

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif SKI Berbasis Quizwhizzer Bagi Calon Guru PAI

Hafiz Ansary¹, Jasiah²

¹Universitas Islam Negeri Palangka Raya

¹ansyarihafiz840@gmail.com, ²jasiah@uin-palangkaraya.ac.id

Alamat: Jl. George Obos Kompleks Islamic Centre Palangka Raya

Korespondensi penulis: ansyarihafiz840@gmail.com

Abstract. *he digital era demands a transformation in Islamic Cultural History (SKI) learning, which often faces challenges of monotony and low student participation due to traditional methods. This research aims to test the content and media validity of a Quizwhizzer-based interactive evaluation tool designed for prospective Islamic Religious Education (PAI) teachers to ensure academic suitability and technical usability. The study employs the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, involving trials on 10 PAI students at UIN Palangka Raya. The findings indicate that the developed media falls into the "Very Feasible" category, with validation scores of 86.36% from media experts, 90.91% from material experts, and 88.40% from user responses. The implication of this research proves that Quizwhizzer is effective in increasing student engagement and digital literacy. Furthermore, it is suitable for implementation in schools with limited device policies (no-smartphone rules for students) as it can be operated centrally by the teacher using a projector.*

Keywords: ADDIE, Gamification, Islamic Cultural History, Quizwhizzer.

Abstrak. Era digital menuntut adanya transformasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang kerap Era digital menuntut adanya transformasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang kerap menghadapi tantangan berupa metode monoton dan minimnya partisipasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas konten materi serta validitas teknis media evaluasi interaktif berbasis Quizwhizzer bagi calon guru Pendidikan Agama Islam (PAI). Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang melibatkan uji coba terhadap 10 mahasiswa PAI di UIN Palangka Raya. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan masuk dalam kategori "Sangat Layak" pada semua aspek, dengan perolehan skor validasi ahli media sebesar 86,36%, ahli materi sebesar 90,91%, dan respon pengguna sebesar 88,40%. Implikasi dari penelitian ini membuktikan bahwa media Quizwhizzer efektif untuk mengatasi kejemuhan belajar dan meningkatkan literasi digital calon guru. Selain itu, media ini relevan diterapkan di sekolah yang membatasi penggunaan ponsel siswa karena dapat dioperasikan secara terpusat menggunakan perangkat guru.

Kata kunci: ADDIE, Gamifikasi, Sejarah Kebudayaan Islam, Quizwhizzer.

1. PENDAHULUAN

Era digital menuntut adanya transformasi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) dan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yang berperan penting dalam pembentukan karakter siswa (Ananda & Hidayati, 2025; Fadillah & Achadi, 2024). Namun, SKI kerap menghadapi tantangan berupa pandangan yang monoton dan minimnya partisipasi siswa akibat metode penilaian tradisional (Anwar & Jasiah, 2025).

Tantangan ini diperkuat oleh penerapan kurikulum merdeka, yang saat ini mengharuskan pengembangan modul dan pembelajaran yang tidak hanya fokus terhadap kognitif, tetapi juga dapat meningkatkan semangat, motivasi, dan partisipasi belajar siswa (Jasiah et al., 2024).

Dengan demikian modernisasi sistem penilaian menjadi kebutuhan yang mendesak untuk mengatasi kesenjangan kompetensi di lapangan.

Pendekatan gamifikasi telah menjadi solusi yang efektif untuk mengurangi kebosanan dalam pembelajaran tradisional, dengan menggabungkan elemen permainan yang terbukti meningkatkan semangat, motivasi, dan partisipasi siswa (Alfahmi, 2025; D. Safitri et al., 2025). Gamifikasi adalah sebuah pendekatan yang mengintegrasikan elemen-elemen game ke dalam konteks non-game. Tujuan utama dari gamifikasi adalah untuk meningkatkan semangat, motivasi, dan partisipasi kinerja individu dalam menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan tertentu. Elemen-elemen yang digunakan dapat berupa poin, level, tantangan, kompetensi, atau hadiah (Fauzi & Jasiah, 2025).

