Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya
Volume 3, Nomor 2, Mei 2025
e-ISSN: 3025-7476, p-ISSN: 3025-7484, Hal. 38-54
DOI: https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1627
Available Online at: https://journal.aspirasi.or.id/index.php/Semantik

Penggunaan Media Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI dan BP di Kelas VIII SMP Negeri 1 Jenangan Ponorogo

Septya Azhari Putri Wardana[1*], Zamzam Mustofa[2]
[1,2]Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia
E-mail: septyaas12@gmail.com[1], zamzam@iainponorogo.ac.id[2]

Alamat: Jl. Pramuka No.156, Ronowijayan, Kec. Siman, Kab. Ponorogo, Jawa Timur 63471
**Korespondensi penulis: septyaas12@gmail.com*

Abstract. *Islamic Religious Education and Character Education learning has an important role in shaping students' character and morals. However, the low level of student learning activity is still a challenge in the learning process. This is caused by the use of conventional learning methods that are less interesting and interactive, so that students tend to be passive. As an alternative, digital media such as Quizizz media offers a more innovative and enjoyable learning approach to increase student active participation. This study aims to describe how the use of Quizizz media can (1) increase student learning activity in group discussions, (2) increase learning activity in daring to ask questions, and (3) increase student participation in answering questions in Islamic religious education learning in class VIII of SMP Negeri 1 Jenangan Ponorogo. The research method used is descriptive qualitative with interview, observation, and documentation techniques. Data were analyzed using the Milles and Huberman techniques, namely data collection, reduction, presentation, and drawing conclusions. The results of the study show that the use of Quizizz media (1) increases student activity in group discussions with an interactive and fun atmosphere, (2) encourages students to be more confident in asking questions with direct feedback that helps them understand the material, (3) can increase students' responses in answering questions, train focus, speed of thinking and understanding through a scoring system and time limits.*

Keywords: *Islamic Religious Education, Learning Activity, Quizizz Media.*

Abstrak. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral siswa. Naun, rendahnya keaktifan belajar siswa masih menjadi tantangan dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh penggunan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan interaktif, sehingga siswa cenderung pasif. Sebagai aternatif, media digital seperti media Quizizz menawarka pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan media Quizizz dapat (1) meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam diskusi kelompok, (2) meningkatkan keaktifan belajar dalam berani bertanya, dan (3) meningkatkan partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Negeri 1 Jenangan Ponorogo. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik Milles dan Huberman yaitu pengumpulan, reduksi, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz (1) meningkatkan keaktifan siswa dalam diskusi kelompok dengan suasana interaktif dan menyenangkan, (2) mendorong siswa lebih percaya diri dalam mengajukan pertanyaan dengan umpan balik langsung yang membantu memahami materi, (3) dapat meningkatkan respon siswa dalam menjawab pertanyaan, melatih fokus, kecepatan berpikir dan pemahaman melalui sistem skor dan batasan waktu.

Kata Kunci: Keaktifan Belajar, Media Quizizz, Pendidikan Agama Islam.

Received April 01, 2025; Revised April 15, 2025; Accepted Mei 02, 2025; Published Mei 05, 2025

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, khusunya bagi para siswa yang sedang mengembangkan potensi diri mereka mereka membutuhkan pengetahuan yang mendalam dan memadai untuk mewujudkan impian mereka. Sesuai Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan merupakan suatu perbuatan yang di implementasikan secara sadar dan sistematis guna menciptakan lingkungan siswa yang aktif, efektif dan kreatif dalam mengembangkan potensial moralitas manusia.(Supriadi, 2020, pp. 8–72)

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memiliki peran penting dalam membentuk karakter religius siswa. Namun, rendahnya keaktifan belajar siswa di kelas menjadi suatu tantangan serius, khususnya karena metode ceramah yang masih digunakan. Untuk itu, dibutuhkan pendekatan berbasis teknologi yang menarik dan interaktif. Media Quizizz, merupakan platform pembelajaran berbasis gamifikasi, menawarkan solusi inovatif untuk meningkatkan keaktifa belajar siswa melalui kuis interaktif yang menyenangkan dan menantang. Seiring dengan kemajuan teknologi, dunia pendidikan telah memasuki era digial yang menawarkan bebagai inovasi untuk mengatasi berbagai tantangan. Perkembangan teknologi merupakan sesuatu hal yang tidak terhindarkan, karena teknologi akan terus maju seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Dalam konteks pendidikan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi telah muncul sebagai salah satu solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Dalam pembelajaran di era digital saat ini, penggunaan media Quizizz dapat menjadi alat efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar serta juga memperkuat hasil pembelajaran.(Santika, 2023, p. 18)

