



Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Quizizz

Nur Yeka Damayanti¹, Asmaiwaty Arief², Rehani³

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Indonesia¹⁻³

Email Korespondensi: nuryeka3009@gmail.com¹, asmaiwatyarief@gmail.com², rehani@uinib.ac.id³

Article received: 01 November 2024, Review process: 07 November 2024,
Article Accepted: 25 November 2024, Article published: 27 November 2024

ABSTRACT

Islamic Religious Education learning needs to be developed, of course, it cannot be done just like that without reference or guidelines. The purpose of this study was to analyze the development of Islamic religious education learning media based on the quizizz application. The method used in this research is a descriptive-qualitative approach. The results of the study found that Islamic religious education teachers can integrate Islamic religious education material with quizizz application-based learning media so that there are changes in students in participating in the learning process in class. The results of the development of Islamic Religious Education learning media based on the quizizz application are divided into two, namely in (1) the affective domain, that quizizz can increase students' enthusiasm and motivation to learn and does not cause boredom, drowsiness, a classroom atmosphere conducive to learning, (2) the psychomotor domain, students quickly understand PAI material carefully and thoroughly, so that it can improve students' memory and understanding in learning PAI in class.

Keywords: Learning Media, Quizizz

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam perlu dikembangkan tentunya tidak dapat dilakukan secara begitu saja tanpa acuan atau pedoman. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengembangan media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis aplikasi quizizz. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif-kualitatif. Hasil penelitian diketahui bahwa guru pendidikan agama islam dapat mengintegrasikan materi pendidikan agama islam dengan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz sehingga terjadi perubahan pada peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Hasil pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis aplikasi quizizz terbagi menjadi dua yaitu pada (1) ranah afektif, bahwa quizizz dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa serta tidak menimbulkan kebosanan, mengantuk, suasana kelas yang kondusif untuk belajar, (2) ranah psikomotorik, siswa menjadi cepat memahami materi PAI dengan cermat dan teliti, sehingga hal itu dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI di kelas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Quizizz

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam kehidupan manusia adalah kebutuhan yang harus ada sepanjang hayat, tanpa pendidikan mustahil manusia akan maju mencapai cita-cita sesuai keinginannya. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan Bab 1 Pasal 1 dan 2 ditegaskan 1) Pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran/kuliah pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan. 2) Pendidikan keagamaan adalah pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat menjalankan peranan yang menuntut penguasaan pengetahuan tentang ajaran agama dan/atau menjadi ahli ilmu agama dan mengamalkan ajaran agamanya (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama Dan Pendidikan Keagamaan, Pasal 1 Dan 2., t.t.).

Pendidikan Agama Islam dituntut dapat menyesuaikan dengan perubahan dan perkembangan teknologi yang begitu pesat terlebih pada masa abad 21 ini. Masalah dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam salah satunya adalah kurang tepatnya cara guru dalam penyampaian materi seperti pemilihan media yang tidak inovatif, dan setelah penyampaian materi guru tidak memperhatikan penerapan teori kepada peserta didik, hal ini menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam, selain itu sistem pembelajaran yang cenderung monoton dan menimbulkan rasa bosan pada peserta didik (Asiyah & Jazuli, 2022). Pengamatan di lapangan banyaknya peserta didik yang kurang bersemangat, sering keluar masuk kelas ketika pembelajaran, tidur dikelas, suasana kelas yang berisik.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, seorang guru haruslah mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan cocok digunakan dalam materi pembelajaran dengan mempertimbangkan beberapa faktor yaitu "faktor tujuan, kemampuan guru dan peserta didik, dan efektifitas (Trinova & Izati, 2020). Kendala yang terjadi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan BP) adalah peserta didik tidak bersemangat ketika mengikuti proses pembelajaran. Hal ini diperkuat dari penelitian Bagus Kamajaya, dkk yang mengatakan bahwa "peserta didik tidak menunjukkan minat belajar saat mereka belajar" (Kamajaya dkk., 2022). Dalam hal ini guru mempunyai peranan yang penting terkait dengan hal yang berhubungan dengan pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus pandai dalam memadukan media dengan materi pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Arifin, 2020).

