



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS QUIZALIZE DENGAN MODEL MORISSON PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADITS KELAS X DI MA DARUL AMIN

Nur Lisda<sup>1</sup>, Jasiah<sup>2</sup>

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya<sup>1,2</sup>

[nurlisda.plk04@gmail.com](mailto:nurlisda.plk04@gmail.com)<sup>1</sup>, [jasiah@iain-palangkaraya.ac.id](mailto:jasiah@iain-palangkaraya.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran game edukasi berbasis Quizalize pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas X di MA Darul Amin. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Morrison yang dimodifikasi menjadi 7 tahap: identifikasi masalah, analisis kebutuhan, tujuan instruksional, urutan pembelajaran, strategi pembelajaran, penilaian, dan pengembangan media. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 90% dengan kategori "Sangat Layak", sementara validasi ahli media memperoleh persentase 83% dengan kategori "Sangat Layak". Media pembelajaran yang dikembangkan berupa game quiz interaktif dengan 10 soal evaluasi materi Kebenaran Penurunan Al-Qur'an, dilengkapi sistem penilaian otomatis dan batasan waktu 30 detik per soal. Implementasi media membutuhkan perangkat seperti laptop atau handphone yang terhubung internet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran game edukasi berbasis Quizalize layak digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits.

**Kata Kunci:** *Al-Qur'an Hadits, Media pembelajaran, Model Morrison, Game edukasi, Quizalize*

### Abstract

*This research aims to develop educational game learning media based on Quizalize in the Al-Qur'an Hadith subject class X at MA Darul Amin. The research uses the Research and Development (R&D) method with the Morrison development model which is modified into 7 stages: problem identification, needs analysis, instructional objectives, learning sequence, learning strategies, assessment, and media development. Product validation is carried out by material experts and media experts. Material expert validation results obtained a percentage of 90% in the "Very Eligible" category, while media expert validation obtained a percentage of 83% in the "Very Eligible" category. The learning media developed is an interactive quiz game with 10 questions evaluating material on the Truth of the Decline of the Qur'an, equipped with an automatic assessment system and a time limit of 30 seconds per question. Media implementation requires devices such as laptops or cellphones that are connected to the internet. The research results show that the educational game learning media based on Quizalize is suitable for use in learning Al-Qur'an Hadith.*

**Keywords:** *Al-Qur'an Hadith, Learning media, Morrison Model, Educational games, Quizalize*

### PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi memberikan pengaruh besar di berbagai sektor kehidupan. Di mana perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang berlangsung dengan cepat menjadikan penggunaan teknologi saat ini sebagai hal yang diperlukan oleh masyarakat. Peran perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat signifikan karena adanya kemajuan tersebut memberikan kemudahan terutama bagi

semua lapisan masyarakat. Peningkatan penggunaan internet telah mengubah berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat dilihat dari data yang dikeluarkan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) yang menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2024 telah mencapai 79,5 persen dan mengalami kenaikan sebesar 1,4 persen dibandingkan tahun sebelumnya. (Mare et al. 2024)

Menurut Putri Maulida (2023) dalam (Mare et al. 2024) mengungkapkan bahwa perkembangan teknologi yang telah kita alami saat ini mendorong kita untuk meningkatkan kemampuan diri dalam penggunaannya. Oleh karena itu, sebagai individu yang hidup di zaman digital, kita akan merasa ketinggalan jika tidak mengikuti perkembangan teknologi yang ada.

Guru memainkan peran penting dalam membentuk pengalaman pendidikan dan menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai Islam kepada siswa. (Jasiah et al. 2024)

Canggihnya teknologi di masa kini, berdampak terhadap pelaksanaan proses pembelajaran peserta didik, khususnya berkaitan dengan inovasi media dalam pembelajaran. Seluruh tingkat pendidikan, dituntut agar memanfaatkan teknologi sebagai inovasi media pembelajaran. Terdapat lima unsur yang sangat mempengaruhi keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Lima unsur tersebut adalah materi, media, tujuan, metode, serta evaluasi pembelajaran. Dan kelima unsur tersebut saling berkesinambungan antara satu sama lain. Adapun media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang berperan penting dalam kegiatan pembelajaran. (Achmad Jalilul Chakam et al. 2023)

Melalui media siswa dapat memperoleh ilmu yang baik dan efisiensi sehingga media dapat dikaitkan dengan alat yang digunakan untuk menggambarkan pembelajaran, Media pembelajaran adalah menjadi sarana untuk meningkatkan kegiatan mengajar yang digunakan dalam rangka komunikasi guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. (Mare et al. 2024)

