

Pembelajaran SKI Berbasis ICT melalui Quizizz: Dinamika Keaktifan dan Antusiasme Siswa Kelas VIII-B MTs Tanada

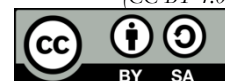
Hanifah Sabrina Aulia

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

Hanifahsabrinaaulia82@gmail.com

Informasi Artikel	Abstrak (9 poin)
Riwayat artikel: Diterima: 2026-05-29 Direvisi: 2026-06-03 Diterima: 2026-06-16	Penelitian ini akan menganalisis keberhasilan penerapan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis ICT pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Tanada. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif di mana proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi lapangan pada tanggal 8 Mei 2026. Data diperoleh melalui kuesioner tanggapan siswa dengan skala Likert empat tingkat yang diberikan kepada 23 siswa, serta formulir evaluasi guru pengamat yang mengukur sembilan aspek kinerja pembelajaran. Berdasarkan analisis, Quizizz menunjukkan tingkat respons positif tertinggi dibandingkan media pembelajaran lainnya. 86,9% responden sangat setuju bahwa Quizizz membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik, sementara 82,6% sangat setuju bahwa soal-soal kuis berkaitan dengan materi pembelajaran. Penilaian guru pengamat terhadap penggunaan Quizizz mencapai skor 4 (Sangat Baik). Hasil ini menunjukkan bahwa Quizizz tidak hanya berhasil sebagai alat penilaian berbasis ICT, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan emosi positif siswa, sehingga menciptakan suasana kelas yang menyenangkan saat mengajarkan SKI.
Kata kunci: Quizizz Media Pembelajaran ICT Sejarah Kebudayaan Islam Motivasi Belajar MTs Tanada	
Jenis artikel: Artikel penelitian	

Karya ini dilisensikan di bawah Lisensi Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).



1. Pendahuluan

1.1. Informasi latar belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi pada era digitalisasi telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap bidang pendidikan, termasuk di lingkungan madrasah (Warschauer, 2004). Penerapan *Information and Communication Technology* (ICT) dalam pendidikan dianggap sebagai strategi yang diterapkan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar melalui sifatnya yang interaktif dan bermakna bagi murid (Smaldino et al., 2014). Media pembelajaran mengacu pada perangkat yang membantu menyampaikan informasi secara efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Arsyad, 1997). Dalam konteks ICT, pengembangan berbagai bentuk media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video pendidikan, modul digital, dan aplikasi kuis, memungkinkan pendidik untuk mengembangkan berbagai jenis pengalaman belajar.

Saat ini terdapat beberapa media pembelajaran berbasis ICT yang tersedia, Quizizz telah menjadi salah satu aplikasi kuis interaktif yang paling umum digunakan di sekolah menengah. Quizizz didefinisikan sebagai aplikasi web online untuk merancang pertanyaan kuis digital dengan antarmuka yang gamifikasi dan interaktif. Dikatakan bahwa penggunaan Quizizz selama proses pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran sambil menerima umpan balik langsung mengenai kemajuan belajar mereka. Sebuah penelitian

menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi informasi memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mudah dipahami (Susanti, 2021).

Pembelajaran SKI di MTs merupakan mata pelajaran yang kaya akan narasi sejarah, tokoh-tokoh budaya, dan nilai-nilai Islam yang mendasar. Namun, pembelajaran SKI terkadang masih menghadapi tantangan dalam hal penerimaan siswa, karena siswa menganggapnya sebagai mata pelajaran yang hanya mengandalkan hafalan tanpa makna dan tidak menarik (Sapitri et al., 2025). Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam pemilihan media dan metode pembelajaran yang mampu mengubah persepsi tersebut menjadi pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Penggunaan Quizizz dalam konteks pembelajaran SKI menjadi salah satu alternatif yang layak dikaji efektivitasnya.