Berdasarkan data hasil observasi awal di SMP Negeri 1 Jenangan Ponorogo, teridentifikasi bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VIII masih tergolong rendah. Hal ini tampak dari minimnya partisipasi siswa dalam berdiskusi, kurangnya antusiasme dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan pada saat proses tanya jawab. Selain itu dalam observasi terhadap guru PAI menunjukkan bahwa kurang optimalnya metode pembelajaran yang digunakan untuk menarik minat siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kelas. Tantangan ini memerlukan solusi berbasis teknologi yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa, penggunaan media Quizizz menjadi solusi sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. penggunan media Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Dalam pengujian hipotesis, siswa yang belajar dengan media Quizizz memperoleh rata-rata nilai pasca-

pembelajaran yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Bahkan, signifikam secara statistik bahwa siswa yang menggunakan media ini menunjukkan peningkatan aktivitas belajar yang mencolok dibandingkan metode pembelajaran konvensional.(Nirmalasari & Susanti, 2023) Selain itu Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Setyo Edy Pranoto juga menunjukkan hasil bahwa penggunaan media Quizizz, hanya 10% siswa yang menunjukkan tingkat keaktifan tinggi, yang berarti mayoritas siswa kurng terlibat dalam proses pembelajaran. Setelah penggunaan media Quizizz, presentase siswa yang aktif meningkat drastis menjadi 82%. Ini membuktikan bahwa media Quizizz mampu memberikan dampak positif dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan mampu interaktif, yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalm berpatisipasi.(Pranoto, 2020, pp. 36–37)

Secara umum, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti, tidak hanya dapat meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Pada kondisi pendidikan saat ini, teknologi berperan penting dalam meningkatkan partisipasi siswa terhadap materi pembelajaran. Sehingga guru harus bisa beradaptasi dalam proses pembelajaran dengan mengembangkan bahan ajar.(Afifah et al., 2022)

Media Quizizz telah terbukti menjadi sebuah inovasi teknologi pendidikan yang relevan dan efektif dalam mendukung proses belajar mengajar di era modern ini. Sebagian besar peneliitian tentang media Quizizz yang telah dilakukan berfoks pada mata pelajaran umum seperti matematika dan sosiologi. Media Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis teknologi yang menawarkan pengalaman belajar dengan cara yang menyenangkan melalui elemen gamifikasi. Penelitian ini juga akan mengeksplorasi bagaimana penggunaan media Quizizz tersebut dapat membantu guru dalam memantau perkembangan siswa secara *real-time*.(Hasan et al., 2021, p. 64) Penelitian ini mengisi celah dengan meneliti bagaimana pnggunaan media Quizizz dalam konteks pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti, khususnya dalam mningkatkan keaktifan belajar siswa dalam berdiskusi, bertanya, dan menjawab pertanyaan di kelas. Urgensi penelitian ini juga muncul dari tantangan rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di era digital.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan keaktifan belajar siswa setelah menggunakan media Quizizz pada pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti. Melalui peneltian ini, diharapkan proses pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti menjadi lebih menarik, bervariasi dan interaktif, sehingga tujuan pendidikan untuk

menciptakan generasi yang bermoral dan berpengetahuan dapat tercapai secara maksimal. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis tertarik untuk meneliti topik yang berkaitan dengan **"Penggunaan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VIII SMP Negeri 1 Jenangan Ponorogo"**.

2. KAJIAN TEORITIS

Media Quizizz

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang berfungsi sebagai penghubung untuk menyampaikan pesan atau gagasan kepada siswa. Media ini dirancang untuk memicu dan merangksang pikiran, perasan, minat, serta perhatian siswa, sehingga dapat menciptakan kondisi yang mendukung terjadinya proses belajar mengajar secara efektif dan bermakna.(Cahyadi, 2019, p. 3) Menurut Arsyad, media dapat didefinisikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyajikan kembali informasi dalam bentuk visual atau verbal. (Ninik Uswatun Fadilah, 2020, p. 166) Sehingga media berperan sebagai salah satu komponen komunikasi yang bertindak sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Hal ini menegaskan bahwa media memiliki fungsi utama sebagai sarana untuk menghubungkan ide atau informasi agar dapat dipahami secara efektif oleh audiens.

Sebagai alat komunikasi, media mempermudah penyampaian informasi dari guru kepada siswa dengan lebih efektif. Menjadikan materi lebih menarik, dan membantu siswa dalam memahamai konsep yang diajarkan. Arsyad menyatakan bahwa media adalah alat yang dirancang untuk menangkap, memperoses, dan menyampaikan kembali informasi, baik dalam bentuk visual maupun verbal, sehingga memperlancar komunikasi dalam pembelajaran.(Suhendar & Mustofa, 2017) Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran diartikan sebagai segala bentuk alat bantu, teknologi, atau metode yang digunakana untuk memfasilitasi penyampaian informasi dari gruu kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif , sehigga siswa dapat terlibat secara aktif dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi yang diajarkan. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, guru dapat mengatasi hambatan dalam proses belajar mengajar, seperti keterbatas perhatian dan keaktifan siswa atau kesulitan dalam memahami materi tertentu. Hasil akhirnya adalah pengalaman belajar yang lebih efektif, efisien, dan bermakna bagi siswa. Sebab keberadaannya secara langsung memberikan pengaruh tersendiri terhadap siswa dalam proses belajar mengajar.

