



**IMPLEMENTASI APLIKASI *QUIZWHIZZER* PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA ISLAM MA'ARIF 02 MALANG**

SKRIPSI

OLEH:

WENI AGUSTININGSIH

NPM. 21801011176



UNIVERSITAS ISLAM MALANG

FAKULTAS AGAMA ISLAM MALANG

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

2022



**IMPLEMENTASI APLIKASI *QUIZWHIZZER* PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA ISLAM MA'ARIF 02 MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1)
Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam**

OLEH:

WENI AGUSTININGSIH

NPM. 21801011176



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

2022

Abstract

Agustiningsih, Weni. 2022. *Implemnetation of the Quizwhizzer aplication in islamic religious education subject at ma'arif 02 islamic junior high school malang*. Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Islamic Religion, Islamic University of Malang. Advisor 1: Dr. Muhammad Sulistiono, M. Pd. Advisor 2: Indhra Musthofa, M.Pd.I

Keywords: Quizwhizzer Application, Islamic Education

The world is currently being shaken by a new virus, namely COVID-19. The Covid-19 virus that has infected Indonesia has had many impacts on various fields ranging from education, economy, society and tourism. With this virus, the government provides several policies in the field of education, namely by conducting distance education. After the Covid-19 condition improved, the government provided a policy for face-to-face learning. During face-to-face learning, students are still affected by distance learning such as decreased enthusiasm for learning, focus on learning and interest in learning.

With this problem, teachers can overcome these problems, one of which is by providing interesting learning media. Like the *Quizwhizzer* application, it is a game-based educational application, which brings multiplayer activities to the classroom with game-based learning applications to make practice more interactive and fun.

The purpose of this study was to determine the planning and implementation of the Quizwhizzer application on PAI subjects at Ma'arif 02 Junior High School Malang, and to find out the results of implementing the Quizwhizzer application on PAI subjects at Ma'arif 02 Islamic Junior High School Malang. To achieve this goal, the research was conducted using a qualitative research type with a case study type. The data collection procedure was carried out using the methods of observation, interviews and documentation.

This research method uses a qualitative approach with the type of case study research. This research was conducted at Ma'arif 02 Islamic Junior High School Malang. This study uses data collection in the form of observation, interviews and documentation. Observations during the research, interviews with teachers and students of class VIII and documentation related to the implementation of PAI learning using the *Quizwhizzer* application. In analyzing the data, the researcher used data analysis techniques using the Miles and Huberman model. Activities in the data analysis have four steps, among others: data collection (data collection), data reduction, data presentation and drawing conclusions.

In this study, the teacher's lesson plan will make lesson plans and prepare materials and learning media that will be used. The *Quizwhizzer* application is a learning media that is game, before making questions in the application the teacher will log in to the application using email. When implementing learning, students will use supporting books in the form of electronic books, to find out students' understanding of the material the teacher will provide questions contained in the *Quizwhizzer* application at the end of the lesson. The results of the implementation



are proven to bring better results, it can be seen that students are more enthusiastic and enthusiastic when using the Quizwhizzer application in PAI subjects.

Things that need to be considered as suggestions are to utilize other online-based learning media to organize fun learning and achieve better student learning outcomes.



Abstrak

Agustiningsih, Weni. 2022. *Implementasi Aplikasi Quizwhizzer Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama Islam Ma'arif 02 Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Muhammad Sulistiono, M.Pd. Pembimbing 2: Indhra Musthofa, M.Pd.I

Kata Kunci: Aplikasi *Quizwhizzer*, Pendidikan Agama Islam

Pada saat ini dunia sedang digemparkan oleh adanya virus baru yaitu *covid-19*. Virus *covid-19* yang telah menjangkiti Indonesia telah memberikan banyak sekali dampak pada berbagai bidang mulai dari pendidikan, ekonomi, masyarakat dan juga pariwisata. Dengan adanya virus ini pemerintah memberikan beberapa kebijakan pada bidang pendidikan yaitu dengan melakukan pendidikan jarak jauh. Setelah kondisi *covid-19* membaik pemerintah memberikan kebijakan untuk pembelajaran secara tatap muka. Saat pembelajaran tatap muka peserta didik masih terpengaruh dari adanya pembelajaran jarak jauh seperti menurunnya semangat dalam belajar, fokus belajar dan minat dalam belajar.