Salah satu media yang dapat digunakan pendidik adalah media pembelajaran berbasis aplikasi yaitu dengan menggunakan aplikasi quizizz. Aplikasi quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa

aktivitas multi pemain ke ruang kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran aplikasi quizizz dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif multiplayer dengan dapat diakses melalui perangkat apapun seperti komputer, smartpone, atau tablet untuk menyelesaikan kuis tersebut (H. Ahmad dkk., 2021; Dermawan dkk., 2021). Berdasarkan hasil penelitian dari Kamajaya menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kuis dalam Pendidikan Agama Islam sangat efektif, karena peserta didik lebih antusias menggunakan media pembelajaran berbasis kuis/game daripada metode pembelajaran ceramah saja. Faktor pendukungnya adalah peserta didik rata-rata sudah memiliki handphone sehingga tidak mengharuskan peserta didik gagap tentang teknologi agar dapat mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran kuis ini (Kamajaya dkk., 2022).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena gejala-gejala, fakta-fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis atau kejadian secara rinci, akurat dan mendalam tanpa membuat kesimpulan kausal (Abdussamad, 2021; Hardani & Dkk., 2020; Rosmita dkk., 2024). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif karena peneliti mengamati dan mengumpulkan fakta-fakta tentang kondisi lapangan, dengan prosedur mengumpulkan data secara deskriptif berupa catatan tertulis atau wawancara dari orang sekitar dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis aplikasi quizizz. dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini menggunakan analisis data model interaktif. Analisis model ini sangat sederhana yaitu dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Abdussamad, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis aplikasi quizizz pada peserta didik kelas IX SMP PGRI 1 Padang ini langkah penggunaan media pembelajaran sesuai apa yang di lakukan oleh peneliti yaitu: pembelajaran PAI dengan aplikasi quizizz serta dokumentasi kegiatan secara langsung. Dalam proses pembelajaran ini ada 3 kegiatan yang di lakukan oleh peneliti, yang pertama yaitu kegiatan awal yang di lakukan di SMP PGRI 1 Padang. Di awal kegiatan pembelajaran peneliti memberikan salam lalu menanya kabar pada peserta didik, setelah itu peneliti mengambil presensi kehadiranpeserta didik, lalu peneliti mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum belajar setelah berdoa peneliti memberikan motivasi untuk peserta didik agar semangat belajar. Kegiatan yang ke dua yaitu pelaksanaan kuis dalam pembelajaran PAI dalam kegiatan yang ke dua ini peneliti membagikan kode kuis dan link quizizz yang sudah berisi soal soal untuk di jawab oleh peserta didik, setelah itu peneliti akan memencet tombol mulai pada aplikasi quizizz agar peserta didik bisa mengerjakan,

jika sudah selesai peneliti bisa mengklik selesai pada aplikasi quizizz, jika sudah selesai akan muncul hasil dari mengerjakan.

Kegiatan yang ke tiga ialah penutup peneliti menutup pembelajaran dengan mengulas beberapa pertanyaan yang ada di quizizz dan memberitahu hasilnya, setelah itu peneliti menutup pembelajaran dengan berdoa setelah belajar kemudian salam dan mengakhiri pembelajaran. Setelah menggunakan aplikasi quizizz tersebut peneliti mewawancarai beberapa peserta didik dengan beberapa pertanyaan yaitu apa yang anda ketahui tentang aplikasi quizizz ini?, Apakah aplikasi quizizz ini penting dalam pembelajaran?, Bagaimana menurut Anda tentang aplikasi quizizz dalam pembelajaran ini?, Apakah dengan adanya pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz ini pembelajaran lebih asyik dan menyenangkan?, Apakah anda kesulitan ketika mengerjakan di aplikasi quizizz ini?. Dari pertanyaan diatas ini adalah jawaban salah satu peserta didik aplikasi quizizz itu seperti aplikasi permainan tapi ada kuis soalnya, tergantung guru dan peserta didik kalau memang di butuhkan ya penting kalau tidak ya tidak, seru sekali soalnya di sela sela mengerjakan ada permainannya jadi ketika pembelajaran tidak bosan, iyah bu lebih asik soalnya belajar lewat hp ga bosan dan ga buat ngantuk, kesulitannya ketika ga ada kuota bu , jaringan kadang lambat dan ada yang tidak punya smart phone.

