

IMPLEMENTASI MEDIA KUIS DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI AKHLAK SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MI MIFTAHUL ULUM PUNTIR PURWOSARI PASURUAN

Lailatul Kudriyah, Ali Mohtarom

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Yudharta Pasuruan

qudriyahlaila35@gmail.com, alimohtarom73@gmail.com

ABSTRACT

The cultivation of moral values is one of the primary objectives of Islamic education, particularly in Madrasah Ibtidaiyah. However, conventional learning methods often fail to actively engage students, resulting in low motivation and limited understanding of moral concepts. This study aims to describe the implementation of quiz media in Aqidah Akhlak learning, analyze students' understanding of moral values after participating in quiz-based learning activities, and identify students' motivation and participation during the learning process. This research employed a descriptive qualitative approach conducted at MI Miftahul Ulum Puntir Purwosari Pasuruan. Data were collected through classroom observations, in-depth interviews with teachers and students, and documentation. The data were analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing, while data validity was ensured through source and technique triangulation. The findings indicate that the implementation of quiz media was carried out through three stages: planning, implementation, and evaluation. Quiz media created a more interactive and enjoyable learning atmosphere, encouraged active student participation, and improved students' understanding of moral values such as honesty, responsibility, discipline, and respect. In addition, the use of quiz media increased students' learning motivation and classroom participation. Supporting factors included teacher competence, students' enthusiasm, and adequate learning facilities, while limited instructional time and technical constraints became the primary obstacles. Therefore, quiz media can serve as an effective interactive learning strategy to strengthen students' understanding of moral values in Aqidah Akhlak learning.

Keywords: *quiz media, moral values, Aqidah Akhlak learning, learning motivation, Madrasah Ibtidaiyah.*

ABSTRAK

Penanaman nilai-nilai akhlak merupakan salah satu tujuan utama pendidikan Islam, khususnya pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Namun, pembelajaran yang masih bersifat konvensional sering kali belum mampu melibatkan siswa secara aktif sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan pemahaman terhadap materi akhlak. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi media kuis dalam pembelajaran Akidah Akhlak, menganalisis pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak setelah mengikuti pembelajaran berbasis media kuis, serta mengidentifikasi motivasi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang dilaksanakan di MI Miftahul Ulum Puntir Purwosari Pasuruan. Data diperoleh

melalui observasi, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan uji keabsahan menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media kuis dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Penggunaan media kuis mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, meningkatkan keaktifan siswa, serta membantu siswa memahami nilai-nilai akhlak seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, dan sopan santun. Selain itu, media kuis juga meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Faktor pendukung implementasi meliputi kompetensi guru, antusiasme siswa, dan tersedianya fasilitas pembelajaran, sedangkan keterbatasan waktu pembelajaran dan kendala teknis menjadi faktor penghambat utama. Dengan demikian, media kuis dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran interaktif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai akhlak siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak.

Kata Kunci: media kuis, nilai-nilai akhlak, pembelajaran Akidah Akhlak, motivasi belajar, Madrasah Ibtidaiyah

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk manusia yang beriman, berilmu, dan berakhlak mulia. Dalam perspektif pendidikan Islam, pembinaan akhlak merupakan salah satu tujuan utama pendidikan karena proses pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter peserta didik (Nadila Juanda et al., 2025). Madrasah Ibtidaiyah sebagai lembaga pendidikan dasar berciri khas Islam memiliki tanggung jawab untuk menanamkan nilai-nilai akhlak sejak usia dini agar peserta didik mampu membiasakan perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, sopan santun, dan menghargai sesama (Khairullah,

2025). Oleh karena itu, pembelajaran Akidah Akhlak menjadi bagian penting dalam proses pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah.

Namun, pembelajaran Akidah Akhlak di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Rendahnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak terlihat dari masih adanya peserta didik yang kurang disiplin, kurang bertanggung jawab, serta belum mampu menerapkan nilai-nilai akhlak secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara penyampaian materi akhlak dengan pemahaman dan pengamalannya oleh siswa (Pakanna, 2025). Salah satu faktor yang memengaruhi keadaan tersebut

adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi ceramah sehingga pembelajaran berlangsung monoton dan siswa cenderung pasif (Ningsih, 2024). Padahal, karakteristik peserta didik Madrasah Ibtidaiyah memerlukan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif agar materi lebih mudah dipahami.

