



**INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
BERBASIS GAME QUIZIZZ DI SMP BAHRUL MAGHFIROH
MALANG**

SKRIPSI

OLEH:

NAUFAL AHMAD FADHLURROHMAN

NPM. 22001011151



UNIVERSITAS ISLAM MALANG

FAKULTAS AGAMA ISLAM

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

2024

ABSTRAK

Ahmad, Naufal, 2024. *Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Game Quizizz*. Skripsi, program studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing I: Qurroti A'yun, M.PdI. Pembimbing II: Thoriq al Anshori, M.Pd.

Kata Kunci: Inovasi, Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Game Quizizz

Pada saat ini setiap negara di dunia maupun di Indonesia telah memasuki transformasi era Society 5.0. Pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengantarkan pola baru dalam segala aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Fokus penelitian ini adalah tentang implementasi inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis game quizizz, dan hasil inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Bahrul Maghfiroh Malang. Tujuan penelitiannya adalah mendeskripsikan atau mengetahui strategi inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam, dan mendeskripsikan atau hasil inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis game quizizz.

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah menggunakan metode dari Bogdan dan Taylor deskriptif kualitatif metode ini memungkinkan peneliti untuk berhadapan langsung dengan fenomena yang diteliti, yang memungkinkan mereka untuk melihat secara langsung apa yang terjadi antara responden dan peneliti. Kedua, metode ini menyajikan intisari langsung dari interaksi antara responden dan peneliti.

Berdasarkan usaha-usaha didapatkan hasil penelitian bahwa Guru Pendidikan Agama Islam memiliki berbagai macam pilihan strategi pembelajaran dengan menggunakan berbagai macam metode pembelajaran, dalam membuat pertanyaan guru Pendidikan Agama Islam menggunakan referensi dari internet dan buku paket, pada inovasi pembelajaran memiliki faktor pendukung dan penghambat dari penerapan game quizizz, guru Pendidikan Agama Islam mengambil nilai dengan menggunakan system koreksi otomatis baik secara berkelompok maupun individu, peserta didik merasa puas karena menyenangkan dan lebih semangat dalam belajar sehingga prestasinya lebih bagus, dan peserta didik mampu memahami menggunakan serta lebih canggih dalam membuat game quizizznya sendiri dengan dipandu gurunya.

ABSTRACT

Ahmad, Naufal, 2024. *Islamic Religious Education Learning Innovation Based on the Quizizz Game*. Thesis, Islamic Religious Education study program, Faculty of Islamic Religion, University of Islam Malang. Supervisor I: Qurroti A'yun, M.PdI. Supervisor II: Thoriq al Anshori, M.Pd.

Keywords: Innovation, Islamic Religious Education Learning, Quizizz Game

At this time, every country in the world and in Indonesia has entered the transformation of the society 5.0 era. The rapid advancement of information and communication technology has ushered in a new pattern in all aspects of human life, including education. The focus of this research is on the implementation of Islamic Religious Education learning innovations based on quizizz games, and the results of Islamic Religious Education learning innovations at Bahrul Maghfiroh Junior High School Malang. The purpose of the research is to describe or find out the learning innovation strategy of Islamic Religious Education, and to describe or the results of Islamic Religious Education learning innovations based on the quizizz game.

The research method used by the researcher is to use the method from Bogdan and Taylor qualitative descriptive, this method allows the researcher to come face to face with the phenomenon being studied, which allows them to see directly what is happening between the respondent and the researcher. Second, this method presents a direct gist of the interaction between respondents and researchers.

