



QUIZIZZ MODE PAPER UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI HAJI DAN UMRAH DI SMP

Khairiah

IAIN Langsa

khoiriahalkhikiki@gmail.com

Nurmawati

IAIN Langsa

nurmawati@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to examine the effect of Quizizz Paper Mode on students' learning motivation and learning outcomes in the Hajj and Umrah topic at the junior high school level. The research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The sample consisted of two classes: an experimental class that used Quizizz Paper Mode and a control class that received conventional assessment, with 30 students in each class. Learning motivation data were collected using a Likert-scale questionnaire, while learning outcomes were measured through pretests and posttests. Data were analyzed using descriptive and inferential statistics, including normality tests, homogeneity tests, and the Independent Sample t-Test at a significance level of 0.05. The findings revealed that Quizizz Paper Mode significantly improved students' learning motivation, as indicated by the increase in the experimental class mean score from 68.87 to 87.43, compared with the control class, which increased from 68.13 to 76.67. Students' learning outcomes also improved substantially, with the experimental class mean score increasing from 63.40 on the pretest to 89.30 on the posttest, while the control class increased from 62.97 to 77.80.

Keywords: Quizizz Paper Mode, learning motivation, learning outcomes, Hajj and Umrah, Islamic Religious Education



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *Quizizz Mode Paper* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Haji dan Umrah di SMP. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment* tipe *pretest-posttest control group design*. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan *Quizizz Mode Paper* dan kelas kontrol yang menggunakan evaluasi konvensional, dengan jumlah masing-masing 30 siswa. Data motivasi belajar dikumpulkan melalui angket skala *Likert*, sedangkan data hasil belajar diperoleh melalui tes *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan *Independent Sample t-Test* pada taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz Mode Paper* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor motivasi kelas eksperimen dari 68,87 menjadi 87,43, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang meningkat dari 68,13 menjadi 76,67. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 63,40 pada *pretest* menjadi 89,30 pada *posttest*, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 62,97 menjadi 77,80.

Kata Kunci: Quizizz Paper Mode, motivasi belajar, hasil belajar, Haji dan Umrah, Pendidikan Agama Islam

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peran strategis dalam membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta mampu mengimplementasikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran PAI tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik melalui proses pembelajaran yang bermakna. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran PAI dituntut berlangsung secara aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar sekaligus meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan strategi dan media pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan (Hasnahwati et al., 2025).

Salah satu materi penting dalam mata pelajaran PAI di SMP adalah Haji dan Umrah. Materi ini memiliki karakteristik yang bersifat konseptual sekaligus prosedural karena peserta didik tidak hanya dituntut memahami pengertian, hukum, syarat, rukun, wajib, sunnah, dan larangan dalam ibadah Haji dan Umrah, tetapi juga harus mampu memahami urutan pelaksanaan ibadah secara sistematis. Karakteristik tersebut menjadikan materi Haji dan Umrah relatif lebih kompleks dibandingkan materi PAI lainnya sehingga membutuhkan media pembelajaran dan evaluasi yang mampu memvisualisasikan setiap tahapan ibadah agar konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami serta dapat dikaitkan dengan praktik nyata (Suryadi & Sumiyati, 2021).

Secara teoritis, motivasi belajar merupakan faktor internal yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi yang tinggi akan mendorong peserta didik untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran, berusaha memahami materi, serta



menyelesaikan tugas dengan baik. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan kurangnya perhatian, partisipasi, dan ketekunan peserta didik sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Selain motivasi, penggunaan media pembelajaran yang sesuai juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar karena media yang menarik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna (Pudjiani & Mustakim, 2021).

Namun demikian, kondisi pembelajaran PAI di berbagai sekolah masih menunjukkan beberapa permasalahan. Proses pembelajaran umumnya masih didominasi metode ceramah, pemberian tugas, dan hafalan sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran relatif rendah. Pada materi Haji dan Umrah, pembelajaran yang bersifat konvensional sering kali menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan memahami urutan pelaksanaan ibadah dan membedakan setiap rukun maupun wajib Haji dan Umrah. Di sisi lain, evaluasi pembelajaran masih banyak menggunakan lembar soal konvensional yang kurang mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik, padahal peserta didik saat ini telah terbiasa dengan penggunaan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar yang pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik (Damawati et al., 2022).

Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan media evaluasi yang lebih inovatif. Salah satu media yang banyak digunakan adalah Quizizz, yaitu platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang menyediakan kuis interaktif, umpan balik langsung, papan peringkat (*leaderboard*), analisis hasil belajar otomatis, serta berbagai fitur yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Salah satu inovasi yang dikembangkan oleh Quizizz adalah **Paper Mode**, yaitu bentuk evaluasi yang tetap menggunakan lembar soal cetak tetapi dipadukan dengan sistem pemindaian digital sehingga guru tetap memperoleh kemudahan pengolahan hasil belajar secara otomatis tanpa mengharuskan setiap peserta didik menggunakan gawai. Penggunaan Quizizz Paper Mode diharapkan mampu menciptakan proses evaluasi yang lebih menarik, efisien, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 serta mendukung pelaksanaan asesmen dalam Kurikulum Merdeka (Saputri & Suryatini, 2022).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap kualitas pembelajaran. Penelitian Putri Salsabila Yoga Wijaya et al. menunjukkan bahwa Quizizz berbasis Paper Mode mampu meningkatkan disposisi belajar dan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik (Wijaya et al., 2025). Penelitian Daniati dan Amri juga membuktikan bahwa Paper Mode Quizizz efektif meningkatkan kemampuan membaca melalui pembelajaran yang lebih interaktif (Daniati & Amri, 2025). Penelitian Rini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz Paper Mode menghasilkan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional (Rini, 2023). Temuan-temuan tersebut mengindikasikan bahwa Quizizz memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik.

Meskipun demikian, hasil kajian pustaka menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian mengenai Quizizz maupun Quizizz Paper Mode masih berfokus pada mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan IPAS, terutama pada jenjang sekolah dasar. Penelitian mengenai pemanfaatan Quizizz Paper Mode pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi Haji dan Umrah di tingkat SMP, masih sangat terbatas.



Selain itu, penelitian sebelumnya lebih banyak menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar, sedangkan pengaruh penggunaan *Quizizz Paper Mode* terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi keagamaan belum banyak dikaji secara bersamaan. Kesenjangan tersebut menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut untuk memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran PAI (Kamil & Hayati, 2023).

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini menawarkan penggunaan ***Quizizz Paper Mode*** sebagai alternatif media evaluasi yang inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi Haji dan Umrah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *Quizizz Paper Mode* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa SMP pada materi Haji dan Umrah. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis teknologi serta menjadi referensi praktis bagi guru dalam memilih media evaluasi yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment* tipe *pretest-posttest control group design* (Sugiyono, 2022). Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas VIII SMP dengan melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan *Quizizz Mode Paper* dan kelas kontrol yang menggunakan evaluasi konvensional. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling* sesuai dengan karakteristik kelas yang diteliti (Sugiyono, 2022). Data penelitian meliputi motivasi belajar dan hasil belajar pada materi Haji dan Umrah. Motivasi belajar diukur menggunakan angket skala *Likert*, sedangkan hasil belajar diperoleh melalui tes pilihan ganda yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan (Hardani et al., 2020).

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

a. Motivasi Belajar

Data motivasi belajar sebelum perlakuan diperoleh melalui penyebaran angket kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Pengukuran ini bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi awal siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Haji dan Umrah.

1) Kelas Eksperimen

Statistik	Nilai Sebelum	Nilai Sesudah
Skor Tertinggi	84	98
Skor Terendah	56	76
Rata-rata (<i>Mean</i>)	68,87	87,43
<i>Median</i>	69,00	88,00
<i>Standar Deviasi</i>	7,24	5,16



2) Kelas Kontrol

Statistik	Nilai Sebelum	Nilai Sesudah
Skor Tertinggi	83	91
Skor Terendah	55	66
Rata-rata (Mean)	68,13	76,67
Median	68,00	77,00
Standar Deviasi	6,95	6,08

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar sebelum perlakuan, rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 68,87, sedangkan kelas kontrol sebesar 68,13. Perbedaan rata-rata kedua kelas relatif kecil sehingga menunjukkan bahwa motivasi awal siswa berada pada kategori yang hampir sama sebelum diberikan perlakuan. Setelah perlakuan, rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen meningkat menjadi 87,43, sedangkan kelas kontrol menjadi 76,67. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz Mode Paper* memberikan peningkatan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional

b. Hasil Belajar

Data hasil belajar awal diperoleh melalui pelaksanaan pretest dan posttest sebelum proses pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi. Hasil *pretest* dan *posttest* menjadi dasar untuk mengetahui kesetaraan kemampuan awal antara kedua kelompok sebelum diberikan perlakuan.

1) Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

Statistik	Nilai Sebelum	Nilai Sesudah
Skor Tertinggi	80	100
Skor Terendah	48	78
Rata-rata (Mean)	63,40	89,30
Median	64,00	90,00
Standar Deviasi	8,11	5,43

2) Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

Statistik	Nilai Sebelum	Nilai Sesudah
Skor Tertinggi	79	92
Skor Terendah	47	68
Rata-rata (Mean)	62,97	77,80
Median	63,00	78,00
Standar Deviasi	7,86	6,37

Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 63,40, sedangkan kelas kontrol sebesar 62,97. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas relatif setara sebelum diberikan perlakuan. Setelah pembelajaran, rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen meningkat menjadi 89,30, sedangkan kelas kontrol mencapai 77,80. Selisih peningkatan nilai pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol, sehingga secara deskriptif menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz Mode*



Paper lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Haji dan Umrah.

PEMBAHASAN

Pengaruh Quizizz Terhadap Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan **Quizizz Mode Paper** terbukti memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa pada materi Haji dan Umrah di SMP. Hal ini ditunjukkan oleh meningkatnya rata-rata skor motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dari **68,87** sebelum perlakuan menjadi **87,43** setelah perlakuan, sedangkan pada kelas kontrol peningkatannya hanya dari **68,13** menjadi **76,67**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan **Quizizz Mode Paper** mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan dengan evaluasi konvensional. Melalui konsep **gamifikasi**, **Quizizz** menghadirkan berbagai fitur seperti pemberian skor secara langsung, *leaderboard*, batas waktu pengerjaan, serta umpan balik otomatis yang mampu membangkitkan rasa ingin tahu, semangat berkompetisi secara sehat, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, fitur **Paper Mode** memungkinkan guru melaksanakan evaluasi berbasis teknologi tanpa mengharuskan setiap siswa menggunakan perangkat digital, sehingga sangat sesuai diterapkan pada sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas teknologi (Dewanto et al., 2023).

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian **Nurhusna Kamil dan Kulsum Nur Hayati** yang menyatakan bahwa **Quizizz** merupakan media pembelajaran digital abad ke-21 yang mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik melalui pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) (Kamil & Nurhayati, 2023). Penelitian **Dewanto et al.**, juga menunjukkan bahwa penggunaan **Quizizz Paper Mode** dalam asesmen formatif memperoleh respons positif dari peserta didik karena mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan antusiasme belajar selama proses pembelajaran berlangsung (Dewanto et al., 2023). Hasil tersebut diperkuat oleh penelitian **Lisa'adah Al Husnah et al.**, yang menyimpulkan bahwa **Quizizz Paper Mode** mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan rasa percaya diri siswa, dan mengurangi kecemasan saat mengikuti evaluasi pembelajaran (Husnah et al., 2023). Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin memperkuat bukti empiris bahwa pemanfaatan **Quizizz**, khususnya fitur **Paper Mode**, tidak hanya berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga mampu meningkatkan aspek afektif berupa motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi yang penting terhadap pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP. Penggunaan **Quizizz Mode Paper** dapat dijadikan sebagai alternatif media evaluasi yang inovatif dalam pembelajaran PAI, khususnya pada materi Haji dan Umrah yang menuntut pemahaman konsep sekaligus penguasaan urutan tata cara pelaksanaan ibadah. Evaluasi yang dikemas dalam bentuk aktivitas yang interaktif menjadikan siswa lebih aktif, antusias, dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Di sisi lain, guru memperoleh umpan balik hasil belajar secara cepat sehingga dapat mengetahui tingkat penguasaan materi siswa dan menentukan tindak lanjut pembelajaran secara lebih tepat. Penggunaan **Quizizz Mode Paper** juga mendukung implementasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) sebagaimana diamanatkan dalam Kurikulum Merdeka, sekaligus menjadi solusi bagi sekolah yang memiliki keterbatasan