Penggunaan media pembelajaran merupakan suatu fasilitas yang sangat mendorong dalam proses pembelajaran, baik indoor maupun outdoor ruang kelas. Penting bagi guru dan siswa untuk memahami bagaimana media pembelajaran berperan serta dan fungsinya agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang efektif, aktif, serta bermanfaat. Bagi guru, media pembelajaran membantu mendorong pemikiran siswa, merangsang kreativitas dan partisipasi aktif mereka. (Singgih Adi Nugroho et al. 2023)

Pemilihan permainan edukatif didasarkan pada pertimbangan bahwa ciri khas permainan yaitu melakukan aktifitas menyenangkan. Hal ini diharapkan dapat membuat siswa merasa senang ketika pembelajaran di dalam kelas. (Hanik et al. 2022)

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan, seperti quizalize, tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu memperkuat kemampuan literasi siswa, khususnya dalam pemahaman teks dan penguasaan kosakata. (Aprilia and Kunci 2024)

Quizalize dapat digunakan pada perangkat iOS dan Andriod atau melalui website, sehingga dalam penggunaan lebih praktis dan tentunya dapat memikat peserta didik. Quizalize hampir sama dengan aplikasi kahoot, Quizlet, Blooket dan Quizizz. (Hafizha et al. 2020)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Hafizha (2023) penggunaan platform quizalize memberikan respon positif guru dan siswa menunjukkan minat yang tinggi dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits dan dengan media layak untuk digunakan disekolah dan mampu membantu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan kreatif. (Fatoni and Ainiyah 2024)

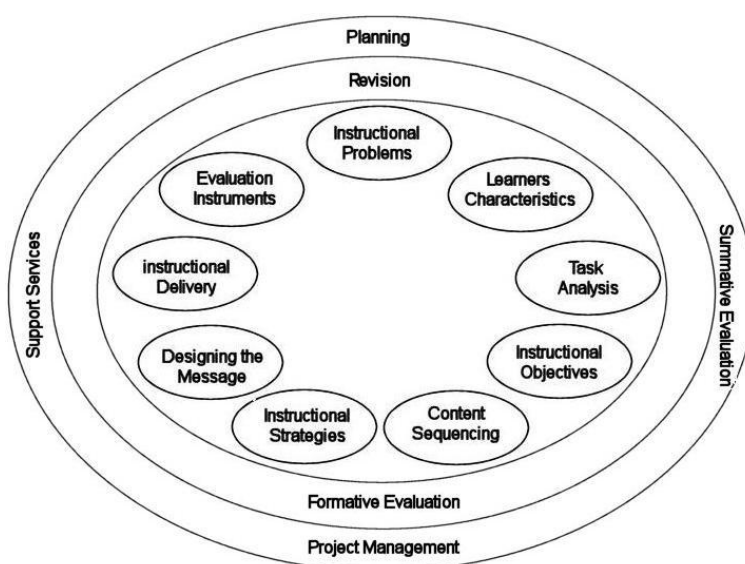
Dari penjelasan diatas peneliti dapat menyimpulkan peneliti ingin mengembangkan dan membantu guru dan peserta didik dalam memahami pembelajaran dengan memanfaatkan media quizalize. Dimana dengan media ini diharapkan guru dan siswa dapat termotivasi untuk menciptakan suasana kelas yang interaktif.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MA DARUL AMIN, Jl. G Obos Yakut 1, Pahandut, Menteng, Kota Palangka Raya Kalimantan Tengah.

Adapun yang menjadi subjek penelitian pengembangan ini yaitu subjek validasi produk ahli materi, ahli media. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian R&D merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Desain penelitian yang digunakan adalah model pengembangan Morrison, Ross, dan Kemp. Menurut Morrison, Ross, dan Kemp, model desain sistem pembelajaran ini akan membantu pendidik sebagai perancang program atau kegiatan pembelajaran dalam memahami kerangka teori dengan lebih baik dan menerapkan teori tersebut untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Desain pembelajaran model Kemp dapat dijelaskan dengan sebuah bagan berikut:



(Reksiana 2022)

**Gambar 1. Alur penelitian dan pengembangan model Morrison yang digunakan dalam penelitian ini.**

Model ini terdiri dari 9 komponen seperti yang terdapat pada gambar di atas tetapi peneliti hanya mengambil 7 tahapan dari Model Morrison yaitu:

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap permasalahan dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MA Darul Amin, khususnya terkait dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

2. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

3. Tujuan Instruksional

Peneliti merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui pengembangan media game edukasi berbasis Quizalize.