Media juga merupakan segala bentuk saluran yang digunakan dalam menyampaikan pesan maupun informasi.(Nuraini, 2023, p. 9)

Media Quizizz merupakan suatu aplikasi pembelajaran berbasis kuis yang menggunakan elemen gamifikasi untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Media Quizizz ini dapat mendukung siswa dalam melakukan latihan dengan cara interaktif dan menyenangkan, dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar dan memungkinkan para siswa bersaing satu sama lain.(Listiyani & Muhammad, 2023) Hal ini membuat siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif, karena mereka tidak hanya belajar tetapi juga bersaing dalam lingkungan yang interaktif. Dengan aplikasi Quizizz ini guru juga dapat memantau proses dan mengunduh laporan hasil belajar siswa setelah tes selesai untuk mengevaluasi pemahaman dan kinerja siswa.

Media Quizizz adalah platform pembelajaan modern yang memadukan teknologi dan elemen permainan yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar interaktif dan menyenangkan di ruang kelas. Dengan memanfaatkan fitur *multiplayer*, media Quizizz memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sambil bersaing secara sehat. Sebagai salah satu media pembelajaran inovatif, Quizizz dapat digunakan untuk mendukung berbagai aktivitas belajar mengajar yang efektif.(Ahmad et al., 2021, p. 104) Media Quizizz adalah platform pembelajaran inovatif berbasis teknologi yang dirancang untuk mencitakan pengalaman belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan elemen gamifikasi seperti papan peringkat *(leaderboard)*, poin, dan penghargaan. Media Quizizz mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. peran utamanya terletak pada kemampuannya untuk mengintegrasikan teknologi dengan strategi pembelajaran yang efektif.(Husniyah et al., 2023, p. 312) Media Quizizz menawarkan pendekatan belajar berbasis permainan memungkinkan siswa untuk belajar sambil bersaing secara sehat. Elemen kompetitif setiap *Leaderboard* mendorong siswa untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan akurat. Kompetisi ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang dinamis tetapi juga meningkatkan motivasi untuk berpartisipasi aktif.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Quizizz adalah suatu media pembelajaran yang sangat efektif dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa. Kemudahanya dalam hal akses dan fitur-fitur interaktif yang ditawarkan membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, terutama dalam mengerjakan soal kuis. Dengan fitur interaktif dan elemen permainan yang ditawarkan, media Quizizz membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangan, kompetitif dan

bermakna. Selain itu, kemampuannya untuk menyediakan evaluasi otomatis dan laporan belajar menjadikannya alat yang relevan di era pendidikan berbasisi teknologi seperti sekarang.

Keaktifan Belajar Siswa

Pada dasarnya, pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa melalui berbagai bentuk interaksi serta pengalaman belajar. Keaktifan belajar merupakan elemen fundamental yang harus ada untuk mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, partisipasi siswa dangat penting, karena mereka diharapkan dapat mengkontruksi pengetahuan mereka sendiri. Siswa perlu aktif dalam membangun pemahaman mereka terhadap berbagai masalah atau tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran.

Keaktifan belajar terdiri dari dua kata yaitu "keaktifan" dan "belajar". Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "keaktifan" diartikan sebagai suatu bentuk kegiatan atau kesibukan, sedangkan "aktif" merujuk keadaan yang giat, rajin bekerja. Berusaha dengan sungguh-sungguh, dinamis, serta mampu memberikan respons, yang menunukkan adanya suatu aktivitas. Sedangkan belajar adalah suatu proses adaptasi yang menghasilkan perubahan dalam kepribadian atau perilaku individu, yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman atau interaksi antar individu dengan lingkungannya.(Shelemo, 2023) Belajar juga merupakan suatu proses yang berlangsung secara berkelanjutan dan dapat diperoleh melalui berbagai sumber serta pengalaman. Sebagai sebuah proses, belajar terjadi secara terus-menerus dan melibatkan perubahan prilaku individu.(Mustofa et al., 2023)

Menurut Nana Sudjana, keaktifan siswa dapat dilihat dari keikutsertaan dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam memecahkan masalah, bertanya kepada siswa lain ataupun guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah,melatih diri untuk memecahkan masalah atau soal, serta menilai kemampuan diri sendiri dan hasil-hasil yang diperoleh. Kegiatan siswa pada saat belajar, akan tampak pada kegiatan berbuat sesuatu untuk memahami materi pelajaran keaktifan siswa juga tidak lepas dari paradigma pembelajaran yang diciptakan guru.(Wahyuningsih, 2020, p. 48)

Ketiga teori ini saling melengkapi dalam menjelaskan bagaimana penggunaan media Quizizz dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, baik dalam diskusi kelompok, keberanian bertanya, mapun antusias dalam menjawab pertanyaan.

Dalam konteks diskusi kelompok, teori kontruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky sangat relevan dimana Vygotsky menegaskan bahwa pengetahuan dibangun melali

interaksi sosial. Melalui diskusi siswa dapat saling mengonstruksi pemahaman dengan bantuan teman sebaya, yang disebut sebagai zona proksimal perkembangan (ZPD).

