

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZZ DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI
KELAS VII MTS SALAFIYAH SYAFI'YAH TEBUIRENG JOMBANG**

Laili Nishfi Sya'bana M¹, Muhammad Abror Rosyidin²

^{1,2}Universitas Hasyim Asy'ari

¹lanisyabana@gmail.com, ²muhammadabrор@unhasy.ac.id

ABSTRACT

This study discusses the effect of using the Quizizz application in Islamic Cultural History learning on students' learning motivation at MTs. Salafiyah Syafi'iyah Tebuireng Jombang. The background of this study is the low level of students' learning motivation in Islamic Cultural History learning. Therefore, innovative learning media that are interesting, interactive, and in line with technological developments are needed, one of which is the use of the Quizizz application. The objectives of this study are: (1) to determine whether the use of the Quizizz application affects students' learning motivation at MTs. Salafiyah Syafi'iyah Tebuireng Jombang; (2) to describe the level of students' learning motivation in Islamic Cultural History learning at MTs. Salafiyah Syafi'iyah Tebuireng Jombang; and (3) to analyze the effect of the use of the Quizizz application on students' learning motivation in Islamic Cultural History learning at MTs. Salafiyah Syafi'iyah Tebuireng Jombang. This study employed a quantitative approach. The research was conducted at MTs. Salafiyah Syafi'iyah Tebuireng Jombang. The population of this study consisted of all seventh-grade students, while the sample was selected using the Stratified Cluster Sampling technique. Data were collected through questionnaires, and the data were analyzed using SPSS for Windows with simple linear regression analysis. The results of the study show that: (1) the use of the Quizizz application in Islamic Cultural History learning is categorized as moderate, as indicated by the highest distribution of respondents' answers in the "undecided" category, totaling 19 students (35.1%); (2) the level of students' learning motivation is also categorized as moderate, indicated by the highest distribution of respondents' answers in the "undecided" category, totaling 20 students (36.9%); and (3) there is a significant effect of the use of the Quizizz application in Islamic Cultural History

learning on students' learning motivation of seventh-grade students at MTs. Salafiyah Syafi'iyah Tebuireng Jombang. This is evidenced by the t-test results (significance value of $0.000 < 0.05$ and t-count of $4.249 > t$ -table of 1.67469), indicating that the alternative hypothesis is accepted and the null hypothesis (H_0) is rejected.

Keywords: Quizizz application, learning motivation, islamic cultural history

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap motivasi belajar siswa di MTs. Salafiyah Syafi'iyah Tebuireng Jombang. Latar belakang penelitian ini adalah masih ditemukannya rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi, salah satunya melalui penggunaan aplikasi Quizizz. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui; 1). Untuk mengetahui penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat memengaruhi motivasi belajar siswa di MTs. Salafiyah Syafi'iyah Tebuireng Jombang. 2). Untuk mendeskripsikan tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs. Salafiyah Syafi'iyah Tebuireng Jombang. 3). Untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs. Salafiyah Syafi'iyah Tebuireng Jombang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Lokasi penelitian ini bertempat di MTs. Salafiyah Syafi'iyah Tebuireng Jombang. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas VII, sedangkan sampel penelitian ini diambil menggunakan teknik *Stratified Cluster Sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner). Data dianalisis menggunakan program SPSS for Windows, dengan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; 1). Penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan berada pada kategori cukup yang ditunjukkan oleh distribusi frekuensi jawaban responden terbanyak pada kategori ragu-ragu sebanyak 19 siswa (35,1%). 2). Tingkat motivasi belajar siswa berada pada kategori cukup yang ditunjukkan oleh distribusi frekuensi jawaban responden terbanyak pada kategori ragu-ragu

sebanyak 20 siswa (36,9%). 3). Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTs Salafiyah Syafi'iyah Tebuireng Jombang. Hal ini bisa dilihat berdasarkan nilai t hitung (berupa nilai signifikan $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung $4,249 > 1,67469$) sehingga hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Kata kunci: aplikasi Quizizz, motivasi belajar, sejarah kebudayaan islam

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter, kecerdasan, dan masa depan peserta didik. Dalam dunia pendidikan, motivasi belajar merupakan komponen penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswa (Mayasari & Alimuddin, 2023). Motivasi belajar tidak hanya sekadar dorongan untuk belajar, tetapi mencakup berbagai faktor yang mendorong seseorang untuk aktif terlibat dalam aktivitas belajar dan berupaya mencapai tujuan akademik. Memahami motivasi belajar sangat penting bagi pendidik, orangtua, dan siswa itu sendiri, karena hal ini dapat menentukan seberapa efektif dan berkelanjutan proses belajar tersebut (Suralaga, 2021).

Pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam motivasi belajar sangat rendah, hal ini terlihat dari siswa yang kurang antusias dan pasif

dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah yang monoton dan kurang melibatkan teknologi pembelajaran digital sehingga motivasi belajar siswa kurang optimal. Kondisi ini menjadi perhatian penting karena dapat berpengaruh besar terhadap kualitas pembelajaran dan hasil yang dicapai siswa (Sugiyanto, 2023).

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada siswa kelas VII MTs Salafiyah Syafi'iyah. MTs Salafiyah Syafi'iyah merupakan lembaga pendidikan yang berada dibawah naungan Pondok Pesantren Tebuireng Jombang, yang mengintegrasikan pendidikan umum dengan pendidikan berbasis keislaman. Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih ditemukan siswa yang kurang aktif dan kurang temotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Berkembangnya teknologi menunjukkan bahwa pendidikan Indonesia berjalan sangat pesat. Perkembangan teknologi telah menjadi kebutuhan yang tidak dipisahkan dalam dunia pendidikan modern saat ini. Teknologi memungkinkan siswa mengakses data lebih banyak dan lebih cepat dari berbagai sumber yang menjadikan pembelajaran lebih kreatif dan tidak membosankan.

Aplikasi *Quizizz* adalah salah satunya. *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis game yang bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran. Pendidik dapat menggunakan aplikasi ini secara gratis dan memungkinkan mereka untuk membuat pendekatan inovatif untuk menyampaikan materi pelajaran mereka. Dengan demikian, mereka tidak kehabisan ide. Aplikasi ini memiliki pengaturan waktu, yang memungkinkan pendidik mengatur kapan kuis dimulai dan diakhiri, pembuatannya dapat diakses kapan saja dan dimana saja. *Quizizz* memiliki kemampuan untuk menstimulasi siswa dengan cara yang menyenangkan sambil tetap berada pada jalur pembelajaran (Chrisvia dkk., 2025).

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menjadikan teknologi sebagai bagian dari gaya hidup masyarakat dalam mencari dan menyerap informasi. Informasi diperoleh melalui teknologi sangat penting untuk menunjang perkembangan pola pikir peserta didik. Pendidikan berbasis teknologi menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif. Dalam hal ini, pesantren perlu memberikan wawasan teknologi informasi dan komunikasi kepada peserta didik karena kegiatan di pesantren tidak hanya berfokus pada pembelajaran keagamaan, tetapi juga pembelajaran yang mendukung perkembangan keterampilan santri. Namun demikian, penggunaan teknologi juga perlu diberikan batasan agar peserta didik dapat memanfaatkan teknologi secara bijak dan terhindar dari informasi yang kurang bermanfaat (Abror, 2021).

Berdasarkan kondisi tersebut diperlukan penelitian untuk mengetahui penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran, mendeskripsikan tingkat motivasi belajar siswa, serta menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar siswa di kelas VII MTs Salafiyah Syafi'iyah Tebuireng Jombang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi refrensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta menjadi bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya yang relevan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan karena data yang diperoleh berupa angka yang dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Karimuddin dkk., 2022). Jenis penelitian ini termasuk sebagai eksperimen semu (quasi ekspremental) karena penelitian menerapkan perilaku yaitu penggunaan aplikasi quizizz, melalui quasi eksperimen ini peneliti berusaha mengamati adanya pengaruh atau perubahan pada motivasi belajar siswa setelah penerapan

pembelajaran berbasis aplikasi quizizz.

Penelitian ini dilakukan di MTs Salafiyah Syafi'iyah Tebuireng Jombang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 255 siswa yaitu terdiri dari 150 siswa laki laki dan 105 siswi perempuan. Pengambilan sampel dalam penelitian ini berdasarkan perhitungan menggunakan rumus sampel (Sugiyono, 2018). Berikut pethitungan rumus sampel.

