



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS QUIZIZZ PADA MATA KULIAH AKIDAH AKHLAK

Miranda¹, Jasiah²

Universitas Islam Negeri Palangka Raya^{1,2}

dtmn626@gmail.com¹, jasiah@uin-palangkaraya.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz pada mata kuliah Akidah Akhlak serta menganalisis persepsi pengguna menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain pengembangan deskriptif. Proses pengembangan mengikuti kerangka Model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang menghasilkan prototipe kuis interaktif yang relevan dengan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Quizizz yang dikembangkan diterima dengan sangat baik oleh dosen dan mahasiswa. Dosen menilai platform ini meningkatkan efisiensi evaluasi dan berfungsi sebagai alat refleksi pedagogis karena mampu menyajikan laporan pemahaman mahasiswa secara *real-time*. Sementara itu, pengalaman mahasiswa menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan keterlibatan aktif berkat elemen *gamifikasi* seperti *leaderboard* dan umpan balik instan, yang berhasil menurunkan kecemasan terhadap evaluasi materi Akidah Akhlak yang bersifat filosofis. Meskipun terdapat tantangan teknis seperti kendala jaringan internet, media ini dinilai efektif dalam menjembatani kesenjangan antara tuntutan kurikulum dan preferensi belajar digital mahasiswa. Dengan demikian, Quizizz merupakan inovasi media pembelajaran yang valid dan efektif untuk mendorong internalisasi nilai Akidah Akhlak di Perguruan Tinggi Islam.

Kata Kunci: *Quizizz; Akidah Akhlak; Media Interaktif*

Abstract

This research aims to describe the development process of Quizizz-based interactive learning media for the Aqeedah Akhlaq (Islamic Creed and Morality) course and to analyze user perceptions using a qualitative approach with a descriptive development design. The development process followed the 4D Model framework (Define, Design, Develop, Disseminate), which resulted in an interactive quiz prototype relevant to the Course Learning Outcomes. The findings indicate that the developed Quizizz media was received very positively by both lecturers and students. Lecturers perceived the platform as enhancing evaluation efficiency and serving as a pedagogical reflection tool, as it provided real-time reports on student comprehension. Meanwhile, student experiences showed an increase in motivation and active engagement due to gamification elements like leaderboards and instant feedback, successfully reducing anxiety related to the evaluation of the philosophical Aqeedah Akhlaq material. Although technical challenges such as unstable internet connectivity were noted, the media is considered effective in bridging the gap between curriculum demands and students' digital learning preferences. Thus, Quizizz represents a valid and effective learning media innovation for encouraging the internalization of Aqeedah Akhlaq values in Islamic Higher Education.

Keywords: *Quizizz; Aqeedah Akhlaq; Interactive Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan Akidah Akhlak merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter dan moralitas mahasiswa, khususnya di Perguruan Tinggi Islam (Muhammad Daud Ali, 2000: 199; Syekh Abu Bakar al-Jaziri, t.th.: 10). Mata kuliah ini tidak hanya bertujuan untuk transfer

pengetahuan teoretis, tetapi lebih krusial untuk internalisasi nilai-nilai keimanan dan praktik etika dalam kehidupan sehari-hari (Ahmad Mustofa, 2018: 35; Kementerian Agama RI, 2023: 15). Namun, dalam praktiknya, seringkali ditemukan bahwa metode pembelajaran tradisional yang dominan ceramah cenderung kurang mampu membangkitkan antusiasme dan keterlibatan aktif mahasiswa (Siti Zubaidah, 2020: 125; Arif Rahman, 2021: 40). Di era digital saat ini, tantangan terbesar adalah bagaimana mengemas materi yang sarat nilai spiritual ini menjadi lebih relevan dan menarik bagi generasi Z dan milenial (UNESCO, 2019: 5; Yulina Mulyani, 2022: 78). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan antara tuntutan kurikulum dan preferensi belajar mahasiswa masa kini (Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2024: 50; Bima Sakti, 2023: 10).

