JMPAI: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam
Vol.2, No.4 Juli 2024
e-ISSN: 3031-8394; p-ISSN: 3031-8416, Hal 121-130
DOI: https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i4.366

Implementasi Media Digital Berbasis Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Wonosobo

Fadila Khairunnisa
Universitas Sains Al-Qur'an
fadilakhairunnisa803@gmail.com

Pamungkas Stiya Mulyani
Universitas Sains Al-Qur'an
pamungkasstiyamulyani@gmail.com

Faisal Kamal
Universitas Sains Al-Qur'an
faisalkamal789@gmail.com

Alamat : Rw. 7, Andongsili, Kec. Mojotengah, Kabupaten Wonosobo, Jawa Tengah 56351
Korespodensi email : fadilakhairunnisa803@gmail.com

Abstract

Over time, schools have adopted various learning technologies, one of which is the use of quiz-based media. Quizizz is an educational platform that presents learning in a gaming format, utilized as a tool for educating students. However, due to its proven benefits in education, especially in the subject of Islamic Cultural History, teachers at Madrasah Aliyah Negeri 2 Wonosobo continue to opt for its use in their teaching. The objectives of this research are: (1) To understand the Quizizz-based digital media in teaching Islamic Cultural History at MAN 2 Wonosobo, (2) To understand how teachers develop Quizizz-based digital media in the subject of Islamic cultural history at MAN 2 Wonosobo, (3) To understand the implications of Quizizz-based digital media in teaching Islamic cultural history at MAN 2 Wonosobo. The research method applied in this study is qualitative with a descriptive approach. This approach involves the use of observation methods, interviews, content analysis, and other data collection techniques. The study was conducted in the environment of Madrasah Aliyah Negeri 2 Wonosobo. After the data collection, data analysis was carried out, including the processes of reduction, presentation, and conclusion drawing. The findings of the study indicate that teachers have utilized the Quizizz digital platform in teaching Islamic Cultural History at MAN 2 Wonosobo, and students have responded positively. The study also illustrates that the utilization of Quizizz in teaching Islamic Cultural History at MAN 2 Wonosobo has proven to be quite successful, although there are some challenges that need to be addressed.
***Keywords**: Implementation, Digital Media, Quizizz, History of Islamic Culture*

Abstrak

Seiring berjalannya waktu, sekolah telah mengadopsi teknologi pembelajaran yang beragam, salah satunya adalah penggunaan media kuis. Quizizz merupakan sebuah platform pendidikan yang menyajikan pembelajaran dalam format permainan, yang digunakan sebagai alat untuk mendidik siswa. Namun, karena manfaatnya yang terbukti dalam pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, para guru di Madrasah Aliyah Negeri 2 Wonosobo tetap memilih untuk menggunakan aplikasi ini dalam pengajaran mereka. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui media digital berbasis Quizizz pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Wonosobo, (2) Untuk mengetahui cara guru mengembangkan media digital berbasis Quizizz pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MAN 2 Wonosobo, (3) Untuk mengetahui implikasi media digital berbasis Quizizz pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam di MAN 2 Wonosobo. Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan ini melibatkan penggunaan metode observasi, wawancara, analisis isi, dan teknik pengumpulan data lainnya. Studi dilakukan di lingkungan Madrasah Aliyah Negeri 2 Wonosobo. Setelah data terkumpul, analisis data dilaksanakan, termasuk proses reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Temuan dari penelitian menunjukkan bahwa pengajar telah mempergunakan platform digital Quizizz dalam mengajar Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Wonosobo, dan siswa meresponsnya dengan baik. Studi juga menggambarkan bahwa pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Wonosobo terbukti cukup berhasil, walaupun terdapat beberapa tantangan yang perlu diselesaikan.
Kata kunci: Implementasi, Media Digital, Quizizz, Sejarah Kebudayaan Islam

Received April 12, 2024; Accepted Mei 29, 2024; Published Juli 31, 2024
*Fadila Khairunnisa, fadilakhairunnisa803@gmail.com

LATAR BELAKANG

Media pembelajaran berbasis digital menjadi cara untuk memproduksi atau mendistribusikan materi pembelajaran dengan menggunakan sumber digital segingga segala bentuk informasi atau dokumen dapat tersimpan dalam bentuk digital. Media berbasis digital secara umum menggunakan laptop/komputer atau *gadget*. Materi-materi tersebut bisa didapatkan dari berbagai platform, seperti Google Schooler. Pilihan media digital lainnya adalah aplikasi edukasi seperti Google Classroom dan Zoom, yang dapat memfasilitasi interaksi belajar mengajar antara pengajar dan murid.

