

Betti Fariati, Rian Vebriyanto, EVALUASI MEDIA QUIZZIZ DENGAN TEMA JINAYAH DAN HIKMAHNYA DI MAN 1 PLUS KETERAMPILAN BENGKALIS

## **EVALUASI MEDIA QUIZZIZ DENGAN TEMA JINAYAH DAN HIKMAHNYA DI MAN 1 PLUS KETERAMPILAN BENGKALIS**

### **EVALUATION OF QUIZZ MEDIA WITH THE THEME OF JINAYAH AND ITS WISDOM AT MAN 1 PLUS KETERAMPILAN BENGKALIS**

**Betti Fariati**

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Bengkalis, Riau, Indonesia  
[bettifariati4@gmail.com](mailto:bettifariati4@gmail.com)

**Rian Vebriyanto**

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Bengkalis, Riau, Indonesia  
[rian.vebriyanto@uin-suska.ac.id](mailto:rian.vebriyanto@uin-suska.ac.id)

Email correspondence author: [bettifariati4@gmail.com](mailto:bettifariati4@gmail.com)

Received : 9 January 2025

Revised : 29 February 2025

Accepted : 3 Maret 2025

Published : 21 Maret 2025

#### **Abstract**

Learning media has a crucial role in the teaching and learning process. Therefore, researchers are trying to develop Quizizz-based learning media with the topic of Jinayah and Hikmahnya for the Madrasah Aliyah level at MAN 1 Plus Keterampilan Bengkalis. This study uses the Research and Development (R&D) method involving 42 teachers and 72 grade XI students. To collect data, researchers used an instrument in the form of a media assessment questionnaire that explained the use of Quizizz. Furthermore, respondents were asked to provide responses and assess the quality of the media. The data obtained were then analyzed using descriptive methods. The results showed that the components of the learning media assessed by 42 teachers got an average score of 4.43 with a standard deviation of 0.08, which is included in the "strongly agree" category. Meanwhile, the assessment of 72 students got an average of 4.16 with a standard deviation of 0.06, also in the "strongly agree" category. Based on the results of the questionnaire given to teachers, the Quizizz media got the "strongly agree" category, while the score from students showed a figure of 4.16 with the same category. From the results of data analysis, it can be concluded that the Quizizz learning media is considered very feasible and well received by both teachers and students. Thus, Quizizz can be an effective alternative in learning Islamic Religious Education.

**Keywords:** Quizizz, Learning Media, Jinayah and Its Wisdom, Development.

#### **Abstrak**

Betti Fariati, Rian Vebriyanto, EVALUASI MEDIA QUIZZIZ DENGAN TEMA JINAYAH DAN HIKMAHNYA DI MAN 1 PLUS KETERAMPILAN BENGKALIS

Bagian penting dari proses belajar mengajar adalah media pendidikan. Untuk itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa *Quizizz* dengan tema Jinayah dan Hikmahnya untuk tingkat madrasah Aliyah di MAN 1 Plus Keterampilan Bengkalis. Penelitian ini menerapkan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan melibatkan partisipasi sebanyak 42 guru dan siswa kelas XI dengan jumlah 72 orang dimana peneliti menggunakan alat berupa angket media penilaian untuk melakukan prosedur pengumpulan data secara langsung yang menjelaskan media *Quizizz* dan Selanjutnya, responden diminta untuk memberikan jawaban serta melakukan penilaian terhadap kualitas media yang disajikan. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis melalui metode deskriptif. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa nilai komponen media pembelajaran yang dinilai oleh guru sebanyak 42 orang didapatkan rata-rata 4,43 dengan standar deviasi 0,08 dengan katagori sangat setuju dan siswa sebanyak 72 orang didapatkan rata-rata 4,16 dan standar deviasi 0,06 dengan kategori sangat setuju. Berdasarkan hasil penilaian angket yang dilakukan oleh guru, media *Quizizz* mendapat kategori "sangat setuju," sementara skor yang diberikan oleh siswa adalah 4,16 dengan kategori yang sama. Berdasarkan data yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Quizizz* mendapat respons positif dan dianggap sangat sesuai oleh baik guru maupun siswa. Dengan demikian, *Quizizz* dapat menjadi salah satu pilihan yang efektif dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

**Kata Kunci:** *Quizizz*, Media Pembelajaran, Jinayah dan Hikmahnya, Pengembangan.

## A. Introduction

Selain diajarkan dengan cara konvensional, teknologi juga diperlukan untuk pendidikan. Berkembangnya teknologi menuntut dunia pendidikan bisa mengikuti perkembangan, terutama terkait dengan penggunaan media pembelajaran agar tidak membosankan.<sup>1</sup> Maka dari itu, guru dituntut dapat memilih dan menggunakan model, pendekatan, dan teknik pembelajaran yang tepat, menggunakan berbagai metode mengajar, menentukan media dan sumber belajar yang sesuai.<sup>2</sup> Guru saat ini harus lebih inventif dan imajinatif karena teknologi yang terus berkembang dan harus memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media dan sumber pembelajaran dalam

---

<sup>1</sup> Noer Rohmah, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Implementasi Media *Quizizz*," *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 9, no. 1 (2024): 53–68.

<sup>2</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002).