Penggunaan media Quizizz dapat menjadi pemicu diskusi melalui soal-soal yang menantang dan mendorong kolaborasi dalam menjawab kuis secara berkelompok. Dalam konteks pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti, diskusi kelompok yang difasilitasi oleh media Quizizz dapat menjadi saran interaksi yang memungkinkan siswa saling bertukar pendapat dan memperluas pemhaman. Siswa membangun pemahaman melalui kolaborasi, diskusi, dan kerja kelompok. Media seperti Quizizz dapat merangsang interaksi itu dengan soal-soal yang merngsang pemikiran dan mendorong siswa untuk berdiskusi. Selain itu Vygotsky juga percaya bahwa pmbelajaran palig efektif terjadi dalam lingkungan kooperatif di mana siswa dapat bekerja sama, berbagi ide, dan memecahkan masalah bersama-sama dengan bimbingan orang dewas atau teman sebaya yang lebih mampu.(Tamrin et al., 2011)

Keaktifan belajar siswa dalam hal berani bertanya Menurut Albert Bandura melalui teori *Self-Efficacy* menyatakan bahwa semakin tinggi *self-efficiacy*, semakin besar kemungkinan seseorang untuk bertindak positif, termasuk dalam menyampaikan pertanyaan saat pembelajaran berlangsung.(Albert Bandura, 1997, p. 5) *Self-efficiacy* adalah keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk melakukan suatu tindakan. Jadi dapat dijelaskan bahwa kepercayaan seseoang terhadap kemampuan dirinya sangat mempengaruhi perilakunya dalam belajar.

Dalam pembelajaran berbasis teknologi seperti media Quizizz yang mempunyai fitur *feedback* positif, skor, dan interaksi yang menyenangkan dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa. Melalui pengalaman sukses menjawab soal-sal pada media Quizizz dan mendapat penguatan positif, siswa mendorong untuk aktif bertanya ketika mengalami kebingungan atau ingin tahu lebih dalam terhadap materi. ini menjadi salah satu indikator keaktifan belajar yang sangat penting untuk dikembangkan. Peningkatan *self-efficiacy* ini mendorong siswa untuk lebih berani mengajukan pertanyaan sebagai bagian dari keaktifan belajar. Sehingga ketika siswa merasa berhasil menjawab soal atau menerima umpan balik positif melalui media Quizizz, mereka akan lebih percaya diri dan berani bertanya dalam proses pembelajaran.

Kemudian yang terakhir keaktifan belajar siswa dalam hal antusias menjawab pertanyaan berdasarkan teori behaviorisme yang dikembangkan oleh B.F. Skinner, perilaku seseorang dapat dibentuk melalui *reinforcement.* Dalam hal ini Skinner menekankan pentingnya penguatan (*reinforcement*) dalam membentuk perilaku.(Jelita et al., 2023) Dalam media Quizizz, siswa menerima penguatan positif berupa skor, *leadbord,* dan *feedback*

langsung. *Reinforcement* ini meningkatkan frekuensi siswa dalam menjawab soal secara aktif, karena mereka mendapatkan kepuasan dan motivasi dari hasil yang dicapai.

Fitur seperti batasan waktu dan *leadboard* menciptakan suasana kompetitif yang sehat, sehingga siswa terpacu untuk berpikir cepat, fokus, dan menjawab soal secara aktif. Hal ini menunjukkan bahwa media Quizizz tidak hanya sebagai alat evaluasi tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar merupakan elemen fundamental yang menjadi penentu keberhasilan pembelajaran. dalam proses ini, partisipasi siswa sanagat penting karena pembelajaran yang bermakna terjadi ketika siswa dapat membangun pengetahuan mereka sendiri. Mereka harus aktif dalam memahami, menganalisis, dan memecahkan berbagai masalah atau tantangan yang dihadapi selama pembelajara berlangsung. (Sri & Wantoro, 2024, p. 5268) Penggunaan media Quizizz sebagai media interaktif dalam pembelajaran pendidikan agam islam dan budi pekerti mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap materi, melibatkan siswa secara aktif, memotivasi siswa untuk memahami materi lebih dalam, dan memperkuat keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan bahwa pendekatan berbasis gamifikasi tidak hanya meningktkan keaktifan belajar siswa, ttapi uga menciptakan suasna belajar yang menyenangkan dan kompetitif.(Istianah, 2024, p. 856) Dengan fitur-fitur yang interaktif, media Quizizz menjadi alat yang efektif untuk menjawab tantangan pembelajaran modern.

Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti

Pendidikan agama islam adalah sebuah usaha dan proses yang berkelanjutan dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan antara guru dan siswa, dengan tujuan akhir mengembangkan akhlak yang mulia. Menurut Taksonomi Bloom, pendidikan agama harus mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik agar siswa dapat menginternalisasi dan menerapkan nilai-nilai islam dalam kehidupan sehari-hari.(Nafiati, 2021, pp. 151–170) Dalam konteks ini pendidikan agama islam dna budi pekerti harus mencakup ketiga aspek tersebut agar siswa tidak hanya memahami nilai-nilai islam secara intelektual tetapi juga menghayati dan mengimplementsikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan yang menyeluruh, pendidikan agama islam akan lebih efektif falam membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga baik dalam perilaku dan mampu menghadapi tantangan kehidupan dengan penuh keimanan dan ketaqwaan.