Pembahasan

Materi atau bahan pelajaran atau yang dikenal dengan materi pokok merupakan substansi yang akan diajarkan dalam kegiatan belajar mengajar. Materi PAI adalah materi pelajaran atau materi pokok bidang studi Islam yang dilakukan secara terencana guna menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, mengamalkan ajaran Islam dan berakhlak secara Islam serta diikuti tuntunan untuk menghormati Agama lain dalam hubungan dengan kerukunan antara umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa. (M. Y. Ahmad & Nurjanah, 2016). Pada saat diberlakukannya KTSP untuk mata pelajaran Pendidikan agama disebut dengan Pendidikan agama islam, kemudian sejak diberlakukannya kurikulum 2013 untuk mata pelajaran Pendidikan agama disebut dengan Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. Sebagian sekolah masih ada yang menerapkan kurikulum KTSP dan sebagiannya sudah menerapkan kurikulum 2013. Adapun bahan pelajaran Pendidikan agama islam disekolah yaitu Ilmu Tauhid / Keimanan (akidah) , akhlak, Ilmu Fiqih, Al-Qur'an, Al-Hadist, Tarikh Islam:(Sinaga, 2017).

Materi PAI pada tingkat SMP dengan kurikulum k13 ini peserta didik lebih diajak merenungkan dan mengamati kemudian peserta didik diminta untuk memberikan tanggapan. Kecocokan materi untuk murid bila ditinjau dari berbagai aspek, sebagai berikut:

- a. Aspek Psikologis Di usia murid SMP materi yang diberikan cukup sederhana, dengan cara merenungkan, mencermati barulah kita ajak kepada materi inti, supaya mereka tertarik. karena diusia tersebut daya pikir mereka tidak seperti di SD, mereka lebih mudah memahami dan lebih

sedikit dewasa. Mereka bisa menganalisa suatu masalah, mereka juga lebih mudah untuk diarahkan agar dapat mempraktikkan suatu tema (shalat jama' qasar) sehingga mempermudah proses belajar mengajar.

- b. Aspek Filosofis Dari segi filsafat, materi yang diberikan untuk usia kelas VII SMP ini tidak terlalu sulit, tapi yang jadi permasalahan apakah mereka tidak keberatan karena tema-tema dari materi ini sedikit asing bagi mereka, karena pada tingkatan SMP yang memang minim terhadap pelajaran agama.
- c. Aspek Sosiologis Materi kelas VII SMP ini mulai bab pertama hingga terakhir merupakan materi yang harus diterapkan atau diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Jadi mereka tidak akan asing dalam mempraktikkannya.
- d. Aspek Teknologis Dalam praktiknya, guru bisa membuat cara dalam penyampaian materi, tergantung bagaimana tekniknya, asalkan materi dapat tersampaikan secara utuh dan hasilnya maksimal. (Zubaidillah & Nuruddaroini, 2019)

1. Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Quizizz

Dalam dunia pendidikan Perkembangan teknologi pendidikan telah memberikan warna dan nuansa yang baru (Muthoharoh, 2020). Jika dulu guru memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan cara konvensional yaitu dengan cara menghimpun peserta didik pada suatu tempat atau ruangan tertentu secara bersamaan, kondisi tersebut telah diperkaya dengan berkembang pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi yang tidak mengharuskan peserta didik berkumpul secara bersama-sama dan dibatasi dengan waktu dan tempat. Dalam rancangan atau bentuk pembelajaran tertentu peserta didik dapat menentukan sendiri kapan ia harus belajar, kapan harus mengirimkan tugas dan menentukan sumber belajar sendiri yang dapat mendukung terselenggaranya proses pembelajaran dan tercapainya hasil yang diharapkan.

Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis aplikasi quizizz di SMP PGRI 1 Padang, penataannya diarahkan pada standar pemilihan media pembelajaran. keputusan mengenai media pembelajaran hendaknya didasarkan pada pertimbangan yang tidak memihak, bukan emosional (Marlina dkk., 2021). Pemanfaatan media pembelajaran hendaknya mempertimbangkan kelayakan pembelajaran peserta didik, bukan berdasarkan keinginan pendidik.