Based on the efforts obtained from the research that Islamic Religious Education teachers have a variety of learning strategy choices using various learning methods, in making Islamic Religious Education teachers' questions using references from the internet and package books, in learning innovations have supporting and inhibiting factors from the application of quizizz games, Islamic Religious Education teachers take grades by using an automatic correction system both in In groups and individuals, students feel satisfied because they are fun and more enthusiastic in learning so that their achievements are better, and students are able to understand, use and be more sophisticated in making their own quizizz games guided by their teachers.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pada saat ini Setiap negara di dunia, termasuk Indonesia, kini telah memasuki era Society 5.0 dimana kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah secara signifikan berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Era 5.0 juga disebabkan oleh kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, juga dikenal sebagai IPTEK. Kemajuan ini tidak dapat dihindari, dan bahkan maju mundurnya sebuah negara dapat ditentukan oleh seberapa besar pemahaman mereka tentang IPTEK (Husniyah, 2023).

Oleh karena itu inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilakukan dalam rangka untuk meningkatkan mutu pendidikan salah satunya adalah melakukan inovasi Dalam proses pembelajaran menggunakan media berbasis digital, media yang menarik dan interaktif sangat penting. Media tersebut harus mampu mendorong kerjasama dan komunikasi, serta memungkinkan siswa untuk berinteraksi. Salah satu media yang memenuhi kriteria ini adalah permainan, yang memiliki

karakteristik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa salah satunya yaitu menggunakan media game quiziz (Qur'aini Fitroh, 2023).

Dalam penelitian terdahulu Husniyah (2023) yang berjudul "Pembelajaran Inovatif berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Anak" mengatakan bahwa :

Pertama pada saat ini dunia maupun di indonesia memasuki transformasi era society 5.0, khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang tidak dapat dihindari dan bahkan maju mundurnya sebuah negara dapat ditentukan oleh seberapa besar pemahaman mereka tentang IPTEK.

Kedua pada pembelajaran yang dilakukan telah menerapkan inovasi, yaitu dengan tujuan untuk meningkatkan salah satunya melakukan inovasi dalam media pembelajaran yang berbasis teknologi, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kreatif serta menyenangkan yang memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa membuat siswa berinteraksi (Husniyah, 2023).

Berdasarkan keterkaitan dengan tema penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah bahwa pada saat ini inovasi dalam media pembelajaran sudah mengalami kemajuan begitu pesat sebagaimana diterapkan di SMP Bahrul Maghfiroh Malang. Sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kreatif serta menyenangkan yang bersifat interaktif yang menekankan penggunaan kerjasama dan komunikasi membuat siswa saling berinteraksi.

Hal tersebut sejalan dengan salah satu misi dari SMP Bahrul Maghfiroh Malang yaitu membentuk generasi yang berakhlak mulia dan memiliki jiwa kemandirian, maka SMP Bahrul Maghfiroh Malang memiliki banyak metode pembelajaran yang berisikan

kegiatan pembelajaran berbasis game baik individu maupun kelompok. Melihat sejauh mana siswa memahami materi dan juga sebagai motivasi untuk menunjang optimalisasi salah satunya adalah hasil belajar siswa. Hal tersebut dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis game quiziz yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan fenomena di atas para guru di SMP Bahrul Maghfiroh Malang sudah menerapkan berbagai media berbasis game yang cocok pada era society 5.0 saat ini yang dapat dengan mudah diakses informasinya seperti media game quizizz. Maka atas dasar inilah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis Game Quizizz yang diterapkan di SMP Bahrul Maghfiroh, Malang. Bagaimana proses penerapannya dan bagaimana hasilnya. Berdasarkan hal beberapa hal sebagaimana diatas, maka penelitian ini memfokuskan pada **“Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Game Quizizz Di SMP Bahrul Maghfiroh”**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan penjabaran masalah di atas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis game quizizz di SMP Bahrul Maghfiroh Malang ?
2. Bagaimana hasil inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Bahrul Maghfiroh Malang ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Fokus penelitian diatas maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini yaitu :

1. Mendeskripsikan atau mengetahui strategi inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis game quizizz di SMP Bahrul Maghfiroh Malang
2. Mendeskripsikan atau mengetahui hasil inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis game quizizz metode berbasis game quiziz di SMP Bahrul Maghfiroh Malang

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan secara teoretis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam upaya mengimplementasikan sistem metode pembelajaran dalam mengembangkan potensi pada setiap peserta didik secara mandiri pada pembelajaran pendidikan agama islam.