1.2. Kesenjangan penelitian

Berbagai penelitian telah menunjukkan keberhasilan media ICT secara umum dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (AK et al., 2021). Namun, kajian yang secara spesifik memfokuskan pada penggunaan Quizizz dalam konteks pembelajaran mata pelajaran keagamaan, khususnya SKI di lingkungan MTs, masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian yang ada cenderung berfokus pada mata pelajaran sains dan matematika, sehingga relevansi Quizizz dalam pembelajaran ilmu agama Islam belum banyak dieksplorasi. Penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan menyajikan data empiris dari observasi lapangan langsung di MTs Tanada.

1.3. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan keefektifan Quizizz sebagai alat pembelajaran berbasis ICT yang digunakan dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Selain itu, tujuan penelitian ini juga mencakup analisis tanggapan siswa terhadap penggunaan Quizizz selama proses pembelajaran, evaluasi kualitas pembelajaran berbasis Quizizz berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh guru pengamat, serta penentuan pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa dan suasana kelas.

1.4. Pertanyaan penelitian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian tersebut, penelitian ini difokuskan pada beberapa pertanyaan utama yang berkaitan dengan penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis ICT dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Tanada. Pertanyaan penelitian ini meliputi bagaimana respons siswa terhadap penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran, bagaimana penilaian guru observer terhadap efektivitas penggunaan Quizizz dalam pelaksanaan pembelajaran, serta bagaimana pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan suasana pembelajaran SKI di kelas. Melalui pertanyaan-pertanyaan tersebut, penelitian ini berupaya memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dalam mendukung proses pembelajaran SKI yang lebih interaktif dan menarik.

1.5. Signifikansi penelitian

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan kajian media pembelajaran berbasis ICT dalam konteks Pendidikan Agama Islam, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Secara praktis, temuan penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dan referensi bagi guru SKI dalam memilih serta mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan efektif. Selain itu, bagi pihak madrasah, hasil penelitian ini dapat

menjadi pertimbangan dalam perencanaan pengadaan serta pengembangan infrastruktur teknologi pembelajaran guna mendukung implementasi ICT secara berkelanjutan.

2. Metodologi

2.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode observasi lapangan. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh gambaran mendalam mengenai fenomena pembelajaran berbasis ICT, khususnya penggunaan Quizizz, dalam konteks pembelajaran yang berlangsung secara alami. Melalui observasi, peneliti mengamati secara langsung proses pembelajaran, interaksi guru dan peserta didik, serta respons peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

2.2. Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

Subjek penelitian adalah peserta didik dan guru mata pelajaran di MTs Tanada. Jumlah responden dalam pengisian angket adalah 23 siswa yang mengikuti pembelajaran SKI pada hari observasi. Sampel penelitian terdiri atas seluruh peserta didik kelas VIIIb yang mengikuti pembelajaran SKI pada saat observasi berlangsung, sehingga jumlah responden yang terlibat sebanyak 23 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu pemilihan subjek berdasarkan keterlibatan langsung mereka dalam kegiatan pembelajaran berbasis ICT yang diobservasi.

2.3. Instrumen

Penelitian ini menggunakan dua instrumen pengumpulan data. Pertama, angket respons siswa yang terdiri atas sepuluh pernyataan mencakup aspek penggunaan video microlearning, modul digital, dan Quizizz. Respons diberikan menggunakan skala Likert empat poin: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Cukup Setuju (CS), dan Tidak Setuju (TS). Kedua, lembar penilaian guru observer yang mencakup sembilan indikator kinerja pembelajaran dengan skala penilaian 1 (Kurang) hingga 4 (Sangat Baik). Kedua instrumen tersebut dirancang untuk mengukur efektivitas media pembelajaran berbasis ICT dari perspektif siswa maupun penilai eksternal. Instrumen angket disusun berdasarkan indikator motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis ICT. Sebelum digunakan, instrumen dikonsultasikan kepada guru mata pelajaran dan dosen pembimbing untuk memastikan kesesuaian isi dan kejelasan butir pernyataan.

