

Jurnal Ilmiah Al-Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature
2809-350x [Online] 2809-6312 [Cetak]
Tersedia Online: [Al-Mashadir\(iain-manado.ac.id\)](http://Al-Mashadir(iain-manado.ac.id))

Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Platform Quizalize Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bolaang Mongondow

Akmal Kurniawan Fatoni

IAIN Sultan Amai Gorontalo, Indonesia
kurniawan311001@gmail.com

Nur Ainiyah

IAIN Sultan Amai Gorontalo, Indonesia
ainia28@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan platform Quizalize dalam pembelajaran Bahasa arab siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bolaang Mongondow. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tehnik pengumpulan data melalui kuesioner. Platform Quizalize menyediakan platform di mana guru dapat secara otomatis menganalisis data siswa. Seorang guru bisa membuat kuis sendiri atau menggunakan kuis yang dibuat oleh guru lain dari sumber-sumber yang berbeda. Ragam tayangan kuis yang bervariasi dapat memberikan kesan menarik bagi siswa. Hasil penelitian yang diperoleh bahwa penggunaan platform quizalize ini cocok diterapkan dalam pembelajaran Bahasa arab, hal ini didasari dari kuesioner yang disebar kepada siswa, menyatakan setuju dengan pengembangan pemanfaatan platform ini dari segi: 1) cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa arab, 2) lebih menarik dan tidak membosankan, 3) mendorong untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal, 4) suasana belajar yang menyenangkan dan 5) membantu memahami belajar Bahasa arab.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Pembelajaran Bahasa arab, Quizalize

Abstract

This study aims to determine the utilization of Quizalize platform in learning Arabic language of Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bolaang Mongondow students. This

research uses a quantitative approach with data collection techniques through questionnaires. The Quizalize platform provides a platform where teachers can automatically analyze student data. A teacher can create their own quizzes or use quizzes created by other teachers from different sources. The variety of quiz shows can provide an interesting impression for students. The results of the research obtained that the use of the quizalize platform is suitable for Arabic language learning, this is based on a questionnaire distributed to students, stating that they agree with the development of the use of this platform in terms of: 1) suitable for use in learning Arabic, 2) more interesting and not boring, 3) encourage to get maximum learning results, 4) a pleasant learning atmosphere and 5) help understand learning Arabic.

Keywords: *Learning Media, Arabic Language Learning, Quizalize*

PENDAHULUAN

Transformasi ke arah pendidikan digital menjadi fenomena yang tak terelakkan di era teknologi saat ini. Teknologi harus digunakan dalam proses pendidikan yang konsisten, terarah, dan berkesinambungan (Widianto, 2021). Platform seperti Quizalize memainkan peran besar dalam mengubah cara siswa dan guru belajar (Nurjannah et al., 2023). Quizalize mengajar bahasa Arab melalui permainan, kuis, dan tantangan yang menarik dan interaktif.

Menggunakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan efektivitas pendidikan dalam pembelajaran, membuatnya lebih mudah, mengasyikkan, dan memukau bagi siswa (Yana & Adam, 2019). Hal ini didukung oleh data dan pendekatan pembelajaran yang diharapkan baik secara teoritis maupun praktis (Hidayati & Aslam, 2021). Media pembelajaran dianggap sebagai instrumen yang integral dan esensial dalam prosesnya. Fungsinya adalah supaya mendukung usaha-usaha melalui proses pembelajaran, tujuannya adalah menciptakan lulusan yang memiliki kualitas yang unggul pada akhirnya (Gustanu et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran merupakan suatu fasilitas yang sangat mendorong dalam proses pembelajaran, baik *indoor* maupun *outdoor* ruang kelas (Vercellotti, 2018; Waite, 2011). Penting bagi guru dan siswa untuk memahami bagaimana media pembelajaran berperan serta dan fungsinya agar dapat

menciptakan pengalaman belajar yang efektif, aktif, serta bermanfaat (Indah Septiani et al., 2020; Julia et al., 2020). Bagi guru, media pembelajaran membantu mendorong pemikiran siswa, merangsang kreativitas dan partisipasi aktif mereka. Bagi siswa, media ini mendorong mereka untuk menerapkan pengetahuan menjadi karya nyata, meningkatkan kreativitas, serta aktif dalam proses belajar. Hal ini membantu kedua belah pihak mencapai kompetensi yang ditargetkan (Zaenal Abidin et al., 2022).

Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk mengkomunikasikan informasi dengan efisien dan efektif kepada penerima pesan, membentuk suasana belajar yang mendukung dan menarik minat siswa. Penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran oleh seorang guru diharapkan dapat memberikan dampak yang positif. Seiring dengan kemajuan teknologi, pembelajaran Bahasa arab dan proses belajar mengajar secara umum mengalami perkembangan. Guru diharapkan dapat memanfaatkan teknologi yang tersedia untuk menciptakan kegiatan belajar yang kreatif dan penuh semangat, tanpa memandang usia atau lama pengabdianya. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran menjadi salah satu cara dalam proses pembelajaran yang semakin canggih dan efektif (Irmansyah et al., 2023; Purba & Harahap, 2022).

Aplikasi Quizalize merupakan salah satu opsi yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Aplikasi ini memiliki beragam fitur yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. QuizAlize adalah platform online yang berfungsi sebagai alat pembelajaran untuk latihan dan evaluasi di kelas. Aplikasi ini merupakan alat penilaian formatif digital dan gamifikasi yang digunakan untuk menilai kinerja siswa serta memahami kebutuhan individu mereka selama proses pembelajaran. Kemampuan akses ke QuizAlize tersedia melalui komputer, tablet, handphone dan lainnya yang berbasis internet (Nugroho et al., 2023). Quizalize menyediakan platform di mana guru dapat secara otomatis menganalisis data siswa. Guru

memiliki opsi untuk membuat kuis mereka sendiri atau mengambil kuis dari berbagai sumber guru di lokasi yang berbeda.

Beragam tampilan kuis yang berbeda dapat menarik perhatian siswa. Dengan mengakses tautan zzi.sh yang dibagikan, siswa dapat mengikuti kuis dengan mudah dan cepat melihat penilaian yang diberikan oleh guru, sehingga mereka langsung mengetahui pencapaian mereka terkait materi yang telah dipelajari. Dengan pemanfaatan aplikasi berbasis Quizalize, siswa dapat mengembangkan pandangan yang menarik dan tidak menakutkan. Dengan demikian, kehadiran aplikasi ini mempermudah siswa untuk meningkatkan hasil belajar mereka (Nurjannah et al., 2023). Platform quizalize ini juga tersinkronisasi dengan platform berbasis AI yakni Chatgpt yang memudahkan para guru membuat kuis hanya dengan memasukkan kata kunci materi yang diinginkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bolaang Mongondow, aplikasi quizalize atau penggunaan media dalam proses pembelajaran jarang digunakan. Metode pembelajaran yang masih dominan adalah diskusi dan ceramah, tanpa banyak memanfaatkan teknologi atau media. Hal ini menyebabkan siswa merasa kurang antusias dan Kurangnya motivasi dalam proses belajar. Sehingga, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan melihat respon siswa dalam menggunakan media platform quizalize sebagai pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan menarik dengan tujuan meningkatkan pencapaian belajar siswa.

KAJIAN TEORI

Platform Quizalize sebagai Media Pembelajaran

Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran melalui permainan dapat meningkatkan minat dalam proses belajar (Setiawan & Oktavera, 2021). Untuk menggunakan media ini, diperlukan perangkat seperti komputer,

laptop, atau proyektor LCD, atau bahkan handphone dengan koneksi internet (Chang & Hwang, 2019; Hwa, 2018; Yu et al., 2021). Alternatif lainnya, bisa menggunakan ponsel dengan akses internet untuk menjalankan permainan digital atau kuis. Selain itu, media digital yang sudah dibuat dan disunting bisa disimpan dalam file di komputer atau laptop sebagai alat yang digunakan dalam pembelajaran dan ditampilkan kepada siswa di dalam ruang kelas (Hafizha et al., 2023).

Quizalize adalah platform pembelajaran yang dapat disesuaikan yang menyesuaikan materi dan metode pengajaran berdasarkan kemampuan dan kemajuan setiap siswa (Wulandari & Hartono, 2021). Fitur analitiknya memungkinkan guru melacak kinerja siswa secara real-time, menemukan area yang perlu diperbaiki, dan menyesuaikan metode pengajaran untuk memenuhi kebutuhan unik siswa. Dengan demikian, Quizalize membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih personalisasi dan efektif (Nurjannah et al., 2023; Oulaich, 2020; Tohiroh, 2024).