4. Urutan Pembelajaran

Peneliti menyusun urutan materi pembelajaran Al-Qur'an Hadist yang akan disajikan dalam media game edukasi.

5. Strategi Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti menentukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi, seperti penggunaan game edukasi Quizalize.

6. Penilaian

Peneliti merancang instrumen penilaian berupa validasi ahli materi dan ahli media untuk mengukur keefektifan penggunaan media game edukasi dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits.

7. Pengembangan Media

Peneliti mengembangkan media pembelajaran game edukasi berbasis Quizalize sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Dalam Penelitian Pengembangan ini menggunakan teknik analisis validasi ahli untuk analisis datanya. Instrumen penelitian untuk menguji kelayakan produk yang diusulkan ke ahli terdiri dari instrumen validasi ahli media dan ahli materi, dan jika ada bagian yang tidak sesuai maka akan diperbaiki berdasarkan hasil validasi tersebut. Tiga metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis quizalize, seperti wawancara, pencatatan dokumen, kuesioner, Untuk pendekatan kualitatif yang dilakukan untuk mengkaji data terkait potensi keberhasilan media pembelajaran.

Rumus pengolahan data yang digunakan peneliti berasal dari (Firdayanti n.d.) sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP : Nilai persentase kelayakan yang di harapkan

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimal ideal

Kriteria skor persentase yang didapat dari uji kelayakan ahli media, ahli materi

**Tabel 1. Kriteria Pemberian Skor**

<b>Persentasi Pencapaian</b>	<b>Interpretasi</b>
Sangat Kurang Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Sangat Kurang Layak	1

Dari nilai yang telah diperoleh kemudian di interpretasikan sesuai dengan kriteria dibawah ini:

**Tabel.2 Kriteria Kategori Interpretasi**

<b>Nilai Kualitatif</b>	<b>Skor</b>
$0\% < NP \leq 20\%$	Sangat Kurang Layak
$21\% < NP \leq 40\%$	Kurang Layak
$41\% < NP \leq 60\%$	Cukup Layak
$61\% < NP \leq 80\%$	Layak
$81\% < NP \leq 100\%$	Sangat Layak

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dimulai dari tanggal 10 Oktober 2024, peneliti diberi tugas oleh salah satu dosen pengampu mata kuliah Metodologi penelitian tindak kelas dan pengembangan, waktu pengerjaan dan penelitian adalah 2 minggu, pada tanggal 15 Oktober peneliti mulai melakukan observasi ke MA Darul Amin Palangka Raya dan bertemu dengan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits yaitu Bapak LR, peneliti menanyakan perihal Bahan Ajar dan Media pembelajaran yang dipakai, serta kendala apa saja yang biasa dihadapi oleh guru Al-Qur'an Hadits ketika mengajar, " anak anak merasa bosan kalau pembelajaran monoton ceramah, biasanya saya menggunakan proyektor untuk menampilkan buku online, *powerpoint* " kata beliau.

Peneliti mengkonsultasikan Bahan Ajar yang akan dikembangkan yaitu Buku kelas X Al-Qur'an Hadits Bab 2 Kebenaran penurunan Al-Qur'an semester 1. Dan mencari referensi media yang cocok untuk materi tersebut, setelah membaca beberapa referensi peneliti tertarik untuk menggunakan Media pembelajaran game edukasi berbasis Quazalize. Pada tanggal 24 Oktober 2024 peneliti kembali lagi menemui guru Al-Qur'an Hadits untuk membahas terkait media yang sudah peneliti pilih dan peneliti buat.

Adanya media pembelajaran berupa video dan bookwidgets berbasis puzzle pada

penelitian ini menandakan bahwa media tersebut merupakan produk dari penelitian ini yang mana telah divalidasi pada tanggal 28 Oktober 2024 oleh validator, diantaranya:

1. Validasi Ahli Materi

Validator materi dalam penelitian ini dilakukan oleh Bapak SL. yaitu dosen mata kuliah Al-Qur'an Hadits melalui lembar penilaian, yang terdapat pada tabel dibawah ini:

