

SKRIPSI
PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ PAPER MODE*
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS
VI^A PADA MATA PELAJARAN PAI-BP DI SDN 001
KOTO PERAKU KECAMATAN CERENTI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



OLEH:

ELWINA SHINTIA NOSE
200307027

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
TELUK KUANTAN
2024 M/1446 H

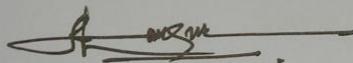
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI

Skripsi dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI^A Pada Mata Pelajaran PAI-BP Di SDN 001 Koto Peraku Kecamatan Cerenti” yang ditulis oleh Elwina Shintia Nose, NPM. 200307027 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi untuk memenuhi salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Teluk Kuantan, 01 Oktober 2024

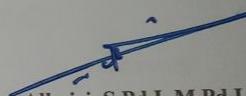
Menyetujui

Pembimbing I



Andrizal, S.Psi., M.Pd.I
NIDN. 2111108301

Pembimbing II



Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI^A Pada Mata Pelajaran PAI-BP Di SDN 001 Koto Peraku Kecamatan Cerenti” yang ditulis oleh Elwina Shintia Nose, NPM. 200307027 telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi pada tanggal 01 Oktober 2024, skripsi ini sudah diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Agama Islam.

Teluk Kuantan, 01 Oktober 2024

Mengesahkan,
Tim Sidang Munaqasyah
Ketua

Sopiatus Nahwiyah, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 2110018901

Moderator

Andrizar, S.Psi., M.Pd.I
NIDN. 2111108301

Sekretaris

Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

Penguji I

Zulhaini, S.Pd.I., M.A
NIDN. 1012098004

Penguji II

Bustanur, S.Ag., M.Us
NIDN. 2120067501

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Kuantan Singingi



Bustanur, S.Ag., M.Us
NIDN. 2120067501

ABSTRAK

Elwina Shintia Nose (2024) NPM: 200307027“Penerapan Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* Dalam Meningkatkan Hasil belajar Siswa kelas VI^A Pada Mata Pelajaran PAI-BP Di SDN 001 Koto Peraku Kecamatan Cerenti”

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VI A di SDN 001 Koto Peraku, Kecamatan Cerenti. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Adakah peningkatan hasil belajar dalam penerapan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VI^A di SDN 001 Koto Peraku Kecamatan Cerenti?. Penelitian ini dimulai dari merancang dari desain penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VI^A SDN 001 Koto Peraku yang berjumlah 20 orang siswa yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 6 orang perempuan. Adapun yang menjadi objek dari penelitian ini adalah upaya peningkatan hasil belajar siswa pada Mata Pendidikan Agama Islam VI^A SDN 001 Koto Peraku Kecamatan Cerenti Kabupaten Kuantan Singingi. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Dari analisis data yang diperoleh, dapat disimpulkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VI^A di SDN 001 Koto Peraku. Hal ini dapat dilihat dari nilai presentase siswa ini terbukti bahwa hasil belajar siswa pada Prasiklus yang mulanya ketuntasan belajar hanya mencapai 35%, yang kemudian meningkat menjadi 45% pada siklus I, 70% pada siklus II, dan mencapai 90% pada siklus III.

Kata Kunci: Quizizz Paper Mode, Hasil Belajar,

ABSTRACT

This research is a Classroom Action Research (CAR) aimed at determining the improvement of student learning outcomes through the application of Quizizz Paper Mode as a learning media in the subject of Islamic Education and Character Education for class VI A at SDN 001 Koto Peraku, Cerenti District. The problem formulation in this study is whether there is an improvement in learning outcomes with the application of Quizizz Paper Mode in the subjects of Islamic Education and Character Education for class VIA at SDN 001 Koto Peraku, Cerenti District. The research began by designing the research framework, which includes planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 20 students from class VIA at SDN 001 Koto Peraku, consisting of 14 boys and 6 girls. The object of this research is the effort to improve student learning outcomes in Islamic Education for class VIA at SDN 001 Koto Peraku, Kuantan Singingi District. The instruments used for data collection in this study included observation, interviews, questionnaires, and documentation. From the data analysis, it can be concluded that the application of Quizizz Paper Mode as a learning media can enhance student learning outcomes in Islamic Education and Character Education for class VIA at SDN 001 Koto Peraku. This is evident from the percentage of students' learning outcomes, which showed that the initial completeness rate in the pre-cycle was only 35%, which then increased to 45% in cycle I, 70% in cycle II, and reached 90% in cycle III.