2.4. Prosedur Pengumpulan Data

Kegiatan observasi dilaksanakan pada hari Jumat, 8 Mei 2026 di MTs Tanada. Proses pengumpulan data diawali dengan kegiatan pengenalan serta penyampaian tujuan observasi kepada pihak sekolah dan peserta didik sebagai bentuk pengenalan awal terhadap kegiatan penelitian yang akan dilakukan. Setelah itu, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dilaksanakan secara langsung oleh mahasiswa dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT, seperti video microlearning, modul digital, dan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi interaktif. Penggunaan media tersebut bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa.

Selama proses pembelajaran berlangsung, dilakukan pengamatan terhadap respons, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Observasi difokuskan pada tingkat keaktifan siswa, antusiasme selama pembelajaran, serta interaksi siswa terhadap penggunaan media berbasis ICT yang diterapkan dalam pembelajaran SKI. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peneliti membagikan angket kepada siswa guna memperoleh data mengenai tanggapan dan pengalaman belajar mereka selama mengikuti pembelajaran berbasis Quizizz. Selain

itu, guru observer juga memberikan penilaian terhadap pelaksanaan pembelajaran melalui lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Data yang diperoleh dari observasi, angket siswa, dan penilaian guru observer kemudian digunakan sebagai dasar dalam menganalisis efektivitas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran SKI di MTs Tanada.

2.5. Analisis data

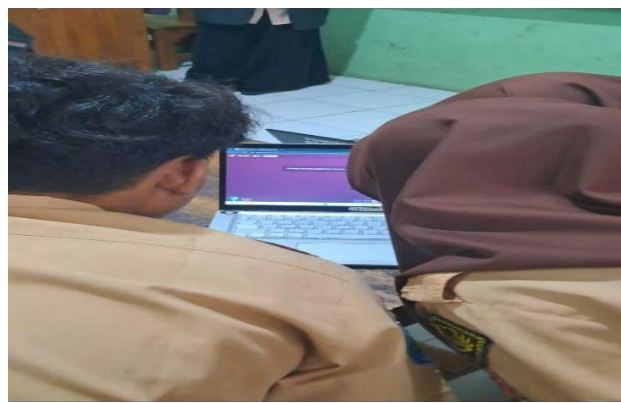
Data hasil angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung frekuensi dan persentase respons siswa pada setiap indikator. Data dari lembar penilaian guru observer dianalisis berdasarkan skor yang diperoleh pada masing-masing indikator kinerja. Persentase respons siswa dihitung berdasarkan jumlah jawaban pada setiap kategori skala Likert, kemudian disajikan dalam bentuk tabel untuk melihat kecenderungan respons peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis ICT. Selanjutnya, hasil analisis kuantitatif tersebut diinterpretasikan secara kualitatif untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai efektivitas penggunaan Quizizz dalam konteks pembelajaran SKI.

3. Hasil

Gambar dan Tabel



Gambar 1. Tampilan Media Quizizz Pada Device Siswa
Sumber: Dokumentasi, Peneliti 2026



Gambar 2. Siswa Mengerjakan Quizizz Secara Berkelompok
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2026

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Angket Siswa (N=23)

No.	Indikator Pernyataan	SS	S	CS	TS	Total
1	Video pembelajaran lebih mudah dipahami	3	13	7	-	23
2	Video membuat pembelajaran lebih menarik	13	9	1	-	23
3	Modul digital membantu memahami materi	12	7	4	-	23
4	Tampilan modul digital menarik	7	8	8	-	23
5	Quizizz membuat belajar semakin seru	20	2	1	-	23

No.	Indikator Pernyataan	SS	S	CS	TS	Total
6	Soal Quizizz sesuai dengan materi	19	3	-	1	23
7	Guru menjelaskan materi dengan baik	6	10	6	1	23
8	Saya lebih aktif saat pembelajaran berlangsung	5	10	8	-	23
9	Media ICT membantu saya belajar lebih mudah	9	11	3	-	23
10	Pembelajaran hari ini menyenangkan	21	1	1	-	23