Aplikasi Quizziz mampu menampilkan informasi serta statistik mengenai performa peserta didik dalam Microsoft Excel. Pengajar bisa mengamati jumlah siswa yang menyelesaikan kuis, durasi pengerjaan kuis, jumlah jawaban benar dan salah, pertanyaan yang harus dijawab, dan data lain. Dengan demikian, pengajar dapat menilai pemahaman siswa terhadap materi yang disusun untuk evaluasi secara tidak langsung.

Dengan adanya aplikasi ini mampu mengakomodir permasalahan media pembelajaran berbasis teknologi di Indonesia. Keunggulan aplikasi ini dibanding dengan aplikasi pembelajaran lainnya adalah beragamnya fitur unik yang disediakan seperti karakteristik kuis yang didalamnya terdapat meme, avatar, tema, dan diiringi musik penghibur yang mana hal tersebut dapat membangkitkan semangat peserta didik untuk berlomba-lomba mendapatkan hasil yang memuaskan.

Di bidang pendidikan, peserta didik merupakan konsumen informasi. Mereka memerlukan informasi tidak hanya dalam format cetak. Beragam sumber informasi digital telah tersedia di internet, termasuk milis, situs web, dan blog. Berkat kemajuan internet dan teknologi digital, menyelesaikan tugas menjadi sangat mudah. Namun, Anda harus memanfaatkan perangkat digital dengan bijak, serta memahami segala aspek yang terkait dengan teknologi digital.

Untuk meningkatkan proses evaluasi pembelajaran siswa, penting menggunakan media yang tepat. Terdapat beberapa aplikasi pendidikan yang dapat mendukung kegiatan ini, termasuk aplikasi berbasis web yang juga berfungsi sebagai permainan edukasi. Salah satu contohnya adalah Quizizz, sebuah aplikasi permainan edukasi yang bersifat naratif atau fleksibel, memungkinkan aktivitas multipemain di kelas, dan menjadikan latihan di kelas pengalaman yang interaktif serta menyenangkan.

Keunggulan lain dari aplikasi *Quizziz* adalah proses pembelajaran dan kuis dapat dilakukan kapan dan dimana saja. sehingga pembelajaran tidak hanya terfokus di dalam ruang kelas. Apabila pelaksanaan kuis dilakukan secara bersamaan, maka akan terlihat peringkat dari

peserta didik tersebut. selain itu keunggulan yang dapat dirasakan sebagai pendidik adalah adanya hasil kuis yang dapat diunduh dalam bentuk speadsheet Excel sehingga meringankan pendidik dalam rekapitulasi nilai. Menurut penelitian Unik Hanifah Salsabila, Leifone Shiflana Habibana menyatakan bahwasanya aplikasi *Quizizz* dapat mendorong motivasi belajar siswa sehingga hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar. Pada siswa tingkat SMA, dimana pada fase ini emosi mereka sedang tumbuh bergejolak dan terkadang dapat memperlambat kinerja otak ketika dalam kegiatan proses belajar mengajar.

Menurut Yulia Isratul A., aplikasi Quizizz bersifat inovatif, kreatif, dan menghibur, sehingga mampu menjadikan proses belajar lebih menyenangkan. Media pembelajaran berbasis Quizizz ini bisa diterapkan untuk mengajarkan berbagai topik, termasuk Sejarah Kebudayaan Islam.

Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bertugas mendorong serta memotivasi individu untuk memahami, melaksanakan, dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Agar materi pelajaran mudah dipahami dan diingat, serta untuk mencapai kompetensi yang diinginkan, diperlukan metode yang tepat.

