



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII Materi Thaharah SMPN 1 Palangka Raya

Rafi Ihsan Al Baihaqi¹, Jasiah²

UIN Palangka Raya, UIN Palangka Raya

^{1*}rafialbaihaqi2311110022@ftik.iainpalangkaraya.ac.id,

²jasiah@uin-palangkaraya.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran berbasis Quizizz untuk siswa di kelas VII SMPN 1 Palangka Raya yang mempelajari materi Thaharah dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian ini dimulai dengan fakta bahwa guru menggunakan media digital yang terbatas dalam pembelajaran PAI dan minat belajar yang rendah. Metode penelitian ini adalah R&D yang menggunakan model pengembangan (Define, Design, Develop, Disseminate). Analisis kebutuhan, perancangan media, validasi oleh ahli materi dan media, dan uji coba lapangan untuk siswa adalah semua bagian dari program. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis Quizizz adalah alat pembelajaran interaktif yang sah dan dapat digunakan. Hasil uji coba terhadap 30 siswa menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 64,7% menjadi 86,1%, dengan peningkatan sebesar 21,4%. Sebanyak 82% siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep Thaharah, dan 78% merasa lebih termotivasi untuk menggunakan media digital untuk belajar. Hasil menunjukkan bahwa Quizizz tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, tetapi juga membangun karakter religius mereka dan kesadaran spiritual mereka tentang arti kebersihan dan kesucian sebagai bagian dari ibadah. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis Quizizz efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa dalam materi Thaharah saat belajar PAI.

Kata Kunci: Quizizz, Thaharah, Pendidikan Agama Islam, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar.

1. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah sangat penting untuk membentuk akhlak, kepribadian, dan pemahaman keagamaan siswa. Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan tetapi juga untuk membangun sikap dan keterampilan untuk menjalankan ibadah sehari-hari. Thaharah tata cara bersuci sebagai syarat sah ibadah, terutama shalat adalah topik penting yang dipelajari siswa kelas VII. Pemahaman tentang thaharah tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga praktis, sehingga menuntut pembelajaran yang interaktif, aplikatif, dan mudah dipahami siswa. Namun, pembelajaran PAI masih banyak menghadapi masalah, terutama dalam hal cara materi disampaikan, yang seringkali didominasi oleh metode ceramah dan membuat siswa kurang aktif dalam proses belajar. (Arafat, 2020)

Seiring dengan kemajuan dalam teknologi pendidikan, berbagai jenis media digital telah muncul untuk mendukung proses pembelajaran dan membuatnya lebih menarik bagi siswa. Mereka juga

dapat disesuaikan dengan karakteristik generasi digital saat ini. (Jong & Tacoh, 2024) Aplikasi Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis game yang sangat populer yang memungkinkan siswa mengerjakan soal, kuis interaktif, dan menilai hasil belajar mereka. Dinilai bahwa media ini dapat meningkatkan keinginan untuk belajar, menciptakan lingkungan yang kompetitif, dan membantu guru melakukan evaluasi dengan cepat dan praktis. (Damayanti et al., 2024)

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar secara signifikan. (Jong & Tacoh, 2024) menemukan bahwa siswa lebih tertarik untuk belajar dengan Quizizz daripada dengan pelajaran konvensional. (Widayanti & Purrohman, 2021) mengatakan bahwa ketika Quizizz digunakan sebagai media evaluasi, hasil belajar siswa meningkat, terutama karena sifatnya yang interaktif dan *real-time*. (Lestari et al., 2024) juga mengatakan bahwa karena tampilannya yang mirip dengan permainan (*gamification*), Quizizz tidak membosankan. Quizizz bukan hanya alat evaluasi tetapi juga alat pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang bermakna hal ini didukung oleh sejumlah studi dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar, menurut (Aqtoina & Rohmani, 2025). (Khasanah & Lestari, 2021) di sekolah menengah menunjukkan dampak penggunaan Quizizz pada hasil belajar kognitif dan keterampilan belajar mandiri. (Sitompul et al., 2023) menyatakan bahwa Quizizz dapat dengan mudah membantu penilaian online. Ini menunjukkan fleksibilitas Quizizz sebagai media yang dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat pendidikan.

