DAFTAR PUSTAKA

Aditiyawarman, M. Andra, Meini Sondang, Lilik Hanifah, and Lusiana Dewi Kusumayati. 2022. "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran." *Jurnal Penelitian* 7(1):24–36. doi: 10.46491/jp.v7i1.840.

Anggraini, Putri Dewi, and Siti Sri Wulandari. 2020. "Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9(2):292–99. doi: 10.26740/jpap.v9n2.p292-299.

Arlina, Arlina, Tri Muliyani, Nurjannah Tumanggor, Qory Dholi Syuhada, Nisa Cahyani Br Sinuraya, and Maimunah Harahap. 2022. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran PAI UIN Sumatera Utara Pada Masa Pandemi Covid-19." *Journal of Educational Management and Strategy* 1(2):133–39. doi: 10.57255/jemast.v1i2.84.

Asrory, Muhammad Reza Ilham Al, Maskuri, and Dian Mohammad Hakim. 2024. "Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Islam* 9(4):53–64.

Azmi, Fadilah Al. 2023. "Al-Muyassar : Journal of Arabic Education Peranan Game Based Learning Dengan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab." 2(1):50–66.

Hanandita, Tiara. 2022. "GAME BASED LEARNING BERBASIS QUIZIZZ SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN." 199–204.

Ilmiah, Jurnal, and Wahana Pendidikan. 2024. "Pengaruh Games Based

Learning Quizziz Terhadap Hasil Belajar Kemampuan Operasi Hitung Campuran Siswa Kelas Vi Aisyah Rahmania 1 , Erna Suwangsih 2 , Primanita Sholihah Rosmana 3 Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas

Jambi, Universitas, Article Info, and Universitas Jambi. 2022. "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Di SMPN 2 Sorolangun." 3(4):3–8. doi: 10.37251/ijoer.v3i4.575.

Kurniawati, Nur Indah, Fathur Rohman, and Muhammad Fahmi. 2024. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI Di SMPN 19 Surabaya." 4.

Kusuma, Muhammad Ari, Djoko Dwi Kusumajanto, Rima Handayani, and Indra Febrianto. 2022. "Alternatif Pembelajaran Aktif Di Era Pandemi Melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning." *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 7(1):28. doi: 10.17977/um039v7i12022p028.

Ley 25.632. 2002. "Metode Variatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Sekolah Dasar Negeri (Sdn) 19 / Viii Punti Kalo Kabupaten Tebo." *HIKMAH: Jurnal Pendidikan Islam* 5(2):247–48.

Maallah, Muhammad Nur. 2019. "Peranan Orang Tua Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Al-Ibrah* 8(1):30–43.

Masnu, Siti, and Nagita Histimuna Aisyah. 2024. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Tsanawiyah." 13(001):595–604.

Negeri, S. M. A., Tebing Tinggi, and K. A. B. Serdang. 2024. "PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PAI BERBASIS TEKNOLOGI PENDIDIKAN DI." 2:296–301.

Oktavia, Ririn. 2022. “Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa.” *OSF Preprints* 1–7.

Pembangunan, Universitas, and Pancabudi Medan. 2024. “Al-Muaddib : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS DIFFERENTIATED INSTRUCTION DI SD SWASTA IT AL- WASILIYAH KLAMBIR LIMA Siti Noor Ambiya , Nurhalima Tambunan Pendahuluan.” 9(1):130–43.

Perta, Lica, Juliyas Muharni, Vingky Zulfa Asria, Rini Hardiyanti Ali, Novita Sari, and Simpang Baru. 2024. “PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA.” 2(10).

Pranoto, Setyo Edy, and Guru Sosiologi. 2020. “PENGGUNAAN GAME BASED LEARNING QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN SMA DARUL HIKMAH KUTOARJO.” 4(1):25–38.

Pratama, Dinar, and Kata Kunci. 2019. “Jurnal BAJET Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Akidah Akhlak Untuk Siswa Kelas X Madrasah.” 3(1):141–45.

Rahmania, Savira, Irma Soraya, and Asep Saepul Hamdani. 2023. “Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 11(2):114–33. doi: 10.30603/tjmpi.v11i2.3714.

Rahmatullah, Ahmad Rizqi. n.d. “PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI SISWA KELAS VIII SMPN 3 WARU.” 112–21.

Ramdhani, Desi Nursyifa. 2024. “Penggunaan Media Quizizz Untuk Mengetahui Peningkatan Pemahaman Materi Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar.” 2(1).

Serlina, Serlina, and Rajab Vebrian. 2024. “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8(2):24500–504.

Sunarti, Selly Rahmawati, and Setia Wardani. 2016. “SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR Sunarti , Selly Rahmawati , Dan SetiaWardani DEVELOPING A GAME CALLED ‘ PETUALANGAN SI BOLANG ’ AS THE THEMATICS LEARNING MEDIA TO IMPROVE THE FIFTH GRADE STUDENTS ’ MOTIVATION AND LEARNING AC.” *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 5(1):58–68.