Dengan adanya permasalahan ini guru dapat mengatasi masalah tersebut salah satunya dengan cara memberikan media pembelajaran yang menarik. Seperti halnya aplikasi *Quizwhizzer* merupakan aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multipemain ke ruang kelas dengan aplikasi pembelajaran berbasis game untuk menjadikan latihan menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perencanaan dan pelaksanaan aplikasi *Quizwhizzer* pada mata pelajaran PAI di SMP Ma'arif 02 Malang, serta untuk mengetahui hasil implementasi aplikasi *Quizwhizzer* pada mata pelajaran PAI di SMP Islam Ma'arif 02 Malang. Untuk mencapai tujuan tersebut penelitian dilakukan dengan jenis penelitian kualitatif dengan jenis studi kasus. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Islam Ma'arif 02 Malang. Penelitian ini menggunakan pengambilan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi saat penelitian berlangsung, wawancara dengan guru dan peserta didik kelas VIII dan dokumentasi terkait pelaksanaan pembelajaran PAI menggunakan aplikasi *Quizwhizzer*. Dalam analisis data peneliti menggunakan teknik analisis data model Miles and Huberman. Aktivitas dalam analisis data tersebut memiliki empat langkah antara lain: pengumpulan data (*data collection*), reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Dalam penelitian ini perencanaan pembelajaran guru akan membuat RPP dan mempersiapkan materi serta media pembelajaran yang akan digunakan.

Aplikasi *Quizwhizzer* merupakan media pembelajaran yang bersifat game, sebelum membuat soal di aplikasi guru akan *log in* pada aplikasi menggunakan email. Saat pelaksanaan pembelajaran peserta didik akan menggunakan buku penunjang berupa buku elektronik, untuk mengetahui pemahaman peserta didik terkait materi guru akan memberikan soal yang terdapat di aplikasi *Quizwhizzer* pada akhir pembelajaran. Hasil implementasi terbukti membawa hasil yang lebih baik, dapat diketahui peserta didik lebih bersemangat dan antusias saat menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* pada mata pelajaran PAI.

Hal yang perlu diperhatikan sebagai saran-saran yaitu untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis online lainnya untuk menyelenggarakan pembelajaran yang menyenangkan dan mencapai hasil belajar peserta didik yang lebih baik



BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan sebuah elemen dasar yang sangat penting bagi kehidupan generasi emas bangsa dalam menghadapi era globalisasi yang sangat pesat ini, maka dari itu akan menjadi tantangan yang sangat besar apabila tidak diimbangi dengan persiapan sumber daya manusia yang mempunyai daya saing secara global. Pada dunia pendidikan guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menghasilkan generasi emas yang berkualitas. Maka dari itu pendidik perlu merancang pembelajaran bermanfaat, kreatif dan inovatif untuk perkembangan pengetahuan peserta didik.

Dunia saat ini digemparkan dengan adanya penemuan virus baru yang sering kita sebut dengan *Covid-19*. *Covid-19* adalah virus yang memiliki gejala mulai dari ringan hingga berat. Gejala umum apabila terinfeksi oleh virus *Covid-19* antara lain mulai dari gejala pernapasan akut seperti demam, batuk, hingga sesak napas. Virus *Covid-19* memiliki masa inkubasi dengan rata-rata 5-6 hari dan masa inkubasi terpanjangnya yaitu 14 hari. Virus *Covid-19* telah menyebar ke berbagai negara di dunia. Di Indonesia merupakan negara dengan angka kematian yang tinggi dikarenakan oleh virus *Covid-19*. Virus ini dapat menyerang siapapun tanpa memandang usia mulai dari balita hingga orang dewasa.

Virus *Covid-19* yang telah menjangkiti Indonesia telah memberikan banyak sekali dampak pada berbagai bidang mulai dari bidang pendidikan,

ekonomi, masyarakat dan juga pariwisata. Dari menyebarnya virus tersebut pemerintah juga memberikan kebijakan yaitu menunda segala bentuk kegiatan di dalam dan di luar ruangan di seluruh wilayah terutama untuk menekan penyebaran virus *Covid-19* pada bidang pendidikan. Pemerintah juga memberikan kebijakan pada bidang pendidikan dengan melakukan pembelajaran jarak jauh untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa.