No	Aspek Penilaian	Indikator	Pernyataan	Skor	
1	Materi	a. Kelengkapan Materi	1. Kesesuaian materi pada media game edukasi berbasis <i>Quizalize</i> dengan Kompetensi Inti	5	
			2. Kesesuaian materi pada media game edukasi berbasis <i>Quizalize</i> dengan Kompetensi Dasar	4	
		b. Kesesuaian Tujuan Pembelajaran	3. Kesesuaian materi pada media game edukasi berbasis <i>Quizalize</i> dengan indikator	5	
		c. Keluasan Materi	4. Kedalaman materi pada media game edukasi berbasis <i>Quizalize</i> mampu sebagai bekal untuk mempelajari materi berikutnya	5	
			5. Tingkat kesulitan materi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.	4	
		d. Keakuratan Materi	6. Materi yang digunakan dalam media game edukasi berbasis <i>Quizalize</i> untuk mudah dipahami dan jelas.	5	
			7. Kesesuaian materi yang disampaikan pada media game edukasi berbasis <i>Quizalize</i> dapat dipertanggung jawabkan	4	
			e. Materi dan media relevan	8. Kesesuaian materi dengan jenjang dan kelas peserta didik	5
				9. Materi telah sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi	4

2	Penggunaan Bahasa	a. Penggunaan Kaidah Bahasa	10. Bahasa yang digunakan dalam materi Kebenaran mudah dipahami, sederhana dan langsung pada sasaran	4
			11. Bahasa yang digunakan pada media game edukasi berbasis <i>Quizalize</i> tidak mengandung makna ganda atau ambigu	4
3	Penyajian	a. Kemenarikan materi yang dikemas	12. game edukasi berbasis <i>Quizalize</i> yang dikembangkan menarik pengetahuan anak dalam kehidupan sehari-hari	5

$P = \frac{\sum x}{\pi} \times 100\%$	90%
$P = \frac{54}{60} \times 100\%$	

Dengan hasil analisis data yang divalidasi oleh ahli materi tersebut mendapatkan nilai dengan persentase 90%. Apabila disesuaikan dengan tabel kelayakan maka produk yang dikembangkan oleh peneliti termasuk pada kualifikasi “Sangat Layak”, Persentase tersebut menunjukkan bahwa materi Kebenaran penurunan Al-Qur’an yang terdapat pada media pembelajaran sangat layak untuk di uji cobakan dalam proses pembelajaran.

## 2. Validasi Ahli Media

Data validitas media dalam penelitian ini diperoleh dari salah satu orang validator media yaitu Ibu AS, salah satu dosen yang ahli dibidang media pembelajaran. Validasi ini melalui lembar penilaian, yang terdapat pada tabel dibawah ini:

No	Aspek Penilaian	Indikator	Pernyataan	Skor
1	Desain Media	a. Kemenarikan media	1. Tampilan game edukasi berbasis <i>Quizalize</i> menarik untuk dijadikan media pembelajaran	4
			2. Tampilan game edukasi berbasis <i>Quizalize</i> menarik perhatian peserta didik untuk bermain dan belajar	5
		b. Kombinasi warna dan gambar pada media	3. Tampilan warna game edukasi berbasis <i>Quizalize</i> menggunakan warna cerah yang disukai peserta didik	4

			4. Tampilan gambar ilustrasi dalam game edukasi berbasis <i>Quizalize</i> menarik	4
2	Penggunaan Media	a. Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik	5. Media game edukasi berbasis <i>Quizalize</i> yang digunakan sesuai dengan karakteristik Peserta didik	4
			6. Media game edukasi berbasis <i>Quizalize</i> sebagai media yang menarik untuk anak bermain dan belajar	5

			7. Kejelasan pesan yang disampaikan melalui Media game edukasi berbasis <i>Quizalize</i> sudah sesuai	4		
			8. Media game edukasi berbasis <i>Quizalize</i> sebagai media yang menarik untuk anak bermain dan belajar	5		
			b. Petunjuk penggunaan media	9. game edukasi berbasis <i>Quizalize</i> yang disajikan mempunyai petunjuk penggunaan yang mudah dimengerti	4	
				10. Bahasa yang digunakan dalam <i>Board Game SKIDU</i> sederhana dan mudah dipahami	4	
		c. Kemudahan penggunaan media	11. Penyusunan kalimat didalam kartu-kartu permainan <i>Board Game SKIDU</i> sesuai Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4		
			12. Tidak menggunakan bahasa yang sulit dipahami oleh peserta didik	4		
			13. Penggunaan kalimat atau gambar sesuai dengan kemampuan peserta didik	4		
		$P = \frac{\sum x}{\pi} \times 100\%$				83%
		$P = \frac{50}{60} \times 100\%$				

Diperoleh hasil analisis data yang divalidasi mendapatkan nilai persentase 83%. Adanya nilai persentase yang diperoleh tersebut menunjukkan media yang dikembangkan masuk dalam kategori “Sangat Layak” maka dapat diartikan bahwasanya media pembelajaran berbasis *Quizalize* tersebut layak untuk digunakan oleh peserta didik.

