

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MAHASISWA PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Hidayatullah

Akademi Manajemen Administrasi, Yogyakarta, Indonesia

Korespondensi penulis: hidayatullah@amayogyakarta.ac.id

Abstract. *The use of the Quizizz application in Islamic Religious Education (PAI) lectures at the Yogyakarta Academy of Administrative Management (AMA) shows a positive impact on the learning process. Most students have been familiar with Quizizz since high school, which reflects its popularity and effectiveness as a learning tool. The interactive features in Quizizz, such as game elements, scoreboards and live feedback, create a more engaging and competitive learning atmosphere. Students feel more motivated to study, focus, and understand the material better through using Quizizz. In addition, this application offers a variety of learning methods that can reduce boredom from traditional methods, as well as increase engagement and social interaction between students. However, technical challenges such as internet network problems and device limitations often hinder smooth learning. To overcome this obstacle, adequate technical support is needed from educational institutions. Overall, Quizizz has proven to be effective in increasing student engagement, understanding and learning motivation, as well as enriching the learning experience in PAI courses in the tertiary environment.*

Keywords: *Quizizz, Islamic Religious Education (PAI), interactive learning*

Abstrak. Penggunaan aplikasi Quizizz dalam perkuliahan Pendidikan Agama Islam (PAI) di Akademi Manajemen Administrasi (AMA) Yogyakarta menunjukkan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Sebagian besar mahasiswa telah familiar dengan Quizizz sejak di bangku sekolah menengah atas (SMA), yang mencerminkan popularitas dan efektivitasnya sebagai alat pembelajaran. Fitur-fitur interaktif dalam Quizizz, seperti elemen permainan, papan skor, dan umpan balik langsung, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kompetitif. Mahasiswa merasa lebih termotivasi untuk belajar, fokus, dan memahami materi dengan lebih baik melalui penggunaan Quizizz. Selain itu, aplikasi ini menawarkan variasi metode pembelajaran yang mampu mengurangi kebosanan dari metode tradisional, serta meningkatkan keterlibatan dan interaksi sosial antar mahasiswa. Namun, tantangan teknis seperti masalah jaringan internet dan keterbatasan perangkat sering kali menghambat kelancaran pembelajaran. Untuk mengatasi hambatan ini, diperlukan dukungan teknis yang memadai dari lembaga pendidikan. Secara keseluruhan, Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan motivasi belajar mahasiswa, serta memperkaya pengalaman belajar dalam mata kuliah PAI di lingkungan perguruan tinggi.

Kata kunci : Quizizz, Pendidikan Agama Islam (PAI), Pembelajaran interaktif, Motivasi belajar, Tantangan teknis

LATAR BELAKANG

Dalam era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu teknologi yang semakin populer dalam dunia pendidikan adalah aplikasi pembelajaran berbasis kuis, seperti Quizizz. Quizizz adalah platform pembelajaran yang memungkinkan pengajar untuk

Received:5,November, 2024; Revised:30, Desember, 2024; Accepted: 7, Januari, 2025; Online

Available:7, Januari, 2025; Published: 7, Januari, 2025

*Corresponding author, hidayatullah@amayogyakarta.ac.id

membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat digital. Dengan fitur-fitur seperti gamifikasi, analisis hasil kuis, dan fleksibilitas waktu, Quizizz menjadi salah satu alat yang efektif untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran (E. Santoso, 2020).

Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai salah satu mata kuliah wajib di perguruan tinggi memiliki tantangan tersendiri dalam penyampaian. Mata kuliah ini tidak hanya mengajarkan pengetahuan teoritis tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual kepada mahasiswa. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga menarik bagi mahasiswa agar mereka dapat memahami dan mengaplikasikan materi yang diajarkan dalam kehidupan sehari-hari (A. Mustofa, 2019).