Quizalize juga merupakan platform pembelajaran digital berbasis gamifikasi yang interaktif yang menggunakan fitur permainan seperti poin, badge, leaderboard, dan tantangan untuk mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam pelajaran dan meningkatkan motivasi mereka. Siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dan menikmati pembelajaran berkat fitur-fitur ini.

Langkah-langkah pembuatan media platform Quizalize yaitu: (1) Pencarian dan seleksi aplikasi atau platform yang sesuai untuk menciptakan materi pembelajaran. (2) Menentukan materi pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar bahasa Arab. (3) Membuat materi atau bahan ajar memanfaatkan platform Canva untuk membuat PPT interaktif yang dibuat semenarik mungkin sesuai dengan materi yang telah ditentukan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. (4) Menyusun dan membuat soal berbasis game dan kuis dengan menggunakan platform quizalize (Oulaich, 2020).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan menggunakan alat yang menghasilkan informasi numerik (Tohiroh, 2023). Penyajian data dalam penelitian dalam bentuk format numerik dan menjelaskan keadaan suatu objek melalui narasi atau penjelasan deskriptif. Informasi dalam penelitian ini diperoleh melalui penggunaan angket sebagai metode pengumpulan data, yang bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang variabel dari sejumlah objek. Metode ini digunakan untuk memperoleh jawaban terkait penggunaan media Platform Quizalize, melalui lima pertanyaan yang mencakup kualitas tampilan materi, efektivitas, suasana belajar, daya tarik, kesulitan, dan pandangan responden terhadap media tersebut. Dengan tanggapan balik dari responden seperti sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Subjek penelitian ini adalah 18 siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bolaang Mongondow, dengan harapan dapat mengenalkan kepada guru dan siswa agar dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif dengan platform quizalize.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi Media dan Angket Respon Siswa

Penilaian oleh tiga validator yang memiliki keahlian dalam mengembangkan media pembelajaran digunakan untuk menilai atau mengevaluasi. Kemudian, sebuah uji coba kelas dilakukan melibatkan 18 peserta didik dengan menggunakan hasil tanggapan yang mereka berikan melalui angket respon siswa.

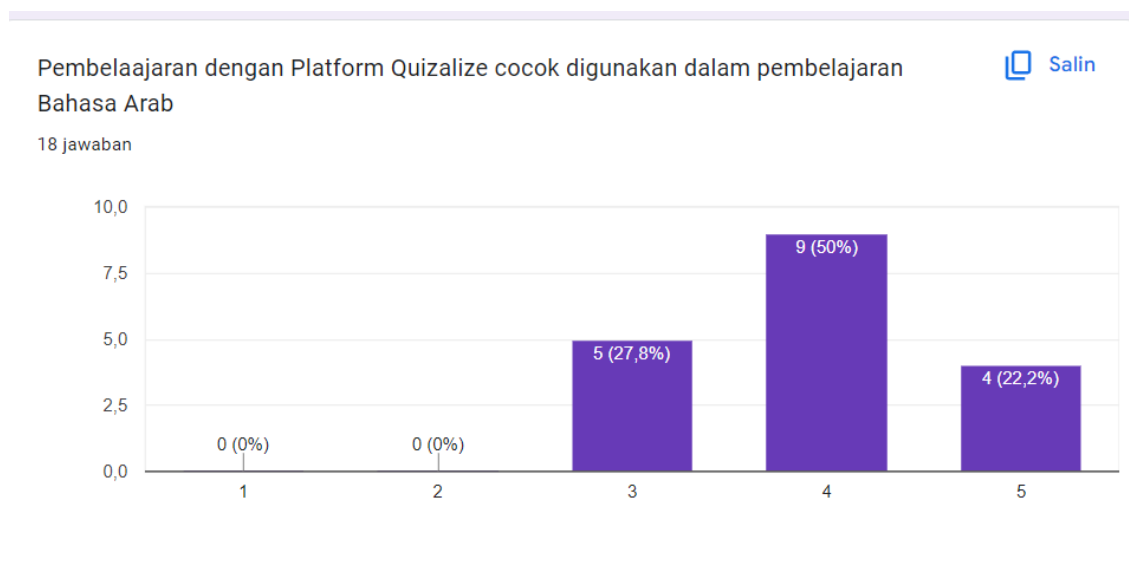
Table 1. Penilaian Validasi Media (Dale, Mayer, Brunner)