Kebutuhan akan inovasi ini telah dibuktikan di wilayah regional, terutama di Kalimantan Tengah. Studi sebelumnya oleh (Fauzi & Jasiah, 2025) menunjukkan bahwa pemanfaat media berbentuk game (Educaplay) dapat secara efektif meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa mengenai materi SKI. Temuan ini tentunya menekankan pentingnya mengembangkan lebih jauh media interaktif.

Berdasarkan (Juhaeni et al., 2023; Surat, 2022; Sutrisno, 2025) Quizwhizzer sangat ideal untuk proses pembelajaran karena memiliki berbagai permainan dan dapat membangun atmosfer pembelajaran yang menyenangkan, aplikasi ini juga memiliki sejumlah fitur yang memungkinkan untuk menciptakan pertanyaan yang bisa disajikan dalam format permainan yang dapat dimainkan di dalam kelas maupun On The Internet (Jasiah, 2017).

Salah satu media pembelajaran interaktif yang bisa digunakan oleh guru adalah Quizwhizzer, yang mampu menciptakan pembelajaran lebih menarik dan juga bervariasi. Quizwhizzer memberikan kesempatan bagi guru untuk menerapkan tantangan untuk mengajukan pertanyaan kepada siswa mereka dengan melanjutkan jalur yang sudah ditetapkan yang berbentuk tangga dan ular. Selain itu, hal ini memberi kesempatan kepada pengguna memainkan beberapa permainan secara bersamaan, Selain itu, Quizwhizzer juga mempermudah guru dalam proses pembelajaran untuk menciptakan kuis interaktif yang menarik tanpa memerlukan perangkat tambahan dari peserta didik (Faijah et al., 2022; Fitriyah et al., 2021; Permana et al., 2024). Penggunaan media game edukatif seperti QuizWhizzer tidak hanya berfungsi untuk mengalihkan kuis konvensional ke format digital, tetapi juga menghasilkan pengalaman belajar yang fokus pada partisipasi aktif (Puspitasari, 2024).

Kepentingan penggunaan media interaktif ini semakin mendesak mengingat fenomena minimnya minat mahasiswa terhadap mata kuliah SKI yang sering kali disebabkan oleh metode pengajaran konvensional, di mana penilaian hanya bergantung pada ujian tertulis sehingga

membuat mahasiswa menjadi pasif dan kurang terlibat secara emosional (Marganingtyas et al., 2025). Sebenarnya, pembelajaran SKI tidak hanya membutuhkan kemampuan untuk mengingat fakta sejarah, tetapi juga kemampuan untuk menganalisis nilai-nilai budaya dan sosial sebagai dasar bagi para calon pendidik dalam menanamkan nilai keislaman secara kontekstual. Implementasi QuizWhizzer merupakan langkah strategis untuk menyesuaikan proses belajar dengan tuntutan era digital, di mana mahasiswa cenderung menyukai kegiatan visual dan digital. Melalui platform ini, mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir cepat dan mendapatkan umpan balik langsung terhadap jawaban yang diberikan secara real-time (Badrouzzaman & Jasiah, 2025).

Namun, dari berbagai penelitian yang ada, sedikit yang secara khusus mengembangkan Quizwhizzer untuk mata pelajaran SKI, dan belum terdapat penelitian yang menjadikan calon guru PAI sebagai fokus utama dalam pengembangan media. Kesenjangan dalam penelitian ini penting karena calon pengajar PAI wajib menguasai literasi digital dan dapat merancang media pembelajaran yang sesuai dengan situasi kelas saat ini, terutama di sekolah yang mengurangi pemakaian ponsel.