perangkat digital karena tetap memungkinkan pelaksanaan evaluasi berbasis teknologi melalui lembar jawaban cetak (Satyarini, 2025). Oleh karena itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Quizizz Mode Paper* layak dijadikan sebagai salah satu inovasi media evaluasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa serta mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Pengaruh Quizizz Terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *Quizizz Mode Paper* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi Haji dan Umrah di SMP. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai hasil belajar pada kelas eksperimen yang semula **63,40** pada saat *pretest* meningkat menjadi **89,30** pada saat *posttest*. Sementara itu, pada kelas kontrol peningkatan hanya terjadi dari **62,97** menjadi **77,80**. Perbedaan peningkatan nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz Mode Paper* lebih efektif dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Haji dan Umrah. Melalui penyajian soal yang interaktif, pemberian umpan balik secara langsung, serta suasana evaluasi yang lebih menyenangkan, siswa terdorong untuk lebih aktif memperhatikan materi, memahami konsep, dan mengingat urutan pelaksanaan ibadah Haji dan Umrah. Selain itu, fitur *Paper Mode* memungkinkan proses evaluasi berlangsung secara praktis tanpa mengurangi unsur interaktif yang menjadi ciri khas *Quizizz* sehingga siswa tetap memperoleh pengalaman belajar yang menarik meskipun menggunakan lembar jawaban cetak (Kamil & Hayati, 2023).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian **Putri Salsabila Yoga Wijaya et al.**, yang menyimpulkan bahwa penerapan *Quizizz berbasis Paper Mode* mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Wijaya et al., 2025). Penelitian **Rini** juga menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz Paper Mode* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media konvensional (Rini, 2023). Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian **Nur Andini dkk.** yang menyatakan bahwa pemanfaatan fitur *Paper Mode* sebagai media asesmen formatif mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena proses evaluasi menjadi lebih efektif, efisien, serta memberikan umpan balik yang cepat kepada guru dan peserta didik (Andini et al., 2024). Kesamaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz*, khususnya fitur *Paper Mode*, memiliki kontribusi yang nyata dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP. Penggunaan *Quizizz Mode Paper* dapat dijadikan sebagai alternatif media evaluasi yang inovatif untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa, khususnya pada materi Haji dan Umrah yang memiliki karakteristik konseptual sekaligus prosedural. Melalui evaluasi yang dikemas secara menarik dan interaktif, siswa menjadi lebih mudah memahami urutan pelaksanaan ibadah, syarat, rukun, wajib, serta sunnah Haji dan Umrah. Selain itu, guru dapat memperoleh hasil evaluasi secara cepat sehingga lebih mudah mengidentifikasi materi yang belum dipahami siswa dan merancang tindak lanjut pembelajaran yang sesuai.



Pemanfaatan *Quizizz Mode Paper* juga mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka tanpa harus bergantung pada kepemilikan gawai oleh setiap siswa (Satyarini, 2025). Oleh karena itu, penggunaan *Quizizz Mode Paper* dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam, baik dari aspek proses maupun hasil belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz Mode Paper* berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Haji dan Umrah di SMP. Penerapan media ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara lebih baik dibandingkan dengan evaluasi konvensional, yang ditunjukkan oleh meningkatnya rata-rata skor motivasi belajar pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan. Selain itu, penggunaan *Quizizz Mode Paper* juga terbukti meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, sebagaimana terlihat dari peningkatan nilai *posttest* pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa *Quizizz Mode Paper* dapat menciptakan proses evaluasi yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik melalui pemanfaatan teknologi berbasis gamifikasi. Media ini tidak hanya mempermudah guru dalam melaksanakan asesmen, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan motivasi dan pencapaian hasil belajar. Dengan demikian, *Quizizz Mode Paper* layak dijadikan sebagai salah satu alternatif media evaluasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Haji dan Umrah di tingkat SMP.

E. Daftar Pustaka

- Andini, N., et al. (2024). Analisis penggunaan aplikasi Quizizz fitur mode kertas sebagai media asesmen formatif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS SD. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1).
- Daniati, W., & Amri, Z. (2025). Get ahead with Quizizz Paper Mode: Improving reading comprehension of EFL students. *Elsya: Journal of English Language Studies*, 7(1).
- Darmawati, D., Siddiq, A., & Shamad, I. (2022). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 38 Bulukumba. *Journal of Gurutta Education*, 1(1).
- Dewanto, S., & Handayani, O. (2023). Persepsi peserta didik terhadap pemanfaatan Quizizz Paper Mode dalam asesmen formatif pada pembelajaran IPAS kelas V Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kiprah*, 11(2), 88–97.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2022). *Multivariate data analysis* (9th ed.). Cengage Learning.
- Hardani, H., Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. CV Pustaka Ilmu Group.
- Hasnahwati, H., et al. (2025). *Inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Kurikulum Merdeka di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu*. UMM Press.



- Kamil, N., & Hayati, K. N. (2023). The existence of the Quizizz application as the 21st century digital learning media. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 8(2), 127–137.
- Pudjiani, T., & Mustakim, B. (2021). *Buku panduan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMP kelas VIII*. Pusat Perbukuan.
- Rini. (2023). Pengaruh media Quizizz Paper Mode terhadap hasil belajar materi penerapan sikap Pancasila kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1).
- Saputro, H. E., & Suryatini, I. (2022). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP/MTs kelas VII Kurikulum Merdeka*. Bumi Aksara.
- Satyarini, E. (2025). The using of Paper-Mode Quizizz in EFL classroom. *Aplinesia (Journal of Applied Linguistics Indonesia)*, 7(1).
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.
- Suryadi, R. A., & Sumiyati. (2021). *Panduan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMP kelas VII*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Wijaya, P. S. Y., Patonah, S., & Sukamto. (2025). Implementasi pembelajaran Quizizz berbasis Paper Mode untuk meningkatkan disposisi dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3).