Pendidikan agama islam dan budi pekerti memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter individu serta masyarakat. Budi pekerti yang baik mencerminkan ajaran islam yang mendorong umatya untuk berbuat baik kepada sesama, menjaga keharmonisan

sosial, dan menjalani kehidupan yang selaras dengan nilaii-nilai agama. Menurut Abdul Halim budi pekerti adalah wujud nyata dari kualitas moral yang berasal dari pemahaman agama yang dalam dan pengamalan nilai-nilai islam di dalam kehidupan sehari-hari.(Fitri, 2019, p. 38) Pendidikan agama islam dan budi pekerti memiliki peran yang lebih dari sekedar mentransfer ilmu pengetahuan tetapi bertujuan untuk membentuk akhlak mulia yang sejalan dengan nilai-nilai ajaran islam. Oleh karena itu, integrasi antara pendidikan agama dan budi pekerti akan menghasilkan individu yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga memiliki moralitas yang tinggi, siap menghadapi berbagai tantangan kehidupan baik di dunia maupun di akhirat.

Di masa sekarang ini pelaksanaan kegiatan belajar mengajar selalu beriringan dengan perkembangan teknologi, yang memperkaya informasi melalui berbagai literasi digital yang tersedia. Bahkan beberapa guru memilih untuk memanfaatkan media digital seperti media Quizizz guna meningkatkan efektivitas dalam proses pelaksanaan pembelajaran.(Jury et al., 2023) Media pembelajaran berbasisi teknologi seperti media Quizizz menawarkan pendekatan baru yang relevan dan menarik untuk menyampaikan nilai-nilai agama kepada siswa. Dalam konteks pendidikan agama islam dan budi pekerti, media Quizizz membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai denan karakteristik generasi digital. Dengan menggabungkan elemen gamifikasi dan interaktivitas, media Quizizz mampu menghidupkan pembelajaran agama islam yang sering dianggap monoton. Media Quizizz memungkinkan guru untuk menyusun kuis berbasis materi agama yang dilengkapi dengan elemen visual, audio, dan animasi. Menurut Zhao elemen visual dan gamifikasi dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi yang bersifat abstrak.(Pramudita, 2023)

3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan mengahasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai melalui prosedur statistik atau dengan cara kuantitatif.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan secara mendalam bagaimana penggunaan media Quizizz dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti materi iman kepada nabi dan rasul di kelas VIII SMP Negeri 1 Jenangan. Dalam penelitian ini, terdapat beberapa teknik yang dapat digunakna untuk mengumpulkan data sebagai berikut:(Sugiyono, 2022, p. 296)

1) Observasi, dalam penelitian ini peneliti mengamati fenomena bagaimana penggunaan media Quizizz dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama islam dan hudi pekerti materi iman kepada nabi dan rasul di kelas VIII SMP Negeri 1 Jenangan. Metode ini untuk mengamati secara langsung aktivitas siswa di dalam kelas saat menggunakan media Quizizz, termasuk sikap, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
2) Wawancara, Ketika saat wawancara, peneliti mengajukan pertanyaa kemudian mencatat, mendengarkan dengan cermat dan mencatat apa yang dikatakan oleh sumber, jenis pertanyaan yang diajukan. Dengan begitu dalam pemeriksaan ini narasumber yang dilibatkan adalah kepala sekolah, waka kurikulum, guru pendidikan agama islam, dan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Jenangan. hal ini dilakukan untuk menggali prsepsi dan pengalaman mereka terhadap penggunaan media Quizizz.
3) Dokumentasi, Metode ini digunakan untuk mendapatkan gambaran keseluruhan SMP Negeri 1 Jenangan yang berkenaan dengan visi, misi, tujuan sekolah, menampilkan modul, serta foto-foto dan dokumentasi yang berhubungan dengan penggunaan media Quizizz dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti materi iman kepada nabi dan rasul di kelas VIII SMP Negeri 1 Jenangan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Jenangan Ponorogo, sebuah sekolah mnengah pertaa yang memiliki visi dan misi dalam menguatkan karakter peserta didik, termasuk dalam aspek keagamaan dan akhlak. Sekolah ini memiliki struktur organisasi yang mendukung kgiatan pembelaaran, termasuk pelaksanaan inovasi pembelajaran berbasis teknologi seperti penggunan media Quizizz dalam proses belajar mengajar.

Data dikumpulkan melalui metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah, waka kurikulum, guru pendidikan agama islam dan budi pekerti, dan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Jenangan. Sedangkan observasi dan dokumentasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung yang mencakup pengumpulan bukti penggunaan media Quizizz dan hasil penilaian siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari hingga Februari tahun 2025.

Keaktifan Belajar Siswa dalam Diskusi Kelompok

Keberhasilan sutu proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penyapaian materi, tetapi juga oleh tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Keaktifan belajar siswa menjadi faktor penting dalam memastikan bahwa siswa memahami dan dapat mengaplikasikan materi yang diperlajari. Dalam mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti, peran aktif siswa sangat diperlukan agar nilai-nilai moral dan religius yang diajarkan dapat tertana dengan baik.