Pemanfaatan teknik kuis tidak hanya dimanfaatkan oleh para pendidik PAI tetapi juga para pengajar milenial atau masa kini. Meskipun pembelajaran tidak sama dalam memanfaatkan aplikasi quizizz, dalam pelaksanaannya juga tidak sama. Di dalam pembelajaran PAI aplikasi quizizz digunakan sebagai media pembelajaran dan penilaian harian (UH), sedangkan pada mata pelajaran yang lain aplikasi quizizz digunakan sebagai media selingan pembelajaran. Slameto mendefinisikan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang

untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2013). Belajar merupakan semua aktivitas, upaya seseorang dalam proses perubahan, yang dimana perubahan tersebut berupa perubahan tingkah laku, peningkatan pemahaman, cara berpikir, keterampilan dan berbagai kemampuan lain dari berbagai materi yang telah dipelajari dalam rangka meningkatkan derajat hidup individu.

Pembuatan soal melalui aplikasi quizizz tidak jauh berbeda dengan pembuatan soal pada platform yang lain misalnya google form, akan tetapi yang membuat berbeda ialah tampilan dan fitur dari kedua platform tersebut. Elemen-elemen yang terdapat pada teknik atau penggunaan aplikasi quizizz jauh lebih lengkap dibandingkan dengan tahap Google Structures, dari segi tampilan aplikasi quizizz jauh lebih menarik (Irawan & Amirudin, 2024). Soal tes PAI yang dibuat oleh pendidik digunakan untuk menilai kapasitas peserta didik dalam bidang esensial dengan mengubah tujuan dan bidang penggunaan quizizz.

Sebelum peserta didik mulai mengerjakan soal tes PAI dengan menggunakan strategi kuis, guru terlebih dahulu memberikan arahan kepada siswa tentang cara mengerjakan kuis yang paling mahir. Selain itu, para pendidik PAI juga memberikan bimbingan kepada siswa mengenai nilai yang harus diperoleh dalam latihan evaluasi harian (UH). Pembelajaran remedial wajib dilakukan bagi siswa yang nilainya berada di bawah ambang batas minimum (KKM) hingga mencapai KKM. Kuis merupakan suatu teknik permainan tes yang berfungsi sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. quizizz mudah beradaptasi, mudah digunakan, dan tidak membuat siswa bosan sehingga memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran (Salsabila dkk., 2020).

Berdasarkan uraian di atas maka dapatlah dilihat bahwa pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis aplikasi quizizz pada mata pelajaran PAI dapat dijadikan salah satu media pembelajaran dalam menyampaikan materi PAI pada siswa. Dengan pemilihan dan penggunaan media yang sesuai, serta disusun secara sistematis akan memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin di capai. Tujuan utama dilakukan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis aplikasi quizizz pada mata pelajaran PAI adalah dan mengembangkan kreatifitas siswa dalam pemanfaatan game quiz. Selain itu, pengembangan media ini dilakukan untuk memfasilitasi pembelajaran agar dapat berlangsung secara efektif dan menarik (Daulay dkk., 2023).

Kelebihan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz dalam pengembangan media pembelajaran yaitu (1) Setiap peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapatkan dalam satu soal dan juga mendapat ranking berapa dalam menjawab soal tersebut. (2) Apabila peserta didik salah dalam menjawab pertanyaan, maka akan muncul jawaban yang benar sehingga sangat berguna untuk koreksi bagi peserta

didik. (3) Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis akan ada tampilan review question untuk melihat kembali jawaban yang dipilih. (4) Dalam pengerjaan kuis, setiap peserta didik mendapat daftar pertanyaan yang berbeda dengan peserta didik yang lainnya karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk homework/PR sehingga daftar soalnya diacak setiap peserta didik dan soal yang muncul akan berbeda-beda. (5) Soal-soal yang disajikan dalam media quizizz memiliki batasan waktu, peserta didik diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada pada media quizizz. (6) Jawaban soal yang ada akan ditampilkan dalam warna dan grafik, serta akan terlihat baik di komputer guru (sebagai operator) maupun di perangkat peserta didik, dan akan otomatis berubah berdasarkan urutan kemunculan soal. (7) Pembelajaran lebih efektif dan efisien membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, termotivasi, dan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja kapan saja (Citra & Rosy, 2020; Nuramanah dkk., 2020; Prasetya, 2021).

Dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz dalam hambatan utama dalam melaksanakan strategi kuis bukan berasal dari variabel internal guru dan siswa, namun berasal dari keterbatasan telepon seluler, dan jaringan yang kurang stabil. Untuk mengatasi masalah jaringan, sebagian besar siswa menggunakan jaringan internet Bersama temannya untuk mengakses quizizz. Sementara itu, terkait masalah ponsel, siswa yang tidak membawa ponsel biasanya mendapat tempat ponsel bersama teman dari berbagai kalangan. Pembelajaran PAI ini, diharapkan menjadi salah satu cara atau media pembelajaran, yang dimana bisa di pakai oleh guru dalam mengajar agar bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menarik.

SIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini dapat diutarakan bahwa pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis aplikasi quizizz kelas IX SMP PGRI 1 Padang terbagi menjadi empat tahapan yaitu 1) perencanaan alur, 2) rancangan, 3) penerapan, dan 4) evaluasi. Hasil pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis aplikasi quizizz kelas IX SMP PGRI 1 Padang terbagi menjadi dua yaitu pada 1) ranah afektif, bahwa quizizz dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa serta tidak menimbulkan kebosanan, mengantuk, suasana kelas yang kondusif untuk belajar. 2) ranah psikomotorik, siswa menjadi cepat memahami materi PAI dengan cermat dan teliti, sehingga hal itu dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (1 ed.). CV. Syakir Media Press.
- Ahmad, H., Latif, A., & Al Yakin, A. (2021). *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran* (1 ed.). Nas Media Indonesia.

- Ahmad, M. Y., & Nurjanah, S. (2016). Hubungan Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Kecerdasan Emosional Siswa. *Jurnal Al-hikmah*, 13(1), 1-17.
- Arifin, M. (2020). *Modul Kurikulum Dan Pembelajaran*. Umsupress.
- Asiyah, O. M., & Jazuli, M. F. (2022). Inovasi Pembelajaran PAI Abad 21. *Ta'limDiniyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.53515/tdjpai.v2i2.33>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Daulay, A. R., Halimah, S., & Anas, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.29210/1202323205>
- Dermawan, D. D., Wardani, S., S, Y. K., & Pranoto. (2021). *Penerapan Asesmen Hots Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Quizizz*. CV. Zenius Publisher.
- Hardani & Dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Pustaka Ilmu.
- Irawan, I. C., & Amirudin, N. (2024). Penerapan Metode Quizizz Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 7(1), 37-44.
- Kamajaya, B., Hermawan, I., & Waluyo, K. E. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Quiziz Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas VIII C SMPN 7 Karawang Barat. *PeTeKa*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.31604/ptk.v5i3.555-562>
- Marlina, Wahab, A., Susidamaiyanti, Ramadana, Nikmah, S. Z., Wibowo, S. E., Indianasari, Syafruddin, Wiwin Putriawati, & Eryuni Ramdhayani. (2021). *Pengembangan media pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Muthoharoh, M. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis E-Learning di Era Digital 4.0. *Attanwir : Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 11(1), Article 1. <https://doi.org/10.53915/jurnalkeislamandanpendidikan.v11i1.34>
- Nuramanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamat, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17(1), 117. <https://doi.org/10.36667/bestari.v17i1.474>
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama Dan Pendidikan Keagamaan, Pasal 1 Dan 2. (t.t.).
- Prasetya, A. E. (2021). *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif Inovatif Dan Menyenangkan*. Guepedia.

- Rosmita, E., Sampe, P. D., Adji, T. P., Shufa, N. K. F., Haya, N., Isnaini, I., Taroreh, F. J. H., Wongkar, V. Y., Honandar, I. R., Rottie, R. F. I., & Safii, M. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Gita Lentera.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sinaga, S. (2017). Problematika Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dan Solusinya. *Jurnal WARAQAT*, 2(1), 175-188.
- Slameto. (2013). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi* (6 ed.). Rineka Cipta.
- Trinova, Z., & Izati, W. (2020). *Media Pembelajaran*. Opvie Java Padang.
- Zubaidillah, Muh. H., & Nuruddaroini, M. A. S. (2019). Analisis Karakteristik Materi Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Jenjang SD, SMP Dan SMA. *ADDABANA Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1-11.