<i>Indikator</i>	<i>Skor Maksimal</i>	<i>Rata-rata Skor</i>
<i>Rekayasa Media</i>	25	85.3%
<i>Tampilan Visual</i>	35	83%
<i>Manfaat Media</i>	15	88.8%
<i>Persentase</i>	85.7%	

Tabel 1 memperlihatkan bahwa ada tiga indikator dalam penilaian validasi media, yaitu rekayasa media, tampilan media dan pemanfaatan media. Rekayasa media mendapat skor 85,3%, tampilan visual memperoleh skor 83%, dan manfaat media 88,8%. Dari sini dapat dipahami bahwa media quizalize termasuk kedalam media interakt, integrasi teknologi, dan desain instruksional yang mendukung penyampaian materi secara efektif.

Peneliti telah membuat sebuah angket mengenai Pemanfaatan Platform Quizalize Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs N 2 Bolaang Mongondow. Angket ini diisi oleh 18 siswa kelas VII MTs N 2 Bolaang Mongondow. Angket tersebut menanyakan beberapa variabel kepada responden mengenai penggunaan platform Quizalize. Dalam angket tersebut terdapat enam aspek yang diajukan sebagai pertanyaan, termasuk di dalamnya membutuhkan respon jawaban. “Sangat Setuju, Setuju, Netral, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju”. Di bawah ini terdapat kumpulan variabel pertanyaan dan jawaban yang telah dikumpulkan oleh peneliti melalui angket yang telah disusun.

1. Pembelajaran dengan Platform Quizalize cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab

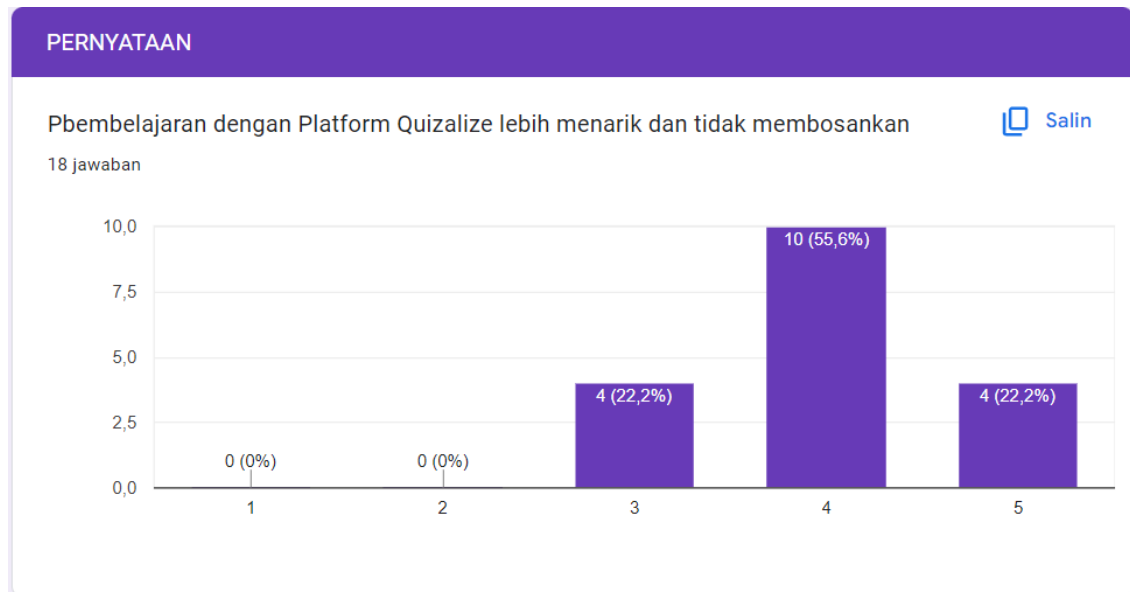


Gambar 1. Kecocokan Platform Quizalize digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab

Pernyataan pertama kepada para siswa selaku responden ialah mengenai penilaian responden mengenai kecocokan media platform ketika digunakan dalam pembelajaran Bahasa arab. Dari 18 responden, sebanyak 5 orang yang menggambarkan persentase 27,8% yang memilih “Netral”, 9 orang jumlah persentase 50% yang memilih “Setuju”, dan 4 orang dengan jumlah persentase 22,2% yang memilih “Setuju”. Dari respresentase angket tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media platform cocok digunakan dalam pembelajarn Bahasa Arab.