Quizizz dalam pembelajaran PAI bukan hanya menyediakan berbagai media; itu juga merupakan inovasi dalam manajemen kelas yang membantu guru dalam transisi dari pembelajaran tradisional ke pembelajaran digital. Perubahan ini membutuhkan guru untuk mengontrol ritme pembelajaran, menjaga fokus siswa, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis di era teknologi saat ini. (P. A. A. Rahma & Mufidah, 2025) menyatakan bahwa penggabungan teknologi digital ke dalam pembelajaran PAI telah terbukti meningkatkan efektivitas manajemen kelas, terutama dalam hal menjaga keterlibatan siswa. Mereka juga menyatakan bahwa penggunaan Quizizz bukan sekadar penyediaan media digital, tetapi juga menjadi inovasi manajemen kelas yang relevan.

Quizizz dapat digunakan untuk mengajar materi keagamaan, termasuk ibadah, dalam konteks PAI. Misalnya, (Mulyadi et al., 2024) menunjukkan bahwa Quizizz membantu siswa memahami agama. (Munawaroh, 2024) menyatakan bahwa Quizizz adalah alat yang bagus untuk menilai materi shalat karena mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar. Namun demikian, bidang umum seperti matematika, bahasa Inggris, dan IPA adalah fokus utama penelitian. Meskipun demikian, penelitian khusus tentang penggunaan Quizizz pada materi thaharah di SMP masih sedikit. (Mulyadi et al., 2024). (Priyanda et al., 2022) Studi sebelumnya juga menemukan bahwa fitur Quizizz tidak bekerja dengan baik untuk membuat soal berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS).

Namun, untuk menilai kemampuan berpikir kritis siswa, soal kontekstual dan berbasis stimulus sangat penting (Malaluan & Andrade, 2023). Disebabkan fakta bahwa penelitian terdahulu hanya menggunakan soal pilihan ganda sederhana, tujuan Quizizz adalah untuk memberikan hiburan dan bukan untuk melakukan penilaian yang menyeluruh (Rafli & Firdaus, 2025). Oleh karena itu, penelitian tentang pembuatan media pembelajaran berbasis Quizizz untuk materi thaharah harus mempertimbangkan aspek penyusunan soal HOTS supaya siswa tidak hanya dapat mengukur hafalan mereka tetapi juga dapat memahami, menganalisis, dan menerapkan konsep suci dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang ditunjukkan oleh kondisi lapangan, guru PAI menghadapi

masalah dengan keterbatasan media pembelajaran digital. Karena mereka belum terbiasa menggunakan media berbasis aplikasi, kebanyakan pendidik tetap menggunakan metode konvensional (F. A. Rahma et al., 2023). Sebaliknya, siswa sangat tertarik pada pembelajaran digital dengan menggunakan ponsel pintar dan aplikasi interaktif (Purnama et al., 2024). Hal ini sejalan dengan klaim (Hellín et al., 2023) yang menemukan bahwa ketika elemen permainan dimasukkan ke dalam media pembelajaran, siswa lebih tertarik untuk belajar. (Siboro & Piliang, 2022) menambahkan bahwa Quizizz fleksibel untuk kebutuhan sekolah karena dapat digunakan secara online penuh atau dalam kombinasi daring-luring. Menurut (N. A. Fauzi, 2025) Pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif dengan gamifikasi berbasis Quizizz dapat membantu meningkatkan keinginan siswa untuk belajar tentang Akidah Akhlak dengan menggabungkan elemen visual yang menyenangkan dengan evaluasi interaktif yang dilakukan secara *real-time*.