Dengan adanya pembelajaran jarak jauh pendidik harus mampu membekali peserta didik dengan pendidikan dan keterampilan. Maka dapat diartikan pendidik diharapkan memiliki karakteristik kemampuan berpikir kritis, konstruktif, dan konsisten. Ditengah kondisi seperti ini pembelajaran menggunakan metode online atau lebih sering disebut dengan daring. Sistem pembelajarannya menggunakan teknologi internet. Saat pembelajaran jarak jauh diterapkan maka peserta didik juga tidak lepas dari penggunaan perangkat elektronik seperti *handphone*, laptop, tablet, dan juga koneksi internet yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung.

Setelah *covid-19* sudah membaik pemerintah memberikan kebijakan tentang pendidikan yaitu pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara tatap muka. Namun dengan adanya pembelajaran tatap muka peserta didik masih terpengaruh dengan adanya pembelajaran *online* seperti menurunnya semangat belajar, fokus belajar dan minat dalam belajar. Sebuah tantangan bagi guru untuk bisa menghadapi masalah tersebut maka diperlukannya media pembelajaran yang dapat menghadapi permasalahan tersebut. Seperti penggunaan aplikasi pembelajaran diimplementasikan untuk membantu guru

membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan aplikasi belajar bertujuan untuk memenuhi standar pendidikan melalui penggunaan perangkat yang saling berhubungan atau teknologi informasi berbasis *gadget* atau komputer antara siswa dan guru.

Berdasarkan hasil pengamatan selama praktik pengalaman lapangan (PPL) di SMP Islam Ma'arif 02 Malang ditemukan beberapa fasilitas teknologi yang digunakan guru PAI dalam menunjang proses belajar mengajar di sekolah. Terlihat saat pembelajaran teknologi yang digunakan oleh guru PAI di sekolah tersebut adalah buku pembelajaran digital yang bisa diakses lewat *handphone* dan juga melalui video pembelajaran di *youtube*. Guru PAI tersebut menjelaskan materi melalui buku penunjang digital dan video pembelajaran, sedangkan untuk latihannya secara lisan dan hafalan. Pada saat ini sekolah memperbolehkan peserta didik untuk membawa *handphone*. Namun masih banyak guru yang belum memanfaatkan adanya *handphone* yang telah dibawa oleh peserta didik, sehingga banyak peserta didik yang menyalahgunakan *handphone* yang dimiliki untuk bermain *game*, *chatting* dan lain sebagainya.

Padahal *handphone* yang dimiliki peserta didik dapat dimanfaatkan untuk mendorong minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI di kelas. Guru juga harus bisa memanfaatkan *handphone* yang telah dibawa oleh siswa untuk mendukung proses pembelajaran PAI di kelas. Selain itu, guru dapat lebih menciptakan variasi pembelajaran menggunakan teknologi untuk menarik minat peserta didik. Dalam hal ini aplikasi *Quizwhizzer* diharapkan mampu menjadikan peserta didik agar tertarik dengan materi yang akan disampaikan sehingga peserta didik tidak bosan dan semangat dalam belajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan judul **Implementasi Aplikasi *Quizwhizzer* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Ma'arif 02 Malang.**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana perencanaan penggunaan aplikasi *Quizwhizzer* pada mata pelajaran PAI di SMP Islam Ma'arif 02 Malang?
2. Bagaimana implementasi aplikasi *Quizwhizzer* pada mata pelajaran PAI di SMP Islam Ma'arif 02 Malang?
3. Bagaimana hasil implementasi aplikasi *Quizwhizzer* pada mata pelajaran PAI di SMP Islam Ma'arif 02 Malang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan pada dasarnya adalah sasaran utama yang akan dicapai seseorang melalui kegiatan penelitian yang akan dilakukan, karena tanpa tujuan kegiatan yang akan dilakukan tidak akan memiliki arah yang jelas. Untuk itu tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui perencanaan penggunaan aplikasi *Quizwhizzer* pada mata pelajaran PAI di SMP Islam Ma'arif 02 Malang?
2. Untuk mengetahui implementasi aplikasi *Quizwhizzer* pada mata pelajaran PAI di SMP Islam Ma'arif 02 Malang?

3. Untuk mengetahui hasil implementasi aplikasi *Quizwhizzer* pada mata pelajaran PAI di SMP Islam Ma'arif 02 Malang?

D. Kegunaan Penelitian

Secara universal penelitian ini dibutuhkan bisa menaruh banyak sekali manfaat terhadap segala aspek terutama pada bidang pendidikan. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Kegunaan Teoretis

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan pemahaman dan wawasan baru kepada pembaca dan dijadikan sebagai referensi dalam bidang ilmu pengetahuan. Dalam mengetahui implementasi aplikasi *Quizwhizzer* pada mata pelajaran PAI

2. Kegunaan Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan penelitian ilmu pendidikan khususnya penggunaan aplikasi pembelajaran untuk mengatasi masalah pembelajaran.