Keywords: Quizizz Paper Mode, Learning Outcomes

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha untuk mengembangkan potensi seseorang dan membentuk karakternya agar dapat menghadapi berbagai situasi dalam kehidupan. Oleh karena itu, pendidikan adalah sarana untuk menyampaikan nilai-nilai dan mengarahkan individu menuju perbaikan kepribadian yang lebih baik.¹

Pendidikan diperlukan sebagai landasan kehidupan menuju masa depan yang lebih baik, yang melibatkan persiapan peserta didik tidak hanya dalam hal pengetahuan (*kognitif*), tetapi juga dalam sikap (*afektif*) dan keterampilan (*skill*), tidak hanya guru dan sekolah, tetapi juga orang tua, komunitas, dan lembaga lainnya, perlu memberikan perhatian yang lebih pada pendidikan.

Tujuan pendidikan merupakan perubahan perilaku yang direncanakan dalam aktivitas belajar mengajar. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai dari aktivitas belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar harus paralel dengan tujuan pendidikan.²

‘Tujuan pendidikan merupakan hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar, yang mencakup perubahan-perubahan yang diinginkan dalam

¹ Momod Abdul Somad, "Pentingnya Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Anak." QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama 13, no. 2 (2021): 171-86, <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.882>.hal 172.

² Purwanto, "Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi," Jurnal Teknodik 16, no. 6 (2019): 146–64, <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.541>.hal.146.

pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai siswa. Pada dasarnya, pendidikan bertujuan untuk membantu siswa tumbuh dan berkembang secara menyeluruh, mempersiapkan mereka untuk menghadapi hidup dengan lebih baik, dan memberikan kontribusi yang positif dalam masyarakat.

Belajar adalah suatu proses di mana perilaku mengalami perubahan melalui pengalaman dan latihan. Hal ini berarti bahwa tujuan dari belajar adalah untuk menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap, serta melibatkan semua aspek individu. Kegiatan belajar mengajar mencakup pengorganisasian pengalaman belajar, penyusunan kegiatan pembelajaran, serta penilaian terhadap proses dan hasil belajar.³

Dengan demikian semakin banyak usaha belajar itu dilakukan maka semakin banyak dan baik juga perubahan yang diperoleh. Perubahan yang bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan karena usaha sendiri.

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan pada tanggal 5 Juli di SDN 001 Koto Peraku Kecamatan Cerenti, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik kelas VI^A tidak sesuai dengan tujuan pendidikan, proses pembelajaran yang dilakukan tidak menghasilkan perubahan atau hasil yang memuaskan, dapat dilihat dari hasil ulangan siswa dimana terdapat sejumlah siswa yang nilai tidak mencapai KKM yaitu ada 13 atau 65% siswa dari 20

³ Gusnarib Wahab and Rosnawati, "Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran, *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*", vol. 3, 2021, [http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.pdf](http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI_BELAJAR_DAN_PEMBELAJARAN.pdf) hal. 8.

siswa yang tidak mencapai KKM dan hanya 7 atau 35% saja siswa yang mendapatkan nilai yang mencapai KKM.⁴

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan guru bidang studi Pendidikan Agama Islam SDN 001 Koto Peraku terkait proses pembelajaran, beliau menyampaikan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran dengan optimal, penggunaan media pembelajaran hanya sebatas presentase *power point* dan itu jarang dilakukan, bahkan guru juga belum pernah menerapkan media pembelajaran *quizizz paper mode* dikarenakan guru belum memiliki keterampilan dan penguasaan tentang aplikasi tersebut. Diketahui bahwa guru cenderung menggunakan metode ceramah maupun hafalan. Sehingga proses pembelajaran sebagian besar terfokus kepada guru, sedangkan siswa banyak duduk diam mendengarkan saja pada saat proses pembelajaran berlangsung.⁵ Oleh sebab itu dibutuhkan suatu media pembelajaran yang tepat agar dapat menghidupkan suasana belajar dan dapat membantu siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat lebih menyenangkan, maka dari itu salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *quizz paper mode*.