$$s = \frac{\lambda^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{d^2(N - 1) + \lambda^2 \cdot P \cdot Q}$$

$$s = \frac{2706 \cdot 255 \cdot 0,5 \cdot 0,5}{0,10^2(255 - 1) + 2706 \cdot 0,5 \cdot 0,5}$$

$$s = \frac{172.5075}{0,01 (254) + 0,6765}$$

$$s = \frac{172.5075}{2,54 + 0,6765}$$

$$s = \frac{172.5075}{3,2165}$$

$$s = 53,63$$

Dibulatkan menjadi 54, jadi sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs. Salafiyah Syafi'iyah Tebuireng dengan mengambil 54 siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik stratified cluster, teknik ini digunakan karena populasi terbagi atas beberapa strata

berdasarkan jenis kelamin (laki-laki), serta berdasarkan kelompok yaitu perkelas. Dari total 7 kelas (4 kelas laki-laki dan 3 kelas perempuan), peneliti menetapkan 2 kelas sebagai sampel penelitian, terdiri dari 1 kelas VII B (Laki-laki) dan 1 kelas VII E (Perempuan).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner), angket digunakan untuk mengukur variabel penggunaan aplikasi quizizz dalam motivasi belajar siswa. Instrumen penelitian disusun menggunakan skala likert dengan beberapa alternatif jawaban yang menunjukkan tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan yang diberikan. Sebelum digunakan instrumen penelitian diuji terlebih dahulu dengan uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan bahwa instrumen layak digunakan dalam penelitian.

Teknik analisis data dilakukan menggunakan bantuan program SPSS for Windows. Analisis data diawali dengan analisis deskriptif untuk mengetahui gambaran penggunaan aplikasi quizizz dan tingkat motivasi belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan

Islam, analisis ini digunakan untuk melihat nilai rata-rata (mean), nilai tengah (median), nilai yang paling banyak muncul (modus), distribusi frekuensi, standar deviasi, varians (Abigail dkk, 2023).

Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas, uji linearitas, uji multikolinieritas, dan uji heterokedastisitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang ada dalam penelitian memiliki distribusi normal atau tidak normal. Nilai ini diperoleh dari kurva dalam output analisis SPSS berupa suatu bentuk kurva seperti lonceng jika data berdistribusi normal dan data dikatakan normal jika nilai sig > 0,05 dan tidak normal jika nilai sig < 0,05. Uji linearitas bertujuan untuk melihat hubungan dari dua buah variabel yang sedang diteliti apakah ada hubungan yang linear dan signifikan. Data dinyatakan linear apabila nilai sig pada Linearity < 0,05 dan dinyatakan tidak linear > 0,05.

Uji Multikolinieritas untuk melihat ada atau tidaknya hubungan yang tinggi antara variabel bebas. Jika nilai VIF < 10 atau tolerance > 0,1 maka dikatakan tidak terdapat masalah multikolonieritas. Uji

heterokedastisitas untuk melihat apakah terdapat ketidaksamaan varians dari residual satu pengamat ke pengamat lain. Apabila signifikansi $> 0,05$ maka hipotesis diterima karena data tersebut tidak ada heterokedastisitas dan apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka hipotesis ditolak karena data ada heterokedastisitas (Maschali, 2021).

Setelah uji prasyarat analisis terpenuhi dilakukan uji hipotesis untuk membandingkan nilai signifikansi dengan taraf signifikan $0,05$, apabila nilai signifikan lebih kecil dari $0,05$ maka hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak yang berarti terdapat pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar siswa (Hafni, 2021). Tahap terakhir dilakukan uji regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh dari penyebaran angket kepada siswa kelas VII MTs Salafiyah Syafiiyah Tebuireng Jombang untuk mengetahui penggunaan aplikasi quizizz dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Sejarah

Kebudayaan Islam. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif, diuji prasyarat analisis, uji hipotesis kemudian uji regresi linear sederhana.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berada pada kategori cukup. Hal ini ditunjukkan oleh distribusi frekuensi jawaban responden yang sebagian besar berada pada kategori ragu-ragu sebanyak 19 siswa atau $35,1\%$. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi quizizz sudah diterapkan dalam pembelajaran, namun belum sepenuhnya optimal dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

Selain itu hasil analisis deskripsi menggunakan SPSS menunjukkan nilai Mean sebesar $41,90$; nilai Median sebesar 42 ; Modus sebesar 42 ; dan Standar Deviation sebesar $4,477$. Distribusi nilai statistic variabel penggunaan aplikasi quizizz dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 1 Hasil Mean, Median, Modus, dan Standar Deviation

Mean (M)	Median (Me)	Modus (Mo)	Standar Mediation (SD)
-------------	----------------	---------------	------------------------------

41,9 42 42 4,477

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Penggunaan Aplikasi Quizizz

Kategori	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Sangat Tidak Setuju	5	9,40%
Tidak Setuju	10	18,40%
Ragu-Ragu	19	35,10%
Setuju	13	24,10%
Sangat Setuju	7	13%