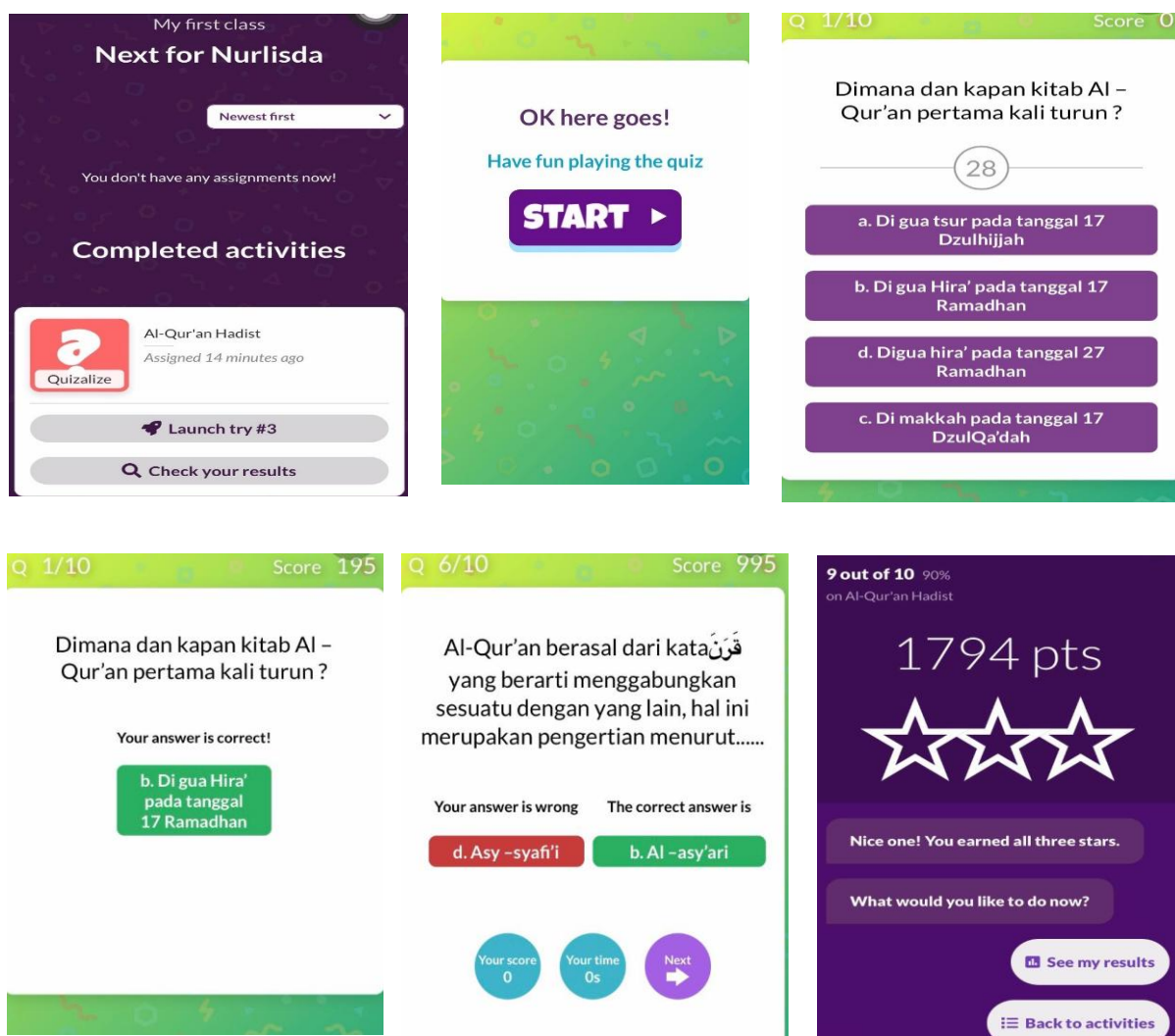
Pengembangan ini menghasikan sebuah Game koala berbasis *Quizalize* dengan materi Kebenaran penurunan Al-Qur’an. Terdapat 10 soal pada quiz ini. Media ini di buat untuk mengevaluasi kembali materi yang sudah dipelajari oleh peserta didik. Quizalize memiliki kode kelas untuk masuk ke permainan yang akan dilakukan. Game ini bisa di akses oleh guru dan peserta didik, Guru memantau peseta didik saat menjawab Quiz, dan bisa menilai team yang lebih cepat menuju kemenangan.