Hal tersebut juga dikemukakan oleh Devita Maisari menyatakan bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sangat penting untuk membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi, serta meningkatkan rasa ingin tahu terhadap suatu pelajaran.(Maisari et al., 2023) Dengan demikian partisipasi siswa dalam pembelajaran berperan penting dalam mendukung pemahaman dan penerapan materi yang dipelajari. Dalam mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti, keterlibatan siswa sangat dibutuhkan agar nilai-nilai moral dan religius dapat tertanam dengan baik. Selain itu, keaktifan siswa juga berperan dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap berbagai permasalahan serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa sebelum diterapkannya penggunaan media Quizizz pada pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di kelas VIII menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa dalam berdiskusi kelompok masih tergolong rendah. Sehingga media Quizizz menjadi salah satu media yang dipilih sebagai media pembelajaran guna meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran pndidikan agama islam dan budi pekerti. Setelah menggunakan media Quizizz dalam pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti terlihat bahwa media Quizizz memberikan dampak positif terhadap keaktifan belajar siswa dalam diskusi kelompok. Selain itu juga siswa lebih menjadi percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan lebih sering berinteraksi dengan teman sekelompoknya.

Beberapa Indiator yang menunjukkan rendahnya keaktifan belajar siswa sebelum menggunakan media Quizizz dalam diskusi kelompok bisa dilihat dengan sebagian besar siswa cenderung pasif, kurangnya keberanian siswa dalam mengemukakan pendapatnya, minimnya interaksi antar individu dalam kelompok dan menyelesaikan tugas kelompok. Sedangkan indikator yang menunjukkan peningkatan keaktifan belajar siswa dalam diskusi bisa dilihat dengan, siswa lebih termotivasi untuk berprtisipasi dalam diskusi kelompok karena ingin memperoleh skor yang lebih tinggi dalam media Quizizz, interaksi antar siswa meningkat,

siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya kepada teman sekelompok, dan suasana belajar menjadi lebih aktif dan kompetitif secara positif.

Setelah penggunaan media Quizizz, keaktifan siswa dalam diskusi kelompok menigkat. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang terlibat aktif dalam menyampaikan pendapat serta lebih fokus selama pembelajaran. quizizz membantu memantik diskusi karena siswa terdrong untuk menjawb soal secara bersama-sama terebih dahulu sebelum menjawab kuis individu. Dengan demikian, penggunaan media Quizizz dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam diskusi kelompok, karena siswa merasa lebih percaya diri dan lebih berani menyampaikan pendapat setelah mereka mendapat umpan balik dari kuis yang telah mereka ikuti.

Keaktifan belajar siswa dalam bertanya

Di era digital saat ini,berbagai inovasi teknologi telah diintegrasikan ke dalam dunia pendidikn untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. salah satu media yang semakin populer adalah media Quizizz, sebuah platform berbasisi kuis interaktif yang menggunakan elemen gamifikasi una menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Keaktifan belajar siswa mencerminkan sejauh mana mereka terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, termasuk keberanian untuk mengajukan pertanyaan. Bertanya menjadi salah satu indikator utama karena menunjukkan rasa ingin tahu, pemahaman yang lebih mendalam, serta partisipasi aktif dalam memperoleh informasi baru. Siswa yang aktif bertanya cenderung berpikir kritis, mampu mengeksplorasi materi lebih lanjut, dan lebih cepat memahami konsep yang disampaikan.

Pendapat yang sama juga dikemukakan Sardiman, yaitu keaktifan siswa dalam pembelajaran mencakup berbagai aspek, salah satunya adalah keberanian untuk bertanya. Karena bertanya menunjukkan keterlibatan siswa dalam memahami materi secra lebih mendalam. Kemampuan bertanya menjadi indkator penting karena menunjukkan tingkat rasa ingin tahu, pemahaman yang mendalam, serta keterlibatan aktif dalam memperoleh wawasan baru. Menurut Ryan & Deci motivasi intrinsik dan ekstrinsik berperan penting dalam meningkatkan keberanian siswa untuk bertanya. Media pembelajaran berbasisi gamifikasi seperti media Quizizz memberikan stimulus berupan poin, peringkat, dan umpan balik langsung, yang dapat meningatkan motivasi siswa dalam mengajukan pertanyaan. Dengan demikian keaktifan belajar siswa dapat diukur dari keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, terutama melalui keeranian bertanya setelah menggunakan media Quizizz. Bertanya menjdi indikator penting yang mencerminkan rasa ingin tahu, pemahaman

mendalam, dan parisipasi aktif dalam memperoleh pengetahuan. Sehingga keberanaian siswa dalam mengajukan pertanyaan berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman mereka terhadap materi.