Betti Fariati, Rian Vebriyanto, EVALUASI MEDIA *QUIZZIZ* DENGAN TEMA JINAYAH DAN HIKMAHNYA DI MAN 1 PLUS KETERAMPILAN BENGKALIS

menyampaikan materi ajar agar lebih menyenangkan dan tepat sasaran, jika dibandingkan dengan model pembelajaran secara tradisional.<sup>3</sup>

Pengaplikasian media pembelajaran dapat diartikan dari banyaknya teknologi yang digunakan dalam pendidikan karena meningkatkan kenikmatan serta ketertarikan dalam aktivitas pembelajaran dan pengajaran.<sup>4</sup> Minat belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan materi pendidikan yang relevan, jika minat sudah terbangun maka motivasi untuk mengikuti pembelajaran lebih lanjut akan bangkit pula, dengan demikian tujuan pembelajaran-pun akan lebih cepat tercapai.<sup>5</sup>

Pembelajaran hukum Islam, khususnya tema jinayah, seringkali dianggap sulit dan kompleks. Mayoritas siswa mengalaminya. Oleh karena itu, dibutuhkan menerapkan pendekatan yang kreatif dan interaktif guna membantu siswa dalam memahami materi yang berat ini. Media pembelajaran yang dapat digunakan ialah *Quizziz*, sebuah platform edukatif berbasis permainan yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi melalui kuis interaktif.<sup>6</sup> Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran jinayah sering kali kurang maksimal karena pendekatan yang digunakan masih terkesan konvensional.<sup>7</sup>

Pendekatan berbasis teknologi seperti *Quizziz* bertujuan untuk menumbuhkan ketertarikan serta memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.<sup>8</sup> Tema jinayah, yang mencakup berbagai aspek hukum pidana dalam Islam, dapat disampaikan melalui *Quizziz* dengan tujuan untuk tidak hanya meningkatkan

---

<sup>3</sup> Syifa Agestrisna Nuramanah, Cecep Darul Iwan, dan Selamet Selamet, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Bestari: Jurnal Studi Pendidikan Islam* 17, no. 1 (2020): 117–132.

<sup>4</sup> Fifit Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (2020): 93–97.

<sup>5</sup> Hamalik Oemar, *Media Pendidikan* (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2002).

<sup>6</sup> Destri Sambara Sitorus dan Tri Nugroho Budi Santoso, "Pemanfaatan *Quizziz* sebagai Media Pembelajaran berbasis Game pada Masa Pandemi Covid-19," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 12, no. 2 (2022): 81–88.

<sup>7</sup> Unik Hanifah Salsabila et al., "Pemanfaatan Aplikasi *Quizziz* sebagai Media Pembelajaran ditengah Pandemi pada Siswa SMA," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* 4, no. 2 (2020): 163–173.

<sup>8</sup> Nurfazila dan Syamsiah Muddin, "Minat Belajar, Pembelajaran Interaktif, *Quizziz*, Sosiologi, Penelitian Tindakan Kelas," *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran* 6, no. 3 (2024): 71–78.

Betti Fariati, Rian Vebriyanto, EVALUASI MEDIA QUIZZIZ DENGAN TEMA JINAYAH DAN HIKMAHNYA DI MAN 1 PLUS KETERAMPILAN BENGKALIS

pengetahuan, tetapi juga menanamkan pemahaman tentang hikmah yang terkandung dalam setiap hukum tersebut.<sup>9</sup>

Bagaimana agar guru dalam mengajar tetap bisa menarik, menyenangkan, tidak membosankan, siswa tetap aktif dan semangat belajar, ini merupakan hal yang tidak mudah. Akan tetapi berbagai cara telah dilakukan oleh guru agar pembelajaran tetap bisa efektif, yang salah satunya adalah dengan menerapkan media pembelajaran *Quizizz*.<sup>10</sup> Media pembelajaran berbasis teknologi saat ini semakin berkembang, salah satunya adalah *Quizizz*, yang memungkinkan pendidik menyusun kuis interaktif untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.<sup>11</sup> Banyak kajian yang membahas tentang media pembelajaran *Quizizz* sebelumnya, tentang kelebihan dan kelemahannya, pengaruh penggunaannya terhadap hasil belajar siswa seperti pada penelitian A. Nailan dengan judul “Efektivitas Media Evaluasi *Quizizz* Mode Paper terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa dan lain sebagainya”.<sup>12</sup> Namun peneliti belum menemukan yang spesifik membahas tentang evaluasi media *Quizizz* dengan tema Jinayah dan Hikmahnya. Dalam konteks pembelajaran hukum Islam, khususnya terkait dengan tema jinayah (hukum pidana Islam) dan hikmahnya, *Quizizz* bisa menjadi alat yang ampuh dalam memperdalam pemahaman siswa sekaligus membangkitkan minat mereka dalam belajar.

*Quizizz* merupakan sebuah platform edukatif berbasis game yang dirancang untuk membantu guru dan siswa dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih seru, interaktif, dan menarik.<sup>13</sup> Dalam konteks pembelajaran, tema jinayah (hukum

---

<sup>9</sup> Kartika Ayu Dwi Arini dan Erry Hidayanto, “Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Metode Kolaborasi dalam Pembelajaran Matematika,” *Journal of Innovation and Teacher Professionalism* 3, no. 2 (2025): 403–410.

<sup>10</sup> Arif Ainur Rofiq et al., “Media *Quizizz* Mampu Mengatasi Kejemuhan Siswa dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19,” *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 1 (2022): 101–112.

<sup>11</sup> Sunarto Amus et al., “Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Semangat dan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IXa di SMP Negeri 5 Palu,” *Aurelia: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia* 4, no. 1 (2025): 1287–1298.