Mengingat signifikansinya teknologi dalam pendidikan, penelitian ini berfokus pada validitas konten dan media dari pembelajaran interaktif SKI yang berbasis Quizwhizzer. Sebelum diterapkan secara luas, penting untuk memastikan bahwa media ini tidak hanya menarik secara visual dan interaktif, tetapi juga secara akademis sesuai dengan Kurikulum Merdeka dan secara teknis mudah digunakan oleh guru serta siswa. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas konten materi SKI serta validitas teknis media Quizwhizzer melalui uji coba dengan calon guru PAI. Hasil dari uji validitas ini akan menjadi landasan yang kokoh untuk pengembangan lebih lanjut serta penerapan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya di lingkungan sekolah di Kalimantan Tengah, sebagai langkah konkret mendukung inovasi pendidikan di era 5.0.

2. KAJIAN TEORITIS

2.1. Transformasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Melalui Gamifikasi

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sering kali menghadapi stigma sebagai mata pelajaran yang membosankan karena dominasi metode hafalan dan ceramah. Untuk mengatasi hal ini, integrasi gamifikasi menjadi solusi strategis dalam mengubah dinamika kelas. Gamifikasi dalam SKI tidak hanya sekadar memindahkan materi ke format digital, tetapi membangun ekosistem belajar yang kompetitif dan menyenangkan. Studi terbaru oleh (Aprilianita et al., 2025) menegaskan bahwa pelaksanaan media berbasis gamifikasi pada pembelajaran SKI terbukti mampu mengubah perilaku siswa dari pasif menjadi aktif,

meningkatkan semangat menjawab kuis, dan secara efektif menghilangkan rasa kantuk yang sering muncul saat pembelajaran sejarah berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan sangat relevan untuk materi sejarah yang membutuhkan daya tarik visual dan interaksi emosional.

2.2. Potensi Quizwhizzer dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Sejarah

Di antara berbagai platform gamifikasi, Quizwhizzer menawarkan keunggulan unik melalui visualisasi papan permainan (board game) yang dapat disesuaikan dengan peta atau alur sejarah. Berbeda dengan kuis standar, Quizwhizzer memungkinkan siswa melihat progres mereka secara real-time di atas peta virtual, yang memicu motivasi intrinsik untuk "mencapai garis finis". Pada mata pelajaran Sejarah menemukan bahwa penggunaan Quizwhizzer (yang diintegrasikan dengan model pembelajaran) memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan keaktifan siswa. Fitur visual dan kompetisi yang disediakan oleh Quizwhizzer terbukti mampu memfasilitasi keterlibatan siswa secara menyeluruh, menjadikan proses evaluasi sejarah tidak lagi dianggap sebagai beban, melainkan sebagai tantangan yang menarik untuk diselesaikan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menciptakan produk pembelajaran dan menilai kelayakannya sebelum diterapkan secara luas. Metode ini fokus pada proses pengembangan yang terstruktur, dimulai dari analisis kebutuhan sampai pengembangan hasil dari produk yang dihasilkan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE:



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Game Edukasi Berbasis QuizWhizzer

1. Dalam tahap Analyze(Analisis), peneliti mengidentifikasi kebutuhan belajar dengan melakukan observasi dan wawancara kepada dosen serta mahasiswa untuk mendapatkan informasi mengenai hambatan dalam proses pembelajaran. Output dari tahap ini menjadi landasan untuk pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan calon guru (Anwar & Jasiah, 2025).
2. Tahap Perancangan dilakukan dengan mengembangkan desain media pembelajaran digital, merancang susunan konten, serta menyiapkan alat penelitian seperti lembar

validasi untuk ahli media, ahli materi, dan kuesioner respon mahasiswa (M. Safitri & Aziz, 2022).