Berdasarkan anlisis data yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa penggunaan media Quizizz tidak hanya berperan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam berdiskusi tetapi juga berdampak pada kepercayaan diri siswa alm bertanya. Penggunaan media Quizizz ampu berkontribusi positif terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa, khususnya dalam aspekk kebernian bertanya dan berpikir kritis. Teknologi digital seperti media Quizizz ini tidak hanya meningkatkan interaksi dalam kelas, tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih cenderng mendukung bagi siswa untuk bereksplorasi, memahami konsep pembelajaran, dan mengemangakan rasa percaya diri dalam belajar. Sehingga penggunaan media Quizizz tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa dalam berdiskusi, tetapi juga menumbuhkan kepercayaan diri dalam bertanya. Teknologi digital berperan sebagai metode pembelajaran yang interaktif yang mampu mendrong interaksi siswa dalam kels dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan nyaman.

Pada hasil penelitain terdahulu yang dilakukan oleh Rasyid juga menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan keberanian siswa dalam bertanya, terutama karena siswa merasa lebih nyaman dan tertarik untuk menggali lebih dalam materi yang diberikan. Dengan danya elemen kompetitif dalam media Quizizz siswa terdorong untuk lebih aktif dalam pembelajaran, termasuk bertanya untuk memperjelas konsep yang belum mereka pahami. Oleh karena itu, penggunaan media Quizizz terbukti ampu meningkatkan keaktifan siswa dalamm bertanya. Karena bisa membuat siswa lebih percaya diri dan termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam diskusi kelas.

Keaktifan Belajar Siswa dalam Menjawab Pertanyaan

Keaktifan siswa dalam belajar mejadi faktr penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna. Salah satu bentuk keaktifan tersebut terlihat dari kemampua sis dalam menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran. siswa yang responsif dlam menawab pertanyaan menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi, memiliki rasa percaya diri yang tinggi, serta berpartisipasi aktif dalam kegitan belajar. Namun, masih banyak siswa yang kurang aktif dan enggan terlibat dalam diskusi kelas. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara maksimal. Salah satu solusi untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan adalah dengan memanfatkan media Quizizz. Media Quizizz merupakan platform pembelajaran digital yang menerapkan

konsep gamifikasi untuk meningkatkan motivasi keaktifan belajar siswa. Melalui fitur kuis interaktif, penilaian instan dan sistem peringkat, media Quizizz mendorong sisa untuk lebih aktif dalm menjawab serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Penggunan media Quizizz berperan penting dalam eningkatkan keaktifan belajar siswa, khususnya dalam menjawab pertanyaan selama pembelajaran. media Quizizz sebagai platfrm pembelajaran berbasis gamifikasi menawarkan fitur yng interaktif dan kompetitif seperti papan peringkat, skor, serta uman balik langsung yang dapat memotivasi sisa untuk lebih aktif dalam menjawab pertanyaan. Berdasarkan analisis data yang telah dilakuakan peneliti bahwa penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan percaya diri dalam menjawab pertanyaan. Metode pembelajaran yang interaktif dan kompetitif ini menciptakan suasna belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivsi siswa untuk berpartisipasi secra aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam hal ini selaras dengan teori keaktifan belajar bahwa teori ini menekankan pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar, baik melalui diskusi, bertanya, maupun menjawab pertanyaan. Dalam penggunaan media Quizizz, siswa menjadi terdorong untuk lebih aktif karena adanya elemen gamifikasi yang meningkatkan motivasi siswa. Selain itu juga pada penelitian yang telah dilakukan Setiawan & Wibawa mnunjukkan bahwa penggunan media Quizizz dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi sisa hingga 60% dibandingkan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa elemen gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam menjawab pertanyaan. Oleh karena itu media Quizizz dapat menjadi strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelas, khususnya dalam mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di SMP Negeri 1 Jenangan Ponorogo, dapat disimpulkan bahwa media Quizizz mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam diskusi kelompok. Setelah penggunaan media Quizizz, siswa menjadi lebih berani mengemukakan pendapat, aktif berdiskusi, dan suasana kelas menjadi lebih interaktif serta menyenangkan berkat fitur gamifikasinya. Selain itu, media Quizizz juga meningkatkan keberanian siswa dalam bertanya.

Siswa menjadi lebih percaya diri karena telah mendapatkan umpan balik dari kuis sebelumnya, sehingga mereka mengetahui materi mana yang belum dipahami dan terdorong untuk bertanya. Penggunaan media Quizizz juga terbukti meningkatkan keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan. Siswa menjadi lebih fokus, berpikir cepat, dan lebih memahami materi karena telah berlatih melalui soal-soal yang tersedia di media tersebut. Fitur skor dan batasan waktu turut membantu meningkatkan konsentrasi serta motivasi belajar siswa.

Saran bagi sekolah, hendaknya terus mendorong pemanfaatan media digital seperti Quizizz dengan menyediakan fasilitas pendukung, seperti akses internet yang memadai dan pelatihan bagi guru. Guru juga diharapkan mampu beradaptasi dengan pembelajaran digital dan tetap berperan aktif dalam membimbing siswa, sehingga teknologi berfungsi sebagai alat bantu, bukan pengganti peran guru. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat dilakukan penelitian lanjutan yang lebih mendalam mengenai penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), agar hasil yang diperoleh menjadi lebih komprehensif.