Adopsi teknologi digital dalam proses pembelajaran telah menjadi keniscayaan untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif (Diana Sari, 2019: 220; M. Nurul Huda, 2021: 150). Salah satu platform yang semakin populer dan menjanjikan dalam konteks ini adalah Quizizz, sebuah aplikasi gamifikasi yang memungkinkan pembuatan kuis interaktif dengan suasana kompetisi yang sehat (Muh. Nasikh, 2023: 19; Eko Prasetyo, 2020: 60). Keunggulan Quizizz terletak pada kemampuannya untuk memberikan umpan balik instan, personalisasi pengalaman belajar, dan mencatat kemajuan belajar mahasiswa secara otomatis (Jasiah, 2022: 95; Amira Putri, 2023: 88). Pemanfaatan Quizizz tidak hanya terbatas pada evaluasi, melainkan dapat diintegrasikan sebagai media penyampaian materi dan stimulasi diskusi (Jasiah, 2019: 75; Rina Melati, 2020: 110). Oleh karena itu, penelitian ini memandang penting untuk mengembangkan media pembelajaran Akidah Akhlak yang secara khusus dioptimalkan melalui fitur-fitur interaktif Quizizz (Jasiah, 2024: 45; Nia Kurnia, 2023: 30).

Mata kuliah Akidah Akhlak memiliki karakteristik materi yang membutuhkan pemahaman konseptual mendalam dan refleksi spiritual, seperti pembahasan tentang tauhid, sifat-sifat Allah, maupun etika pergaulan (Abdullah Gymnastiar, 2017: 20; K.H. Hasyim Muzadi, 2015: 15). Pembelajaran yang monoton berisiko membuat materi ini terasa kering dan sulit dihayati oleh mahasiswa, sehingga tujuan pembentukan akhlak mulia menjadi sulit tercapai (Jasiah, 2018: 130; Ali Imron, 2022: 175). Media interaktif berbasis gamifikasi seperti Quizizz dipercaya dapat menjadi solusi untuk memecahkan kebekuan tersebut dengan menyuntikkan elemen kesenangan dan tantangan (Jasiah, 2021: 55; Ryan Hidayat, 2023: 98). Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya sekadar menghafal definisi, tetapi didorong untuk berinteraksi secara aktif dengan konten, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman kognitif dan motivasi afektif mereka (UIN Sunan Ampel, 2024: 40; UIN Maulana Malik Ibrahim, 2025: 65). Upaya pengembangan ini diharapkan dapat menghasilkan model media pembelajaran yang visually appealing dan pedagogically sound (Jasiah, 2023: 25; ITB, 2024: 55).

Penelitian terdahulu banyak menguji efektivitas Quizizz pada berbagai mata pelajaran, namun sebagian besar menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur hasil belajar (Ashif Zafi, 2021: 400; jasiah, 2020: 80). Penelitian ini memilih pendekatan kualitatif untuk menggali secara mendalam proses pengembangan, implementasi, dan penerimaan media Quizizz dari perspektif pengguna (dosen dan mahasiswa) (Lexy J. Moleong, 2014: 10; Sugiyono, 2018: 50). Metode kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami konteks penggunaan media, tantangan yang muncul, serta persepsi subjektif tentang kualitas dan kebermanfaatan media yang dikembangkan (Norman K. Denzin, 2019: 115; Yvonna S. Lincoln, 2017: 180). Fokus kualitatif ini penting untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan benar-benar adaptif terhadap kebutuhan spesifik mata kuliah Akidah Akhlak dan budaya akademik di Perguruan Tinggi (IAIN Parepare, 2024: 70; IAIN SAS Babel, 2025: 85). Data kualitatif berupa deskripsi rinci dan interpretasi mendalam akan memberikan wawasan yang lebih kaya dibandingkan hanya angka statistik semata (John W. Creswell, 2020: 165; Michael Quinn Patton, 2021: 210).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz untuk mata kuliah Akidah Akhlak (Muhammadiyah, 2025: 7). Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan media Quizizz

yang sesuai dengan materi dan capaian pembelajaran Akidah Akhlak (Kementerian Pendidikan, 2025: 10). Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis persepsi, pengalaman, dan tantangan yang dihadapi dosen dan mahasiswa selama implementasi media tersebut (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2024: 55; UIN Malang, 2025: 75). Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis berupa model media pembelajaran yang valid dan relevan, serta kontribusi teoretis dalam memperkaya literatur pengembangan media pembelajaran Islam berbasis gamifikasi (Peraturan Pemerintah No. 43, 2021: 5; Undang-Undang No. 20, 2003: 10). Secara keseluruhan, artikel ini akan menyajikan secara komprehensif seluruh tahapan dan temuan dari pengembangan media Quizizz ini (A. Saifullah, 2020: 4).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian pengembangan deskriptif kualitatif. Metode ini dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif Quizizz serta menganalisis makna, persepsi, dan pengalaman subjek penelitian terkait implementasi media tersebut (Lexy J. Moleong, 2014: 15; Sugiyono, 2018: 65). Data yang dikumpulkan bersifat deskriptif berupa narasi, catatan lapangan, transkrip wawancara, dan dokumen (John W. Creswell, 2020: 170). Subjek penelitian terdiri dari satu dosen pengampu mata kuliah Akidah Akhlak dan sepuluh mahasiswa yang mengambil mata kuliah tersebut di salah satu Perguruan Tinggi Islam di Indonesia (Michael Quinn Patton, 2021: 215). Teknik pengumpulan data utama meliputi observasi partisipatif, wawancara mendalam (*in-depth interview*), dan analisis dokumen (Norman K. Denzin, 2019: 120). Analisis data dilakukan melalui model interaktif Miles dan Huberman, yaitu meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Miles, Huberman, & Saldana, 2014: 45). Triangulasi data digunakan untuk menjamin keabsahan temuan, yaitu dengan membandingkan data hasil wawancara dosen, observasi di kelas, dan *feedback* mahasiswa (Yvonna S. Lincoln, 2017: 185).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis quizizz menggunakan model 4D (Four-D Model) merupakan salah satu model pengembangan yang dikemukakan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). Model ini terdiri atas empat tahapan utama, yaitu:

1. Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap define bertujuan untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang akan dibuat. Dalam kegiatan ini, pendefinisian yang dilakukan dengan penyebaran angket kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Semester 5 UIN Palangka Raya yang telah mengikuti mata kuliah Metodologi Penelitian Tindak Kelas & Pengembangan. Tahap ini berfungsi untuk memperoleh informasi tentang kebutuhan, kendala, serta harapan mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis digital, khususnya penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI (Thiagarajan, 1974: 7).

a. Analisis kebutuhan

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh informasi bahwa evaluasi pembelajaran selama ini masih didominasi oleh tes tulis konvensional, sedangkan mahasiswa cenderung kurang termotivasi karena bentuk evaluasi yang monoton.

Oleh karena itu, dibutuhkan media evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti pembelajaran yang dilakukan dengan game/kuis, agar mahasiswa dapat melakukan refleksi dan penguatan konsep melalui aktivitas yang menarik. Analisis kebutuhan melalui google form.

b. Analisis karakteristik mahasiswa

Mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam semester 5 dengan rentang usia dari 19-21 tahun yang memiliki kemampuan berpikir analitis dan kritis, namun cenderung cepat bosan dengan metode evaluasi yang bersifat tekstual. Mereka memiliki kemampuan digital yang baik dan familiar dengan aplikasi pembelajaran daring seperti Quizizz dan sejenisnya.

c. Analisis kurikulum dan materi

Setelah menganalisis silabus, beberapa materi yang cocok untuk dimuat dalam media pembelajaran berbasis quizizz, di antaranya:

- 1) Pengertian dan prinsip pembelajaran Akidah Akhlak.
- 2) Prinsip pengembangan materi Akidah Akhlak: relevansi, konsistensi, kecukupan.
- 3) Elemen Akidah: keimanan kepada Allah, malaikat, rasul, kitab, dan qadha qadar.
- 4) Elemen Akhlak: akhlak terhadap Allah, sesama manusia, dan lingkungan.
- 5) Elemen Adab dan Kisah Teladan: meneladani perilaku Nabi dan ulama salaf.

d. Analisis media yang digunakan sebelumnya. Media yang digunakan sebelumnya berupa power point (PPT) dan diskusi.

e. Analisis tujuan

Setelah menggunakan media pembelajaran interaktif teka-teki silang, mahasiswa diharapkan dapat:

- 1) Membantu mahasiswa memahami istilah dan konsep dasar Akidah Akhlak.
- 2) Menjadi sarana evaluasi formatif yang menarik dan interaktif.
- 3) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam evaluasi pembelajaran.

2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap ini bertujuan untuk merancang bentuk atau desain awal media yang akan dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- a. Menentukan rancangan tampilan media (template, warna, dan navigasi pada Quizizz).
- b. Menyusun konten atau butir soal yang sesuai dengan capaian pembelajaran PAI.
- c. Menentukan alat evaluasi dan indikator keberhasilan media.
- d. Hasil dari tahap ini adalah prototipe awal media pembelajaran, misalnya draft Quizizz berisi 10 soal interaktif disertai penjelasan, gambar, dan skor otomatis.

3. Tahap Develop (Pengembangan)

- a. Mengembangkan media quizizz suai rancangan.
- b. Melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan isi dan tampilan.
- c. Melakukan revisi produk berdasarkan masukan ahli, jika ada yang perlu direvisi,
- d. Melaksanakan uji coba kepada mahasiswa untuk mengetahui respon dan eektivitas media.