3. Tahap pengembangan adalah proses mengubah desain menjadi produk yang sesungguhnya. Merujuk pada (Anafi et al., 2021; Fitriyah et al., 2021), fase ini meliputi pengembangan media, pengembangan konten, evaluasi oleh pakar, dan perbaikan produk

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) UIN Palangka Raya. Percobaan dilakukan pada 10 mahasiswa untuk mengevaluasi keefektifan media interaktif berbasis QuizWhizzer dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Pengumpulan data dilaksanakan menggunakan instrumen penilaian yang berupa lembar validasi yang diserahkan kepada anggota media dan pakar materi. Formulir validasi untuk pakar media meliputi evaluasi terhadap elemen estetika, metode presentasi, tingkat keterlibatan, serta kenyamanan pemanfaatan, dan peran media dalam proses belajar. Sementara itu, formulir verifikasi untuk pakar materi mengevaluasi kelayakan konten, akurasi presentasi, kejelasan bahasa, elemen grafis, dan kedayagunaan materi. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif. kuantitatif. Nilai yang diperoleh dari setiap validator selanjutnya dikonversi menjadi persentase (%) untuk menilai kualitas produk:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Total nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai ideal}} \times 100\%$$

Gambar 2. Rumus Presntase

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

Gambar 3. Kriteria Kelayakan Media

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menyajikan temuan dari setiap fase pengembangan menggunakan model ADDIE yang diterapkan dalam Pengembangan Media Evaluasi Interaktif SKI Berbasis Quizwhizzer. Hasil yang disajikan dengan [enekanan pada tiga fase yang dilakukan, yaitu Analysis, Desaign, Development.

4.1. Fase Analysis

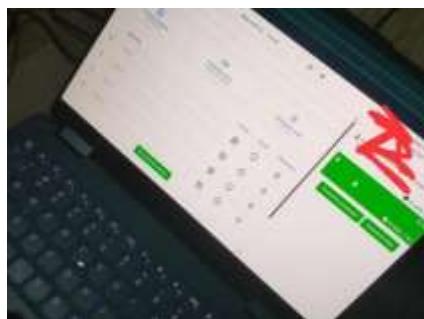
Fase Pertama Analisis, dilakukan untuk mengenali kebutuhan pembelajaran. Analisis memperlihatkan bahwa SKI di sekolah masih didominasi metode ceramah yang menyebabkan

turunnya minat belajar siswa. Berdasarkan penelitian literatur dan analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa SMP/MTs kerap merasakan kebosanan saat pembelajaran SKI disampaikan dalam bentuk teori yang membosankan. Banyak penelitian juga menunjukkan bahwa siswa lebih berminat pada pembelajaran yang melibatkan interaksi.

Namun, terdapat tantangan tersendiri yaitu kebijakan sekolah yang tidak memperbolehkan siswa untuk menggunakan handphone saat pembelajaran berlangsung, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan harus dioperasikan oleh guru itu sendiri tanpa melibatkan perangkat pribadi siswa. Perangkat yang boleh digunakan guru dalam proses pembelajaran seperti Leptop, dan proyektor yang jumlahnya juga terbatas.

4.2. Fase Design

Pada tahap Desain, dilakukan perancangan secara komprehensif terhadap alat evaluasi. Kegiatan utama pada tahap ini meliputi pembuatan desain media pembelajaran digital, perancangan struktur konten materi SKI menyesuaikan tema, dan persiapan alat penelitian. Alat penelitian yang disiapkan meliputi lembar validasi untuk ahli media dan materi, serta kuesioner tanggapan untuk mahasiswa.



Gambar 4. Input Soal



Gambar 5. Jenis-jenis mode

4.3. Fase Development

Fase Pengembangan merupakan tahap mengonversi rancangan yang telah disusun pada fase sebelumnya menjadi produk media evaluasi interaktif yang nyata. Tahap ini berfokus pada pembuatan media Quizwhizzer dan pengembangan konten materi SKI yang akan diuji. Proses ini menjamin bahwa media dirancang secara teknis dan substansi materi telah diintegrasikan ke dalam platform Quizwhizzer. Setelah produk media berbasis Quizwhizzer selesai dibuat, langkah berikutnya adalah melakukan uji coba. Uji coba ini dilaksanakan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) UIN Palangka Raya. Uji coba dilakukan kepada 10 orang mahasiswa UIN Palangka Raya.