Media ini cocok bagi guru karena Ini menunjukkan bahwa Quizalize cocok dalam pembelajaran bahasa Arab. Kecocokan ini didasarkan pada kemampuannya mendukung guru dalam pembelajaran di dalam kelas maupun dari layar kaca atau online. Quizalize memungkinkan guru untuk membuat ruang kelas online, menyediakan materi, dan latihan kepada siswa melalui platform tersebut. Platform Quizalize ini mendukung pemakaian Bahasa arab, tidak seperti kebanyakan platform buatan luar negeri yang tidak bisa memakai Bahasa arab. Materi yang disediakan tidak hanya terbatas pada teks, tapi juga memperkaya pengalaman pembelajaran dengan pendekatan audio-visual dalam kelas daring.

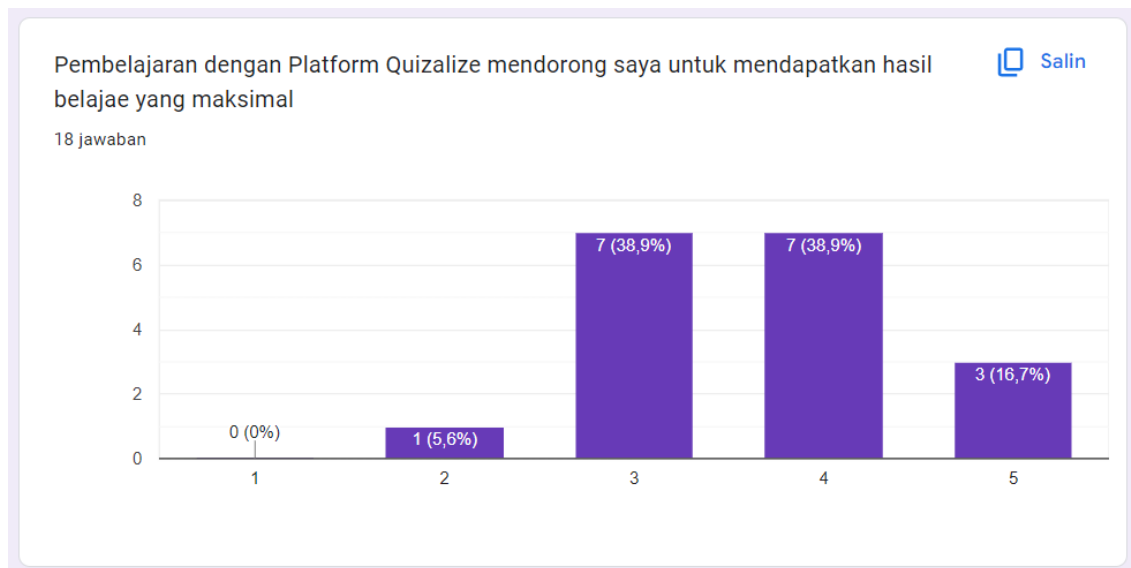
2. Pembelajaran dengan Platform Quizalize lebih menarik dan tidak membosankan



Gambar 2. Ketertarikan siswa terhadap Platform Quizalize digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab

Pernyataan kedua yakni mengenai menarik atau tidak membosankannya platform Quizalize ini dalam pembelajaran. Dari 18 responden yang mengisi angket, diantaranya 4 orang dengan persentase 22,2% memilih “Netral, 10 orang dengan persentase 55,6% memilih “Setuju” dan 4 orang dengan persentase 22,2% memilih “Sangat Setuju”. Dari representasi data angket tersebut dapat disimpulkan bahwa responden masih condong setuju bahwa platform quizalize ini menarik dan tidak membosankan. Platform ini menyajikan animasi yang menarik dan membawa kegiatan permainan multi-variasi ke dalam ruang kelas dan mengubahnya menjadi latihan interaktif yang menghibur. Ini menciptakan kesempatan bagi siswa untuk bersaing satu sama lain, membangkitkan motivasi mereka dalam proses pembelajaran, yang berujung pada peningkatan hasil belajar.