2. Kegunaan secara praktis

a. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan berbagai macam teknologi yang dapat mempermudah pembelajaran dan menabahkan keilmuan peneliti mengenai inovasi pembelajaran berbasis game quizizz pada pembelajaran pendidikan agama islam

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan baru serta sebagai bahan rujukan mengenai Inovasi Pembelajaran Berbasis Game Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

c. Bagi Lembaga

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada lembaga tersebut dalam usaha dalam mengaplikasikan metode berbasis game quizizz pada pembelajaran pendidikan agama islam setelah melihat faktor pendukung dan penghambat dari Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Game Quizizz.

E. Definisi Operasional

Agar lebih mempermudah dalam memahami dan mempelajari skripsi ini, maka perlu penjelasan konsep pokok yang berkaitan erat dengan masalah yang diteliti yakni mengenai Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis game quizizz di SMP Bahrul Maghfiroh Malang.

Beberapa konsep pokok tersebut yaitu :

1. Inovasi Pembelajaran

Inovasi pembelajaran adalah upaya untuk memperbarui berbagai komponen yang diperlukan dalam penyampaian materi pelajaran dari tenaga pendidik kepada peserta didik, dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan yang berlangsung.

2. Media Game Quizizz

Media game quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif diinginkan baik individu maupun berkelompok dan dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, penggunaannya harus sejalan dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum. Keselarasan antara permainan dan materi pelajaran yang diajarkan harus dijaga untuk memastikan efektivitas pembelajaran.

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah usaha yang disadari dan terencana untuk mempersiapkan siswa agar mengenal, memahami, mengimani, bertakwa, berakhlak mulia, serta mengamalkan ajaran agama Islam berdasarkan sumber utamanya, yaitu kitab suci al-Quran dan al-Hadits. Ini dilakukan melalui instruksi, latihan, dan pengalaman, serta bertujuan untuk mendidik dan membantu peserta didik dalam memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam sehingga menjadikannya sebagai pedoman hidup, baik secara pribadi maupun sosial.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan mengenai Inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis game quizizz di SMP Bahrul Maghfiroh Malang, yang telah di paparkan pada bab-bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulanya sebagai berikut :

1. Implementasi inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis game quizizz di SMP Bahrul Maghfiroh Malang

- a. Guru Pendidikan Agama Islam memiliki banyak opsi strategi pembelajaran yang dapat diterapkan, seperti strategi pembelajaran berbasis masalah dan peningkatan kemampuan berpikir dengan menggunakan metode berbasis diskusi kelompok.
- b. Guru Pendidikan Agama Islam dalam membuat soal-soal pertanyaan menggunakan referensi melalui internet dan buku LKS dengan mengambil poin-poin penting untuk dicantumkan didalam game quizizz serta disesuaikan dengan jam mengajarnya.
- c. Faktor pendukung penerapan game quizizz diantaranya tersedianya jaringan internet yang memadai, perangkat pembelajaran (handphone, laptop, proyektor), dan fitur didalam aplikasi game quizizz tersedia secara gratis. Adapun faktor penghambat dari penerapan game quizizz diantaranya belum meratanya jaringan internet di semua kelas, peserta didik tidak diperkenankan

membawa alat komunikasi karena sekolah tersebut berbasis pesantren, dan terbatasnya penggunaan lab komputer.

2. Hasil inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Bahrul Maghfiroh Malang

- a. Guru Pendidikan Agama Islam dalam mengambil nilai sudah memakai system koreksi otomatis dari game quizizz berupa poin-poin baik secara berkelompok maupun individu.
- b. Peserta didik merasa puas karena menyenangkan dan lebih semangat dalam belajar serta memahami soal-soal sehingga prestasinya menjadi lebih bagus.
- c. Peserta didik mampu memahami menggunakan game quizizz serta lebih cangih dan membuat game quizizznya sendiri yang dipandu guru Pendidikan Agama Islam.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi dari hasil penelitian, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Peserta didik

Siswa yang meraih prestasi dari pembelajaran berbasis game Quizizz diharapkan dapat mempertahankannya dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, serta menjadi individu yang bermanfaat bagi masyarakat, bangsa, agama, dan negara. Sementara bagi siswa yang mencapai prestasi sedang, diharapkan untuk meningkatkan

usaha, doa, dan pencapaian mereka, serta tetap gigih dalam menghadapi perjalanan hidup mereka, terutama dalam bidang pendidikan.