Kondisi ini menunjukkan bahwa membangun media pembelajaran berbasis Quizizz perlu dilakukan. Media ini harus disesuaikan dengan karakteristik siswa SMP tentang materi thaharah. Pengembangan media ini bukan hanya sebagai variasi pembelajaran, tetapi juga untuk menjawab masalah motivasi belajar yang rendah, keterbatasan media, dan sedikit penelitian spesifik tentang PAI. Penelitian ini lebih baru karena fokusnya yang khusus pada materi thaharah SMP, penggunaan soal berbasis HOTS, dan tahapan pengembangan media yang melibatkan validasi ahli, uji coba siswa, dan analisis kebutuhan lapangan. Oleh karena itu, diharapkan bahwa penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, menarik, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang thaharah.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Thaharah untuk siswa kelas VII SMPN 1 Palangka Raya. Tahap Define dilakukan untuk menganalisis kurikulum, karakteristik siswa, dan kebutuhan media pembelajaran. Tahap Design mencakup perancangan konsep media, penyusunan konten, dan instrumen penilaian seperti lembar validasi ahli dan angket respon siswa. Selanjutnya, tahap Develop meliputi pembuatan produk, validasi oleh ahli materi dan ahli media, revisi berdasarkan masukan validator, serta uji coba terbatas kepada siswa untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas media. Tahap terakhir, Disseminate, dilakukan dengan menyebarluaskan hasil pengembangan kepada guru PAI dan publikasi dalam bentuk artikel ilmiah. Subjek penelitian terdiri dari guru PAI, siswa kelas VII, serta para ahli yang terlibat dalam proses validasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis secara kualitatif untuk menggambarkan proses pengembangan dan masukan ahli, serta kuantitatif untuk mengukur tingkat kelayakan, respon siswa, dan efektivitas media dengan uji coba lapangan untuk melihat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada 30 siswa di kelas VII SMPN 1 Palangka Raya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran berbasis literasi digital dan pendekatan konseptual-etis berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang materi Thaharah

dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Uji coba dilakukan dalam dua tahap: pra-uji, yang mengukur pengetahuan awal, dan pasca-uji, yang memanfaatkan media digital interaktif seperti kuis daring, forum diskusi, dan video pembelajaran. Hasil pemeriksaan menunjukkan perbaikan yang signifikan: Nilai pra-ujian siswa rata-rata 64,7% (kategori cukup), dan nilai pasca-ujian rata-rata 86,1% (kategori sangat baik). Peningkatan rata-rata 21,4% menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan sangat efektif. Hasil observasi dan survei reflektif menunjukkan bahwa 82% siswa telah memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep Thaharah, terutama dalam hal hukum fikih dan hikmah kebersihan Islam. Selain itu, 78% siswa menyatakan bahwa mereka lebih termotivasi untuk belajar karena materi digital membuat materi lebih mudah dipahami dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital yang didasarkan pada nilai-nilai etika Islam dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran spiritual siswa tentang arti Thaharah. Hal ini sejalan dengan pendapat (Kurnia, 2024), yang menyatakan bahwa pembelajaran digital berhasil ketika dikombinasikan dengan pengembangan karakter dan nilai religius.

3.2 Pembahasan

Teknologi digunakan dalam pembelajaran PAI, khususnya pada materi Thaharah, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep tetapi juga dapat menginternalisasi prinsip kebersihan dan kesucian sebagai bentuk ibadah. Metode ini mendukung gagasan (Solomon Akinyemi, 2021) bahwa informasi digital memiliki aspek moral yang harus mendorong pembentukan sikap etis dan tanggung jawab spiritual. Selain itu, temuan ini sejalan dengan (Murillo-Zamorano et al., 2021) yang menunjukkan bahwa teknologi dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi aktif siswa sambil meningkatkan akses belajar. Media digital seperti kuis interaktif daring dan video tata cara wudhu dan tayamum dapat membantu siswa memahami praktik Thaharah dengan lebih baik. Namun, para peneliti menemukan bahwa 18 persen siswa kesulitan membedakan antara hal-hal yang dianggap membatalkan Thaharah dan yang tidak.

Desain soal pada media Quizizz dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai evaluasi pengetahuan dasar, tetapi juga dirancang untuk memenuhi karakteristik soal HOTS (*Higher Order Thinking Skills*). Soal berbasis stimulus berupa kasus fikih, gambar praktik wudhu, dan skenario kehidupan sehari-hari ditujukan agar siswa menganalisis, mengevaluasi, dan menentukan hukum thaharah secara tepat. Hal ini sejalan dengan temuan (R. Fauzi et al., 2025) yang menyatakan bahwa Quizizz dapat digunakan sebagai instrumen asesmen HOTS apabila soalnya disusun berbasis konteks dan penalaran. Hasil uji coba menunjukkan peningkatan kemampuan analitis siswa, terlihat dari meningkatnya akurasi jawaban pada soal berbasis kasus dan kemampuan siswa menjelaskan alasan hukum secara logis. Dengan demikian, penggunaan soal HOTS dalam Quizizz tidak hanya meningkatkan nilai rata-rata siswa, tetapi juga memperkuat kemampuan berpikir kritis dan pemahaman mendalam terhadap konsep thaharah.

Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis kasus (*case-based learning*) sangat diperlukan agar siswa dapat mengaitkan konsep fikih dengan situasi dunia nyata. Menurut (Fabrigas & Paglinawan, 2025) simulasi digital dan pengalaman langsung dapat membantu pemahaman konseptual dalam konteks dunia nyata. Hasil pembelajaran menunjukkan perkembangan sikap religius dan tanggung jawab sosial selain peningkatan kognitif. Siswa menjadi lebih disiplin dalam menjaga kebersihan lingkungan sekolah dan diri mereka sendiri, sesuai dengan prinsip Thaharah, yang bersifat sosial dan ritual. Hasil ini mendukung (Oktria et al., 2024), yang mengatakan bahwa literasi digital dapat membantu remaja internalisasi nilai moral.

Peneliti memutuskan berdasarkan hasil dan pengalaman lapangan bahwa pembelajaran PAI berbasis teknologi digital pada materi Thaharah membuat belajar lebih interaktif, reflektif, dan kontekstual. Siswa memperoleh pemahaman tentang hukum dan rukun Thaharah serta nilai spiritual dari perintah menjaga kesucian diri setelah menonton video praktik wudhu dan menerapkannya melalui panduan interaktif. Peneliti juga melihat bahwa pembelajaran yang menggabungkan gagasan agama dengan teknologi membentuk karakter religius modern: siswa menjadi lebih sadar bahwa menjaga kebersihan merupakan bagian dari iman mereka dan tanggung jawab mereka sebagai Muslim di era digital. Ini sejalan dengan teori (Syukrin & Salahudin, 2025) bahwa etika digital dapat bekerja sama dengan nilai keagamaan untuk menghasilkan generasi yang cerdas dan berakhlak. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran literasi digital yang menggunakan pendekatan konseptual-etis yang efektif meningkatkan pemahaman dan karakter religius siswa tentang materi Thaharah. Model ini juga membantu siswa meningkatkan kognisi mereka dan menumbuhkan kesadaran moral dan spiritual yang berkelanjutan.

4. Simpulan

Studi ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai alat pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya materi Thaharah yang dipelajari siswa di kelas VII SMPN 1 Palangka Raya, terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, and Disseminate) berhasil digunakan untuk membuat media yang interaktif, menarik, dan memenuhi kebutuhan siswa di era digital. Hasil uji coba menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa, yang meningkat sebesar 21,4% dari 64,7% menjadi 86,1%. Sebanyak 82% siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep Thaharah, dan 78% merasa lebih termotivasi untuk belajar melalui media digital. Ini menunjukkan bahwa menggunakan teknologi gamifikasi seperti Quizizz dapat mendorong orang untuk belajar dan memahami lebih baik. konsep fikih, serta pembentukan karakter religius siswa. Media ini tidak hanya berpengaruh secara kognitif, tetapi juga berdampak afektif dan spiritual dengan memberi tahu siswa tentang pentingnya menjaga kebersihan sebagai bagian dari ibadah. Quizizz adalah solusi inovatif untuk guru PAI untuk membuat pembelajaran menarik, reflektif, dan kontekstual. Ini juga memiliki kemampuan untuk membentuk generasi pelajar yang religius, adaptif terhadap teknologi, dan bermoral di era digital.

Daftar Pustaka

- Aqtoina, A., & Rohmani. (2025). Media Analysis of the Quizizz Application in Elementary School Science Learning: A Systematic Literature Review. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 8(1), 55–69. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v8i1.86468>
- Arafat, M. (2020). PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 5 PADANGSIDIMPUAN. *Darul Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 6(2), 77–98. <https://doi.org/10.24952/di.v6i2.2796>

- Damayanti, N. Y., Kustati, M., Amelia, R., Gusmirawati, Hidayati, & Hayati, N. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 850–864. <https://doi.org/10.31949/am.v6i2.11904>
- Fabrigas, E. J. A., & Paglinawan, Dr. J. L. (2025). Digital Simulation Exposure and Conceptual Understanding in Chemistry. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, VIII(XII), 741–747. <https://doi.org/10.47772/IJRISS.2024.8120061>
- Fauzi, N. A. (2025). Penerapan Gamifikasi Powtoon Dan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Siswa SMA Negeri 6 Palangka Raya.
- Fauzi, R., Safitri, N., & Nurramadhani, A. (2025). INOVASI ASESMEN DIGITAL: PENGEMBANGAN INSTRUMEN HOTS BERBANTUAN QUIZIZZ UNTUK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 286–297. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.31768>
- Hellín, C. J., Calles-Esteban, F., Valledor, A., Gómez, J., Otón-Tortosa, S., & Tayebi, A. (2023). Enhancing Student Motivation and Engagement through a Gamified Learning Environment. *Sustainability*, 15(19), 14119. <https://doi.org/10.3390/su151914119>
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 131–147. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.7344>
- Khasanah, K., & Lestari, A. (2021). The Effect of Quizizz and Learning Independence on Mathematics Learning Outcomes. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 6(1), 63–74. <https://doi.org/10.24042/tadris.v6i1.7288>
- Kurnia, I. R. (2024). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN FIKIH BERBASIS DIGITAL DI MTS PEMBANGUNAN UIN JAKARTA.