<sup>12</sup> Akhmaliah Siti Nailan dan Anisa Siti Hodijah, “Efektivitas Media Evaluasi *Quizizz* Mode Paper terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pengurangan,” *AS-SABIQUN* 7, no. 1 (2025): 170–185.

<sup>13</sup> Antonius Dika Prasetya, Alexander Bryan FN, dan Bintang Ilham, “Pelatihan Digitalisasi Quiz Menggunakan *Quizizz* untuk Pengajar SMP Johanes Bosco,” *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2023): 208–213.

Betti Fariati, Rian Vebriyanto, EVALUASI MEDIA *QUIZZIZ* DENGAN TEMA JINAYAH DAN HIKMAHNYA DI MAN 1 PLUS KETERAMPILAN BENGKALIS

pidana dalam Islam) adalah salah satu topik yang bisa disampaikan menggunakan media seperti *Quizziz*.

Evaluasi penggunaan *Quizziz* dalam pembelajaran tema jinayah menunjukkan berbagai keunggulan, seperti kemudahan akses melalui perangkat tanpa instalasi tambahan, yang mempermudah siswa dari berbagai latar belakang teknologi.<sup>14</sup> Platform ini memanfaatkan gamifikasi, seperti leaderboard dan waktu terbatas, untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam memahami topik berat seperti hukum pidana Islam, termasuk hukuman bagi pencuri, pembunuhan, dan pelaku zina. *Quizziz* juga memungkinkan guru menyusun soal variatif, seperti pilihan ganda atau benar/salah, yang dapat menyesuaikan tingkat kesulitan dan aspek moral dalam hukum Islam.<sup>15</sup> Namun, beberapa tantangan perlu diperhatikan, seperti memastikan siswa memahami istilah teknis dalam soal, menjaga fokus pada pemahaman, bukan sekadar skor, dan menambahkan diskusi untuk mendalami hikmah di balik hukum. Penyebaran kuis ke kelompok lebih luas juga memberikan peluang diskusi, meski memerlukan moderasi ketat untuk menghindari kesalahpahaman pada topik sensitif.

Pembuatan media edukasi di komputer, laptop, dan perangkat seluler, termasuk telepon pintar, dan melalui penggunaan permainan edukasi.<sup>16</sup> Meskipun permainan instruksional ini saat ini tersedia, namun masih belum banyak digunakan dalam materi pembelajaran. Diharapkan pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan ketika permainan digunakan sebagai media pembelajaran bersama dengan sumber daya atau pertanyaan penilaian.<sup>17</sup> Guru saat ini memiliki akses ke berbagai sumber daya pendidikan. *Quizizz* adalah salah satu sumber daya pendidikan yang tersedia bagi para pendidik.

Guru perlu memahami cara menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran. Aplikasi ini menunjang guru menerangkan pembelajaran dan memberikan soal secara

<sup>14</sup> Salsabila et al., "Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran ditengah Pandemi pada Siswa SMA."

<sup>15</sup> Nur Aenil et al., "Penggunaan Aplikasi *Quizziz* Untuk Penilaian Pembelajaran di SMKN 10 Makassar," *Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)* 2, no. 2 (2024): 610–616.

<sup>16</sup> Agus Wibowo, *Literasi Digital* (Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik, 2024).

<sup>17</sup> Sri Mulyati dan Hanif Evendi, "Pembelajaran Matematika melalui Media Game *Quizzizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP," *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2020): 64–73.

Betti Fariati, Rian Vebriyanto, EVALUASI MEDIA *QUIZZIZ* DENGAN TEMA JINAYAH DAN HIKMAHNYA DI MAN 1 PLUS KETERAMPILAN BENGKALIS

menarik, meningkatkan pemahaman siswa. *Quizizz* memungkinkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan kolaboratif.<sup>18</sup> Keunggulan fiturnya terbukti mampu mendorong semangat belajar siswa secara efektif. Dengan demikian, penting bagi guru untuk menguasai penggunaannya agar dapat memanfaatkan aplikasi ini secara optimal.<sup>19</sup> *Quizizz* mempermudah guru dalam membuat kuis atau soal yang menarik, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif. Dengan memahami cara kerja *Quizizz*, guru mampu membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan serta produktif bagi siswa.<sup>20</sup>

Penelitian ini dilakukan untuk menilai sejauh mana *Quizziz* dapat memberikan manfaat dan meningkatkan efektivitas dalam penggunaannya. pembelajaran mengenai jinayah serta mengidentifikasi pengaruhnya terhadap pemahaman siswa mengenai hikmah dari setiap hukuman yang diterapkan dalam hukum Islam. Penelitian ini menerapkan metode evaluasi berbasis *Quizziz* dalam pendekatan deskriptif untuk menganalisis hasil kuis. Penelitian ini berharap menambah pembaharuan *Quizziz* sebagai salah satu media pembelajaran yang juga bisa difungsikan untuk menampilkan materi-materi yang ingin diajarkan. Pembelajaran dengan *Quizziz* dapat juga dilakukan secara daring. Pada *Quizziz* juga bisa dilakukan penugasan sehingga siswa bisa tetap menggunakan teknologi dalam pembelajarannya.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti bermaksud untuk mengembangkan pembelajaran dengan media pembelajaran yang ada pada *Quizziz*. Langkah ini sebagai upaya penambahan wawasan bagi diri peneliti dan juga ingin melihat sejauh mana pemahaman dan minat siswa jika pemberian materi pembelajaran menggunakan teknologi seperti *Quizziz*. Harapan dengan pemberian materi pembelajaran melalui media *Quizziz* ini membawa perubahan suasana dalam belajar, memberikan motivasi dan berupaya agar siswa lebih aktif dan kreatif. Dimulai dengan pemilihan media,

<sup>18</sup> Nur Imam Mahdi, “Analisis Keterampilan Guru menggunakan Media *Quizzizz* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMAN 3 Pangkep” (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2024).