3. Kegunaan Praktis

Kegunaan ini diharapkan dapat mencapai tujuannya secara praktis dalam segala aspek

a. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik penelitian ini diharapkan sangat membantu sebagai media untuk membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

b. Bagi Guru

Bagi guru penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran *online* untuk memudahkan guru dalam memberikan materi kepada peserta didik melalui kuis.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan tidak hanya untuk memudahkan guru dalam menyediakan bahan ajar dan meningkatkan kualitas pendidikan teknologi, tetapi juga untuk meningkatkan kualitas dan motivasi belajar peserta didik.

E. Definisi Operasional

1. Aplikasi *Quizwhizzer*

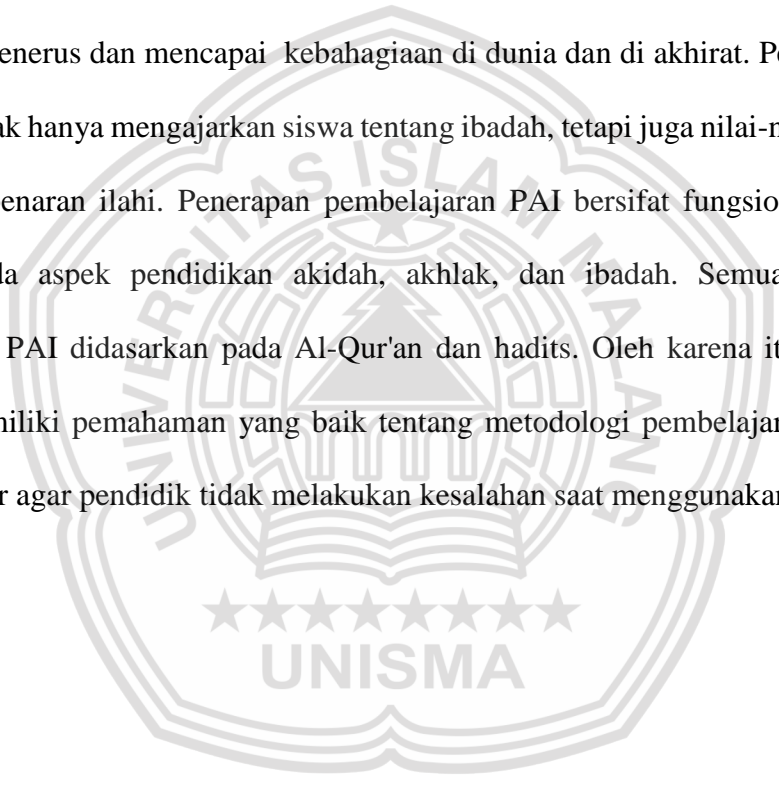
Media pembelajaran adalah suatu alat yang berfungsi untuk memudahkan pendidik dalam penyampain materi atau informasi kepada peserta didik, sehingga tercapai tujuan dengan baik dan sesuai dengan capaian kompetensi yang digunakan (Novitasari, 2019: 17).

Aplikasi belajar termasuk media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar. Berbagai aplikasi belajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu aplikasi *Quizwhizzer*. *Quizwhizzer* adalah website untuk menguji pemahaman siswa melalui permainan. Siswa atau pemain yang dapat menjawab pertanyaan ke pertanyaan berikutnya. Website ini memiliki template atau *background game* yang bisa dirubah sesuai kebutuhan.

2. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam (PAI) adalah usaha-usaha yang sistematis dan pragmatis dalam membantu peserta didik, supaya mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam. Di sekolah pendidikan agama Islam (PAI) tidak mungkin dipisahkan dari proses pembelajaran manakala sekolah tersebut menginginkan tujuan PAI bisa dicapai dengan baik (Istikomah, 2021: 57)

Pendidikan agama memegang peranan penting dalam memimpin generasi penerus dan mencapai kebahagiaan di dunia dan di akhirat. Pelajaran agama tidak hanya mengajarkan siswa tentang ibadah, tetapi juga nilai-nilai dan moral kebenaran ilahi. Penerapan pembelajaran PAI bersifat fungsional dan fokus pada aspek pendidikan akidah, akhlak, dan ibadah. Semua aspek penelitian PAI didasarkan pada Al-Qur'an dan hadits. Oleh karena itu, guru perlu memiliki pemahaman yang baik tentang metodologi pembelajaran PAI yang benar agar pendidik tidak melakukan kesalahan saat menggunakannya.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Perencanaan penggunaan Aplikasi *Quizwhizzer* pada Mata Pembelajaran PAI di SMP Islam Ma'arif 02 Malang