2. Bagi Guru

Diharapkan bagi semua guru khususnya guru di bidang studi Pendidikan Agama Islam untuk melibatkan peserta didik dalam pembelajaran, sehingga prestasi belajar anak didik menjadi lebih baik. Dalam kegiatan belajar dan mengajar diharapkan untuk senantiasa mengevaluasi diri dalam pembelajaran khususnya dalam memberi motivasi baik berupa ucapan, tindakan, maupun harapan kepada anak didik dan pantang menyerah menghadapi segala problematika anak didik dalam pembelajaran.

3. Bagi Pihak Sekolah

Pihak sekolah diharapkan untuk terus memberikan pendidikan, motivasi, dan pelatihan kepada guru-guru mengenai inovasi pembelajaran berbasis game seperti Quizizz dan teknik serupa yang lebih inovatif dan kreatif. Hal ini bertujuan agar guru dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ajar, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai secara optimal.

4. Bagi Peneliti Berikutnya

Jika peneliti berikutnya melakukan penelitian dengan tema yang serupa, disarankan agar tidak terpaku hanya pada satu inovasi pembelajaran seperti penggunaan game Quizizz. Hal ini dapat berpengaruh terhadap suasana atau cara menyampaikan materi di kelas maupun diluar kelas dan dapat juga berdampak pada prestasi belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36. <https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>
- Agusta, A. R., Hanum, S., Simaremare, J. A., Wahab, A., & ... (2021). *Inovasi Pendidikan* (Issue July). https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=i8o5EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA72&dq=%22nur+dahniar%22&ots=7-ZfQWeVbs&sig=6eonC-rsgtoLo_xXjMf2D_mvOuI
- Akhmad Dalil Rohman, & Tri Noor Khaliza. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Quizizz : Alternatif Dalam Meningkatkan Critical Thingking Siswa Di Era Abad 21. *Jurnal Masyarakat Berdikari Dan Berkarya (Mardika)*, 2(2), 72–79. <https://doi.org/10.55377/mardika.v2i2.10159>
- Amaluddin, M. R. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Pgri Pekanbaru. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 124–135. <https://doi.org/10.21776/ub.jcerdik.2022.002.01.10>
- Anam, K., & Yahya, M. S. (2021). Inovasi Guru dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(3), 120–127. <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i3.2090>

- Asma, A., Jannah, M., Mawardati, R., Juliana, J., & Fitria, N. (2023). Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Google Form dan Quizizz. *Ikhlas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–14. <https://doi.org/10.55616/ikhlas.v1i1.411>
- Azizah, B. Y., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 6(2), 281–300. <https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.782>
- Hidayati, T., & Budiarti, E. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Tk Anak Bangsa. *Al-Abyadh*, 5(1), 42–50. <https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v5i1.502>
- 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), 311–320. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.562>
- Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Pusat Keunggulan Smk Muhammadiyah Sintang. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan*

Kearifan Lokal (JIPKL), 3(Januari), 1–13.

Ira, L., Erdawati, L., & Widiyani, H. (2024). Pengaruh Label Negatif Terhadap Pemulung Di Masyarakat (Studi Kota Tanjungpinang). *Pro Patria: Jurnal Pendidikan, Kewarganegaraan, Hukum, Sosial, Dan Politik*, 7(1), 21–35. <https://doi.org/10.47080/propatria.v7i1.2995>

Kurnia*, L. D., Haryati, S., & Linda, R. (2022). Pengembangan Instrumen Evaluasi Higher Order Thinking Skills Menggunakan Quizizz Pada Materi Termokimia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(1), 176–190. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i1.21727>

Kurniawan, R. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo. *Digital Library, April*. <http://digilib.uinkhas.ac.id/23535/>

Lestari, W. R., Ruslan Wahyudin, U., & Abidin, J. (2021). Efektivitas Penerapan Metode Drill dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penddika Tambusai*, 5, 3847–3851.