<sup>19</sup> Ria Fitriani et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Variatif dengan Pemanfaatan Aplikasi Canva pada Tingkat Sekolah Dasar,” *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)* 6, no. 1 (2024): 38–46.

<sup>20</sup> Dhian Nuri Rahmawati et al., “Pemanfaatan Aplikasi *Quizzizz* sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam,” *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 2, no. 1 (2022): 55–66.

Betti Fariati, Rian Vebriyanto, EVALUASI MEDIA QUIZZIZ DENGAN TEMA JINAYAH DAN HIKMAHNYA DI MAN 1 PLUS KETERAMPILAN BENGKALIS

pelaksanaannya pada materi Fiqih kelas XI dengan tema Jinayah dan Hikmahnya diharapkan mampu memberi warna baru dalam pembelajaran.

Latar belakang penelitian ini berangkat dari pentingnya meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi. Di antara teknologi yang tersedia untuk digunakan dalam pendidikan adalah platform *Quizizz*, yang memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar secara interaktif. *Quizizz* bisa disebut bahwa salah satu platform pembelajaran berbasis kuis yang dapat merangsang siswa untuk terlibat sepenuhnya dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam memahami materi pelajaran. Dalam konteks ini, tema yang dipilih adalah jinayah dan hikmahnya, yang merupakan bagian dari pelajaran PAI pada siswa kelas XI.

## B. Research Method

Penelitian ini menerapkan *metodologi Research and Development* (R&D), yaitu sebuah pendekatan yang bertujuan untuk merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi produk, model, atau metode baru guna memastikan efektivitas dan kebermanfaatannya.<sup>21</sup> R&D berfokus pada penciptaan pengetahuan baru atau aplikasi praktis dari pengetahuan yang ada untuk mengatasi masalah tertentu atau memenuhi kebutuhan yang ada dalam masyarakat atau industri.<sup>22</sup> Metode R&D dengan melibatkan guru sejumlah 42 orang dan siswa kelas XI dengan jumlah 72 orang dimana proses pengambilan data diperoleh secara langsung oleh peneliti melalui instrumen seperti angket penilaian media yang menjelaskan media *Quizizz*. Selanjutnya, responden diminta untuk memberikan tanggapan serta menilai mutu media yang digunakan. Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan instrumen atau kuesioner kepada guru dan siswa. Angket untuk guru dan siswa jawabannya dikirim melalui *google form*, untuk guru angket terdiri dari 3 aspek, yaitu tentang Tampilan *Quizizz*, tentang Game (Permainan/Kuis), dan tentang Pendekatan Pedagogy, setiap aspek ada berapa pernyataan (indikator) sehingga total menjadi 17 pernyataan. Dan sudah divalidasi oleh

<sup>21</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, 19 ed. (Bandung: Alfabeta, 2013).

<sup>22</sup> M Askari Zakariah, Vivi Afriani, dan Muhammad Zakariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R and D)* (Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al-Mawaddah Warrahmah Kolaka, 2020).

Betti Fariati, Rian Vebriyanto, EVALUASI MEDIA QUIZZIZ DENGAN TEMA JINAYAH DAN HIKMAHNYA DI MAN 1 PLUS KETERAMPILAN BENGKALIS

dosen. Sedangkan siswa juga terdiri dari 3 aspek, yaitu tentang Tampilan *Quizizz*, tentang Game (Permainan/Kuis), dan tentang Pendekatan Pedagogy, setiap aspek ada berapa pernyataan (indikator) sehingga total menjadi 10 pernyataan. Dan sudah divalidasi oleh dosen. Dan total pernyataan (indikator) untuk guru dan siswa berjumlah 27 pernyataan. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk memeriksa data yang dikumpulkan. Kajian ini meliputi asal-usul data, metode pengumpulan informasi, serta strategi yang digunakan dalam menganalisis data. Penggunaan angka untuk mendeskripsikan, menyelidiki, dan menjelaskan subjek sebagaimana adanya dan untuk membuat kesimpulan dari kejadian yang diamati dikenal sebagai deskriptif kuantitatif.<sup>23</sup>

Penelitian pengembangan sistem menggunakan proses R&D. Berikut ini adalah langkah-langkah dalam metode R&D:

1. *Research and Information Collecting*. Informasi tentang masalah dan kebutuhan yang dihadapi dikumpulkan sebagai bagian dari tahap pertama studi ini.
2. *Planning*. Langkah kedua, strategi penelitian disusun untuk merumuskan tindakan yang akan dilakukan sepanjang jalannya penelitian, mulai dari perencanaan hingga penyelesaian, serta menetapkan tujuan yang harus dicapai.
3. *Develop Preliminary Form of Product*. Mempersiapkan komponen aplikasi dan informasi pendukung adalah langkah ketiga.
4. *Preliminary Field Testing*. Menguji program dalam skala kecil adalah langkah keempat.
5. *Main Product Revision*. Langkah kelima adalah menyempurnakan aplikasi yang dibuat menggunakan temuan dari uji coba pada tahap sebelumnya. Untuk menghasilkan draf produk yang disiapkan untuk uji coba yang lebih besar, penyesuaian ini juga dapat disesuaikan sebagai respons terhadap umpan balik dari lokasi penelitian.