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran PAI adalah menjaga minat dan motivasi mahasiswa. Pembelajaran konvensional yang hanya berfokus pada ceramah sering kali dianggap membosankan oleh mahasiswa. Di sinilah peran penting Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif. Dengan menggunakan Quizizz, pengajar dapat menyajikan materi PAI dalam bentuk kuis yang interaktif dan menarik, sehingga mahasiswa lebih termotivasi untuk belajar dan aktif berpartisipasi dalam kelas (R. Hidayat, 2021).

Namun, meskipun Quizizz menawarkan berbagai keuntungan, penerapannya dalam mata kuliah PAI masih menghadapi beberapa tantangan. Beberapa tantangan tersebut antara lain: keterbatasan akses teknologi. Tidak semua mahasiswa memiliki akses yang memadai ke perangkat digital atau internet yang stabil. Hal ini dapat menjadi kendala dalam pelaksanaan kuis online . Selain itu juga adanya keterbatasan pengetahuan teknologi pengajar, tidak semua pengajar memiliki kemampuan atau pengetahuan yang cukup dalam menggunakan teknologi seperti Quizizz. Diperlukan pelatihan dan adaptasi untuk memastikan pengajar dapat memanfaatkan Quizizz secara efektif . Dan ditambah dengan kesiapan mahasiswa, mahasiswa perlu siap dan terbiasa dengan metode pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi. Perubahan metode pembelajaran dari konvensional ke digital memerlukan adaptasi dari mahasiswa .

Penelitian ini bertujuan untuk membahas efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa pada mata kuliah pendidikan agama islam

di Akademi Manajemen Administrasi Yogyakarta. Dengan memahami persepsi mahasiswa, diharapkan dapat ditemukan strategi yang tepat untuk mengoptimalkan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI.

Relevansi dalam Industri Pendidikan

Dalam konteks industri pendidikan saat ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran semakin meningkat. Pandemi COVID-19 yang melanda dunia telah mempercepat adopsi teknologi dalam pendidikan, mengubah cara pengajaran dan pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Pembelajaran daring dan penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz menjadi semakin relevan dan penting untuk diterapkan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif, khususnya dalam mata kuliah Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi pengajar dan mahasiswa, tetapi juga bagi pengambil kebijakan dalam bidang pendidikan untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih baik di masa depan (T. Wahyudi, 2021)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif untuk menggali pengalaman, persepsi, dan pandangan mahasiswa terkait penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan pemahaman pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam di AMA Yogyakarta (J. W. Creswell, 2014). Metodologi ini memungkinkan eksplorasi mendalam melalui pendekatan studi kasus, yang fokus pada fenomena nyata dalam konteks kehidupan sehari-hari (Yin, 2018). Partisipan penelitian adalah mahasiswa yang aktif menggunakan aplikasi Quizizz, dipilih melalui teknik purposive sampling (Sugiyono, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Dalam penelitian mengenai penggunaan aplikasi Quizizz dalam perkuliahan Pendidikan Agama Islam (PAI) di AMA Yogyakarta, berbagai pendapat dan pengalaman dari mahasiswa diungkapkan melalui wawancara penulis dengan beberapa narasumber.

Pengalaman Mengenal Quizizz

Sebagian besar responden telah mengenal aplikasi Quizizz sejak masa sekolah menengah atas (SMA). Amelia Cahyaningrum dari Purbalingga, Efendi Turyanto dari Bengkulu, Adhitya Dinda Rahayu dari Lombok, dan Rendi Asmadi dari Kepulauan Riau, semuanya telah menggunakan aplikasi ini saat mereka masih di bangku SMA. Mereka mengenang bagaimana Quizizz menjadi salah satu alat yang sering digunakan oleh guru mereka untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Amelia, misalnya, menceritakan bagaimana ia dan teman-temannya antusias mengikuti kuis yang dibuat dengan Quizizz, terutama karena aplikasi ini memungkinkan mereka untuk bersaing secara langsung dengan teman-teman sekelasnya. Efendi menambahkan bahwa dengan menggunakan Quizizz, ia merasa lebih termotivasi untuk belajar karena format kuis yang menarik dan adanya elemen permainan yang membuat proses belajar tidak membosankan.