KAJIAN TEORITIS

1. Media Digital

Saat ini, media digital memiliki peran krusial dalam menyebarkan kebudayaan Indonesia. Informasi menjadi mudah diakses berkat perputaran data yang cepat, terutama bagi remaja yang banyak menghabiskan waktu dan perhatian mereka pada media ini. Media digital yang dimaksud meliputi internet, blog, dan jejaring sosial. Perkembangan media digital saat ini sangat pesat dan mudah, memberikan akses yang sama bagi semua orang di seluruh dunia. Platform jejaring sosial yang paling populer adalah Twitter dan Facebook. Bahkan sekarang, kurikulum perguruan tinggi dengan berbagai program studi sudah memanfaatkan media digital. Situs web, aplikasi ponsel, dan game mobile dapat digunakan sebagai sarana untuk menyebarluaskan kebudayaan Indonesia melalui jaringan internet, dengan penekanan pada blog dan media sosial. Meskipun jumlahnya masih terbatas, beberapa lembaga pemerintah telah mulai menggunakan situs web mereka untuk mempromosikan kebudayaan Indonesia. Ada yang memanfaatkannya untuk mendukung pariwisata, dan ada pula yang menggunakannya untuk memperkenalkan kebudayaan lokal.

Kelemahan dalam penggunaan media digital adalah bahwa beberapa jenis media pembelajaran digital memerlukan akses internet, terutama di negara-negara berkembang

seperti Indonesia. Di beberapa lokasi, masalah sinyal membuat akses internet menjadi sulit. Akibatnya, siswa yang tinggal di daerah tertentu mengalami kesulitan untuk mengakses media pembelajaran yang disediakan oleh guru.

2. Quizizz

Quizizz merupakan alat web yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Secara spesifik, dapat digunakan untuk menyajikan materi secara interaktif dan melakukan penilaian pembelajaran. Berkat akses mudah secara online dan fitur yang menghibur, serta kemampuannya untuk menciptakan situasi real-time di mana siswa dapat melihat hasilnya langsung, Quizizz menjadi alternatif menarik bagi siswa dalam belajar. Amornchewin menyatakan bahwa Quizizz merupakan jenis media pembelajaran yang membantu siswa tetap termotivasi untuk belajar karena fitur-fitur menarik yang dimilikinya.

Quizizz, yang dapat diakses secara daring, dapat diakses melalui peranti elektronik yang terhubung dengan internet, seperti tablet, ponsel pintar, atau komputer. Terdapat berbagai fitur termasuk kuis, survei, permainan, dan fitur interaktif lainnya. Fitur-fitur ini dapat disusun oleh pengajar sendiri dan mendukung proses pembelajaran siswa dengan lebih baik. Menurut Samet, Quizizz, yang tersedia sebagai aplikasi dan situs web, dapat dijangkau melalui browser, Android, dan toko aplikasi, merupakan alternatif optimal untuk media pembelajaran.

Dengan menerapkan Quizizz sebagai alat pembelajaran berbasis aplikasi, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam. Karena Quizizz menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, serta menerapkan pendekatan "belajar sambil bermain", diharapkan akan menjadi motivasi tersendiri bagi peserta didik untuk mengeksplorasi subjek tersebut. Selain itu, dengan aplikasi ini, peserta didik dapat menikmati pengalaman belajar yang lebih interaktif. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam penggunaan alat atau media e-learning saat belajar adalah melalui penilaian menggunakan aplikasi Quizizz.

3. Sejarah Kebudayaan Islam

Dalam konteks kurikulum, istilah "mata pelajaran" mengacu pada sekelompok bidang studi atau pelajaran yang terdiri dari berbagai mata kuliah atau topik spesifik. Secara spesifik, "mata pelajaran" merujuk pada unit-unit ilmu atau topik pembelajaran.

Dengan memanfaatkan pengalaman, arahan, pendidikan, dan praktik, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mempromosikan pemahaman dan penghayatan terhadap kebudayaan Islam. Pembelajaran ini memiliki beragam tujuan, termasuk aspek pendidikan, pengetahuan, dan perubahan. Untuk mencapai tujuan-tujuan ini, pendekatan pembelajaran

harus melibatkan elemen-elemen berikut: keyakinan, pengalaman, kebiasaan, logika, perasaan, efektivitas, dan contoh teladan.

Dalam pengembangan pembelajaran sejarah, Kamaraga menekankan pentingnya memperhatikan aktor, lokasi, dan waktu peristiwa sejarah. Menurutnya, "Individu, tempat, dan masa adalah tiga elemen utama dalam studi sejarah."

METODE PENELITIAN

Peneliti menerapkan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan yang bersifat deskriptif dan melakukan studi lapangan. Karena penulis hanya akan memaparkan apa yang terjadi di lapangan mengenai fakta-fakta tertentu dan selain itu supaya penulis lebih mudah dalam melakukan penelitian dan analisis selanjutnya.