Suyadnya, I. Dewa Putu, and I. Putu Suarnaya. 2025. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Mode Pembelajaran Games Based Learning Berbantuan Quizizz Mode Kertas.” 5:1–14.

Ulimaz, Almira, Brian Sebastian Salim, Ika Yuniwati Marzuki, Syamsuddin, and Abu Bakar Tumpu. 2024. “Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Dengan Penerapan Pembelajaran Berbasis Game.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7:1962–76.

Varlitya, Cut Risya, and Muhammad Riska. 2023. “PEMANFAATAN METODE GAME BASED LEARNING SEBAGAI MEDIA.” 17(2):105–23.

Wahidin, Unang. 2018. “Implementasi Literasi Media Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti.” *Edukasi*

Islami : Jurnal Pendidikan Islam 7(02):229. doi: 10.30868/ei.v7i2.284.

Wahyuning, Sri. 2022. "Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning." *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)* 4(2):1.

Wibawa, Aisyah Cinta Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, and Rizki Hikmawan. 2020. "Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal." *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)* 2(1):49–54. doi: 10.17509/integrated.v3i1.32729.

Lampiran 1

PROFIL SEKOLAH

TAHUN PELAJARAN 2026

SMA PANCASILA

STATUS TERAKREDITASI (B) NPSN : 20503620

A. IDENTITAS SEKOLAH

Nama sekolah	: SMA PNCASILA
Status	: Swasta
Akreditasi	: B
Status Kepemilikan	: Yayasan
NPSN	: 20503620
Telp/Faks	: (0321) 4895528
Alamat	: Mojowarno
Kecamatan	: Mojowarno
Kabupaten	: Jombang
Tanggal SK Pendirian	: 1990-12-29
Tanggal SK Oprasional	: 2021-05-20

B. VISI MISI DAN TUJUAN SEKOLAH:

1. Visi Sekolah :

   Terwujudnya tertib administrasi dan pelayanan prima berbasis Digital Menuju layanan prima untuk mewujudkan pendidikan berkemajuan yang berlandaskan nilai-nilai Iman dan Taqwa.

2. Misi Sekolah :
   a. Mewujudkan kondisi administrasi sekolah yang berorientasi pada tuntutan pelayanan prima berbasis teknologi informasi;
   b. Memupuk semangat pengabdian pada tugas pokok dan fungsi didasari ikhlas, jujur, dan penuh tanggung jawab;
   c. Memanfaatkan sumber daya manusia dan sarana yang ada secara efektif dan efisien;
   d. Menumbuhkembangkan sikap kebersamaan dalam suasana yang demokratis dengan muatan IPTEK dan IMTAQ
3. Tujuan Sekolah :
   a. Memiliki program kerja tahunan secara jelas dan terukur;

b. Memiliki agenda kegiatan harian yang jelas diisi secara berkelanjutan;
c. Memiliki tim kerja yang solid, beretos kerja tinggi, dan sinergi dengan semua komponen sekolah;
d. Melaksanakan tugas dan fungsi dengan berprinsip pada peningkatan kualitas;
e. Memberikan pelayanan yang prima terhadap semua pelanggan;
f. Melakukan pelaporan administrasi secara cepat, dan tepat sasaran serta mengedepankan nilai-nilai akuntabilitas dan transparan.

Jombang, 9 Maret 202

Kepala Sekolah

SMA Pancasila

M. Nur Husaini, S.Pd

Lampiran II

INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

Wawancara

Pemanfaatan *Game Quizizz* Pada Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Pancasila Mojowarno Jombang

A. Pedoman Dokumentasi

B. Pedoman Wawancara

1. Guru
    a. Bagaimana pembelajaran PAI siswa kelas XI di SMA Pancasila Mojowarno?
    b. Metode apa saja yang sudah bapak terapkan dalam pembelajaran PAI siswa kelas XI di SMA Pancasila Mojowarno?
    c. Dari metode yang sudah bapak jelaskan tadi menurut bapak metode apakah yang paling di minati dan itu membuat siswa termotivasi untuk belajar PAI kelas XI di SMA Pancasila Mojowarno?
    d. Menurut bapak apa itu game *Quizizz*?
    e. Menurut bapak apa itu pembelajaran berbasis game?
    f. Menurut bapak apa itu pembelajaran *game based learning*?
    g. Pada saat pelaksanaan pembelajaran *game Quizizz* langkah apa saja yang bapak lakukan pada siswa kelas XI di SMA Pancasila Mojowarno?
    h. Setiap metode pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing. menurut bapak apa saja kelebihan pembelajaran game yang sudah bapak terapkan dan apa saja kelemahan yang bapak temui dalam penerapan pembelajaran game tersebut pada siswa kelas XI di SMA Pancasila Mojowarno?