Lubis, A. S. (2022). Penerapan Aplikasi Google Classroom, Jamboard, Google Slide, Google Form Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Impresi Indonesia*, 1(12), 1237–1251. <https://doi.org/10.58344/jii.v1i12.739>

Muawanah, I., Fikriawan, S., & Fathoni, K. (2023). Implementasi Zakat Fitrah Tanpa Melibatkan Amil Zakat. *Social Science Academic*, 1(1), 78–86.

<https://doi.org/10.37680/ssa.v1i1.2671>

MUIS, A. B. D., SUTOMO, M. O. H., & SUHARDI, A. A. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas Vii Di Smp Al-Baitul Amien Jember (Full Day *Pesat*, 7(3).

<http://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pesat/article/view/64%0Ahttp://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pesat/article/download/64/64>

Mukharomah. (2021). . *Penelitian ini dilakukan di*. 2(1), 12–14.

Ngadino. (2018). Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi Dengan Metode Picture and Picture Pada Siswa Kelas Sekolah Dasar. *Stilistika*, 4(2), 21–36.

No Title. (n.d.).

Novita Piqriani, Y., Yurika, M., & Amin, A. (2023). Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Volume 5 N, 2559–2565.

Nuraini, A. (2023). *Penggunaan Media Game Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI Di SMAN 1 Nguntoronadi Wonogiri*.

Nurhidayah, I., & Ardi. (2022). Instrumen E-Assessment Berbasis Quizizz tentang Materi Sistem Koordinasi untuk Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 67–76. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.44006>

Nurpratama, I. B., & Pujiyanto, A. (2022). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran PJOK Materi Beladiri di SMA se-Kecamatan Mranggen. *Indonesian Journal for*

Physical Education and Sport, 3(2), 584–590.

<https://doi.org/10.15294/inapes.v3i2.57836>

Oknaryana, O., Oktaviani, V., & Kurniawan, H. (2023). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantu Aplikasi Quizizz dengan Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Ecogen*, 6(2), 290. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v6i2.14708>

Pilaili, M., Pusparini, H., & Nurabiah, N. (2022). Peranan Kepemimpinan Kepala Desa untuk Meningkatkan Partisipasi Masyarakat dalam Pembangunan Fisik Desa. *Jurnal Ilmiah Tata Sejuta STIA Mataram*, 8(2), 131–148. <https://doi.org/10.32666/tatasejuta.v8i2.322>

Qur'aini Fitroh, S. (n.d.). *Inovasi Model Strategi Atau Metode Pembelajaran*. 1999, 670–675.

Rachmad, F., Mansur, A., & Bakar, A. (2022). Proses Inovasi Kurikulum Dan Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1(2), 516–522. <https://jpion.org/index.php/jpi516>Situswebjurnal:<https://jpion.org/index.php/jpi>

Sun'iyah, S. L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi. *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18.

Wahyuni, N., A. Sujaya, F., & Puspitasari, M. (2023). Analisis Pencatatan Akuntansi Berdasarkan Sak-Emkm Pada Usaha Bengkel Di Kabupaten Karawang. *Akuntansi Dewantara*, 7(2), 123–129. <https://doi.org/10.30738/ad.v7i2.15813>

Yuniasih, N. (2015). Analisis Pendekatan Saintifik Pada Kurikulum 2013 Di Sdn

Tanjungrejo 1 Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 5(1), 574.

<https://doi.org/10.21067/jip.v5i1.688>

Yusri, A. Z. dan D. (2020). 濟無No Title No Title No Title. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2),

809–820.