Dalam konteks ini, penulis mengadopsi konsep penelitian kualitatif, yang menitikberatkan pada penggunaan indeks dan pengukuran empiris; sementara itu, penelitian deskriptif merupakan jenis penelitian yang hanya memberikan ikhtisar tentang peristiwa yang terjadi di suatu wilayah, lapangan, atau area tertentu.

Penelitian kualitatif ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Wonosobo, merupakan tempat dimana penelitian ini dilaksanakan. Rangkaian studi ini dimulai pada bulan Desember 2023 dan berlanjut hingga bulan Mei 2024, dengan tujuan untuk menggali pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena yang diteliti serta mendapatkan perspektif yang kaya dan terperinci dari responden yang terlibat dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan arahan dan dukungan dari Madrasah Aliyah Negeri 2 Wonosobo, mereka menegaskan komitmen mereka untuk mencapai visi yang mereka tetapkan: Memupuk generasi umat yang berkomitmen menerapkan ajaran Agama Islam, Membangun generasi umat yang mengamalkan perilaku baik dalam kata dan tindakan, berbicara dengan sopan, penuh kesantunan, dan menghargai orang lain, Membina generasi umat yang berhasil dalam pencapaian akademik maupun non-akademik sebagai modal untuk melanjutkan studi ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, Menanamkan nilai kesadaran lingkungan untuk mewujudkan lingkungan yang bersih, hijau, dan sehat, Membentuk generasi umat yang memiliki rasa cinta tanah air yang kuat dan bangga sebagai bagian dari bangsa Indonesia. Misi Madrasah Aliyah Negeri 2 Wonosobo adalah menyebarkan pengetahuan dan pengalaman mengenai ajaran Agama Islam yang sesuai dengan pemahaman Ahli Sunnah wal Jama'ah,

menanamkan perilaku yang bermoral yang baik, menggali serta memperluas potensi dalam bidang akademik dan non-akademik untuk meraih prestasi, meningkatkan kesadaran terhadap lingkungan, mencintai negara, dan mendukung empat aspek utama kebangsaan.

Misi dari Madrasah Aliyah Negeri 2 Wonosobo adalah meneguhkan keyakinan, karakter yang baik, kecerdasan, pengetahuan, identitas diri, dan semangat cinta tanah air, serta mempersiapkan siswa untuk pendidikan lanjutan. Dalam konteks tujuan pendidikan yang lebih khusus, hasil penelitian ini memberikan gambaran tentang penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran di MAN 2 Wonosobo secara menyeluruh. Seiring evolusi proses pembelajaran, penggunaan platform daring menjadi penting untuk menyajikan materi kepada siswa. Salah satu contohnya adalah Quizizz, sebuah aplikasi game daring. Dengan menginspirasi semangat belajar, aplikasi ini diharapkan dapat mendukung pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Wonosobo.

Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti di MAN 2 Wonosobo, terungkap bahwa penggunaan teknologi digital dalam pendidikan semakin merakyat dalam beberapa tahun terakhir. Salah satu alat yang digunakan adalah Quizizz, sebuah platform daring yang memfasilitasi pembuatan kuis interaktif oleh guru untuk siswa mereka. Penelitian akan mengeksplorasi penerapan Quizizz dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Penggunaan media digital dalam pembelajaran memiliki banyak sekali manfaat. Pertama, dengan menggunakan *Quizizz,* guru dapat membuat kuis yang menarik dan interaktif. Selain itu, *Quizizz* juga menyediakan fitur pemantauan kemajuan peserta didik, yang memungkinkan guru untuk melihat perkembangan individu peserta didik. Guru dapat membuat kuis dengan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dan menarik, serta memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik setelah mereka menjawab.

Pada MAN 2 Wonosobo, penggunaan media pembelajaran Quizizz terintegrasi dalam dua fase. Tahap awal adalah perencanaan kurikulum, di mana guru merancang materi ajar dan menyusun silabus. Selama fase ini, kolaborasi antara guru-guru di MAN 2 Wonosobo juga dilakukan. Jika perangkat HP siswa tidak memiliki kapasitas RAM yang mencukupi, opsi alternatif adalah membuka dan menggunakan Google. Selanjutnya, guru melakukan pendaftaran dan memasukkan kuis-kuis Quizizz ke dalam fase Implementasi. Fase awal melibatkan menyampaikan salam dan doa, diikuti dengan penyampaian materi pelajaran. Setelah itu, guru memberikan kode akses dan meminta siswa untuk memulai mengerjakan Quizizz. Mereka menggali masalah yang dihadapi siswa saat mengerjakan Quizizz dan memberikan penjelasan tambahan jika diperlukan. Pelajaran ditutup dengan doa.