Berdasarkan Tabel 1, indikator yang berkaitan dengan Quizizz (indikator ke-5 dan ke-6) memperoleh respons paling tinggi dibandingkan indikator lainnya. Pada indikator ke-5 ("Quizizz membuat belajar semakin seru"), sebanyak 20 siswa (86,9%) memberikan respons Sangat Setuju, 2 siswa (8,7%) Setuju, dan hanya 1 siswa (4,3%) yang menjawab Cukup Setuju. Tidak ada satu pun siswa yang menyatakan Tidak Setuju. Pada indikator ke-6 ("Soal Quizizz sesuai dengan materi"), 19 siswa (82,6%) memilih Sangat Setuju, 3 siswa (13,0%) Setuju, dan 1 siswa (4,3%) Tidak Setuju. Pola respons ini secara konsisten menunjukkan bahwa Quizizz diterima secara positif oleh hampir seluruh peserta didik, baik dari aspek keterlibatan emosional maupun relevansi konten.

Indikator lain yang perlu dicermati adalah indikator ke-10 ("Pembelajaran hari ini menyenangkan") yang meraih respons Sangat Setuju tertinggi, yakni 21 siswa (91,3%). Tingginya angka ini mencerminkan bahwa integrasi seluruh media ICT, termasuk Quizizz sebagai puncak dari rangkaian aktivitas, berhasil menciptakan iklim belajar yang positif. Sebaliknya, indikator terkait keaktifan siswa (ke-8) menunjukkan distribusi yang lebih tersebar, di mana 8 siswa masih berada pada kategori Cukup Setuju.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Penilaian Guru terhadap Performa Peneliti

No.	Indikator Penilaian	Skor	Keterangan
1	Membuka pembelajaran dengan baik	3	Baik
2	Menguasai materi pembelajaran	4	Sangat Baik
3	Video microlearning sesuai dengan materi	4	Sangat Baik
4	Modul digital mudah dipahami	4	Sangat Baik
5	Penggunaan Quizizz berjalan dengan baik	4	Sangat Baik
6	Penggunaan media ICT menarik perhatian siswa	4	Sangat Baik
7	Mampu mengelola kelas dengan baik	3	Baik
8	Interaksi dengan siswa berlangsung aktif	3	Baik
9	Menutup pembelajaran dengan kesimpulan yang jelas	4	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2, indikator penggunaan Quizizz (indikator ke-5) mendapatkan skor 4 (Sangat Baik) dari guru observer. Hasil ini mencerminkan bahwa implementasi Quizizz dalam pembelajaran berjalan secara teknis dengan sangat baik, mulai dari perancangan soal yang sesuai hingga kelancaran operasional platform selama sesi berlangsung. Indikator yang mendapatkan skor 3 (Baik) meliputi kemampuan membuka pembelajaran, pengelolaan kelas, dan intensitas interaksi dengan siswa tiga aspek yang masih membuka ruang perbaikan pada siklus pembelajaran berikutnya.

4. Pembahasan

Temuan utama penelitian ini menunjukkan bahwa Quizizz secara konsisten memperoleh respons paling positif di antara seluruh media ICT yang digunakan dalam pembelajaran SKI. Tingginya persentase respons Sangat Setuju pada indikator keseruan (86,9%) dan kesesuaian soal dengan materi (82,6%) mengindikasikan bahwa Quizizz tidak hanya berhasil menarik perhatian siswa dari sisi estetika, tetapi juga secara substantif relevan dengan tujuan pembelajaran. Temuan ini selaras dengan penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi informasi berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa karena menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif (Susanti, 2021).

Dalam perspektif teori motivasi belajar, elemen gamifikasi yang menjadi ciri khas Quizizz seperti papan peringkat, skor langsung, dan efek visual saat menjawab soal mampu mengaktifkan motivasi ekstrinsik siswa (Kapp, 2012). Kondisi ini secara berangsur dapat mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik ketika siswa mulai menikmati proses belajar itu sendiri. Dalam konteks pembelajaran SKI yang secara tradisional sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran hafalan sejarah yang kering (Hamalik, 2004), kehadiran Quizizz menjadi jembatan psikologis yang mengubah situasi evaluasi dari sesuatu yang menegangkan menjadi aktivitas yang dinantikan.

