



## PENGEMBANGAN MEDIA QUIZWHIZZER DALAM PEMBELAJARAN SKI BAGI MAHASISWA PAI UIN PALANGKARAYA KELAS C ANGGKATAN 2023

Zamzam Badrouzzaman<sup>1</sup>, Jasiah<sup>2</sup>

Universitas Islam Negeri Palangka Raya<sup>1,2</sup>

[zamzambadrouzzaman@gmail.com](mailto:zamzambadrouzzaman@gmail.com)<sup>1</sup>, [jasiah@uin-palangka.ac.id](mailto:jasiah@uin-palangka.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki peranan penting dalam membentuk pemahaman mahasiswa terhadap perkembangan peradaban Islam dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Namun, pembelajaran SKI kerap menghadapi tantangan berupa rendahnya minat dan partisipasi mahasiswa akibat metode evaluasi yang konvensional dan kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menilai kelayakan media evaluasi pembelajaran berbasis *QuizWhizzer* sebagai inovasi digital yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) angkatan 2023. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, lembar validasi ahli, serta angket respon mahasiswa, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil validasi menunjukkan nilai 78% dari ahli media dan 80% dari ahli materi, sedangkan rata-rata respon mahasiswa mencapai 79%, yang seluruhnya dikategorikan “Layak dan sangat menarik digunakan”. Hasil ini membuktikan bahwa penerapan *QuizWhizzer* efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan interaksi, serta memperkuat pemahaman mahasiswa terhadap materi SKI. Kesimpulannya, media evaluasi berbasis *QuizWhizzer* berpotensi menjadi inovasi pembelajaran digital yang relevan dengan karakter generasi mahasiswa era teknologi.

**Kata Kunci :** *Interaktivitas, Pembelajaran Digital, QuizWhizzer*

### Abstract

*The learning of Islamic Cultural History (SKI) plays a crucial role in shaping students' understanding of the development of Islamic civilization and the values contained within it. However, SKI learning often faces challenges such as low student interest and participation due to conventional and less interactive evaluation methods. This study aims to develop and assess the feasibility of a QuizWhizzer-based learning evaluation medium as a digital innovation to enhance the motivation and engagement of students in the 2023 Islamic Education (PAI) study program cohort. The research employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through observation, interviews, expert validation sheets, and student response questionnaires, then analyzed using descriptive quantitative techniques. The validation results showed a score of 78% from media experts and 80% from material experts, while the average student response reached 79%, all of which were categorized as “feasible and highly engaging to use.” These results demonstrate that the application of QuizWhizzer is effective in creating an enjoyable learning atmosphere, increasing interaction, and strengthening students' understanding of SKI material. In conclusion, the QuizWhizzer-based evaluation medium has the potential to become a relevant digital learning innovation aligned with the characteristics of today's technology-oriented student generation.*

**Keywords :** *Digital Learning, Interactivity, QuizWhizze*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki peranan penting dalam membentuk pemahaman mahasiswa terhadap perkembangan peradaban Islam dan kontribusinya terhadap dunia (Nur Asyifa Ananda & Noorazmah Hidayati, 2024; Rusydi, 2021). Mata kuliah ini tidak hanya menuntut kemampuan menghafal fakta sejarah, tetapi juga kemampuan analisis terhadap nilai-nilai budaya dan sosial yang terkandung di dalamnya. Dalam konteks pendidikan tinggi, terutama pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI), pembelajaran SKI menjadi salah satu fondasi untuk membentuk calon pendidik yang memiliki wawasan luas serta mampu menanamkan nilai-nilai keislaman secara kontekstual kepada peserta didik (Siti Murtosiah & Lesti Edilia, 2021). Tantangan yang muncul kemudian adalah bagaimana menjadikan pembelajaran SKI lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakter generasi mahasiswa masa kini yang sangat akrab dengan teknologi digital (Aidah & Ali, 2024; Hadijah et al., 2025).

Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang besar bagi pendidik untuk menciptakan inovasi dalam proses belajar mengajar. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah pemanfaatan media evaluasi berbasis game edukasi (Surat, 2022; Sutrisno, 2025; Hizril & Ibrahim, 2025; Silfia et al., 2025). Media seperti ini terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa karena menggabungkan unsur hiburan dengan penilaian akademik. QuizWhizzer, sebagai salah satu platform kuis berbasis permainan, menawarkan pendekatan yang menyenangkan dalam mengevaluasi pemahaman mahasiswa (Nur Haliza et al., 2025). Platform ini memungkinkan dosen untuk menyusun soal interaktif yang dapat dimainkan secara kompetitif, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan memacu antusiasme peserta (Fauzi & Jasiah, 2025; Fitriyani et al., 2024)

Fenomena rendahnya minat mahasiswa terhadap mata kuliah SKI sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang bersifat konvensional. Evaluasi yang hanya mengandalkan ujian tertulis atau tugas individu cenderung membuat mahasiswa pasif dan kurang terlibat secara emosional dalam proses belajar (Dwi et al., 2025; Marganingtyas et al., 2025; Salsaibila & Agustian, 2021). Kondisi ini berdampak pada rendahnya daya ingat serta kurangnya kemampuan berpikir kritis terhadap materi yang diajarkan. QuizWhizzer hadir sebagai alternatif yang mampu mengubah suasana evaluasi menjadi lebih dinamis, di mana mahasiswa dapat belajar sambil bermain dan berkompetisi secara sehat (Hermawan & Suharto, 2025; Rahmah & Jasiah, 2025)

Penerapan QuizWhizzer dalam pembelajaran SKI di kalangan mahasiswa Prodi PAI angkatan 2023 menjadi langkah strategis untuk menyesuaikan proses pendidikan dengan kebutuhan era digital. Mahasiswa generasi ini dikenal memiliki preferensi terhadap aktivitas yang melibatkan interaksi visual dan digital (Jasiah, 2017; Nurazijah et al., 2024; Tasya et al., 2023). Melalui platform ini, mereka dapat mengulang materi, mengasah kemampuan berpikir cepat, serta memperoleh umpan balik langsung atas jawaban yang diberikan. Inovasi ini juga memberikan peluang bagi dosen untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman mahasiswa terhadap konsep sejarah dan nilai-nilai kebudayaan Islam secara real-time (Nurkhadijah & Narawati, 2025; Sholeh, 2025; Alfahmi, 2025; Fahmita Sari et al., 2024) .

Penerapan media game edukatif seperti QuizWhizzer bukan sekadar memindahkan kuis tradisional ke dalam bentuk digital, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang berorientasi pada keterlibatan aktif (Puspitasari & Fajriyah, 2020). Mahasiswa tidak lagi menjadi penerima pasif informasi, melainkan terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas yang menantang dan kompetitif. Aktivitas ini menumbuhkan semangat kolaboratif serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam memahami peristiwa sejarah Islam secara mendalam (Anwar & Jasiah, 2025; Jasiah, 2017; Lutfi Rahmawati, 2025). Masalah utama yang teridentifikasi dalam pembelajaran SKI di lingkungan mahasiswa PAI angkatan 2023 adalah menurunnya minat belajar dan partisipasi aktif

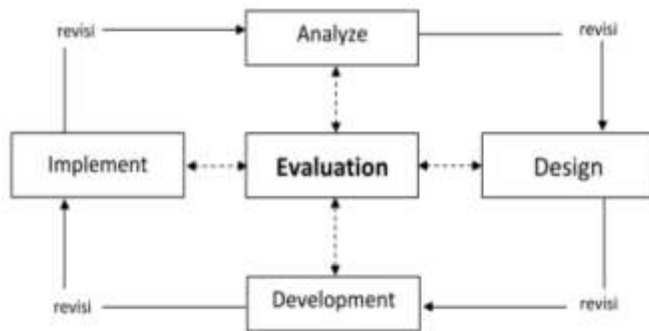
selama proses evaluasi. Ketika proses penilaian hanya difokuskan pada aspek kognitif tanpa memperhatikan unsur motivasi dan keterlibatan emosional, mahasiswa cenderung cepat bosan dan tidak menunjukkan hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu menghadirkan nuansa evaluasi yang interaktif dan menyenangkan tanpa mengabaikan substansi akademik.

QuizWhizzer menawarkan solusi terhadap permasalahan tersebut melalui integrasi unsur permainan dalam sistem evaluasi. Platform ini memungkinkan dosen untuk mengukur pemahaman mahasiswa secara komprehensif melalui berbagai jenis soal, seperti pilihan ganda, benar-salah, maupun teka-teki interaktif (Oemanu & Rindrayani, 2025). Selain itu, penggunaan leaderboard atau papan peringkat menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat, yang secara tidak langsung memotivasi mahasiswa untuk mempersiapkan diri dengan lebih baik sebelum evaluasi berlangsung.