Quizizz paper mode adalah kuis *interaktif* yang dapat dilakukan secara *offline*, yakni siswa dapat menjawab kuis yang diberikan oleh guru dengan mengangkat *q cards* yang telah dibagikan dan guru akan memindai jawaban siswa dengan akun *quizizz* di *smartphone*. Dengan menggunakan aplikasi

⁴ Hasil Observasi pada tanggal 12 Desember 2023 di SDN 001 Koto Peraku

⁵ Hasil wawancara bersama guru Pendidikan Agama Islam SDN 001 Koto Peraku pada Tanggal 12 Desember 2023

quizizz fitur paper mode, kuis *interaktif* yang dibuat disisipkan video, audio maupun gambar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang asik, menarik dan menyenangkan selain itu *quizizz* juga dapat digunakan pada semua mata pelajaran. Penggunaan aplikasi *quizizz* mampu membuat siswa bersaing dalam mengerjakan kuis sehingga siswa mempunyai minat belajar yang tinggi dan hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar.⁶

Keberhasilan media pembelajaran *quizizz paper mode* telah dibuktikan oleh beberapa peneliti terdahulu, seperti penelitian yang dilakukan oleh rini dan ulhaq zuhdi yang berjudul “pengaruh media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar materi penerapan sikap pancasila kelas IV uot sd 220 gresik” terbukti memiliki pengaruh yang terhadap hasil belajar siswa.⁷

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang sama karena peneliti ingin melihat apakah media pembelajaran *quizizz paper mode* dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa pada mata Pelajaran lainnya. Dan untuk memastikan bahwa penelitian-penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya itu konsisten. Maka peneliti mencoba mengadakan suatu penelitian yang berkaitan dengan hal di atas yang berjudul **“Penerapan Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil**

⁶ Ahmad Nuril Falah, “Efektivitas Media *Quizizz* Dalam Usaha Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dan Peserta Didik Di SMPN 13 Surabaya”, jurnal Saliha., Vol. 6, No. 2, juli 2023, hal. 283.

⁷ Rini dan Ulhaq Zuhdi, “Pengaruh Media *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik”, Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar .Vol.11, No. 1 2023

Belajar Siswa Kelas VI^A Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sdn 001 Koto Peraku Kecamatan Cerenti”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas VI^A SDN 001 Koto Peraku pada mata pelajaran pendidikan agama islam.
2. Rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
3. Kurangnya penguasaan guru terhadap media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa
4. Guru belum mencoba menggunakan media pembelajaran *quizizz paper mode*.
5. Analisis penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat menjadi lebih terarah, terfokus, dan tidak melebar luas maka penulis membatasi permasalahan dalam penelitian in. Maka, penulis hanya membatasi yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* terhadap Hasil Belajar siswa kelas VI^A pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti di SDN 001 Koto Peraku Kecamatan Cerenti”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan diatas, adapun rumusan masalahnya adalah “Adakah peningkatan hasil belajar dalam penerapan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VI^A di SDN 001 Koto Peraku Kecamatan Cerenti?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “Adakah peningkatan hasil belajar dalam penerapan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti kelas VI^A di SDN 001 Koto Peraku Kecamatan Cerenti.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa, untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa.
2. Bagi guru, untuk memberikan alternatif media pembelajaran yang tepat dalam upaya meningkatkan hasil belajar PAI.
3. Bagi peneliti, untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran yang tepat pada pemahaman materi PAI serta untuk memberikan masukan dan wawasan dalam penerapan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar PAI siswa, sebagai persiapan diri menjadi calon pendidik yang akan terjun ke dunia pendidik

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa data yang telah dijelaskan maka dapat diambil kesimpulan bahwa, (Pra Siklus) siswa yang tuntas sebanyak 7 orang siswa atau ketuntasan siswa hanya mencapai 35%, sedangkan pada siklus I terdapat 9 orang siswa atau ketuntasan siswa hanya mencapai 45%, pada siklus II terdapat 14 orang siswa atau ketuntasan siswa hanya mencapai 70%. Walaupun ketuntasan siswa meningkat dari siklus 1 ke siklus II, namun secara individu ada sebagian siswa yang tidak tuntas. Setelah dilakukan tindakan perbaikan yaitu pada siklus ke III, dari siklus ke III ini, diperoleh hasil yang diharapkan yaitu siswa yang tuntas berjumlah 18 atau ketuntasan mencapai 90%,

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan Penerapan Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VI^A SD Negeri 001 Koto Peraku.