Adhitya Dinda Rahayu, yang berasal dari Lombok, menyatakan bahwa ia pertama kali mengenal Quizizz ketika guru Bahasa Inggrisnya memperkenalkan aplikasi ini sebagai cara baru untuk mengulang pelajaran. Menurutnya, penggunaan Quizizz sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi, terutama karena aplikasi ini memberikan umpan balik langsung yang memungkinkan siswa untuk segera mengetahui jawaban yang benar dan memperbaiki kesalahan mereka. Rendi Asmadi, yang saat ini sedang melanjutkan studi di AMA Yogyakarta dari Kepulauan Riau, juga mengungkapkan hal serupa. Ia menyebut bahwa Quizizz bukan hanya membantu dalam belajar, tetapi juga mempererat hubungan antar siswa karena sering digunakan dalam sesi belajar kelompok.

Berbeda dengan yang lain, Rina Juwita dari Palembang baru mengenal aplikasi Quizizz sejak setahun yang lalu. Ia mengetahui aplikasi ini melalui dosennya di salah satu mata kuliah Pendidikan Agama Islam (PAI). Rina mengakui bahwa ia sempat merasa ketinggalan karena tidak mengenal Quizizz lebih awal, tetapi ia segera menyadari manfaat besar yang ditawarkan aplikasi ini dalam membantu proses belajarnya. Menurutnya, Quizizz tidak hanya berguna untuk mempersiapkan ujian, tetapi juga untuk mengukur sejauh mana pemahamannya terhadap materi yang telah diajarkan di kelas.

Sementara itu, Eka Dian Oktaviani dari Bantul mengenal Quizizz saat mulai perkuliahan PAI. Pengalamannya menggunakan Quizizz di tingkat perguruan tinggi

memberikan perspektif baru baginya tentang pembelajaran. Ia merasa bahwa aplikasi ini sangat cocok digunakan di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah hingga universitas. Eka menambahkan bahwa Quizizz memungkinkan dosen untuk menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif, yang sangat membantu dalam proses pemahaman materi yang seringkali dianggap sulit oleh banyak mahasiswa.

Dari wawancara ini, terlihat bahwa Quizizz telah menjadi alat yang populer dan efektif dalam membantu proses pembelajaran, baik di sekolah maupun di perguruan tinggi. Responden mengapresiasi kemudahan penggunaan, fitur yang menarik, serta fleksibilitas aplikasi ini dalam mendukung berbagai gaya belajar. Quizizz tidak hanya berperan sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Persetujuan Menggunakan Quizizz dalam Perkuliahan PAI

Seluruh responden sepakat bahwa penggunaan Quizizz dalam perkuliahan Pendidikan Agama Islam (PAI) memberikan manfaat yang signifikan. Rina Juwita dari kelas E2 mengungkapkan bahwa aplikasi ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan, memberikan variasi dalam metode belajar, dan secara langsung membantu mengetahui tingkat pengetahuan seputar agama Islam. Menurut Rina, Quizizz memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan metode tradisional yang cenderung monoton. Dengan adanya elemen permainan dalam aplikasi ini, siswa dapat lebih menikmati proses belajar, sehingga materi yang disampaikan oleh dosen menjadi lebih mudah diserap.

Efendi Turyanto dari kelas H2 menambahkan bahwa Quizizz melatih kefokusannya secara fleksibel. Ia menjelaskan bahwa fitur waktu yang terdapat dalam aplikasi ini mendorong mahasiswa untuk berpikir cepat namun tetap teliti dalam menjawab pertanyaan. Efendi merasakan bahwa latihan seperti ini sangat berguna dalam menghadapi situasi ujian atau tes yang seringkali membutuhkan konsentrasi tinggi dan kecepatan dalam pengambilan keputusan. Menurutnya, fleksibilitas Quizizz juga memungkinkan mahasiswa untuk mengakses kuis di mana saja dan kapan saja, sehingga pembelajaran tidak terbatas oleh ruang dan waktu (Efendi Turyanto, 2024).