Penerapan media evaluasi berbasis game edukasi seperti QuizWhizzer dalam pembelajaran SKI pada mahasiswa Prodi PAI angkatan 2023 diharapkan dapat menciptakan paradigma baru dalam proses belajar mengajar. Pendekatan ini menekankan pentingnya kolaborasi antara teknologi dan pedagogi dalam membangun lingkungan belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Penerapan tersebut tidak hanya berfungsi sebagai media penilaian hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi, interaksi, serta pemahaman mahasiswa terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan Islam secara lebih mendalam dan berkesan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk pembelajaran dan mengevaluasi kelayakannya sebelum digunakan secara luas. Metode ini menekankan pada proses pengembangan yang sistematis, mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil produk yang dihasilkan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama :



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Sumber : (Hidayat et al., 2021)

1. Pada tahap *Analyze* (Analisis), peneliti melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara terhadap dosen dan mahasiswa untuk memperoleh informasi tentang kendala dalam proses evaluasi pembelajaran. Hasil dari tahap ini menjadi dasar bagi pengembangan media yang relevan dengan kebutuhan mahasiswa (Anwar & Jasiah, 2025; Rohaeni, 2020).
2. Tahap *Design* (Perancangan) dilakukan dengan menyusun rancangan media pembelajaran digital, merancang struktur konten, serta menyiapkan instrumen penelitian seperti lembar validasi ahli media, ahli materi, dan angket respon mahasiswa (Safitri & Aziz, 2022).
3. *Development* (Pengembangan), di mana media pembelajaran dikembangkan menggunakan platform digital interaktif sesuai rancangan yang telah disusun sebelumnya (Arrasyid et al.,

2025; Latip, 2022). Pada tahap ini, media diuji kelayakannya melalui validasi oleh dua dosen ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan nilai rata-rata kelayakan 78% dari ahli media dan 80% dari ahli materi, sehingga dikategorikan “Layak digunakan”.

4. Setelah media selesai dikembangkan, tahap *Implementation* (Implementasi) dilakukan melalui uji coba lapangan terhadap 29 mahasiswa dalam dua sesi pelaksanaan. Sesi pertama berfokus pada pengenalan media dan cara penggunaannya, sedangkan sesi kedua digunakan untuk pelaksanaan evaluasi berbasis digital. Dalam kegiatan ini, dosen berperan sebagai fasilitator yang memantau keterlibatan mahasiswa dan efektivitas media selama pembelajaran berlangsung (Aminaty & Jasiah, 2025; Parisa et al., 2023).
5. *Evaluation* (Evaluasi), dilakukan untuk mengukur efektivitas dan tingkat penerimaan media pembelajaran. Evaluasi dilakukan menggunakan angket respon mahasiswa yang mencakup aspek kemenarikan, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan media (Nyoman & Kadek, 2018). Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata tingkat respon mahasiswa terhadap media mencapai 79%, yang termasuk dalam kategori “sangat menarik dan layak digunakan”.

Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) UINPr kelas C angkatan 2023 dengan menerapkan dua tahap uji coba, yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil melibatkan lima mahasiswa untuk memperoleh masukan awal terkait tampilan dan kemudahan penggunaan media, sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan pada 29 mahasiswa untuk menilai efektivitas media interaktif berbasis QuizWhizzer dalam meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar mahasiswa pada mata kuliah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Pengumpulan data dilakukan melalui angket dan lembar validasi ahli. Angket digunakan untuk mengetahui tingkat kemenarikan, kemudahan, serta kebermanfaatan media, sementara lembar validasi ahli media dan ahli materi menilai kualitas teknis serta kesesuaian isi. Analisis dilakukan secara deskriptif kuantitatif guna memberikan gambaran objektif mengenai kelayakan media. Hasil validasi menunjukkan nilai 78% dari ahli media dan 80% dari ahli materi, yang termasuk kategori “Layak digunakan”. Adapun rata-rata respon mahasiswa mencapai 79%, menunjukkan bahwa media berbasis QuizWhizzer tergolong “Sangat menarik dan layak digunakan” dalam pembelajaran SKI.

**Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor pada Angket Lembar Validasi Ahli Materi dan Media**

Nilai	Kriteria
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Kurang Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

(Oktariyanti et al., 2021)

Pemberian nilai kepraktisan dengan rumus :

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{jumlah Skor hasil Pengumpulan Data}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\%$$

(Gusdiana & Sukenda Ekok, 2021)

**Tabel 2. Skala Kelayakan Media Pembelajaran**

Presentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Sangat Kurang Layak

(Parisa et al., 2023)

**Tabel 3. Kriteria Kemenarikan Media Pembelajaran**

Skor Rata-Rata	Kategori
81%-100%	Sangat Menarik Sekali
61%-80%	Sangat Menarik
41%-60%	Menarik
21%-40%	Tidak Menarik
0%-20%	Sangat Tidak Menarik

(Parisa et al., 2023)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis QuizWhizzer dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Tahap Analisis

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di UINPr. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa mahasiswa masih mengalami kejenuhan saat mengikuti evaluasi berbasis teks konvensional. Dosen juga mengungkapkan perlunya inovasi media evaluasi yang dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan mahasiswa. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti mengidentifikasi kebutuhan akan media interaktif yang dapat digunakan dalam evaluasi pembelajaran. Media QuizWhizzer dipilih karena memiliki fitur permainan papan digital (*board game*) yang menarik dan mampu menumbuhkan suasana belajar yang kompetitif serta menyenangkan bagi mahasiswa.

### 2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun konsep media yang akan dikembangkan, termasuk rancangan antarmuka, konten pertanyaan, dan sistem penilaian otomatis. Peneliti menentukan 20 butir soal berbentuk pilihan ganda dan benar-salah berdasarkan materi *Dinasti Umayyah di Andalusia* yang diambil dari Rencana Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah SKI semester ganjil tahun akademik 2024/2025. Selain itu, disiapkan juga lembar validasi untuk ahli media dan ahli materi, serta angket respon mahasiswa yang digunakan untuk menilai aspek kemenarikan, kemudahan, dan kebermanfaatan media.



Gambar 2. Tampilan Halaman Utama QuizWhizzer



Gambar 3. Proses Input Soal dalam QuizWhizzer



Gambar 4. Jenis Game dalam QuizWhizzer



Gambar 5. Mengkreasikan Map QuizWhizzer

### 3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, media QuizWhizzer dikembangkan melalui situs resmi <https://www.quizwhizzer.com>. Peneliti membuat akun, mengunggah pertanyaan yang telah disusun, dan mengatur tampilan papan permainan (game board) agar sesuai dengan tema sejarah Islam. Media kemudian divalidasi oleh dua dosen ahli dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UINPr, masing-masing sebagai ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh 78% dari ahli media dan 80% dari ahli materi, sehingga dikategorikan “Layak digunakan”.



Gambar 6. Tampilan Soal dalam Game QuizWhizzer



Gambar 7. Tampilan Setelah Menyelesaikan Semua Soal QuizWhizzer



Gambar 8. Papan Skor Peringkat dalam QuizWhizzer



Gambar 9. Tampilan Skor Hasil Akhir dan Waktu Bermain QuizWhizzer

### 4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan dalam dua sesi, yaitu pengenalan media dan pelaksanaan kuis. Sebanyak 29 mahasiswa PAI kelas C angkatan 2023 dilibatkan dalam kegiatan ini. Pada sesi pertama, mahasiswa diperkenalkan dengan tata cara bermain dan sistem poin pada QuizWhizzer. Pada sesi kedua, mahasiswa dibagi menjadi kelompok kecil untuk bermain menggunakan laptop dan ponsel masing-masing. Dosen berperan sebagai fasilitator yang memantau aktivitas dan waktu penyelesaian kuis. Berdasarkan observasi, mahasiswa menunjukkan antusiasme tinggi, suasana belajar menjadi lebih hidup, dan terdapat peningkatan interaksi antar mahasiswa.



a) Menjelaskan Tata cara Bermain Game QuizWhizzer



b) Mahasiswa Bermain Game QuizWhizzer

Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan

### 5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan dengan menyebarkan angket respon mahasiswa untuk mengetahui tingkat kemenarikan, kemudahan, dan kebermanfaatan media yang dikembangkan. Data hasil angket dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif.