---

<sup>23</sup> Syahrur Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Bandar Lampung: Citapustaka Media Perintis, 2012).

Betti Fariati, Rian Vebriyanto, EVALUASI MEDIA QUIZZIZ DENGAN TEMA JINAYAH DAN HIKMAHNYA DI MAN 1 PLUS KETERAMPILAN BENGKALIS

6. *Main Field Testing.* Berdasarkan temuan terkini dari uji coba pertama pada tahap keempat sebelumnya, tahap keenam adalah fase terakhir studi utama.<sup>24</sup> Hasil uji coba, khususnya temuan aplikasi, dievaluasi sebagai penilaian pencapaian uji coba.

Langkah-langkah pengembangan penggunaan media *Quizizz* agar siswa kelas XI MAN 1 Plus Keterampilan Bengkalis lebih memahami materi dan semakin termotivasi dalam belajar khususnya pada tema Jinayah dan Hikmahnya adalah pendahuluan, persiapan media, pemilihan materi, persiapan materi, pengembangan materi ke media, penyebaran angket, hasil penelitian. Para peneliti menerapkan *skala Likert* dengan rumus perbandingan yang serupa untuk siswa dan guru. Dalam penerapannya, skala tertinggi yang digunakan adalah 5, sementara skala terendah adalah 1, dengan rentang berada pada STS ( $1 < X \leq 1,8$ ), TS ( $1,8 < X \leq 2,6$ ), KS ( $2,6 < X \leq 3,4$ ), S ( $3,4 < X \leq 4,2$ ) dan ST (Diatas 4,2).

## C. Discussion

### Penerapan Media *Quizizz*

1. Akses [www.Quizizz.com](https://www.Quizizz.com)



**Gambar 1**

2. Klik *log-in* atau klik "Sign Up" di sudut kanan atas halaman untuk mendaftar.
3. lalu, klik *teacher*, untuk pengajar.
4. Pengajar dapat memasukkan nama pengguna, alamat email, serta kata sandi.
5. Apabila telah dipastikan adanya tulisan yang masuk, selanjutnya pengajar bisa membuat kuis, pada tampilan *create a quiz*.

<sup>24</sup> Matheus Supriyanto Rumetna, Tirsa Ninja Lina, dan Agustinus Budi Santoso, "Rancang Bangun Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam menggunakan Metode Research and Development," *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer* 11, no. 1 (2020): 119–128.

Betti Fariati, Rian Vebriyanto, EVALUASI MEDIA QUIZZIZ DENGAN TEMA JINAYAH DAN HIKMAHNYA DI MAN 1 PLUS KETERAMPILAN BENGKALIS



**Gambar 2**

6. Tampak antarmuka dengan tulisan “*Let’s Create a Quiz*”.
7. Pengajar bisa meng-*input* nama kuis, seperti: belajar Pendidikan Agama.
8. Selanjutnya, tekan tombol simpan.
9. Setelah halaman berikutnya terlihat, Anda dapat melanjutkan dengan mengklik “*Create New Question*”.



**Gambar 3**

10. Silakan ketik pertanyaan di bidang yang telah disediakan dengan label “*Write Question Here*”. Jika ingin menggunakan format pilihan ganda, isilah opsi jawaban pada kolom bertanda “Pilihan jawaban 1, pilihan jawaban 2”, dan seterusnya.
11. Pilih dan beri tanda pada bagian yang mengandung jawaban yang tepat.
12. Setelah itu, pengajar menetapkan batas waktu untuk menyelesaikan setiap soal.
13. Tekan tombol simpan.
14. Setelah menyelesaikan pengisian, pengajar menekan tombol “*Finish Quiz*”.
15. Selanjutnya, akan ditampilkan halaman detail kuis, di mana guru dapat mengatur kelas yang menjadi target kuis tersebut. Setelah selesai, klik “*Simpan Detail*” untuk menyimpan pengaturan.
16. Selanjutnya muncul tampilan berikutnya, Pengajar memiliki opsi untuk memilih “*Homework*” jika ingin memberikan tugas sebagai pekerjaan rumah, atau dapat memilih “*Play Live*” jika ingin langsung menggunakannya saat ini.

Betti Fariati, Rian Vebriyanto, EVALUASI MEDIA QUIZZIZ DENGAN TEMA JINAYAH DAN HIKMAHNYA DI MAN 1 PLUS KETERAMPILAN BENGKALIS



**Gambar 4**

17. Instruktur dapat menetapkan tenggat waktu pengerajan dengan menentukan tanggal dan jam, kemudian menekan tombol “*Proceed*”.
18. Selanjutnya, akan ditampilkan kode atau game code yang diperlukan untuk mengakses kuis.
19. Selanjutnya, akses tautan yang tersedia <http://Quizizz.com/admin/>
20. Siswa dapat berpartisipasi dalam kuis langsung atau menyelesaikan tugas mereka dengan langsung mengunjungi [www.Quizizz.com/join](http://www.Quizizz.com/join) dan memasukkan kode. Siswa biasanya diminta untuk memasukkan nama mereka agar dapat diidentifikasi.



**Gambar 5**

21. Hasil kuis siswa yang telah diselesaikan akan muncul saat Anda menyegarkan halaman setelah mereka selesai mengerjakannya.