Setiap soal nya diberi waktu 30 detik untuk menjawab,jika jawaban nya benar maka jawaban nya akan berwarna hijau dengan disertakan bintang, tetapi kalau jawaban salah maka jawaban nya akan berwarna merah dengan disertakan jawaban yang sebenarnya. Jika benar maka skor setiap soalnya adalah 200 point.

Tampilan game berbasis quizalize di web guru dan peserta didik akan berbeda seperti contoh dibawah ini:



Gambar 1. Tampilan di Web Guru



**Gambar 2. Tampilan di Web Peserta didik**

Untuk menggunakan media yang telah peneliti buat ada beberapa alat bantu teknologi seperti Handphone dan Laptop. Alat tersebut guna membantu peneliti untuk menerapkan media pembelajaran yang telah dipilih.

## SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan model Morrison yang dimodifikasi menjadi 7 tahap dan berhasil menciptakan media pembelajaran interaktif berbentuk kuis dengan 10 soal evaluasi. Media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media dengan hasil Validasi ahli materi mendapatkan persentase 90% dengan kategori "Sangat Layak" dan Validasi ahli media mendapatkan persentase 83% dengan kategori "Sangat Layak". Media pembelajaran game edukasi berbasis Quizalize ini memiliki fitur-fitur yang mendukung pembelajaran seperti: Sistem penilaian otomatis, Batasan waktu 30 detik per soal, Tampilan yang menarik dengan indikator warna untuk jawaban benar dan salah, Sistem pemberian skor 200 poin untuk setiap jawaban benar. Penggunaan media pembelajaran ini memerlukan perangkat pendukung berupa laptop atau handphone yang terhubung dengan

internet, sehingga dapat diakses dengan mudah oleh guru dan peserta didik. Media pembelajaran ini terbukti layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits, khususnya pada materi Kebenaran Penurunan Al-Qur'an.

Adapun saran untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi lain dengan lebih kreatif dan inovatif. Dan juga Perluas cakupan materi pembelajaran dan dapat diterapkan di kelas-kelas lainnya. Tidak hanya berfokus pada pengukuran hasil belajar, tetapi juga dapat mengukur tingkat pemahaman peserta didik.

## REFERENSI

- Achmad Jalilul Chakam, Sirojuddin Qosim, Asep Saepul Hamdani, and Irma Soraya. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Video Pada Kelas IX SMP Al-Furqan Madrasatul Quran." *Tadbir Muwahhid* 7(2): 205–55.
- Aprilia, Umi Anisa, and Kata Kunci. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Quiziz Terhadap Terhadap Kemampuan Literasi Peserta Didik The Effect of Using Quiz Media on Learners ' Literacy Skills Abstrak." 1(1): 13–18.
- Fatoni, Akmal Kurniawan, and Nur Ainiyah. 2024. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Platform Quizalize Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bolaang Mongondow." *Jurnal al-Mashadir PBA IAIN Manado* 4(1): 33–47. <https://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/almashadir/article/view/803/586>.
- Firdayanti, Risa Noviana. "Jurnal Riset." : 66–75.
- Hafizha, Faiza Zalfa et al. 2020. "Penggunaan Quizalize Sebagai Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Cahaya Mandalika (JCM)*: 31–36.
- Hanik, Elya Umi et al. 2022. "Integrasi Pendekatan TPACK (Technological, Pedagogical, Content Knowledge) Guru Sekolah Dasar SIKL Dalam Melaksanakan Pembelajaran Era Digital." *JEID: Journal of Educational Integration and Development* 2(1): 15–27.
- Jasiah et al. 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.
- Mare, Monika Simare, Henry Eryanto, Roni Faslah, and Universitas Negeri Jakarta. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizalize Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian Di SMK." 5(9): 3688–97.
- Reksiana. 2022. "Pengembangan Desain Model Kemp Dalam Pembelajaran." *Alim Jurnal Islamic Education* 4(1): 105–24.
- Singgih Adi Nugroho et al. 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.