**Tabel 4. Data Hasil Angket**

No	Pernyataan	Rata-Rata Skor	Persentase
1.	Tampilan media QuizWhizzer menarik dan mudah dipahami	0,79	79%
2.	Media QuizWhizzer membuat pembelajaran SKI lebih interaktif dan tidak membosankan	0,79	79%
3.	Media QuizWhizzer mudah diakses melalui perangkat (HP/laptop)	0,79	79%
4.	Isi materi dan pertanyaan sesuai dengan tingkat kemampuan mahasiswa	0,79	79%
5.	Saya merasa puas dengan pembelajaran menggunakan media QuizWhizzer	0,79	79%

Data Olahan Peneliti (2025)

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata respon mahasiswa mencapai 79%, yang termasuk dalam kategori “Sangat menarik dan layak digunakan”. Mahasiswa menyatakan bahwa penggunaan media berbasis QuizWhizzer membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan memotivasi.

**Gambar 1. Respon Angket Mahasiswa Berdasarkan Indikator**



Ket : Indikator di tampilkan dengan nomor sesuai dengan tabel 4

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis QuizWhizzer efektif dalam meningkatkan partisipasi mahasiswa dan menciptakan suasana belajar yang interaktif. Validasi ahli dan respon mahasiswa yang tinggi menunjukkan bahwa media ini layak diimplementasikan sebagai alternatif inovatif dalam evaluasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui lima tahapan model pengembangan ADDIE, dapat disimpulkan bahwa media evaluasi pembelajaran berbasis QuizWhizzer berhasil dikembangkan dengan tingkat kelayakan yang baik dan respons positif dari mahasiswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh nilai 78% dari ahli media dan 80% dari ahli materi, yang dikategorikan “Layak digunakan”. Selain itu, hasil rata-rata respon mahasiswa mencapai 79%, yang termasuk dalam kategori “Sangat menarik dan layak digunakan”. Capaian ini membuktikan bahwa penerapan media berbasis QuizWhizzer mampu meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa, menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta menjadi inovasi efektif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di lingkungan perguruan tinggi.

## REFERENSI

- Aidah, L. S., & Ali, M. (2024). Implementasi Pembelajaran Berbasis Digital Mata Pelajaran Ski Siswa Kelas 10 Di Man 3 Sragen Tahun Pelajaran 2023/2024. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1565–1572.
- Alfahmi, W. (2025). Penerapan Quizwhizzer Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Di Kelas Viii. 3, 172–178.
- Aminaty, D., & Jasiah. (2025). Penggunaan Media Game Wordwall Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Al Qur'an Dan Hadits. *Jurnal Pendidikan Jpn*, 25, 144–153.
- Anwar, S., & Jasiah. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Ski. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373.
- Fahmita Sari, Husnul Muawiah, David Adrian Fahrezi Derek, Nurjannah, & Fitriani. (2024). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Quizwhizzer Di Uptd Smp Negeri 13 Sinjai. *Mosaic: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 39–43. <https://doi.org/10.61220/Mosaic.V1i1.506>
- Fauzi, N. A., & Jasiah. (2025). Penerapan Gamifikasi Powtoon Dan Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Siswa Sma Negeri 6 Palangka Raya. *Kampus Akademik Publisng Jurnal Sains Student Research*, 3(1), 331–343.
- Fitriyani, F., Fajriani, A., & Razilu, Z. (2024). Implementasi Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Matapelajaran Informatika Di Sekolah Menengah Pertama Kelas Vii. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10953–10960. <https://doi.org/10.54371/Jiip.V7i9.5494>
- Gusdiana, P., & Sukenda Ekok, A. (2021). Pengembangan Media Kotak Permainan Spinning Wheel Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sd Negeri 69 Lubuklinggau. *Ljse Linggau Journal Science Education*, 1(2), 41–50. <https://doi.org/10.55526/Ljese.V1i2.161>
- Hadijah, S., Azis, A., & Afifah, N. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ski Di Ma Darul Ulum Palangka Raya. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 4(2), 555–567. <https://doi.org/10.55606/Inovasi.V4i2.4110>
- Hermawan, M. R., & Suharto, Y. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Model Pembelajaran Berbasis Permainan. *Journal Of Language Literature And Arts*, 5(2), 140–149. <https://doi.org/10.17977/Um064v5i22025p140-149>
- Hidayat, F., Rahayu, C., Barat, K. B., Nizar, M., Coblong, K., & Bandung, K. (2021). *Model Addie ( Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation ) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie ( Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation ) Model In Islamic Education Learning*. 28–37.
- Hizril, N., & Ibrahim, M. M. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Modern. *Proceeding International Seminar On Islamic Studies Vol.*, 6(1), 2591–2597.
- Jasiah. (2017). Pemanfaatan Internet Pada Matakuliah Ilmu Pendidikan Di Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Iain Palangka Raya. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 5(1), 65–86.
- Latip, A. (2022). Diksains : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains. *Diksains :Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102–108.
- Lutfi Rahmawati, A. S. (2025). Pengaruh Media Quizwhizzer Terhadap Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X-2 Sma Negeri 1 Balen. 16(3), 14–28.
- Marganingtyas, A., Fadhiilah, U., & Amir Masruhim, M. (2025). Pengaruh Keterlibatan Siswa, Motivasi Belajar Siswa Dan Metode Mengajar Guru Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa. *Integrative Perspectives Of Social And Science Journal*, 2(3), 34–46.
- Nur Asyifa Ananda, & Noorazmah Hidayati. (2024). Menggali Makna Dan Pentingnya Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Membangun Karakter Generasi Muda Di Era Modern.