Eka Dian Oktaviani dari kelas B4 (Eka Dian Oktaviani, *MAhasiswa AMA Yogyakarta*). dan Amelia Cahyaningrum dari kelas H2 (Amelia Cahyaningrum, *Mahasiswa AMA Yogyakarta Yogyakarta*, 2024). menyoroti aspek interaktif dan menyenangkan dari aplikasi

ini. Mereka merasa bahwa Quizizz menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif, yang secara signifikan meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam perkuliahan. Eka menyebut bahwa fitur-fitur seperti pertanyaan acak dan pilihan jawaban yang beragam membuat setiap kuis menjadi tantangan baru, yang mendorong mahasiswa untuk selalu waspada dan berusaha memberikan jawaban terbaik. Amelia, di sisi lain, menyukai adanya papan skor yang memotivasi untuk bersaing dengan teman-teman sekelasnya. Menurutnya, elemen kompetisi yang ditawarkan oleh Quizizz memacu semangat belajar dan menumbuhkan rasa ingin tahu lebih dalam terhadap materi yang diajarkan.

Adhitya Dinda Rahayu dari kelas A4 merasa aplikasi ini membuat perkuliahan lebih seru seperti bermain game bersama teman-teman. Adhitya menekankan bahwa penggabungan elemen pembelajaran dan permainan membuat suasana belajar menjadi lebih santai, namun tetap fokus. Ia menjelaskan bahwa perasaan gembira yang muncul saat bermain kuis bersama teman-teman membuat materi yang disampaikan menjadi lebih mudah diingat. Bagi Adhitya, keseruan ini tidak hanya menghilangkan kebosanan dalam kelas, tetapi juga mempererat hubungan antar mahasiswa, karena mereka seringkali saling berdiskusi dan mendukung satu sama lain selama kuis berlangsung.

Rendi Asmadi dari kelas E2 berpendapat bahwa Quizizz membantu mengasah pikiran agar lebih cepat berpikir. Ia melihat bahwa tantangan dalam menjawab pertanyaan dengan waktu yang terbatas melatih otaknya untuk bekerja lebih cepat dan efisien. Rendi juga menganggap bahwa kemampuan untuk berpikir cepat dan tepat ini sangat penting, terutama dalam memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep agama Islam yang diajarkan dalam perkuliahan. Baginya, Quizizz tidak hanya sekedar alat bantu pembelajaran, tetapi juga sarana untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, kesepakatan para responden mengenai manfaat penggunaan Quizizz dalam perkuliahan PAI mencerminkan bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Quizizz tidak hanya menyediakan sarana evaluasi yang interaktif, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mahasiswa dengan berbagai fitur yang mendorong partisipasi aktif, kefokuskan, dan semangat kompetitif. Pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang ini diharapkan dapat

meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi agama Islam serta membentuk sikap positif terhadap pembelajaran secara umum.

Kendala dalam Penggunaan Quizizz

Meskipun penggunaan Quizizz dalam perkuliahan Pendidikan Agama Islam (PAI) memberikan banyak manfaat, beberapa kendala teknis kerap muncul selama penggunaannya. Masalah-masalah ini menjadi tantangan tersendiri bagi mahasiswa dalam memanfaatkan aplikasi dengan optimal.

Rina Juwita, salah satu mahasiswa yang aktif menggunakan Quizizz, mengungkapkan bahwa masalah jaringan yang lambat sering kali menghambatnya dalam mengikuti kuis secara online. Saat sinyal internetnya lemah, aplikasi sering kali mengalami gangguan seperti loading yang terlalu lama atau bahkan terputus di tengah-tengah kuis. Kondisi ini memaksanya untuk sering meminta hotspot dari teman-temannya yang memiliki jaringan internet lebih stabil. Rina menyadari bahwa ketergantungan pada koneksi internet yang baik menjadi salah satu kelemahan utama dalam penggunaan teknologi berbasis online seperti Quizizz. Meski begitu, ia tetap berusaha untuk mengatasi kendala ini dengan mencari tempat dengan sinyal yang lebih baik sebelum perkuliahan dimulai (Rina Juwita, Mahasiswa AMA Yogyakarta).