i. Dalam pelaksanaan *game Quizizz* pada pembelajaran apa saja media yang bapak perlukan pada siswa kelas XI di SMA Pancasila Mojowarno?
j. Menurut bapak apa itu motivasi belajar?
k. Bagaiamana motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Pancasila Mojowarno sebelum dan sesudah di terapkan pembelajaran berbasis game yaitu namanya *game Quizizz*?
l. Apa pungsi dari motivasi belajar dan bagaimana jika siswa tidak memiliki motivasi belajar?
m. Selama penerapan *game Quizizz* pada pembelajaran PAI di kelas XI di SMA Pancasila mojowarno apa saja faktor penghambat yang bapak temui
n. Dengan adanya penghambat yang sudah bapak jelaskan tadi kira-kira langkah apa yang bapak lakukan untuk mengatasi hal tersebut? Dan untuk faktor pendukung dalam penerapan *game Quizizz* pada pelajaran PAI di kelas XI di SMA Pancasila Mojowarno apa saja?

2. Siswa
   a. Menurut kamu bagaimana pembelajaran PAI di kelas XI? Maksudnya gini pelajaran PAI itu kamu anggap susah atau enak?
   b. Metode apa saja yang sudah di terapkan oleh guru PAI selama pembelajaran di kelas XI?
   c. Menurut kamu metode apa yang paling kamu sukai dan teman-teman sukai dari metode yang sudah kamu sebutkan tadi?
   d. Menurut kamu apa sih itu motivasi belajar?
   e. Dengan metode game khusus yang sudah kamu sebut tadi apakah ada peningkatan dari kamu dan teman-teman untuk motivasi belajarnya?
   f. Apa kira-kira yang menjadi penghambat dalam pelaksanaan *game Quizizz* di kelas XI?
   g. Dari penghambat tadi apa yang di lakukan guru PAI untuk mengatasi masalah itu?

h. Ada nggak perubahan motivasi kamu sebelum ada pelaksanaan *game Quizizz* dan sesudah pelaksanaan *game Quizizz.* Jika ada alasannya apa?

Lampiran 111



Wawancara dengan guru PAI SMA Pancasila Mojowarno Jombang



Wawancara dengan Siswa Kelas XI SMA Pancasila Mojowarno Jombang

YAYASAN PENDIDIKAN DAN PEMBANGUNAN PANCASILA

SMA PANCASILA

STATUS : TERAKREDITASI - B NSS : 304050407040 NPSN : 20503620

Alamat : Jalan Windu No. 9 Mojowarno - Jombang | Telp. (0321) 495894

Email : sma5silaoke@gmail.com | Website : smapancasila-mojowarno.my.id

Nomor : 025/I04.12.17/SMA.22/Ps/III–2026
Lampiran : -
Perihal : **Surat Balasan**

Kepada Yth.
Ketua Prodi S-1 PAI
Institut Agama Islam Al-Urwatul Wutsqo Jombang
di –
Tempat

Assalamu'alaikum wr.wb.

Menindak lanjuti surat dari **Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI) Institut Agama Islam AL-URWATUL WUTSQO JOMBANG,** nomor : Iai.uw/008.304/A.05/112.01/II/2026 pada tanggal 10 Februari 2026 tentang permohonan izin penelitian dalam rangka penulisan skripsi atas nama mahasiswa sebagai berikut :

Nama	: LALU MUHAMMAD SATAR HUSAINI
NPM	: 2022.112.01.153
Prodi	: Pendidikan Agama Islam
Alamat	: Dsn. Mange Desa Ketare, Kec. Pujut Kab. Lombok Tengah Nusa Tenggara Barat
Judul Skripsi	: "Pemanfaatan Game Quizizz Pada Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI di SMA Pancasila Mojowarno Jombang"

Saya selaku Kepala Sekolah SMA Pancasila Mojowarno bersedia menerima mahasiswa tersebut untuk melaksanakan kegiatan penelitian di Sekolah kami sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.

Demikian surat balasan ini kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Jombang, 9 Maret 2026
Kepala SMA Pancasila

M. NUR HUSAINI, S. Pd

BIOGRAFI PENULIS



Lalu Muhammad Satar Husaini adalah nama lengkap penulis yang lahir di Kalimantan Tengah, Pada tanggal 06 Juli 2003 dan anak ke 3 dari 4 bersaudara. Penulis memiliki ayah Bernama Lalu Mas'ud dan Ibu Hajjah Baiq Raudatul Jannah. Riwayat Pendidikan penulis dimulai dari SD Negeri 2 Napur, Desa Ketare, Kabupaten Lombok Tengah NTB. Kemudian melanjutkan sekolah di MTS As-syafi"iyah selak, Desa ketare, Kabupaten Lombok Tengah NTB. Kemudian melanjutkan sekolah di MA Nurul Ulum, Desa Mertak Tombok, Kecamaatan Praya Tengah, Kabupaten Lombok Tengah NTB. Pada tahun 2022, Kemudian melanjutkan studi di sekolah Institut Agama Islam Al-Urwatul Wutsqo (IAI UW) Jombang yang masih dilingkungan pondok pesantren tersebut, mengambil program studi PAI.