkan dalam Pembelajaran**

Penggunaan Quizizz berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan. Siswa menunjukkan ekspresi kegembiraan saat berpartisipasi dalam kuis,

memberikan indikasi bahwa format interaktif Quizizz membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Quizizz mengubah pendekatan konvensional pembelajaran menjadi pengalaman yang menyenangkan. Melalui format kuis interaktif yang bersifat permainan, siswa tidak hanya belajar, tetapi juga merasa terlibat dalam aktivitas yang menghibur. Menyenangkan ini menciptakan lingkungan yang positif di kelas, meningkatkan motivasi intrinsik siswa, dan membantu mengatasi kejemuhan dalam pembelajaran.<sup>17</sup>

## 2. Penyajian Secara Waktu Nyata

Penyajian secara waktu nyata dari Quizizz memberikan mereka kemampuan untuk segera menilai pemahaman kelas. Guru dapat melihat tanggapan siswa secara langsung, memberikan umpan balik saat itu juga, dan menyesuaikan pendekatan pembelajaran berdasarkan kebutuhan yang muncul selama proses berlangsung.

## 3. Efektivitas Pembelajaran

Mode kertas Quizizz membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI. Adanya kuis interaktif membantu siswa memahami konsep-konsep dengan lebih baik, dan mereka merasa lebih percaya diri dalam menghadapi materi pembelajaran. Melalui pengalaman belajar yang aktif dan terlibat, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep PAI yang kompleks, meningkatkan retensi informasi, dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.<sup>18</sup>

## 4. Asesmen Praktis

Sistem asesmen praktis dari aplikasi ini sangat memudahkan proses evaluasi. Guru dapat dengan cepat merancang kuis, mengumpulkan jawaban, dan menganalisis hasil evaluasi tanpa menghabiskan banyak waktu, memberikan kepraktisan dalam memantau perkembangan siswa. Guru dapat dengan cepat melihat kemajuan individu dan kelas secara keseluruhan. Kepraktisan ini memberikan guru wawasan yang mendalam

---

<sup>17</sup> Dari, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat."

<sup>18</sup> Amirah, "Edukasi Pendidikan Agama Islam Dalam Pemanfaatan Sumber-Sumber Elektronik Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah."



tentang pemahaman siswa, memungkinkan penyesuaian instruksi dan bimbingan yang lebih tepat.<sup>19</sup>

#### 5. Sistem Ranking yang Mendorong Motivasi

Sistem peringkat di Quizizz memberikan motivasi tambahan untuk belajar. Hal ini dikarenakan adanya elemen kompetisi membuat siswa lebih termotivasi untuk mencapai peringkat yang lebih tinggi, menciptakan semangat belajar yang lebih intensif. Rasa kompetisi yang sehat di antara siswa melalui peringkat dapat meningkatkan semangat belajar dan partisipasi. Siswa merasa termotivasi untuk meningkatkan prestasi mereka sendiri dan bersaing dengan teman sekelas.

Meskipun Aplikasi Quizizz memberikan sejumlah kelebihan, namun terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam konteks pembelajaran PAI di SDN GERBO II.

##### 1. Internet-Sentris

Kekurangan pertama yang teridentifikasi adalah ketergantungan pada akses internet. SDN GERBO II mungkin mengalami keterbatasan infrastruktur teknologi dan koneksi internet. Hal ini dapat menyulitkan implementasi Quizizz, terutama jika guru tidak selalu memiliki akses yang stabil dan terjamin terhadap koneksi internet.

##### 2. Kuis Kurang Beragam

Walaupun Quizizz menawarkan sejumlah format kuis, namun ada kecenderungan bahwa variasi konten mungkin kurang memadai untuk pembelajaran PAI. Pada beberapa kesempatan, kemudahan dan pola pertanyaan kuis yang berulang dapat menurunkan tingkat variasi dalam materi pembelajaran, yang mungkin tidak sesuai dengan mata pelajaran yang memiliki konsep-konsep yang sulit untuk di pahami.

##### 3. Jawaban Tidak Bisa Direvisi

Salah satu kekurangan lainnya adalah ketidakmampuan siswa untuk merevisi jawaban setelah menjawab pertanyaan kuis. Pembelajaran melalui kesalahan adalah prinsip penting dalam pendidikan, dan kemampuan untuk merevisi jawaban dapat menjadi alat yang efektif untuk memperbaiki pemahaman siswa. Keterbatasan ini dapat

---

<sup>19</sup> Lathifa Utami Dewi, "Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur. BS Thesis. Jakarta: FITK IIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020.e."



membatasi proses pembelajaran adaptif atau pembelajaran yang menyesuaikan dengan kebutuhan siswa.<sup>20</sup>

Oleh karena itu, untuk mengatasi kelemahan Aplikasi Quizizz dalam pengajaran PAI di SDN GERBO II. Pertama, perlu upaya untuk meningkatkan infrastruktur internet di sekolah sehingga dapat membantu mengatasi kendala jaringan. Kedua, memberikan pelatihan kepada guru untuk menciptakan pertanyaan yang lebih beragam dan mengusulkan pengembangan fitur baru pada aplikasi yang dapat meningkatkan keragaman konten kuis. Ketiga, mencari solusi praktis seperti mengadakan sesi revisi kuis terstruktur dan mengevaluasi integrasi dengan alat atau platform lain untuk memungkinkan revisi jawaban dapat mengatasi pembatasan dalam merevisi jawaban.

## Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa Pemanfaatan Mode Kertas Aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAI di SDN GERBO II menunjukkan dampak positif yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa, terutama pada tingkat kelas V. Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat pembelajaran efektif tidak hanya meningkatkan minat dan konsentrasi siswa secara umum, tetapi juga secara khusus memengaruhi siswa yang sebelumnya kurang aktif secara positif.

Kelebihan utama dari implementasi Aplikasi Quizizz melibatkan kemampuan aplikasi untuk menyajikan pembelajaran secara menyenangkan dan *real-time*, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memberikan umpan balik instan kepada guru. Sistem peringkat yang mendorong motivasi dan kemudahan dalam asesmen praktis juga menjadi nilai tambah yang dapat merangsang semangat belajar siswa.

Meskipun demikian, tantangan seperti ketergantungan pada koneksi internet yang terbatas, kurangnya variasi pertanyaan dalam kuis, dan ketidakmampuan siswa untuk merevisi jawaban turut diidentifikasi. Solusi untuk mengatasi kendala tersebut melibatkan perbaikan infrastruktur internet, peningkatan variasi konten kuis, dan mencari solusi praktis yang memungkinkan revisi jawaban.

Dengan demikian, implementasi Aplikasi Quizizz sebagai sarana pembelajaran PAI di SDN GERBO II menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan

---

<sup>20</sup> Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran*.



menyadari kelebihan dan mengatasi kekurangan melalui strategi yang telah diusulkan, diharapkan pemanfaatan teknologi ini dapat terus dioptimalkan, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat di sesuaikan dengan kebutuhan siswa.

## Daftar Referensi

- Amirah, Mawardi. ““Edukasi Pendidikan Agama Islam Dalam Pemanfaatan Sumber-Sumber Elektronik Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah.”” *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 8566–76.
- Amomchewin, Ratchadapom. “The Development of SQL Language Skil in Data Definition and Data Manipulation Language Using Exercises with Quizizz for Student’Learning Engagement.” *Indonesia Journal of Informatics Education* 2 (2018): 85–90.
- Anggito, Albi & Setiawan, Johan. “Metodologi Penelitian Kualitatif.” *CV Jejak (Jejak Publisher)*, 2018, 145.
- Artika, Siti, Urip Sulistyo, and Destrinelli Destrinelli. “PENGUNAAN MEDIA ONLINE PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TINGKAT SEKOLAH DASAR DI MASA PANDEMI COVID-19 (KAJIAN LITERATUR SISTEMATIK).” *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas* 7, no. 2 (2022): 111–25. <https://doi.org/10.22437/jptd.v7i2.17530>.
- Azizah, Balqista Yolanda, Iwan Hermawan, and Nur Aini Farida. “Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang.” *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam* 6, no. 2 (2023): 281–300. <https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.782>.
- Dari, Yulan. “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat.” *UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu*, 2022.
- Fathul Amin. “Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam.” *Tadris : Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Pendidikan Islam* 12, no. 2 (2019): 33–45. <https://doi.org/10.51675/jt.v12i2.22>.
- Hanif, Akhyar, Herman, Adam Mudinillah, and Putri Windi Lailatur Rahmi. “Development of the Quizizz Platform as an Interactive Quiz-Based Learning Media for Arabic Language Lessons at Madrasah Ibtidaiyah.” *International Journal of Membrane Science and Technology* 10, no. 2 (2023): 372–84. <https://doi.org/10.15379/ijmst.v10i2.1207>.
- Jumanta Hamdayama. *Metodologi Pengajaran*. Bumi Aksara, 2022.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. “Panduan Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar.” Jakarta, 2020.
- Kirana Wulan Nusantari. “PENGUNAAN MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA SEKOLAH DASAR.” *Diss. FKIP UNPAS*, 2023.
- Lathifa Utami Dewi. “Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur. BS Thesis. Jakarta: FITK IIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020.e.” *BS Thesis. Jakarta: FITK IIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2020.e.



- Hidayatullah Jakarta, 2020.
- Moleong, Lexy J. "Metodologi Penelitian Kualitatif / Penulis, Prof. DR. Lexy J. Moleong, M.A." *PT Remaja Rosdakarya*, 2018, 410.
- Muhammad, Maryam. "Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran." *Lantanida Journal* 4, no. 2 (2017): 87. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i2.1881>.
- Pito, Abdul Haris. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an." *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan* 6, no. 2 (2018): 97–117. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.59>.
- Purba, Leony Sanga Lamsari. "PENINGKATAN KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA MELALUI PEMANFAATAN EVALUASI PEMBELAJARAN QUIZIZZ PADA MATA KULIAH KIMIA FISIKA I." *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12, no. 1 (2019): 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>.
- Rahman, Rahmania, Erric Kondoy, and Awaluddin Hasrin. "PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZIZ SEBAGAI MEDIA PEMBERIAN KUIS DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 4, no. 3 (2020). <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1161>.
- sangadah, khotimatus. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Pada Materi Usaha Dan Negeri Kelas X MIPA Di." *Orphanet Journal of Rare Diseases* 21, no. 1 (2020): 1–9.
- Sari, Fitri Kartika. "ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INTERNET (QUIZIZZ) DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI." *Jurnal Pendidikan* 21, no. 1 (2020): 1–9.
- Supriadi, Iwan, and Surya Amami Pramuditya. "PRAKTIKALITAS DAN EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BEAJAR MATEMATIKA SISWA." *Jurnal Karya Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2023): 51. <https://doi.org/10.26714/jkpm.10.1.2023.51-58>.
- Yusuf, Achmad. "Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Berdasarkan Pengalaman Pribadi Dengan Strategi Genius Learning Pada Siswa MI Darut Taqwa Pasuruan." *Jurnal Pendidikan Humaniora* 1, no. 1 (2013): 1–8.