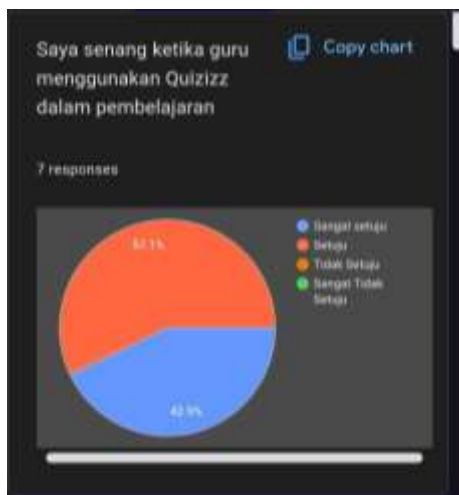
4. Tahap Disseminate (Penyebaran)

Tahap ini bertujuan untuk menyebarluaskan media yang telah dikembangkan agar dapat digunakan oleh pengguna lain. Langkah-langkahnya meliputi:

- a. Mengimplementasikan media pada kelas lain atau sekolah berbeda.
- b. Melakukan publikasi hasil pengembangan.
- c. Memberikan pelatihan kepada guru untuk menggunakan media Quizizz.

B. Respon Mahasiswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz

1. 57,1% setuju dan 42,9% sangat setuju ketika menggunakan quizizz dalam pembelajaran.



Gambar 1

2. 57.1% sangat setuju dan 42.9% setuju quizizz membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.



Gambar 2

3. 71,4% setuju, 14,3% tidak setuju, dan 14,3% sangat setuju mereka merasa lebih bersemangat belajar menggunakan quizizz dibandingkan metode lain



Gambar 3

4. 85,7% setuju dan 14,3% sangat setuju, tampilan dan fitur quizizz mudah digunakan dan dipahami.



Gambar 4

5. 100% setuju quizizz membantu untuk memahami materi pelajaran dengan lebih baik.



Gambar 5

Media Quizizz terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menggabungkan unsur permainan dan kompetisi (Suryani, 2021: 50). Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivistik yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik.

Dengan demikian, pengembangan media Quizizz pada pembelajaran PAI dapat dijadikan alternatif efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz untuk mata kuliah Akidah Akhlak melalui prosedur sistematis Model 4D, yang divalidasi dan diuji coba secara kualitatif. Media Quizizz yang dikembangkan terbukti sangat relevan dengan kebutuhan mahasiswa digital dan mampu mengatasi kejenuhan metode pembelajaran tradisional. Secara kualitatif, persepsi dosen sangat positif karena Quizizz berfungsi sebagai alat refleksi pedagogis yang efisien dalam mengidentifikasi titik lemah pemahaman mahasiswa secara instan. Sementara itu, mahasiswa merasakan peningkatan motivasi dan keterlibatan, serta penurunan tingkat kecemasan evaluasi berkat elemen gamifikasi dan umpan balik segera. Meskipun terdapat tantangan berupa kendala teknis jaringan internet, media ini menawarkan solusi transformatif untuk mencapai tujuan kognitif dan afektif mata kuliah Akidah Akhlak. Dengan demikian, media Quizizz ini direkomendasikan sebagai inovasi pembelajaran yang valid dan efektif dalam konteks pendidikan tinggi Islam.

Media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz ini disarankan untuk terus dikembangkan dengan memperkaya variasi konten dan jenis soal yang mampu menguji aspek afektif serta pemahaman mendalam Akidah Akhlak. Institusi pendidikan tinggi perlu memastikan infrastruktur teknologi, terutama stabilitas jaringan internet, mendukung implementasi media ini agar proses pembelajaran berlangsung tanpa hambatan teknis. Selain itu, penelitian lanjutan sangat dianjurkan untuk mengukur efektivitas Quizizz pada populasi mahasiswa yang lebih luas guna memvalidasi keberhasilan *gamifikasi* dalam mata kuliah keagamaan. Secara keseluruhan, pemanfaatan platform digital seperti Quizizz harus dijadikan standar baru dalam inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa.