Efendi Turyanto juga menghadapi tantangan serupa terkait masalah sinyal. Selain itu, ia juga mengalami kesulitan dalam penggunaan tombol-tombol pada aplikasi Quizizz. Bagi Efendi, meskipun aplikasi ini cukup *user-friendly*, terkadang ada saat-saat di mana ia merasa bingung dengan beberapa fitur atau tidak sengaja menekan tombol yang salah, terutama saat ia harus berpindah antar-pertanyaan dengan cepat. Untuk mengatasi hal ini, Efendi tidak segan-segan bertanya langsung kepada dosen atau rekan sekelasnya. Ia merasa bahwa meskipun kendala teknis ini mengganggu, interaksi langsung dengan dosen justru menjadi momen belajar yang bermanfaat, karena dosen sering kali memberikan panduan yang lebih jelas atau solusi alternatif untuk mengatasi masalah tersebut.

Amelia Cahyaningrum mengeluhkan bahwa ponselnya sering kali *lag* saat mengikuti kuis di Quizizz. *Lag* yang terjadi bisa disebabkan oleh spesifikasi ponsel yang kurang mendukung untuk menjalankan aplikasi berat atau *multitasking*. Selain itu, Amelia juga menghadapi masalah dengan baterai ponsel yang cepat habis selama penggunaan Quizizz. Ia sering kali harus membawa power bank atau mengisi daya

ponselnya sebelum perkuliahan dimulai untuk menghindari gangguan saat kuis berlangsung. Namun, masalah ini tetap menjadi perhatian karena *lag* dan baterai habis dapat mengganggu konsentrasinya dalam menjawab soal-soal kuis, terutama ketika waktu yang tersedia sangat terbatas.

Adhitya Dinda Rahayu juga tidak lepas dari masalah teknis, terutama terkait dengan kuota internet dan jaringan Wi-Fi. Sebagai mahasiswa, Adhitya harus bijak dalam mengelola penggunaan kuota internetnya. Penggunaan Quizizz yang memerlukan koneksi internet stabil dan cepat terkadang memakan kuota yang cukup besar, terutama jika ada banyak kuis yang harus diikuti dalam satu waktu. Adhitya juga mengandalkan Wi-Fi kampus atau tempat umum untuk menghemat penggunaan kuota, tetapi tidak selalu bisa mengandalkan Wi-Fi karena terkadang jaringan tidak stabil atau kecepatan internet menurun saat banyak pengguna yang terhubung. Kondisi ini membuat Adhitya harus mencari solusi lain, seperti menggunakan paket data khusus atau mencari tempat dengan Wi-Fi yang lebih baik.

Rendi Asmadi, seperti Rina, sering kali menggunakan hotspot dari teman-temannya untuk mengatasi masalah jaringan. Ia mengakui bahwa meskipun hal ini bisa menjadi solusi sementara, ketergantungan pada hotspot teman juga memiliki risiko, terutama jika temannya tiba-tiba kehabisan kuota atau sinyalnya juga lemah. Selain itu, ia menyadari bahwa masalah jaringan ini bukan hanya mempengaruhi kelancaran mengikuti kuis, tetapi juga bisa menimbulkan stress tambahan, terutama jika terjadi saat kuis sedang berlangsung dan waktunya hampir habis. Rendi merasa bahwa kesiapan teknis menjadi salah satu aspek yang harus diperhatikan dengan serius sebelum memulai kuis agar bisa mengurangi risiko gangguan.

Secara keseluruhan, kendala teknis seperti masalah jaringan, keterbatasan perangkat, dan pengelolaan kuota internet menjadi tantangan yang sering dihadapi oleh mahasiswa saat menggunakan Quizizz. Kendala ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi dapat mempermudah proses pembelajaran, kesiapan infrastruktur dan perangkat pengguna juga harus diperhatikan agar teknologi dapat digunakan secara maksimal. Mahasiswa diharapkan dapat terus mencari solusi dan beradaptasi dengan kondisi yang ada, serta lembaga pendidikan juga diharapkan dapat memberikan

dukungan, baik dalam bentuk akses internet yang lebih baik di lingkungan kampus maupun panduan teknis untuk mengoptimalkan penggunaan aplikasi seperti Quizizz.