Keterlibatan siswa (*student engagement*) merupakan salah satu indikator kunci dalam menilai efektivitas sebuah media pembelajaran (Cecep Kustandi & Dr. Daddy Darmawan, 2020). Penelitian ini menemukan bahwa meskipun indikator keaktifan siswa secara umum (indikator ke-8) menunjukkan distribusi yang lebih beragam dengan 8 siswa di kategori Cukup Setuju Quizizz secara khusus berhasil mendorong bentuk keterlibatan yang unik: partisipasi kompetitif yang dimediasi teknologi. Berbeda dengan keaktifan verbal dalam diskusi kelas, keterlibatan melalui Quizizz bersifat lebih inklusif karena setiap siswa memiliki kesempatan yang setara untuk merespons soal secara simultan dan anonim selama sesi berlangsung.

Hal ini sejalan dengan sebuah temuan penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik mampu menciptakan kondisi belajar yang memfasilitasi keterlibatan aktif seluruh peserta didik (Sumiharsono et al., 2017). Dalam konteks MTs Tanada, penggunaan Quizizz tampaknya mampu menjangkau siswa yang dalam metode pembelajaran konvensional cenderung pasif, karena antarmuka kuis digital menciptakan iklim yang lebih egaliter dan tidak menghakimi. Temuan ini juga memperkuat argumen yang menyatakan bahwa pemanfaatan ICT dalam pembelajaran dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan tidak monoton (Anwar & Murtopo, 2024).

Salah satu temuan paling menonjol dalam penelitian ini adalah indikator ke-10 "Pembelajaran hari ini menyenangkan" yang meraih respons Sangat Setuju tertinggi dengan 91,3% siswa. Angka ini secara implisit mencerminkan kontribusi Quizizz sebagai penutup rangkaian pembelajaran, di mana penggunaan kuis interaktif di akhir sesi mampu mengakhiri pembelajaran dengan nada yang positif dan berkesan. Dalam desain instruksional, bagian penutup yang menarik dan bermakna terbukti memiliki efek positif terhadap retensi memori dan motivasi untuk belajar pada pertemuan berikutnya.

Penilaian guru observer yang memberikan skor Sangat Baik pada indikator penggunaan Quizizz (indikator ke-5) turut memvalidasi temuan dari sisi angket siswa. Kesesuaian antara

persepsi siswa dan penilaian guru ini mengindikasikan bahwa efektivitas Quizizz bukan sekadar kesan subjektif siswa, melainkan juga dapat diverifikasi secara objektif oleh pengamat profesional. Meskipun demikian, terdapat catatan penting dari observer bahwa penutup pembelajaran belum sepenuhnya merepresentasikan keseluruhan materi yang dibahas sebuah temuan yang mengisyaratkan perlunya keseimbangan antara keseruan Quizizz dengan kedalaman substansi akademik yang ingin dicapai.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini mempertegas relevansi Quizizz sebagai komponen integral dari ekosistem pembelajaran berbasis ICT di madrasah, khususnya untuk mata pelajaran SKI. Namun demikian, efektivitas Quizizz tidak dapat berdiri sendiri. Ia perlu diintegrasikan secara strategis dengan media lain seperti video microlearning untuk pengantar materi dan modul digital sebagai sumber referensi agar membentuk satu alur pembelajaran yang kohesif: dari eksposisi materi, pendalaman konsep, hingga asesmen interaktif. Dalam konteks ini, Quizizz paling tepat diposisikan sebagai instrumen asesmen formatif sekaligus aktivitas penguat di akhir pembelajaran.