- Lestari, E., Basukiyatno, B., & Suriswo, S. (2024). Quizizz dalam Modul ajar IPAS untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(4), 6391–6397. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.2063>
- Malaluan, J., & Andrade, R. (2023). Contextualized Question-Embedded Video-Based Teaching and Learning Tool: A Pathway in Improving Students' Interest and Mathematical Critical Thinking Skills. *International Journal of Science, Technology, Engineering and Mathematics*, 3(2), 39–64. <https://doi.org/10.53378/352990>
- Mulyadi, A., Yose, Y. A., Ramadhani, M. S. A., Husaini, A., & Fadhilah, M. R. (2024). Implementasi Media Quizizz Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 644–655. <https://doi.org/10.31949/am.v6i1.8592>
- Munawaroh, F. (2024). *Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) | JOEAI (Journal of Education and Instruction)*. <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JOEAI/article/view/6335?>
- Murillo-Zamorano, L. R., López Sánchez, J. Á., Godoy-Caballero, A. L., & Bueno Muñoz, C. (2021). Gamification and active learning in higher education: Is it possible to match digital society, academia and students' interests? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 15. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00249-y>
- Oktria, A. D., Musaffa, V., & Rachman, I. F. (2024). Peran Literasi Digital Dalam Membangun Kesadaran Dan Moralitas Peserta Didik Sesuai Dengan SDGs 2030. *Morfologi : Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(3), 156–167. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i3.631>
- Priyanda, R., Pradipta, T. R., Amalia, R., & Rainal Ihsan, I. (2022). QUIZIZZ AS A HOTS-BASED ASSESSMENT MEDIA IN INCREASING STUDENTS' MOTIVATION.

- Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 15–26.
<https://doi.org/10.22236/KALAMATIKA.vol7no1.2022pp15-26>
- Purnama, Y., Lewa, I., J, S. W., S, F. A., & Wahyuni, S. (2024). Mobile Learning Revolution: Harnessing the Potential of Smartphones in the Learning Process. *Journal International of Lingua and Technology*, 3(2), 313–328. <https://doi.org/10.55849/jiltech.v3i2.683>
- Rafli, M., & Firdaus, M. (2025). Analyzing the Role of Quizizz in Integrating Language Assessment with Language Skills: A Library-Based Study. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 5(2), 763–771.
<https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v5i2.6085>
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 603–611.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>
- Rahma, P. A. A., & Mufidah, V. N. (2025). Implementasi Teknologi Digital Dalam Pengelolaan Kelas Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 110–120. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i1.488>
- Siboro, T. D., & Piliang, F. M. (2022). *Pengaruh Model Blended learning yang Didukung Media Quizizz Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar IPA Tingkat Tinggi Siswa*. 3(2).
- Sitompul, H., Sayekti, R., & Saragih, S. R. D. (2023). Exploring Students' Perception of Quizizz as a Learning Media in Higher Education. *Canadian Journal of Learning and Technology / Revue Canadienne de l'apprentissage et de La Technologie*, 49(3), 1–24.
<https://doi.org/10.21432/cjlt28449>
- Solomon Akinyemi, L. (2021). The Moral Dilemma in Information Dissemination in a Democratic State of Digital Media. *International Journal of Philosophy*, 9(2), 106.
<https://doi.org/10.11648/j.ijp.20210902.15>

Syukrin, S., & Salahudin, S. (2025). Integration of Religious Values in Character Education in the Digital Era. *Council: Education Journal of Social Studies*, 3(1), 13–19. <https://doi.org/10.59923/council.v3i1.284>

Widayanti, W., & Purrohman, P. S. (2021). Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 810–817. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1253>