Quizizz merupakan salah satu alat yang dimanfaatkan oleh para pendidik dengan kapabilitas untuk menyampaikan materi secara menarik dan menghibur bagi para siswa. Dalam konteks pembelajaran mengenai sejarah kebudayaan Islam, penerapan Quizizz dapat mendukung pemahaman siswa terhadap beragam topik yang relevan. Materi pelajaran mengenai Sejarah Kebudayaan Islam, yang sering dianggap sulit dan kurang menarik, dapat diubah menjadi pengalaman yang menyenangkan dengan memanfaatkan media berupa gambar, video, dan audio. Quizizz memberikan fleksibilitas bagi guru untuk memanfaatkan perangkat digital yang dimiliki siswa, mulai dari ponsel pintar hingga komputer yang terhubung ke internet.

Oleh karena itu, Quizizz yang menggunakan media digital bukan hanya merupakan alat bantu pembelajaran, tetapi juga alat yang memungkinkan penyesuaian metode pengajaran untuk meningkatkan efisiensi. Peran guru sangatlah signifikan dalam pengembangan dan pemanfaatan media digital seperti Quizizz. Untuk menyusun kuis-kuis yang sesuai, guru perlu memiliki pemahaman yang mendalam terhadap tujuan dan kurikulum pelajaran mengenai sejarah kebudayaan Islam. Tingkat partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi juga akan dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang pertanyaan yang menarik dan bermakna.

Dukungan untuk penggunaan media digital berbasis Quizizz dalam pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MAN 2 Wonosobo termasuk kenyataan bahwa hampir semua siswa saat ini memiliki ponsel. Selain itu, semua kebutuhan sekolah telah terpenuhi, termasuk akses internet. Terdapat juga kelas digital yang dapat menampung hingga 150 siswa di tiga ruang kelas. Penggunaan sumber daya Quizizz juga memberikan dampak positif baik bagi pendidik maupun siswa. Dengan beragam materi yang tersedia di dalamnya, Quizizz menjadi alat yang bermanfaat bagi guru untuk menyampaikan pelajaran, mengatur atmosfer kelas, dan meningkatkan semangat belajar siswa. Diakui sebagai alat pembelajaran yang mengasyikkan karena mampu menciptakan suasana yang segar dan memfasilitasi pemahaman materi oleh siswa, terutama dalam konteks Sejarah Kebudayaan Islam. .

Salah satu keunggulannya terletak pada fitur yang meningkatkan retensi informasi, seperti animasi, yang memungkinkan siswa untuk menyimpan dan meresapkan materi dalam jangka waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pendidikan tradisional. Selain itu, aplikasi ini simpel dalam penggunaannya dan memberikan hasil dengan cepat, sehingga menjadi alat yang layak digunakan untuk memperkaya proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hambatan dalam menggunakan media digital berbasis Quizizz dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MAN 2 Wonosobo adalah bahwa meskipun penggunaan awal

Quizizz gratis, langganan berikutnya memerlukan biaya yang tinggi. Sehingga harus ganti akun terus menerus dan kalau siswa masuk menggunakan akun guru secara otomatis siswa tersebut bisa melihat jawaban tersebut. Selain penggunaannya yang mudah dan proses hasilnya yang cepat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan menerapkan media digital berbasis Quizizz dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Wonosobo, dapat disimpulkan bahwa siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Penggunaan Quizizz, sebagai alat pembelajaran interaktif, mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Temuan penelitian menunjukkan bahwa Quizizz sangat sesuai untuk digunakan oleh guru dalam mengajar mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Ini menunjukkan bahwa seorang pendidik memiliki keterampilan atau keahlian dalam mengaplikasikan media pembelajaran.