*Akhlak : Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat*, 2(1), 110–121.  
<https://doi.org/10.61132/Akhlak.V2i1.285>

- Nur Haliza, Nuraini Asriati, Hadi Wiyono, Iwan Ramadhan, M. N. I. (2025). Analisis Penggunaan Aplikasi Quizwhizzer Dalam Pembelajaran Sosiologi Pada Peserta Didik Kelas Xi Man 1 Pontianak. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ips*, 5(2), 167–186.
- Nurazijah, M., Nurbayanti, S., Rustini, T., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2024). Peluang Pembelajaran Ict Bagi Mahasiswa Calon Guru: Meningkatkan Persiapan Pendidik Profesional Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 25822–25832.
- Nurkhadijah, A., & Narawati, T. (2025). Implementasi Teknologi Pendidikan Digital Melalui Aplikasi Quizwhizzer Sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya. 14(3), 5617–5626.
- Nyoman, S. & Kadek, Y. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286.
- Oemanu, M. B., & Rindrayani, S. R. (2025). Pembelajaran Diferensiasi Dengan Menggunakan Game Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 8(11).
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i5.1490>
- Parisa, M., Arcana, I. N., Susetyo, A. E., & Kuncoro, K. S. (2023). Pengembangan Kuis Dan Game Edukasi Menggunakan Wordwall Pada Pembelajaran Daring Pertidaksamaan Nilai Mutlak Bentuk Linier. *Jurnal Theorems (The Original Research Of Mathematics)*, 7(2), 167. <https://doi.org/10.31949/th.V7i2.4351>
- Puspitasari, Y., & Fajriyah, I. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Quizwhizzer Terhadap. 1–8.
- Rahmah, M., & Jasiah. (2025). Pengembangan Video Interaktif Berbasis Edpuzzle Pada Model Assure Dalam Mata Pelajaran Fikih Kelas X Ma Hidayatul Insan Palangka Raya. *Kampus Akademik Publisng Jurnal Sains Student Research*, 3(1), 468–478.
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Rusydi, I. (2021). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Berperspektif Multikulturalisme. *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 7(1), 75–83.
- Safitri, M., & Aziz, R. (2022). Addie, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimediale Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58.
- Salsaibila, U., & Agustian, N. (2021). Pembaharuan Dalam Pembelajaran. In *Pusat Pendidikan Tinggi* (Vol. 3).
- Sholeh, M. (2025). *Jurnal Pgsd Uniga Fakultas Pendidikan Islam Dan Keguruan Universitas Garut* Eissn : 2828-2299. 45–52.
- Silfia, A., Ulfa, D., & Basir, A. (2025). Penerapan Strategi Game-Based Learning Sebagai Inovasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 15851–15856.
- Siti Murtosiah, & Lesti Edilia. (2021). Upaya Guru Ski Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Islam. *Taujih: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 31–52. <https://doi.org/10.53649/taujih.V3i2.98>
- Surat, Z. (2022). Penggunaan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edutech : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(2), 206–213. <https://doi.org/10.51878/edutech.V2i2.1288>
- Sutrisno, R. D. (2025). Peran Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 5(3), 167–186.
- Tasya, K. D., Dwita, J., & Sastrawati, E. (2023). Urgensi Kompetensi Literasi Digital Bagi Mahasiswa Di Era Revolusi 4.0. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 10681–10691.