**Gambar 6**

Betti Fariati, Rian Vebriyanto, EVALUASI MEDIA QUIZZIZ DENGAN TEMA JINAYAH DAN HIKMAHNYA DI MAN 1 PLUS KETERAMPILAN BENGKALIS

Langkah-langkah penggunaan media *Quizizz*; (1) Pengajar membuat akun *Quizizz* di website (diambil akun gratis) <http://Quizizz.com/admin/>, nantinya ditautkan pada akun google, (2) Pengajar menyiapkan materi dengan tema Jinayah dan Hikmahnya yang telah dipersiapkan berdasarkan kebutuhan pembelajaran, (3) selanjutnya materi selesai dibuat, pengajar meng-*create* materi kedalam fitur yang disediakan pada *Quizizz* untuk penyajian yang sudah disiapkan dalam bentuk teks, dokumen, video atau audio, (4) pengajar menyajikan materi dengan tema Jinayah dan Hikmahnya dari fitur *create* secara langsung atau *live* dalam pemaparannya, guru dapat menggunakan *Infocus* untuk membuatnya lebih mudah dan lebih menarik. (5) Pengajar dan peserta melakukan kontak pembelajaran dengan interaksi yang baik karena keberagaman materi yang sudah disiapkan, (6) pengajar menyiapkan soal-soal assesmen (kuis/games) selain utk melihat pemahaman juga menimbulkan minat siswa terhadap dengan materi yang diberikan, (7) peserta didik mengakses laman website <http://Quizizz.com/admin/> dan menuliskan *username* sesuai pilihan nama mereka atau mereka bisa membuat *nickname* yang mereka inginkan, siswa juga memasukkan *pin/kode* yang tampil pada media *Quizizz* yang disiapkan guru (akan lebih menarik dan memudahkan menggunakan *smartphone*), Selanjutnya (8) Berdasarkan waktu yang dialokasikan, siswa memilih respons yang tepat dari perangkat yang ditawarkan dan secara cepat waktunya terus berjalan, (9) Nilai kompetitif diberikan kepada siswa yang memilih respons tercepat dan paling akurat karena jawaban langsung ditampilkan, (10) Guru dan siswa dapat melihat hasil asessment (kuis/permainan) di akhir permainan yang diberikan dengan menampilkan pemenang dengan score tertinggi pada kegiatan tersebut, dimulai dari siswa dengan pemenang ke-3, pemenang ke-2 dan pemenang-1 sebagai juara yang langsung terlihat pada tampilan podium *Quizizz*nya.

Adapun gambaran media *Quizizz* Tabel 1 berikut menyajikan ilustrasi yang relevan:

**Table 1. Hasil Jawaban Kuisioner**

No	Gambaran Isi	Tujuannya
----	--------------	-----------

Betti Fariati, Rian Vebriyanto, EVALUASI MEDIA QUIZZIZ DENGAN TEMA JINAYAH DAN HIKMAHNYA DI MAN 1 PLUS KETERAMPILAN BENGKALIS

1		Masuk ke laman <a href="http://www.Quizizz.com">www.Quizizz.com</a> Untuk login bagi pengguna (guru, siswa) Kalau siswa cukup menambahkan kode untuk bergabung.
2		Menu untuk meng-create materi pembelajaran yang akan diberikan pada siswa.
3		Guru bisa meng-create materi presentasi power point sesuai kebutuhan melalui slide presentation.
4		Fitur tempat guru membuat soal kuis, mode klasik dan bisa membuat kuis menarik lainnya pada fitur dengan akses berbayar.
5		Siswa join kuis/game menggunakan kode yang sudah disiapkan oleh guru.
6		Siswa menentukan jawaban yang benar dengan durasi waktu yang sudah ditentukan
7		Diakhir permainan guru dan siswa dapat melihat hasil pemenang dari assasment (kuis/game) yang diberikan dengan menampilkan pemenang dari score tertinggi dan terendah.

Dalam sesi perkenalan media yang telah dilaksanakan dalam pertemuan tersebut, dilakukan proses penilaian oleh 42 guru yang berperan sebagai validator

Betti Fariati, Rian Vebriyanto, EVALUASI MEDIA QUIZZIZ DENGAN TEMA JINAYAH DAN HIKMAHNYA DI MAN 1 PLUS KETERAMPILAN BENGKALIS

individu sekaligus pengguna media tersebut, guru melakukan evaluasi dengan mempertimbangkan tiga aspek atau dimensi utama. Hasil dari penilaian tersebut adalah:

**Tabel 2. Hasil Penilaian Guru terhadap 3 dimensi (N, X, SD, Interpretasi)**

No	Dimensi yang diukur	N	X (rata-rata)	SD	Interpretasi
1	Tampilan Quizizz	42	4,50	0,06	Sangat diterima
2	Permainan (Games)	42	4,43	0,11	Sangat diterima
3	Pendekatan Pedagogi	42	4,39	0,09	Sangat diterima

Pernyataan dalam tabel 1 dan 2 dikategorikan ke dalam tiga dimensi atau aspek dengan skala penilaian antara 1 hingga 5, di mana nilai 1 menunjukkan "sangat kurang setuju", nilai 2 "tidak setuju", nilai 3 "kurang setuju", nilai 4 "setuju", dan nilai 5 "sangat setuju". Pada tiga dimensi yang diukur, terdapat 17 indikator dari responden guru yang seluruhnya memberikan penilaian "sangat setuju" dengan rata-rata standar deviasi 0,08. Sementara itu, responden siswa yang menilai berdasarkan 10 indikator dari tiga dimensi juga memberikan penilaian "sangat setuju" dengan rata-rata standar deviasi 0,06. Dari hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Quizizz dalam proses pembelajaran selaras dengan materi yang disampaikan, mudah dipahami, efisien, menarik, serta mendukung pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa, membangun minat serta motivasi belajar, dan menciptakan konsentrasi yang lebih efektif.