Di MAN 2 Wonosobo, untuk mengadaptasi media digital Quizizz dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, guru harus memiliki pengetahuan tentang teknologi digital dan pemahaman tentang penggunaan aplikasi Quizizz. Dan pengembangan profesional untuk memastikan mereka dapat memanfaatkan fitur-titur aplikasi tersebut secara efektif. Serta harus selaras dengan kurikulum Sejarah Kebudayaan Islam yang berlaku, dan guru harus memastikan bahwa konten kuis mencakup topik-topik yang relevan dan sesuai kompetensi yang diharapkan. Guru juga harus melakukan feedback dan evaluasi terhadap kinerja siswa secara real-time serta memberikan umpan balik yang konstruktif dan menyesuaikan strategi pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dampak Penerapan Media Digital Quizizz dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Wonosobo menyoroti penerapan media pembelajaran Quizizz dalam pengajaran sejarah kebudayaan Islam di MAN 2 Wonosobo. Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan, teridentifikasi dua faktor yang memengaruhi penggunaan Quizizz sebagai alat pembelajaran, yakni faktor pendukung dan penghambat. Faktor yang mendukung meliputi sarana sekolah yang memadai dan fitur yang dapat meningkatkan retensi informasi, seperti animasi, yang memungkinkan siswa menyimpan dan mengingat informasi dalam jangka waktu yang panjang. Sementara itu, faktor yang menghambat meliputi pasokan listrik yang diperlukan untuk menjaga ketersediaan jaringan internet agar akses ke platform Quizizz berjalan lancar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan rasa terima kasih atas waktu dan perhatian Anda dalam meninjau serta memberikan tanggapan berharga. Masukan yang Anda berikan sangat bermanfaat bagi peningkatan artikel ini. Semoga pembaca dapat mengambil manfaat dari artikel ini, terutama bagi mereka yang sedang mempelajari penggunaan media digital Quizizz dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam.

DAFTAR REFERENSI

Aini, Yulia Isratul. 2019. "Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah di Bengkulu Kependidikan." *Jurnal Pendidikan vol. 2 no. 25.*

Ananda, Intan, Nurul Fadieny, dkk. 2023. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran di SMA.*" Jurnal Pendidikan vol. 3 no. 2.*

Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Jakarta: Rineka Cipta.

Departemen Pendidikan Agama RI. 2004. " Pedoman Khusus Sejarah Kebudayaan Islam," Jakarta: Departemen Pendidikan Agama RI.

Hakim, Heri Abi Buracman. 2017. Aplikasi Teknologi Informasi Di Perpustakaan Sekolah: Dari Otomasi Sampai Literasi Informasi. Yogyakarta: Lembaga Ladang Kata.

Hamidah & Sadikin. 2020. "Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi vol. 6 no. 2.*

Kamaraga, Hansiswani. 2009. "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Informasi," Bandung: Remaja Rosdakarya.

M, David Yusuf. 1990. Komunikasi Pendidikan Dan Komunikasi Instruksional.. Bandung: Sarana Pasca Karya.

Masykur, Mohammad Risqillah. 2019. "Metodologi Pembelajaran Fiqih." *Jurnal Al- Makrifat vol. 4 no. 2.*

Meilani. 2014. "Berbudaya Melalui Media Digital." *Jurnal Humaniora vol. 5 no. 2.*

Nuri, Dhian Rahmawati, Ana Fitrotun Nisa, dkk, 2022. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*," Jurnal Pendidikan vol 2 no 1.*

Nurrahmawati, Alifia. 2021. "Menjadi Guru Profesional Dan Inovatif Menghadapi Pandemi,"Yogyakarta: UAS Press.

Nurul, Alifah Irfani, Ika Ratih Sulistiani, dkk. "Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMP Wahid Hasyim Malang." *Jurnal Pendidikan Islam, vol. 5 no. 6.*

Pusparani, Herlina. 2020. " Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Jurnal Pendidikan Dasar." *Jurnal Tunas Nusantara vol. 2 no. 2.*

Ratchadapon, Amornchewin. 2018. " Pengembangan Keterampilan Bahasa SOL Dalam Definisi Data dan Bahasa Manipulasi Data Menggunakan Latihan Dengan *Quizizz* untuk Kegairahan Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Informatika vol. 2 no. 2.*

Rofiqoh, Almaytiya Putri. 2021. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi *Quizizz*, Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo.

Salsabila, Unik Hanifah, Leifone Shiflana Habibana. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi, vol. 4 no. 2.*

Situmeng, Dina Lorenza, Nunik Ardiani, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas X SMA Negeri 1 Kolong." vol. 5 no. 3.

Sunardi, Dodi. 2020. Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif *Quizizz.*

Sutomo, Moh, Andi Suherdi, dkk. 2021. "Impelentasi Media Pembelajaran Dengan Aplikasi *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Fiqih." *Jurnal Pendidikan Sosial dan Agama, vol. 7 no. 3.*