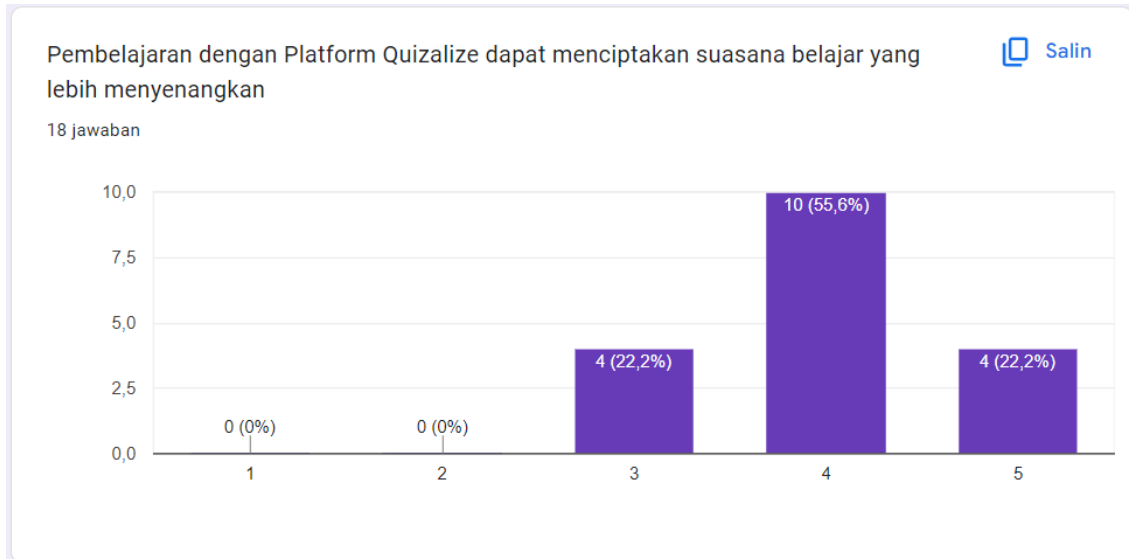
3. Pembelajaran dengan Platform Quizalize mendorong saya untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal



Gambar 3. Platform Quizalize dapat mendorong siswa mendapatkan hasil belajar maksimal

Pernyataan yang ketiga berkaitan dengan apakah platform quizalize ini dapat menjadi dorongan untuk memastikan siswa mencapai hasil belajar yang optimal. Dari 18 responden yang mengisi angket tersebut, diantaranya 1 orang dengan jumlah persentase 5,6% memilih “Tidak Setuju”, 7 orang dengan jumlah persentase 38,9% memilih “Netral”, 7 orang juga dengan jumlah persentase 38,9% memilih “Setuju” dan 3 orang dengan jumlah persentase 16,7% memilih “Sangat Setuju”. Dari hasil data yang didapatkan lebih dominan siswa yang memilih hasil positif setuju, walaupun ada 1 orang yg memilih tidak setuju. Jadi, platform ini jelas dapat mendorong siswa mencapai hasil belajar yang optimal.

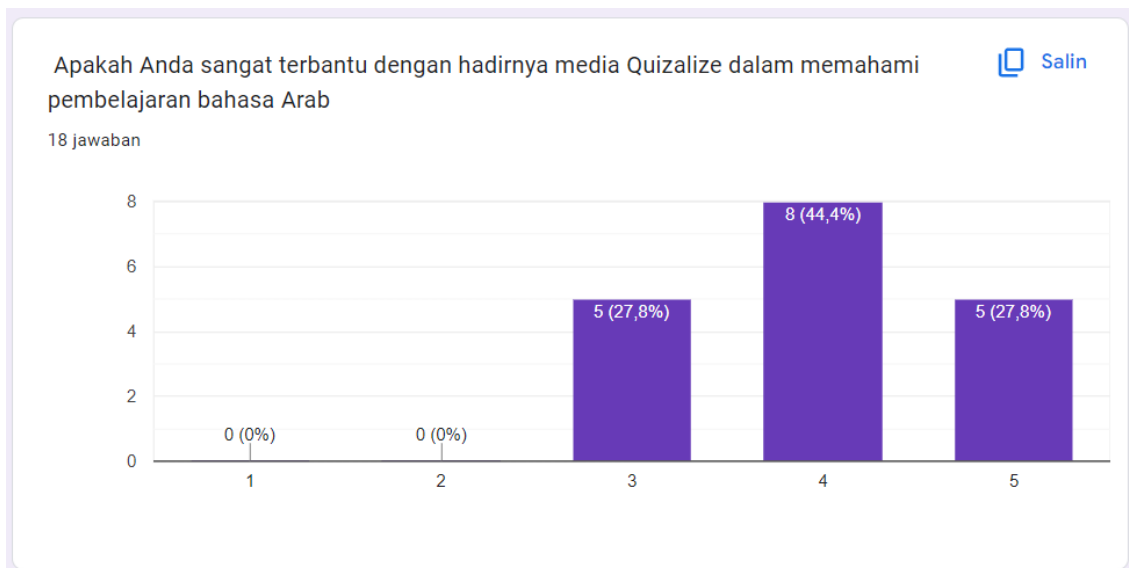
4. Pembelajaran dengan Platform Quizalize dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan



Gambar 4. Platform Quizalize dapat menciptakan suasana belajar Bahasa Arab yang menyenangkan

Pernyataan keempat perihal apakah suasana yang tercipta ketika penggunaan platform quizalize ini dalam pembelajaran. Dari 18 orang respondenn yang mengisi angket tersebut didapatkan data, diantaranya 4 orang dengan jumlah persentase 22,2% memilih “Netral”, 10 orang dengan jumlah persentase 56,6% memilih “Setuju” dan 4 orang dengan jumlahh persentase 22,2% memilih “Sangat Setuju”. Dari hasil data yang didapat bahwasannya platform ini dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Factor yang mendorong juga sepertiii sebagaimana yang telah dipaparkan juga sebelumnya bahwa platform ini merupakan platform kuis berbasis games dan siswa dapat berkompetisi d dalamnya.

5. Apakah Anda sangat terbantu dengan hadirnya media Quizalize dalam memahami pembelajaran bahasa Arab



Gambar 5. Kehadiran media Quizalize dapat membantu memahami pembelajaran bahasa Arab

Pernyataan yang terakhir yakni kelima, tentang platform ini dapat membantu atau tidak dalam memahami pembelajaran Bahasa Arab. Dari 18 responden, sebanyak 5 orang dengan persentase 27,8% yang memilih “Netral”, 8 orang dengan jumlah persentase 44,4% yang memilih “Setuju”, dan 5 orang dengan jumlah persentase 27,8% yang memilih “Setuju”. Hal ini berarti platform quizalize ini dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran Bahasa Arab. Karena pembelajaran dengan media ini menjadikan guru memberikan pembelajaran yang tidak monoton, dan siswa dapat berkompetisi antara satu sama lain sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu yang sangat besar, sebagaimana yang kita ketahui ketika rasa ingin tahu itu sangat besar maka sangat mudah untuk memahami sesuatu.

Berdasarkan lima pertanyaan tersebut bisa disimpulkan bahwa media quizalize merupakan media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran

bahasa Arab. Selain itu media ini dapat digunakan dengan mudah oleh siswa dan guru, serta sesuai dengan konteks dan kebutuhan pembelajaran bahasa Arab.

KESIMPULAN

Berdasarkan evaluasi dan tinjauan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap penggunaan platform quizalize dalam proses pembelajaran Bahasa arab. Mereka merasa lebih mudah memahami materi melalui desain game, dan kuis-kuis yang disajikan dalam platform quizalize. Respon positif dari para siswa terhadap media ini juga mencerminkan kebermanfaatan yang besar dari penggunaan platform quizalize ini dalam pembelajaran. Dari 18 siswa yang telah mencoba platform ini dan merespon dengan mengisi angket lebih condong menyatakan setuju. Oleh karena itu, kesimpulannya adalah bahwa penggunaan platform Quizalize dalam pembelajaran Bahasa Arab sangat efektif.