REFERENSI

- Ali Imron. (2022). *Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital*. Yogyakarta: Deepublish.
- Amira Putri. (2023). *Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI*. Surabaya: Arjuno Press.
- A. Saifullah. (2020). Mengembangkan Soft Skills Guru untuk Mendidik Akhlak Mulia Siswa. *Muróbbî: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1-12.
- Arif Rahman. (2021). *Metode Mengajar Akidah Akhlak yang Efektif*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.
- Ashif Zafi. (2021). Efektifitas Platform Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kudus. *Muróbbî: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 400-415.
- Jasiah. (2018). Pengembangan Media Berbasis Video Pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Jurnal Holistika*. 7 (1).
- Jasiah. (2019). Integrasi Media Digital dalam Kurikulum PAI. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 70-85.
- Jasiah. (2019). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Budaya Lokal di IAIN Palangka Raya. *Jurnal Anterior*, 19(1), 148–152.
- Jasiah. (2020). Pengaruh Game Kuis Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh.
- Jasiah. (2021). Aplikasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Akidah Akhlak. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 9(1), 50-65.
- Jasiah. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam Digital*, 3(2), 45–56.
- Jasiah. (2022). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Jasiah. (2023). *Pedoman Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UII Press.
- Jasiah. (2024). Desain Media Pembelajaran PAI Interaktif. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 12(1), 40-55.
- Bima Sakti. (2023). Tantangan dan Solusi Pembelajaran PAI di Perguruan Tinggi. *Jurnal Al-Tarbiyah*, 15(1), 1-20.
- Diana Sari. (2019). Media Interaktif dan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(3), 215-230.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Islam. (2024). *Panduan Implementasi Kurikulum PAI Perguruan Tinggi*. Jakarta: Kemenag RI.
- Eko Prasetyo. (2020). Pemanfaatan Quizizz sebagai Alat Evaluasi Formatif. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 4(1), 58-70.
- IAIN Parepare. (2024). *Laporan Penelitian Efektivitas Quizizz pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak*. Parepare: IAIN Parepare Press.
- IAIN SAS Babel. (2025). *Analisis Pembelajaran Materi Akidah Akhlak Menggunakan Media Quizizz*. Bangka: IAIN SAS Babel Repository.
- ITB. (2024). *Laporan Kajian Kurikulum PAI Berbasis Teknologi*. Bandung: ITB Press.
- John W. Creswell. (2020). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. London: SAGE Publications.

- Kementerian Agama RI. (2023). Buku Ajar Akidah Akhlak Perguruan Tinggi. Jakarta: Kemenag RI.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2025). Capaian Pembelajaran Lulusan Perguruan Tinggi. Jakarta: Kemendikbudristek.
- K.H. Hasyim Muzadi. (2015). Pelajaran Akhlak dan Tasawuf. Malang: Pustaka Ilmu.
- Lexy J. Moleong. (2014). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- M. Nurul Huda. (2021). Inovasi Media Pembelajaran PAI Berbasis TIK. Jakarta: Bumi Aksara.
- Michael Quinn Patton. (2021). Qualitative Research & Evaluation Methods. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Muhammadiyah. (2025). Pedoman Kurikulum Pendidikan Islam Muhammadiyah. Jakarta: Suara Muhammadiyah.
- Muhammad Daud Ali. (2000). Pendidikan Agama Islam. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Muh. Nasikh. (2023). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak. (Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Nia Kurnia. (2023). Pengembangan Kurikulum PAI Berbasis Kebutuhan Mahasiswa. Bandung: Alfabeta.
- Norman K. Denzin. (2019). The SAGE Handbook of Qualitative Research. London: SAGE Publications.
- Peraturan Pemerintah No. 43 Tahun 2021 tentang Pendidikan Tinggi.
- Rina Melati. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi di Kelas PAI. Jurnal Studi Pendidikan Islam, 6(2), 105-120.
- Ryan Hidayat. (2023). Gamifikasi dan Efeknya pada Motivasi Belajar. Medan: USU Press.
- Siti Zubaidah. (2020). Problematika Pembelajaran Akidah Akhlak dan Solusinya. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 26(2), 120-135. Sugiyono.
- (2018). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Syekh Abu Bakar al-Jaziri. (t.th.). Minhajul Muslim. Beirut: Darul Fikr.
- UIN Malang. (2025). Implementasi Metode Quizizz Mode Paper dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak. Malang: Etheses UIN.
- UIN Sunan Ampel. (2024). Analisis Kualitatif Implementasi Media Digital dalam PAI. Surabaya: UINSA Press.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- UNESCO. (2019). The Futures of Education: Learning to Become. Paris: UNESCO Publishing.
- Universitas Muhammadiyah Surakarta. (2024). Penggunaan Quizizz Penilaian Hasil Belajar Aqidah Akhlak di SMP. Surakarta: Eprints UMS.
- Yulina Mulyani. (2022). Karakteristik Pembelajar Digital Generasi Z. Jurnal Teknologi Pendidikan, 14(1), 70-85.
- Yvonna S. Lincoln. (2017). Naturalistic Inquiry. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children. Bloomington: Indiana University Press.