Perkembangan teknologi pendidikan pada abad ke-21 menuntut guru untuk mampu memilih media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Azzahra et al., 2024). Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Naila Nafaul Faiza & Indah Setyo Wardhani, 2024). Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah media kuis berbasis digital. Media kuis menyajikan pertanyaan secara interaktif sehingga mendorong siswa untuk berpikir, menjawab, dan memahami materi yang dipelajari. Selain itu, media kuis memberikan umpan balik langsung yang dapat

membantu siswa merefleksikan tingkat pemahamannya terhadap materi pembelajaran (Miranda & Jasiah, 2025).

Dalam pembelajaran Akidah Akhlak, media kuis dapat digunakan sebagai sarana penguatan materi sekaligus evaluasi pembelajaran. Pertanyaan yang disusun berdasarkan situasi kehidupan sehari-hari membantu siswa memahami penerapan nilai-nilai akhlak secara lebih konkret sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Unsur permainan (*game-based learning*) yang terdapat dalam media kuis juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa (Kapp, 2012). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah (Muis, 2020). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, dan pemahaman siswa karena pembelajaran berlangsung lebih menarik dan partisipatif (Ningsih, 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal di MI Miftahul Ulum Puntir Purwosari Pasuruan, pembelajaran Akidah Akhlak telah dilaksanakan secara rutin, tetapi guru masih menghadapi kendala dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak. Sebagian siswa masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, mudah merasa bosan, dan belum sepenuhnya mampu menghubungkan materi akhlak dengan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus membantu mereka memahami nilai-nilai akhlak secara lebih baik.

Penelitian mengenai media pembelajaran interaktif dan pembelajaran akhlak telah banyak dilakukan, namun penelitian yang secara khusus mengkaji implementasi media kuis dalam pembelajaran Akidah Akhlak untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai akhlak siswa Madrasah Ibtidaiyah dengan pendekatan kualitatif masih relatif terbatas. Penelitian Ahmad Barokah (2025) lebih menekankan pembiasaan dan keteladanan guru dalam

pembentukan akhlak, sedangkan penelitian ini memfokuskan pada implementasi media kuis sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai akhlak serta motivasi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan karena tidak hanya mendeskripsikan penggunaan media kuis, tetapi juga mengkaji proses implementasinya dan pengalaman belajar yang dibangun oleh guru dan siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media kuis dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MI Miftahul Ulum Puntir Purwosari Pasuruan, mengetahui pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak setelah diterapkannya media kuis, serta mengidentifikasi motivasi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan kajian pembelajaran akhlak berbasis media interaktif serta menjadi referensi praktis bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran Akidah Akhlak yang lebih inovatif, kontekstual, dan sesuai

dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai implementasi media kuis dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak pada pembelajaran Akidah Akhlak di MI Miftahul Ulum Puntir Purwosari Pasuruan. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan fenomena secara alamiah (*natural setting*) berdasarkan kondisi nyata yang terjadi selama proses pembelajaran.

Lokasi penelitian dilaksanakan di MI Miftahul Ulum Puntir Purwosari Pasuruan. Pemilihan lokasi dilakukan secara purposif dengan pertimbangan bahwa madrasah tersebut telah memanfaatkan media kuis dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak serta memiliki karakteristik yang sesuai dengan fokus penelitian.

Subjek penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yang kemudian dikembangkan melalui *snowball sampling* apabila diperlukan untuk

memperoleh informasi yang lebih komprehensif. Informan penelitian meliputi kepala madrasah, guru mata pelajaran Akidah Akhlak, serta siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media kuis.

Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran, wawancara mendalam dengan informan, serta respons siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan media kuis. Adapun data sekunder diperoleh melalui studi dokumentasi berupa perangkat pembelajaran, hasil kuis siswa, foto kegiatan pembelajaran, dan dokumen pendukung lainnya yang berkaitan dengan penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati proses implementasi media kuis, keterlibatan siswa, serta interaksi yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan untuk menggali pengalaman, persepsi, dan pandangan guru maupun siswa mengenai penggunaan media kuis dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan mengacu pada model interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian naratif sehingga memudahkan proses interpretasi, kemudian dilakukan penarikan kesimpulan berdasarkan pola dan makna yang ditemukan dari hasil penelitian.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian menerapkan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari kepala madrasah, guru, dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penerapan triangulasi tersebut bertujuan untuk meningkatkan kredibilitas, konsistensi, dan validitas

temuan penelitian mengenai implementasi media kuis dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media kuis dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MI Miftahul Ulum Puntir Purwosari Pasuruan serta dampaknya terhadap pemahaman, motivasi, dan partisipasi siswa. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan bahwa penggunaan media kuis memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran.

1. Implementasi Media Kuis dalam Pembelajaran Akidah Akhlak

Implementasi media kuis dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap perencanaan, guru menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi tujuan pembelajaran, materi, indikator pencapaian kompetensi, serta soal kuis yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Soal dirancang tidak hanya mengukur kemampuan mengingat materi, tetapi

juga mendorong siswa memahami penerapan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari.

Pada tahap pelaksanaan, guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah interaktif yang dipadukan dengan tanya jawab. Setelah penyampaian materi selesai, siswa mengikuti kegiatan kuis sebagai bentuk penguatan sekaligus evaluasi pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mengikuti kegiatan tersebut dengan antusias, aktif menjawab pertanyaan, serta lebih fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahap evaluasi dilakukan dengan membahas seluruh jawaban kuis bersama siswa. Guru memberikan penjelasan terhadap jawaban yang benar maupun kurang tepat sehingga siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai materi Akidah Akhlak. Evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai penilaian hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan teori *gamification* yang dikemukakan oleh Karl M. Kapp (2012), yang menyatakan bahwa

penerapan unsur permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, perhatian, dan partisipasi peserta didik. Selain itu, temuan penelitian ini juga mendukung pendapat Azhar Arsyad yang menjelaskan bahwa media pembelajaran mampu memperjelas penyampaian materi, meningkatkan perhatian peserta didik, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Miranda dan Jasiah (2025) serta Muhammad Murjadin Muis (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan media kuis interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Pemahaman Siswa terhadap Nilai-Nilai Akhlak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media kuis memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa mengenai nilai-nilai akhlak. Sebelum penggunaan media kuis, sebagian siswa masih kurang fokus memperhatikan penjelasan guru serta mengalami kesulitan ketika diminta menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari. Setelah media kuis diterapkan, siswa

menunjukkan perubahan yang cukup nyata.

Siswa menjadi lebih memperhatikan materi karena mengetahui bahwa pada akhir pembelajaran akan dilaksanakan kegiatan kuis. Selain mampu menjawab pertanyaan dengan lebih baik, siswa juga dapat memberikan contoh penerapan nilai-nilai akhlak, seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, menghormati guru, dan menghargai teman dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa media kuis tidak hanya membantu siswa mengingat materi, tetapi juga memperkuat pemahaman konseptual melalui proses pengulangan dan pemberian umpan balik secara langsung. Hasil ini sejalan dengan teori ranah hasil belajar Benjamin S. Bloom yang menekankan bahwa pembelajaran tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik. Selain itu, hasil penelitian ini mendukung pendapat Azhar Arsyad mengenai fungsi media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas penyampaian informasi serta mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Pratama (2012) serta Miranda dan Jasiah (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

3. Motivasi dan Partisipasi Siswa Selama Pembelajaran

Penggunaan media kuis juga memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, suasana kelas menjadi lebih aktif dibandingkan sebelum penggunaan media kuis. Hampir seluruh siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, berani menjawab pertanyaan, serta aktif berdiskusi dengan guru maupun teman sekelas.