Satu hal yang perlu mendapat perhatian lebih lanjut adalah aspek pengelolaan kelas dan interaksi guru-siswa yang memperoleh skor Baik (3) dari guru observer. Temuan ini menunjukkan bahwa kehadiran teknologi dalam pembelajaran tidak secara otomatis meningkatkan kualitas interaksi pedagogis. Guru tetap memiliki peran sentral sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa dalam memanfaatkan teknologi secara bermakna. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan kompetensi pedagogis-teknologis guru secara berkelanjutan agar integrasi ICT, termasuk Quizizz, tidak hanya menjadi sebuah atraksi visual semata, melainkan benar-benar menjadi instrumen pembelajaran yang berdampak.

5. Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini menunjukkan bahwa Quizizz memberikan dampak positif sebagai media pembelajaran berbasis ICT dalam mata pelajaran SKI di MTs Tanada. Hal ini dibuktikan oleh tingginya persentase respons positif siswa pada indikator keseruan (86,9% Sangat Setuju) dan kesesuaian soal dengan materi (82,6% Sangat Setuju), serta penilaian Sangat Baik dari guru observer. Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong keterlibatan siswa secara inklusif, dan berfungsi sebagai asesmen formatif yang relevan dengan tujuan pembelajaran SKI. Integrasi Quizizz dalam alur pembelajaran ICT yang melibatkan video microlearning dan modul digital menghasilkan pengalaman belajar yang komprehensif dan positif bagi peserta didik.

Berdasarkan temuan penelitian ini, beberapa rekomendasi diajukan sebagai berikut. Pertama, guru mata pelajaran SKI dan bidang studi PAI lainnya dianjurkan untuk mengintegrasikan Quizizz secara terencana sebagai bagian dari strategi asesmen formatif dalam perangkat pembelajaran. Kedua, desain soal Quizizz perlu terus dikembangkan agar mencakup tingkatan kognitif yang lebih tinggi, tidak sekadar hafalan, sehingga fungsi evaluatifnya lebih optimal. Ketiga, sekolah perlu mendukung kesiapan infrastruktur teknologi, termasuk akses internet yang stabil, untuk memastikan penggunaan Quizizz berjalan tanpa hambatan teknis. Keempat, penelitian lanjutan dengan desain yang lebih komprehensif misalnya quasi-experimental atau penelitian tindakan kelas diperlukan untuk mengukur dampak Quizizz terhadap hasil belajar secara lebih terukur dan sistematis.

Referensi

AK, M. F., Darmayani, S., Nendissa, S. J., Arifudin, O., Anggaraeni, F. D., Hidana, R., Marantika, N., Arisah, N., & Ahmad, N. (2021). *PEMBELAJARAN DIGITAL*. Penerbit Widina.
<https://books.google.co.id/books?id=E4RYEAAAQBAJ>

- Anwar, K., & Murtopo, M. (2024). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *EDU-RILIGLA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Dan Keagamaan*, 8(1). <https://doi.org/10.47006/er.v8i1.20422>
- Arsyad, A. (1997). *Media Pengajaran*. Rajawali Pers.
<https://books.google.co.id/books?id=7zeHYgEACAAJ>
- Cecep Kustandi, M. P., & Dr. Daddy Darmawan, M. S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=cCTyDwAAQBAJ>
- Hamalik, O. (2004). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
<https://books.google.co.id/books?id=hKtJAQAACAAJ>
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Wiley. <https://books.google.co.id/books?id=GLr81qqtELcC>
- Sapitri, W., Khaerunisa, Salsa, I., Sofyan, R., Syukur, A. A., Hidayat, M., & Abdurahman. (2025). Jurnal Pendidikan Indonesia : HUBUNGAN METODE PEMBELAJARAN GURU. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi*, 5(5). <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i5.2017>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*.
<https://books.google.co.id/books?id=opk-DwAAQBAJ>
- Sumiharsono, R., Hasanah, H., Ariyanto, D., & Abadi, P. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi.
<https://books.google.co.id/books?id=VJtIDwAAQBAJ>
- Susanti, A. I. (2021). *Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. Penerbit NEM. <https://books.google.co.id/books?id=SEpUEAAAQBAJ>
- Warschauer, M. (2004). *Technology and Social Inclusion: Rethinking the Digital Divide*. MIT Press.
<https://books.google.co.id/books?id=stWLEAAAQBAJ>