B. Saran

Setelah dilakukan penelitian terhadap masalah penelitian, dan pengamatan secara langsung, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru PAI sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa agar memiliki semangat dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

2. Kepada siswa, agar lebih giat belajar, dan percaya terhadap kemampuan diri saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Kepada sekolah terkait agar dapat melengkapi sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran sehingga berbagai media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dapat tercapai.
4. Kepada bapak/ibu majelis guru secara keseluruhan agar dapat menggunakan berbagai macam media pembelajaran, salah satunya dengan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode*.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Ahmad Nuril Falah, “Efektivitas Media *Quizizz* Dalam Usaha Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dan Peserta Didik Di SMPN 13 Surabaya”, jurnal *Saliha.*, Vol. 6, No. 2,(juli 2023)
- Aini, Yulia Isratul. “Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu.” *Jurnal Kependidikan* 2, no. 25 (2019): 1–6.
- Angelina, Tia, Yunika Herliana, Susilo Tri Widodo, and Utami Kusuma Arum. “Efektivitas Media Paper Mode Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 7, no. 6 (2023): 3731–42. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6382>.
- Arikunto, Suharsimi.Dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi Revisi, cet.2 (Jakarta:Bumi Aksara, 2017), h. 227
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Gava Media. 2018).
- Hidayati, Tuti, Erna Budiarti. “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Tk Anak Bangsa.” *Al-Abyadh* 5, no. 1 (2022): 42–50. <https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v5i1.502>.
- Imam Mohtar dalam Mila Karlina Mutia, “Tujuan Pendidikan Slam,” *Journal Teori da Praktek Bisnis* 10, no. 2 (2021): 6, http://www.theseus.fi/handle/10024/341553%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1958%0Ahttp://ejurnal.undana.ac.id/index.php/glory/article/view/4816%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/23790/17211077_Tarita_Syavira_Alicia.pdf.hal.868.
- lian. “Pentingnya Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Moral Dalam Membina Karakter Anak Sekolah Dasar.” *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya* 2, no. 5 (2023): 1–14. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>.
- Mahmudi, “Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, Dan Materi.” *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2019): 89. <https://doi.org/10.30659/jpai.2.1.89-105>.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. *Media Pembelajaran*. (Bandung : Sinar Baru Algesindo. 2017)
- Purba,Oktaviana Nirmala.Dkk.,*Media Pembelajaran Quizizz Untuk Guru Dan Dosen* (Malang:CV.Literasi Nusantara Abadi.2022), h.82

- Purwanto, “Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi.” *Jurnal Teknodik* 16, no. 6 (2019): 146–64. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.541>.
- Rini, and Ulhaq Zuhdi. “Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 1 (2021): 65.
- Saputra, A. “Strategi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Smp.” *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 13, no. 2 (2022): 73–83. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/861%0Ahttps://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/download/861/811>.
- Sattar, Muhammad. “Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Di Tengah Pandemi Pada Siswa Madrasah Aliyah As’adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan.” *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran* 3, no. 2 (2023): 6. <http://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/116>.
- Somad, Momod Abdul. “Pentingnya Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Anak.” *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama* 13, no. 2 (2021): 171–86. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.882>.
- Wahab, Gusnarib, and Rosnawati. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*. Vol. 3, 2021. [http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.pdf](http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI%20BELAJAR%20DAN%20PEMBELAJARAN.pdf).
- Prof. Dr. Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. (Bandung : Alfabeta.2019), h. 815
- Winarsih, Ana Fitrotun Nisa. “Paper Mode Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, no. 1 (2023): 112–23.