Dalam konteks penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran, di antaranya adalah dapat menggunakannya sebagai pedoman bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa topik serupa di masa mendatang. Pendidik atau guru sebaiknya memilih media pembelajaran yang cocok baik untuk pengajaran tatap muka maupun daring. Pemilihan media sebaiknya disesuaikan dengan situasi sekolah atau lingkungan siswa. Meskipun sebuah media canggih, belum tentu meningkatkan pemahaman siswa secara otomatis. Media hanya berperan sebagai alat bantu, sementara kemahiran guru dalam memahami materi dan cara mengajarkannya sangat menentukan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Chang, C. Y., & Hwang, G. J. (2019). Trends in digital game-based learning in the mobile era: A systematic review of journal publications from 2007 to 2016. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*. <https://doi.org/10.1504/IJMLO.2019.096468>
- Gustanu, P., W, S. S., & Setiadi, G. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Quiz-Quizizz sebagai Media Pembelajaran IPAS Kelas IV dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di

- SDN Wonorejo 1 Kabupaten Kediri. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3543–3550.
- Hafizha, F. Z., Febriani, K., Rosmana, P. S., Iskandar, S., Gustavisiana, T. S., Rosyani, W. A., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, U. (2023). PENGGUNAAN QUIZALIZE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS GAME DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 1–6.
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>
- Hwa, S. P. (2018). Pedagogical change in mathematics learning: Harnessing the power of digital game-based learning. *Educational Technology and Society*.
- Indah Septiani, A. nisa N. S., Septiani, I., Rejekiingsih, T., Triyanto, & Rusnaini. (2020). Development of interactive multimedia learning courseware to strengthen students' character. *European Journal of Educational Research*. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.3.1267>
- Irmansyah, I., Qaaf, M. A., & Yuslina, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis SAVI (Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual). *Jurnal Al-Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature*, 3(01), 69–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.30984/almashadir.v3i01.610>
- Julia, J., Iswara, P. D., Gunara, S., Yildiz, Y. M., & Agustian, E. (2020). Developing Elementary School Teacher Competence in Making Music Learning Media Using Scratch Application: An Action Research. *Mimbar Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v7i3.29100>
- Nugroho, S. A., Rohmawati, L., Rahayu, T., Faik, T., Wicaksono, W., Purwo, A., Utomo, Y., & Prasandha, D. (2023). Penerapan Model ASSURE dengan Media QuizAlize dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Struktur dan Ciri Kebahasaan Teks Berita Kelas VII. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(2), 56–67.
- Nurjannah, N., Nurfadhilah, N., Nurfiana, N., & Danial, D. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Quizalize Dalam Pembelajaran Siswa Di Man 2 Sinjai. *Catimore: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 48–54. <https://doi.org/10.56921/cpkm.v2i1.62>
- Oulaich, S. (2020). Pedagogy in the Digital Age: Making Learning Effective and Engaging for Students. In *Lecture Notes in Intelligent Transportation and Infrastructure*. https://doi.org/10.1007/978-3-030-37629-1_14
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334.

- <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Setiawan, U. U., & Oktavera, H. (2021). *Pengembangan Teknologi Tepat Guna Media Pembelajaran E Learning Berbasis Website Di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Manado*. 66–82. <https://doi.org/https://doi.org/10.30984/almashadir.v1i2.144>
- Tohiroh, T. (2024). Pengembangan Platform Quizalize Terintegrasi Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *LOGAT (Jurnal Bahasa Indonesia Dan Pembelajaran)*, 9(2), 1–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.36706/logat.v10i1.249>
- Vercellotti, M. Lou. (2018). Do interactive learning spaces increase student achievement? A comparison of classroom context. *Active Learning in Higher Education*. <https://doi.org/10.1177/1469787417735606>
- Waite, S. (2011). Teaching and learning outside the classroom: Personal values, alternative pedagogies and standards. *Education* 3-13. <https://doi.org/10.1080/03004270903206141>
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Wulandari, B. L., & Hartono, M. (2021). The effectiveness of using Quizizz and Quizalize media on mathematics learning outcomes of grade IV students. *Proceedings - 2021 7th International Conference on Education and Technology, ICET 2021*. <https://doi.org/10.1109/ICET53279.2021.9575113>
- Yana, D., & Adam, A. (2019). Efektivitas Penggunaan Platform Lms Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Dimensi*, 8(1), 1–12. <https://doi.org/10.33373/dms.v8i1.1816>
- Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2021). The Effect of Educational Games on Learning Outcomes, Student Motivation, Engagement and Satisfaction. *Journal of Educational Computing Research*. <https://doi.org/10.1177/0735633120969214>
- Zaenal Abidin, Enung Nugraha, & Wasehudin. (2022). Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Dalam Meningkatkan Kualitas Pemahaman Materi Fiqih. *Formosa Journal of Social Sciences (FJSS)*. <https://doi.org/10.55927/fjss.v1i2.555>