Dalam perencanaannya sebelum guru melakukan pembelajaran, guru akan merencanakan mulai dari RPP, materi yang akan diajarkan hingga media pembelajaran yang akan digunakan. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran yang menarik peserta didik agar tidak bosan. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi *Quizwhizzer*. Aplikasi *Quizwhizzer* merupakan aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multipemain ke ruang kelas dengan aplikasi pembelajaran berbasis game untuk menjadikan latihan menjadi interaktif dan menyenangkan. Sebelum guru membuat soal di aplikasi *Quizwhizzer* langkah pertama yang dilakukan adalah *log in* terlebih dahulu menggunakan *e-mail* kemudian guru bisa membuat soal pada aplikasi *Quizwhizzer* dengan template yang beragam.

2. Implementasi Aplikasi *Quizwhizzer* pada Mata Pembelajaran PAI di SMP Islam Ma'arif 02 Malang

Dalam pelaksanaannya guru akan menjelaskan terlebih dahulu cara penggunaan aplikasi *Quizwhizzer* kepada peserta didik. Aplikasi *Quizwhizzer* merupakan Format *Quizwhizzer* untuk media pembelajaran seperti board game *racing/competition/racing system*. Jika peserta didik menjawab salah, akan mengundurkan diri. Tetapi jika mereka menang, peserta didik dapat bergerak maju di sepanjang jalan. Peserta didik juga bisa melihat skor yang telah didapat pada papan peringkat, peserta didik akan menjadi termotivasi dengan adanya papan peringkat tersebut. Serta *template* yang beragam dan menarik juga membuat peserta didik tidak bosan saat mengerjakan soal.

Hal tersebut menunjukkan bahwa semangat peserta didik menjadi lebih besar ketika menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* dikarenakan mendapat tantangan tersendiri saat pengerjaan soalnya. Dengan begitu pelaksanaan pendidikan menyenangkan dan mengasyikkan dapat terlaksana. Dengan adanya aplikasi *Quizwhizzer* mampu memahamkan peserta didik dalam khususnya pada mata pelajaran PAI dan juga dapat memacu peserta didik untuk berkompetensi dalam mencapai hasil pembelajaran yang maksimal. Hal ini juga akan memicu peserta didik untuk bersaing secara sehat dan meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar.

3. Hasil Implementasi Aplikasi *Quizwhizzer* pada Mata Pembelajaran PAI di SMP Islam Ma'arif 02 Malang

Hasil implementasi terbukti membawa hasil yang lebih baik, dapat diketahui peserta didik lebih bersemangat dan antusias saat menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* pada mata pelajaran PAI.

Dalam sebuah aplikasi pembelajaran pasti terdapat kekurangan dan kelebihan, untuk kelebihannya yaitu banyak sekali template yang dapat digunakan dan sangat menarik, sedangkan untuk kekurangannya yaitu terbatasnya pemain yang dapat menggunakan game ini. Sebagian fitur juga berbayar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran yang perlu disampaikan sebagai berikut:

1. Kepada pihak sekolah agar mendukung guru dalam penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mencapai hasil belajar peserta didik yang lebih baik.
2. Kepada guru PAI agar mampu memanfaatkan media pembelajaran berbasis online lainnya untuk menyelenggarakan pembelajaran dan bisa menciptakan suasana pembelajaran yang asyik dan menyenangkan.
3. Kepada peserta didik hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadikan mereka lebih termotivasi lagi dalam belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Ananda, R. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPI)
- Ananta, W. (2016). *Penerapan Media Interaktif Berbasis Quipper School Dalam Membentuk Kemandirian Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKN di SMPN 2 Kudus*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. Skripsi tidak diterbitkan
- Anwar, R. N., & Muhayati, S. (2021). *Upaya Membangun Sikap Moerasi Beragama Melalui Pendidikan Agama Islam Pada Mahasiswa Perguruan Tinggi*. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 1–15.
- Anwar, S. (2014). *Desain Pendidikan Agama Islam Konsepsi dan Aplikasinya dalam Pembelajaran di Sekolah*. Cet, 1. Yogyakarta: CV. Idea Sejahtera
- Astuty, W. (2021). *Desain Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Daring Dengan Kurikulum Darurat*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 9(1), 81-92
- Awwaliyah, R., & Baharun, H. (2018). *Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional (Telaah Epistemologi Terhadap Problematika Pendidikan Islam)*. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 19(1), 34–49.
- Bahar, H. (2008). *Pengaruh Pendidikan Agama Islam Jurusan Pendidikan Agama Islam Terhadap Pembentukan Akhlak Siswa di SMA Darussalam Cimanggis Ciputat*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Skripsi tidak diterbitkan
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Cet, 1. Serang: Laksita Indonesia
- Elihami, E., & Syahid, A. (2018). *Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Pribadi yang Islami*. *Edumaspul - Jurnal Pendidikan*, 2(1), 79–96.
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v2i1.17>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Faqih, M. (2021). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi*. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34.
<https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Fauzan. (2019). *Modul Untuk Guru Mata Pelajaran Agama Islam Islam dan Moderasi Keberagamaan*. Jakarta: Pustaka Masyarakat Setara
- Firmansyah, M. I. (2019). *Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar dan Fungsi*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(2), 79–90.

- Hasri. (2015). *Dasar-Dasar Pendidikan Islam Hubungannya dengan Matematika*. Al-Khawarizmi, 9–20.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2021). *Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 3(1), 46–50. <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>
- Istikomah, R. (2021). *Pengembangan Sistem Pendidikan Agama Islam*. *Jurnal Keguruan Dan Pendidikan Islam*, 1(1), 13.
- Izzah, I. (2018). *Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Masyarakat Madani*. *Pedagogik : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 50–68. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/219>
- Mualimah, A., Praherdhiono, H., & Adi, E. (2019). *Pengembangan Kuis Interaktif Nahwu Sebagai Media Pembelajaran Drill and Practice Pada Pembelajaran Nahwu Di Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al-Ishlahiyah Malang*. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 203–212. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p203>
- Musthofa, I. (2019). *Modernisasi Pendidikan Islam Pesantren Dalam Tinjauan Filosofis Metodologis*. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 127-139
- Nasikh, M. (2021). *Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IX di MTS Negeri 4 Surabaya*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya. Skripsi tidak diterbitkan
- Ngatiningsih, E. (2020). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di Man Kota Magelang*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. Skripsi tidak diterbitkan
- Novitasari, R. W. (2019). *Efektivitas Media Pembelajaran Cr-Det Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X Ipa Sma Muhammadiyah 9 Surabaya*.
- Purnama, W. M. (2018). *Metode, prinsip-prinsip, tujuan dan fungsi pendidikan islam dalam menghadapi perubahan zaman*. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(September), 1–11.
- Purnomo, H. (2019). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian, Publikasi dan Pengabdian Masyarakat (LP3M) Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
- Samsu. (2017). *Metode penelitian: teori dan aplikasi penelitian kualitatif, kuantitatif, mixed methods, serta research & development*. Cet. 1. Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- Samudera, S. A. (2020). *Penggunaan Aplikasi Kahoot ! Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta*. Jakarta:



UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Skripsi tidak diterbitkan

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Cet, 19. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Cet, 3. Bandung: Alfabeta

Sulaiman. (2017). *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)*. Aceh: Yayasan Pena Banda Aceh

Sulistiono, M. (2019). *Implementasi Hybrid Learning Menggunakan Aplikasi Edmodo Pada Matakuliah Metode Penelitian Kualitatif*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 1(1), 58-67

Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Widyastuti, A. R. (2021). *Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Pada Sekolah Inklusi Di Smpn 5 Semarang Tahun Pelajaran 2020/2021*. Salatiga: Institut Agama Islam Negeri (IAIN). Skripsi tidak diterbitkan

Wanto, A. H. (2018). *Strategi Pemerintah Kota Malang Dalam Meningkatkan Kualitas Pelayanan Publik Berbasis Konsep Smart City*. *JPSI (Journal of Public Sector Innovations)*, 2(1), 39. <https://doi.org/10.26740/jpsi.v2n1.p39-43>

Widyanto, P., & Wahyuni E.T. (2020). *Implementasi Perencanaan Pembelajaran*. *Satya Sastraharing*, 04(02), 16-35

Yatimah, D. (2017). *Landasan Pendidikan*. Jakarta: CV Alungadam Mandiri