DAFTAR REFERENSI

Acep Mulyadi, Yose, Y. A., Muhammad Syakhil Afkar Ramadhani, Alfi Husaini, & Muhammad Rijal Fadhilah. (2024). Implementasi media Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI. *Al-Mau'izhoh, 6*(1). https://doi.org/10.31949/am.v6i1.8592

Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan, 1*(1). https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24

Ahmad, H., Latif, A., & Al Yakin, A. (2021). *Media Quizizz sebagai aplikasi assessment pembelajaran*. Nas Media Pustaka.

Albert Bandura. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control* (Vol. 43, Issue 9, pp. 1–602). W.H. Freeman and Company.

Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan media dan sumber belajar: Teori dan prosedur* (cet. 1). Laksita Indonesia.

Choiri, U. S. M. M. (2019). *Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan* (cet. 1). CV. Nata Karya. http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE%20PENELITIAN%20KUALITATIF%20DI%20BIDANG%20PENDIDIKAN.pdf

Fitri, A. (2019). Pendidikan karakter prespektif Al-Quran Hadits. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam, 1*(2). https://doi.org/10.52166/talim.v1i2.952

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed., cet. 1). Tahta Media.

Husniyah, N. I., Fawaidatun R.N, M. A., Qothifatul, M. U., & Zumrotun, E. (2023). Pembelajaran inovatif berbasis aplikasi Quizizz pada pembelajaran pendidikan agama Islam untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar anak. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 6*(2). https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.562

Istianah, F. (2024). Penerapan gamifikasi pada materi sistem pencernaan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA di SD.

Jelita, M., Ramadhan, L., Pratama, R., Andy, Yusri, F., & Yarni, L. (2023). Teori belajar behaviorostik. *Jurnal Pendidikan dan Konseling, 5*(3).

Jury, Z. N. Al, Mukminin, A., & Mustofa, Z. (2023). Peran literasi digital dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas XII (Studi kasus di SMA Negeri 1 Tegalombo). *Al'Ulum: Jurnal Pendidikan Islam, 3*(2). https://doi.org/10.54090/alulum.148

Listiyani, I., & Muhammad, N. Y. (2023). Pengaruh gamifikasi Quizizz dan keaktifan belajar terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi Tahun Pelajaran 2022/2023. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 7*(03). https://doi.org/10.31316/gcouns.v7i03.5029

Maisari, D., Junaidi, Fauzan, & Nurhasanah. (2023). Studi tentang keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini, 4*(4). https://doi.org/10.59059/tarim.v4i4.527

Mustofa, Z., Ulya, I. L., Muqorrobbin, Z., Pangestu, R. T., Rochim, R. L., & Prayitno, M. A. (2023). Strategi peningkatan konsentrasi belajar siswa dalam memahami materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). *Damhil Education Journal, 3*(1). https://doi.org/10.37905/dej.v3i1.1755

Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika, 21*(2). https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252

Ninik Uswatun Fadilah. (2020). *Media Pembelajaran, 13*(2).

Nirmalasari, S. P. I., & Susanti, M. M. I. (2023). Efektivitas Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 7*(2). https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4926

Nuraini, A. (2023). Penggunaan media game Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMAN 1 Nguntoronadi Wonogiri.

Pramudita, R. F. (2023). Quizizz as technology to enhance EFL students' active participation in the classroom. *Journal of English in Academic and Professional Communication, 9*(1). https://doi.org/10.25047/jeapco.v9i1.3755

Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan game based learning Quizizz untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi materi globalisasi kelas XII IPS SMA Darul

Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, *4*(1). https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45758

Santika, Y. (2023). Implementasi aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di era digital. *Jurnal Galaxy Eyes*, *1*(1).

Shelemo, A. A. (2023). No title. *Nuclear Physics*, *13*(1).

Sri, I. K., & Wantoro, J. (2024). Peningkatan keaktifan belajar melalui penerapan model problem based learning dalam kegiatan pembelajaran pada siswa kelas II. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, *7*(2).

Sugiyono, P. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Cet. ke-4, Dr. Ir. Sutopo, Ed.). CV Alfabeta.

Suhendar, A., & Mustofa, Z. (2017). Media pembelajaran mengenal bentuk dan warna berbasis multimedia pada RA Al A'raaf. *ProTekInfo (Pengembangan Riset dan Observasi Teknik Informatika)*, *1*(September). https://doi.org/10.30656/protekinfo.v1i0.35

Supriadi, G. (2020). *Penilaian berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. Aswaja Pressindo.

Tamrin, M., Sirate, S. F., & Yusuf, M. (2011). Teori belajar Vygotsky dalam pembelajaran matematika. *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, *3*(1).

Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model pembelajaran mastery learning: Upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa*. Deepublish.

Wibowo, S., Wangid, M. N., & Firdaus, F. M. (2025). The relevance of Vygotsky's constructivism learning theory with the differentiated learning primary schools. *Journal of Education and Learning*, *19*(1). https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i1.21197