Hasil analisis motivasi belajar juga menunjukkan kategori cukup. Hal ini ditunjukkan oleh distribusi frekuensi jawaban responden yang sebagian besar berada pada kategori ragu-ragu sebanyak 20 siswa atau 36,9%. Data ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Hasil analisis deskripsi menggunakan SPSS menunjukkan nilai nilai Mean sebesar 41, 90; nilai Median sebesar 42; Modus sebesar 42; dan Standar Deviation sebesar 4,477. Distribusi nilai statistik variabel motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3 Hasil Mean, Median, Modus, dan Standar Deviation

Mean (M)	Median (Me)	Modus (Mo)	Standar Mediation (SD)
41,81	42	39	4,864

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa

Kategori	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Sangat Tidak Setuju	4	7,40%
Tidak Setuju	7	13%
Ragu-Ragu	20	36,90%
Setuju	13	24,10%
Sangat Setuju	10	18,60%

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan uji linearitas hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data penggunaan aplikasi quizizz dan motivasi belajar berdistribusi normal, karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu sebesar 0,592. Hasil uji linearitas menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan aplikasi quizizz dengan motivasi belajar siswa bersifat linear. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi deviation from

linearity yang lebih besar dari 0,05 yaitu sebesar 0.059.

Hasil multikolinieritas menunjukkan bahwa tidak ada gejala multikolinieritas antar variabel independen (Penggunaan aplikasi *quizizz*) dalam model regresi linear sederhana pada penelitian ini. Hal ini ditunjukkan nilai tolerance variabel X (Penggunaan aplikasi *Quizizz*) lebih besar dari 0,100 yaitu 1,000. Nilai VIF untuk variabel X (Penggunaan aplikasi *quizizz*) 1,000 itu artinya nilai VIF pada variabel independen (Penggunaan aplikasi *quizizz*) kurang dari 10,00 yaitu 1,000. Hasil uji heterokedastisitas menunjukkan bahwa tidak terjadi heterokedastisitas. Hal ini ditunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,650 > 0,05$.

Selanjutnya hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Selain itu, nilai *t* hitung sebesar 4,249 lebih besar dari *t* tabel 1,67469. Dengan demikian, hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak yang berarti terdapat pengaruh

penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik dan kompetitif. *Quizizz* memberikan pengalaman belajar berbasis permainan yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu adanya skor, peringkat dan umpan balik langsung membuat siswa lebih termotivasi untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

Temuan ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi seperti *quizizz* juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan. Dengan demikian penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Salafiyah Syafiyah Tebuireng Jombang berada pada kategori cukup. Hal ini ditunjukkan oleh distribusi frekuensi jawaban responden terbanyak pada kategori ragu-ragu. Tingkat motivasi belajar siswa juga berada pada kategori cukup yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan uji prasyarat analisis yang telah dilakukan, hasil uji normalitas bedistribusi normal, hasil uji linearitas besifat linear, hasil uji multikolineritas bahwa tidak ada gejala multikolineritas, dan hasil uji heteroskedastisitas bahwa tidak terjadi heterodeskedastisitas. Dengan demikian data penelitian telah memenuhi syarat untuk dilakukan uji regresi linear sederhana.

Hasil uji hipotesis melalui regresi linear sederhana menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi quizizz berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini

dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung sebesar $4,249 > t$ tabel $1,67469$ sehingga hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Dengan demikian, penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII MTs Salafiyah Syafiyah Tebuireng Jombang.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disarankan agar guru meningkatkan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dan diharapkan guru mampu merancang pembelajaran yang menarik dan bervariasi agar meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Bagi peneliti selanjutnya penelitian ini dapat dikembangkan dengan menggunakan variabel lain, metode yang berberda atau jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Mayasari, N., & Alimuddin, J. (2023). *Strategi meningkatkan motivasi belajar siswa*. Banyumas: CV. Rizquna.

Suralaga, F. (2021). *Psikologi pendidikan implikasi dalam pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

Karimuddin, dkk. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.

Abigail, dkk. (2023). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Machali, I. (2021). *Metode penelitian kuantitatif panduan praktis penelitian kuantitatif*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Hafni, S. (2021). *Metodologi penelitian*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia.

Jurnal:

Sugiyanto. (2023). Implementasi media pembelajaran berbasis Quizizz pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Nurul Hidayah Majalangu Watukumpul Pemalang. Skripsi. Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Chrisvia, M., dkk. (2025). Pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan antusiasme peserta didik. *Journal of Islamic Education*.

Royidin, M. A. (t.t.). Interaksi pesantren dengan sains dan teknologi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*.