Meskipun ada beberapa kendala teknis seperti masalah jaringan dan pemahaman penggunaan aplikasi, mahasiswa menemukan cara untuk mengatasinya, seperti menggunakan hotspot teman atau bertanya langsung kepada dosen.

Secara keseluruhan, hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam perkuliahan PAI di AMA Yogyakarta adalah langkah positif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan mahasiswa. Kendala teknis yang muncul dapat diatasi dengan dukungan teknis yang memadai dan pelatihan bagi mahasiswa tentang penggunaan aplikasi ini. Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar mahasiswa, serta memberikan penilaian langsung terhadap pemahaman mereka tentang materi perkuliahan.

SIMPULAN

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam perkuliahan Pendidikan Agama Islam (PAI) di AMA Yogyakarta memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Sebagian besar mahasiswa telah mengenal dan menggunakan Quizizz sejak masa sekolah menengah atas (SMA), yang menunjukkan popularitas dan efektivitasnya sebagai alat pembelajaran. Fitur-fitur interaktif yang dimiliki oleh Quizizz, seperti elemen permainan, papan skor, dan umpan balik langsung, telah berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kompetitif. Mahasiswa merasa termotivasi untuk belajar lebih giat karena elemen-elemen tersebut, yang juga membantu mereka untuk lebih fokus dan memahami materi dengan lebih baik.

Selain itu, Quizizz juga memberikan variasi dalam metode pembelajaran yang mampu mengurangi kebosanan dan monotonitas dari metode tradisional. Mahasiswa mengapresiasi bahwa Quizizz memungkinkan dosen untuk menciptakan kelas yang lebih dinamis dan partisipatif, yang sangat penting dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa. Dengan Quizizz, mahasiswa tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga dalam kelompok, yang mempererat hubungan sosial antar mahasiswa. Ini menunjukkan bahwa teknologi dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan kualitas interaksi dan kolaborasi di dalam kelas, serta menumbuhkan sikap positif terhadap proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitya Dinda Rahayu. *Wawancara Dengan Mahasiswa AMA Yogyakarta*. Yogyakarta, 2024.
- Ahmad Fauzi. *Teknologi Dalam Kelas: Transformasi Pembelajaran Di Era Digital*. 1st ed. Surabaya: Literasi Edukasi, 2019.
- Ahmad Rasyid. *Teknologi Dalam Pendidikan Islam*. 2nd ed. Jakarta: Pustaka Islam, 2021.
- Amelia Cahyaningrum. *Wawancara Dengan Mahasiswa AMA Yogyakarta*. Yogyakarta, 2024.
- Bodgan & Biklen. *Penelitian Kualitatif Untuk Pendidikan: Analisis Data Dan Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2018.
- Creswell. *Penelitian Kualitatif & Desain Riset: Memilih Di Antara Lima Pendekatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018.
- . *Penelitian Kualitatif & Desain Riset: Memilih Di Antara Lima Pendekatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018.
- Creswell, J. W. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 4th ed. Thousand Oaks: Sage Publications, 2014.
- Dr. M. Arifin. *Integrasi Nilai Islam Dalam Pendidikan Tinggi*. Edisi: 1. Bandung: Alfabeta, 2020.
- Dr. Nurhadi. *Transformasi Pendidikan Agama Islam Di Perguruan Tinggi*. Edisi: 2. Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021.
- Edi Santoso. *Pembelajaran Digital Dan Game-Based Learning*. 2nd ed. Jakarta: Pustaka Pendidikan, 2021.
- Efendi Turyanto. *Wawancara Dengan Mahasiswa AMA Yogyakarta*. Yogyakarta, 2024.
- Eka Dian Oktaviani. *Wawancara Dengan Mahasiswa AMA Yogyakarta*. Yogyakarta, 2024.
- Fitriani. *Media Pembelajaran Interaktif*. Edisi 1. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu, 2021.
- Haryanto. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Edisi 3. Jakarta: Penerbit Remaja Rosdakarya, 2020.
- Hasan, A. *Pendidikan Agama Islam Di Perguruan Tinggi: Teori Dan Praktik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2018.
- Hidayat, R. *Teknologi Dalam Pendidikan*. Bandung: Bina Ilmu, 2021.
- Hidayatullah. *Pembelajaran Jarak Jauh Dalam Pendidikan Islam*. 2nd ed. Surabaya: Al-