Dari Tabel 2 diketahui bahwa tampilan grafik penilaian media oleh guru yang terdiri dari; Tampilan Quizizz, Game (Kuis/Permainan) dan Pendekatan pedagogis. Dari nilai rata-rata pada rentang skala didapatkan nilai 4,43 yang jika dilihat pada keterangan pada skala nya berada pada rentang *Sangat Baik*. Para guru menyambut baik penggunaan media pembelajaran yang disediakan dan berharap media ini menjadi salah satu penyelesaian pembelajaran. Quizziz adalah sebuah platform pembelajaran interaktif berbasis kuis yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, khususnya dalam memahami materi pelajaran fiqih dengan tema jinayah dan hikmahnya, yang merupakan bagian dari pelajaran PAI pada siswa kelas XI sesuai

Betti Fariati, Rian Vebriyanto, EVALUASI MEDIA QUIZZIZ DENGAN TEMA JINAYAH DAN HIKMAHNYA DI MAN 1 PLUS KETERAMPILAN BENGKALIS

dengan penelitian yang dijalankan oleh Aisyah dalam jurnal “Pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”.<sup>25</sup>

Kemudian, dari aspek siswa, sebanyak 72 orang siswa menilai media *Quizizz* dari 3 aspek/dimensi yaitu Tampilan *Quizizz*, Game (Kuis/Permainan) dan Pendekatan pedagogis. Sebagaimana tercantum dalam Tabel 3:

**Tabel 3. Penilaian Media *Quizizz* oleh Siswa (N, X, SD, Interpretasi)**

No	Dimensi yang diukur	N	X (rata-rata)	SD	Interpretasi
1	Tampilan <i>Quizizz</i>	72	4,17	0,06	Sangat diterima
2	Permainan (Games)	72	4,21	0,07	Sangat diterima
3	Pendekatan Pedagogi	72	4,11	0,06	Sangat diterima

Dari Tabel 3 diketahui bahwa pada grafik diatas dapat dilihat penilaian siswa terhadap media *Quizizz* yang terdiri dari hubungan media dengan pembelajaran, kemudahan dalam penggunaan, efisiensi media, dan ketertarikan atau minat siswa pada pembelajaran. Adapun indikator yang dipertanyakan antara lain meliputi media mengambil kira pemahaman awal siswa, menu-menu yang ditampilkan pada media memungkinkan interaksi sosial, media membantu siswa dalam pembelajaran dengan tampilan yang baru dan menarik, media juga tersusun dengan baik, media dapat membantu pemahaman konsep karena menampilkan hubungan dalam kehidupan sehari-hari, desain dan pengoperasian media tampil menarik baik dari segi warna maupun suara.

Sedangkan untuk indikator yang dapat menimbulkan ketertarikan/minat antara lain; siswa senang dengan media yang diberikan, media menimbulkan semangat belajar siswa, siswa berharap guru akan sering memberikan media-media yang merangsang keingintahuan mereka seperti media pada *Quizizz* ini.<sup>26</sup> Penilaian pada media ini menyenangkan dan assament dalam bentuk games sangat membuat siswa aktif, kreatif,

<sup>25</sup> Jamil Siti Nur Aisyah, “Pengaruh Model Problem Based Learning berbantuan Media *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” (FKIP UNPAS, 2024).

<sup>26</sup> Imelda Rahmi, Nurmalina Nurmalina, dan Moh Fauziddin, “Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Journal on Teacher Education* 2, no. 1 (2020): 197–206.

Betti Fariati, Rian Vebriyanto, EVALUASI MEDIA QUIZZIZ DENGAN TEMA JINAYAH DAN HIKMAHNYA DI MAN 1 PLUS KETERAMPILAN BENGKALIS

dan tidak membosankan. Media ini juga memudahkan siswa memahami materi dengan baik. Hal ini karena *Quizizz* memiliki unsur yang menarik untuk menumbuhkan semangat serta dorongan belajar pada siswa sesuai. Hal ini sejalan dengan penelitian Adnan dengan judul “Media *Quizizz* sebagai Sarana Pembelajaran pada Materi Teks Berita untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 7 SMP di Era Society 5.0”.<sup>27</sup>

#### D. Conclusion

Dengan pengenalan media *Quizizz* untuk pembelajaran diharapkan dapat memberi nuansa baru untuk perkembangan pendidikan yang diharapkan membuat guru selalu berinovasi untuk membuat pembelajaran tidak terpaku hanya pada guru saja dan siswa menjadi kreatif karena mereka mendapatkan pembelajaran yang mengasikkan dan bermakna. Berdasarkan hasil evaluasi, *Quizziz* terbukti efektif sebagai media pembelajaran dalam tema jinayah dan hikmahnya. Penggunaan media ini membantu meningkatkan pemahaman siswa mengenai hukum pidana dalam Islam, serta memberikan wawasan mengenai hikmah di balik setiap hukuman. Namun, untuk meningkatkan pemahaman lebih lanjut, perlu adanya penjelasan yang lebih mendalam mengenai nilai moral yang terkandung dalam hukum tersebut. Oleh karena itu, disarankan agar guru memberikan penjelasan yang lebih rinci setelah kuis, serta menggunakan media lain untuk mendukung pemahaman konsep-konsep yang lebih abstrak. Penggunaan *Quizziz* atau platform serupa dapat diperluas pada materi pelajaran lainnya. Dan Sekolah perlu memberikan pelatihan kepada guru untuk memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk menggali lebih dalam dampak pemanfaatan *Quizziz* dalam beragam situasi pembelajaran lainnya.