Media kuis mampu mengurangi kejenuhan siswa karena kegiatan pembelajaran dikemas dalam suasana yang lebih menyenangkan. Adanya unsur tantangan dalam menjawab pertanyaan membuat siswa lebih termotivasi untuk memperhatikan materi sejak awal pembelajaran. Selain itu, siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan keberanian untuk

mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan guru.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Karl M. Kapp (2012) mengenai *gamification* yang menjelaskan bahwa unsur permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi peserta didik. Temuan ini juga mendukung pendapat Azhar Arsyad yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan interaksi yang lebih efektif antara guru dan peserta didik.

4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Kuis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi media kuis dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung maupun penghambat. Faktor pendukung utama meliputi tingginya antusiasme siswa, kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran, tersedianya fasilitas pembelajaran seperti LCD proyektor dan akses internet, serta dukungan dari pihak madrasah terhadap inovasi pembelajaran.

Sebaliknya, penelitian juga menemukan beberapa hambatan,

yaitu kualitas jaringan internet yang belum selalu stabil, perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan media pembelajaran digital, serta keterbatasan waktu pembelajaran. Meskipun demikian, guru berupaya mengatasi hambatan tersebut dengan menyesuaikan jumlah soal, memberikan pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan, serta menyiapkan alternatif pembelajaran apabila terjadi gangguan jaringan internet.

Temuan tersebut mendukung pendapat Azhar Arsyad yang menyatakan bahwa efektivitas media pembelajaran dipengaruhi oleh kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kemampuan guru dalam memanfaatkannya. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian SM, Muhammad Hanif Azizi, Ikhza Mahendra Putra, dan Sisilya Saman (2024) serta Ningsih (2024) yang menjelaskan bahwa keberhasilan implementasi media pembelajaran digital dipengaruhi oleh kompetensi guru, kesiapan peserta didik, serta dukungan sarana dan prasarana sekolah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai implementasi media kuis dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MI Miftahul Ulum Puntir Purwosari Pasuruan, dapat disimpulkan bahwa implementasi media kuis telah dilaksanakan secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Guru merancang media kuis sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik, kemudian menggunakannya sebagai sarana penguatan materi sekaligus evaluasi. Penerapan media kuis mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif sehingga siswa terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media kuis juga terbukti memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa mengenai nilai-nilai akhlak. Melalui penyajian soal-soal yang kontekstual dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, siswa tidak hanya mampu memahami konsep akhlak secara teoritis, tetapi juga dapat menjelaskan serta memberikan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, media kuis

meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa, yang ditunjukkan melalui meningkatnya perhatian, keberanian menjawab pertanyaan, serta antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Keberhasilan implementasi media kuis didukung oleh tingginya antusiasme siswa, kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran, ketersediaan fasilitas pendukung, serta dukungan dari pihak madrasah. Di sisi lain, pelaksanaannya masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan jaringan internet, perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan media pembelajaran, serta keterbatasan waktu pembelajaran. Meskipun demikian, berbagai kendala tersebut dapat diatasi melalui penyesuaian strategi pembelajaran dan pengelolaan kelas yang baik sehingga tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan temuan penelitian, guru disarankan untuk terus mengembangkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Akidah Akhlak. Madrasah diharapkan terus mendukung penyediaan sarana dan

prasarana yang memadai guna menunjang pembelajaran berbasis media digital. Sementara itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kajian dengan melibatkan jumlah subjek yang lebih luas, jenjang pendidikan yang berbeda, atau memanfaatkan variasi media pembelajaran interaktif lainnya sehingga diperoleh temuan yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman dan pembentukan karakter peserta didik.

Ningsih, F. S. (2024). Implementasi media pembelajaran interaktif dalam menunjang pemahaman siswa MI di era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan*, 6, 683–698.

SM, M. H. A., Putra, I. M., & Saman, S. (2024). Adaptasi guru terhadap teknologi pendidikan di era digital: Tantangan dan peluang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 1, 1033–1044.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Rev. ed.). Jakarta: Rajawali Pers.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Miranda, M., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz pada mata kuliah Akidah Akhlak. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 3, 720–727.
- Muis, M. M. (2020). Media aplikasi Quizizz dalam meningkatkan pemahaman puasa di Madrasah Ibtidaiyah. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 12, 255–271.