Gambar 6. Proses perancangan ulang soal

Aspek	Skor Maks	Skor Diperoleh	Persentase (%)	Kelayakan
Tampilan Visual	16	14	87.5%	Sangat Layak
Navigasi	8	7	87.5%	Sangat Layak
Interaktivitas	8	7	87.5%	Sangat Layak
Kesesuaian Media	12	10	83.3%	Sangat Layak
Total	44	38	86.36%	Sangat Layak

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi Ahli Media menunjukkan bahwa media pembelajaran Berbasis Quizwhizzer dengan interpensi Nilai 86,36% termasuk dalam kategori Sangat Layak, sehingga media dinyatakan layak dengan beberapa perbaikan kecil.

Aspek	Skor Maks	Skor Diperoleh	Persentase (%)	Kelayakan
Keakuratan Isi	16	15	93.75%	Sangat Layak
Kesesuaian Indikator	12	11	91.67%	Sangat Layak
Kebahasaan	8	7	87.50%	Sangat Layak
Keterbacaan Grafis	8	7	87.50%	Sangat Layak
Total	44	40	90.91%	Sangat Layak

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan tabel di Validasi Ahle Materi menyatakan bahwa isi materi sudah akurat dan sesuai dengan kompetensi pembelajaran dengan interpensi 90,91% yang menunjukkan materi dalam media ini sangat sesuai dan bebas dari miskonsepsi.

No	Aspek yang Dinilai	Skor Maks	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
1	Kemenarikan media	50	43	86.00%	Sangat Layak
2	Kemudahan penggunaan	50	47	94.00%	Sangat Layak
3	Pemahaman materi	50	42	84.00%	Sangat Layak
4	Kenyamanan tampilan	50	45	90.00%	Sangat Layak
5	Efektivitas pembelajaran	50	44	88.00%	Sangat Layak
	TOTAL	250	221	88.40%	Sangat Layak

Tabel 3. Hasil Respon Pengguna

Berdasarkan hasil uji coba terhadap responden, media pembelajaran berbasis Quizwhizzer memperoleh skor persentase sebesar 88,40%. Hasil tersebut masuk dalam interpretasi kategori Sangat Layak, sehingga media dinyatakan dapat digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi minor sesuai saran."

Pengembangan media evaluasi interaktif SKI yang berbasis Quizwhizzer mendapatkan kategori Sangat Layak di semua aspek validitas. Validitas konten memperoleh persentase 90.91%, sedangkan validitas media mendapat 86.36%. Keberhasilan ini didorong oleh penerapan gamifikasi, yang terbukti berhasil dalam mengatasi pandangan membosankan dan kurangnya partisipasi siswa dalam evaluasi SKI yang konvensional. Quizwhizzer dipilih karena potensinya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan menggunakan format permainan.

Media ini juga dibuat khusus agar dapat dioperasikan oleh guru dengan menggunakan laptop/proyektor, yang sangat sesuai dengan tantangan kebijakan sekolah yang membatasi pemakaian ponsel pribadi siswa. Tanggapan dari calon guru PAI yang diuji coba sangat memuaskan, dengan total persentase 88,40% dan kategori Sangat Layak. Persentase tinggi pada aspek kemudahan penggunaan (94.00%) menunjukkan bahwa alat evaluasi ini efektif dan cocok untuk meningkatkan literasi digital calon pengajar PAI. Temuan ini membuktikan bahwa media evaluasi Quizwhizzer sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, serta mendukung inovasi pendidikan di zaman digital.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa media evaluasi interaktif SKI berbasis Quizwhizzer