#### Bibliography

Adnan, Arum Tri Wulandari, dan Pidekso Adi. “Implementasi media *Quizizz* sebagai sarana pembelajaran pada materi teks berita untuk meningkatkan hasil belajar

<sup>27</sup> Arum Tri Wulandari Adnan dan Pidekso Adi, “Implementasi Media *Quizizz* sebagai Sarana Pembelajaran pada Materi Teks Berita untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 7 SMP di Era Society 5.0,” *JoLLA Journal of Language Literature and Arts* 4, no. 9 (2024): 957–965.

Betti Fariati, Rian Vebriyanto, EVALUASI MEDIA QUIZZIZ DENGAN TEMA JINAYAH DAN HIKMAHNYA DI MAN 1 PLUS KETERAMPILAN BENGKALIS

- siswa kelas 7 SMP di era Society 5.0." *JoLLA Journal of Language Literature and Arts* 4, no. 9 (2024): 957–965.
- Aeni1, Nur, Mutmainnatussafiyyah, Aqila, Tuti Wijayanti, dan Asriati. "Penggunaan Aplikasi Quizziz Untuk Penilaian Pembelajaran di SMKN 10 Makassar." *Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)* 2, no. 2 (2024): 610–616.
- Aisyah, Jamil Siti Nur. "Pengaruh Model Problem Based Learning berbantuan Media Quizizz terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar." *FKIP UNPAS*, 2024.
- Amus, Sunarto, Pendidikan Profesi, Guru Prajabatan, dan Universias Tadulako. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Semangat dan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IXa di SMP Negeri 5 Palu." *Aurelia: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia* 4, no. 1 (2025): 1287–1298.
- Arini, Kartika Ayu Dwi, dan Erry Hidayanto. "Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Menggunakan Aplikasi Quizizz Metode Kolaborasi dalam Pembelajaran Matematika." *Journal of Innovation and Teacher Professionalism* 3, no. 2 (2025): 403–410.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002.
- Firmadani, Fifit. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (2020): 93–97.
- Fitriani, Ria, Friska Ria Sitorus, Salim, dan Putri Khairani. "Pengembangan Media Pembelajaran Variatif dengan Pemanfaatan Aplikasi Canva pada Tingkat Sekolah Dasar." *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)* 6, no. 1 (2024): 38–46.
- Mahdi, Nur Imam. "Analisis Keterampilan Guru menggunakan Media Quizizz dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMAN 3 Pangkep." *Universitas Muhammadiyah Makassar*, 2024.
- Mulyati, Sri, dan Hanif Evendi. "Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP." *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2020): 64–73.
- Nailan, Akhmaliah Siti, dan Anisa Siti Hodijah. "Efektivitas Media Evaluasi Quizizz Mode Paper terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pengurangan." *AS-SABIQUN* 7, no. 1 (2025): 170–185.
- Nuramanah, Syifa Agestrinsna, Cecep Darul Iwan, dan Selamet Selamet. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Bestari: Jurnal Studi Pendidikan Islam* 17, no. 1 (2020): 117–132.
- Nurfazila, dan Syamsiah Muddin. "Minat Belajar, Pembelajaran Interaktif, Quizizz, Sosiologi, Penelitian Tindakan Kelas." *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran* 6, no. 3 (2024): 71–78.
- Oemar, Hamalik. *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2002.
- Prasetya, Antonius Dika, Alexander Bryan FN, dan Bintang Ilham. "Pelatihan Digitalisasi Quiz Menggunakan Quizizz untuk Pengajar SMP Johanes Bosco." *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2023): 208–213.
- Rahmawati, Dhian Nuri, Ana Fitrotun Nisa, Dwi Astuti, Fajariyani Fajariyani, dan Suliyanti Suliyanti. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian

Betti Fariati, Rian Vebriyanto, EVALUASI MEDIA QUIZZZ DENGAN TEMA JINAYAH DAN HIKMAHNYA DI MAN 1 PLUS KETERAMPILAN BENGKALIS

- Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam." *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 2, no. 1 (2022): 55–66.
- Rahmi, Imelda, Nurmalina Nurmalina, dan Moh Fauziddin. "Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Journal on Teacher Education* 2, no. 1 (2020): 197–206.
- Rofiq, Arif Ainur, Afifah Anjaina, Romdloni Romdloni, dan Nur Ulwiyah. "Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejemuhan Siswa dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 1 (2022): 101–112.
- Rohmah, Noer. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Implementasi Media Quizizz." *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 9, no. 1 (2024): 53–68.
- Rumetna, Matheus Supriyanto, Tirsa Ninja Lina, dan Agustinus Budi Santoso. "Rancang Bangun Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam menggunakan Metode Research and Development." *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer* 11, no. 1 (2020): 119–128.
- Salim, Syahrum. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandar Lampung: Citapustaka Media Perintis, 2012.
- Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, dan Salsabila Difany. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran ditengah Pandemi pada Siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* 4, no. 2 (2020): 163–173.
- Sitorus, Destri Sambara, dan Tri Nugroho Budi Santoso. "Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Pembelajaran berbasis Game pada Masa Pandemi Covid-19." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 12, no. 2 (2022): 81–88.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. 19 ed. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Wibowo, Agus. *Literasi Digital*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik, 2024.
- Zakariah, M Askari, Vivi Afriani, dan Muhammad Zakariah. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R and D)*. Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al-Mawaddah Warrahmah Kolaka, 2020.