- Azhar Press, 2020.
- Hidayatullah, Hidayatullah. “Manajemen Peningkatan Mutu Terpadu Pendidikan Agama Islam Di Akademi Manajemen Administrasi YOGYAKARTA.” *Al-fahim* 3, no. 1 (2021): 69–86.
- Iskandar. *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Edited by edisi 4. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2019.
- Johnson, L. “Technology in Education: Impact on Student Learning.” *Educational Research Journal* 20, no. 4 (2019): 112–130.
- Jones, M., & Brown, R. “Flexible Learning Environments: The Role of Technology.” *Journal of Modern Education* 18, no. 2 (2020): 67–80.
- Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- . *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Mulyono. *Pendidikan Agama Islam Di Era Digital*. Edisi 2. Yogyakarta: Penerbit UIN Press, 2022.
- Mustofa, A. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. 2nd ed. Surabaya: Al-Hidayah, 2019.
- Nugroho, S. *Pandemi Dan Revolusi Pendidikan*. Edisi ke-1. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2020.
- Nur hadi. *Revolusi Digital Dalam Pendidikan Agama*. 1st ed. Bandung: Madani Press, 2020.
- Pratama, D. *Tantangan Pendidikan Digital Di Indonesia*. 1st ed. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2021.
- Prof. Dr. Abdullah Syafii. *Pendidikan Agama Islam Di Era Modern*. Edisi: 3. Jakarta: Gema Insani Press, 2019.
- Ramadhan, I. *Adaptasi Pembelajaran Di Era Digital*. Surakarta: UNS Press, 2020.
- Rendi Asmadi. *Wawancara Dengan Mahasiswa AMA Yogyakarta*. Yogyakarta, 2024.
- Rina Juwita. *Wawancara Dengan Mahasiswa AMA Yogyakarta*. Yogyakarta, 2024.
- Rina Kusuma. *Inovasi Teknologi Dalam Pendidikan*. 1st ed. Bandung: Media Nusantara, 2020.
- Rohman. *Pembelajaran Jarak Jauh Dan Teknologi*. Edisi 2. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar, 2022.
- Santoso. *E-Learning: Konsep Dan Aplikasi*. Edisi 1. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset,

2021.

- Santoso, E. *Inovasi Pembelajaran Digital*. Jakarta: Pustaka Media, 2020.
- Siti Fatimah. *Media Digital Dalam Pendidikan Agama Islam*. 1st ed. Yogyakarta: El-Bukhari Publishing, 2019.
- Smith, J. “Interactive Learning with Quizizz: Enhancing Student Engagement.” *Journal of Educational Technology* 15, no. 2 (2020): 45–58.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- . *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Suryadi. *Teknologi Pendidikan: Konsep Dan Implementasi*. Edisi 1. Jakarta: Penerbit Rajawali, 2021.
- Suryadi, A. *Pengembangan Kompetensi Guru Dalam Era Digital*. Jakarta: PT Gramedia, 2022.
- Suyatno. *Inovasi Pembelajaran Di Era Digital*. Edisi 2. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2022.
- Wahyudi. *Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Edisi 1. Yogyakarta: Penerbit UNY Press, 2023.
- Wahyudi, T. *Kebijakan Pendidikan Di Era Digital*. Malang: Universitas Negeri Malang Press, 2021.
- Yin. *Case Study Research and Applications: Design and Methods*. 6th ed. Thousand Oaks: Sage Publications, 2018.