yang dikembangkan bagi calon guru PAI telah memenuhi kriteria kelayakan yang sangat baik. Secara keseluruhan, media ini dinyatakan masuk dalam kategori "Sangat Layak" untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui perolehan skor validasi dari ahli materi sebesar 90,91%, yang mengindikasikan bahwa konten materi telah akurat dan bebas dari miskonsepsi, serta validasi ahli media sebesar 86,36% yang menunjukkan kualitas visual dan navigasi yang baik. Selain itu, respon positif juga ditunjukkan oleh calon guru PAI sebagai pengguna dengan skor rata-rata 88,40%, di mana aspek kemudahan penggunaan memperoleh nilai tertinggi yakni 94,00%, membuktikan bahwa media ini sangat *user-friendly* dan efektif mendukung literasi digital.

5.2. Saran

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan kepada para guru maupun calon guru PAI untuk mulai mengintegrasikan media berbasis gamifikasi seperti Quizwhizzer sebagai alternatif variasi evaluasi guna membangkitkan motivasi belajar siswa, dengan catatan perlu mempersiapkan fasilitas pendukung seperti laptop dan proyektor agar media berfungsi optimal. Bagi pihak sekolah, dukungan terhadap infrastruktur digital menjadi krusial untuk memfasilitasi inovasi ini. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan uji coba tidak hanya pada kalangan mahasiswa calon guru, tetapi juga menerapkannya langsung kepada peserta didik di sekolah dalam skala yang lebih luas untuk mengukur efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar secara lebih komprehensif

DAFTAR REFERENSI

- 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.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Ananda, N. A., & Hidayati, N. (2025). Menggali Makna dan Pentingnya Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Membangun Karakter Generasi Muda di Era Modern. *Akhlik: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat*, 2(1), 110–121.
- Anwar, S., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373.
- Aprilianita, N., Monia, F. A., Karim, H. A., & Dewi, P. A. (2025). Pelaksanaan Media Gamifikasi pada Pembelajaran SKI di MTsN 3 Siak Kecamatan Bungkaraya Kabupaten Siak. *TARBIYATUL ILMU: JURNAL KAJIAN PENDIDIKAN*, 2(9), 174–181.
- Badrouzzaman, Z., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Media Quizwhizzer Dalam Pembelajaran SKI Bagi Mahasiswa PAI UIN Palangkaraya Kelas C Angkatan 2023. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 620–628.
- Fadillah, M., & Achadi, M. W. (2024). *Analisis Implementasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dalam Kurikulum Merdeka di Madrasah Tsanawiyah*. 13(2), 2647–2656.
- Faijah, N., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2022). Students' responses to quizwhizzer educational game to strengthen mathematical concept understanding ability. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 4(2), 94–104.
- Fauzi, N. A., & Jasiah, J. (2025). Penerapan Gamifikasi Powtoon Dan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Siswa SMA Negeri 6 Palangka Raya. *JURNAL SAINS STUDENT RESEARCH*, 3(1), 331–343.
- Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84–97.
- Jasiah, J. (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.
- Jasiah, J., Mazrur, M., Hartati, Z., & Rahman, A. (2024). Islamic teachers' implementation of the merdeka curriculum in senior high schools: A systematic review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(4), 394–408.
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66.
- Marganingtyas, A., Fadhiilah, U., & Nurlaili, M. A. 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(03 Juni), 3446–3462.
- Permana, S. A., Musril, H. A., Derta, S., & Okra, R. (2024). Perancangan Media Evaluasi

- Pembelajaran Berbasis Game Menggunakan Quizwhizzer: Media Evaluasi. *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 3(2), 132–141.
- Puspitasari, Y. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah. *REPOSITORY UNIVERSITAS PGRI DELTA*.
- Safitri, D., Noviani, D., Anggraini, L., & Vitasari, D. (2025). Gamification in Islamic Religious Education Effectiveness and Challenges in Increasing Students' Learning Motivation. *Journal Analytica Islamica*, 13(2), 416–423.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51–59.
- 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.
- Sutrisno, R. D. (2025). Peran Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah. *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 5(3), 192–206.