



PROSIDING SEMINAR NASIONAL

Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
IKIP PGRI Bojonegoro

EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING* BERBANTUAN QUIZALIZE PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

Cut Prista Kessa Aprillia^{1*}, Rika Pristian Fitri Astuti², Ayis Crusma Fradani³

IKIP PGRI Bojonegoro. Email: Cutprista14@gmail.com

Abstract

Economics learning activities in schools are still commonly dominated by conventional teaching methods, causing students to be less active during the learning process. In addition, the use of digital learning media has not been maximized to support interactive classroom activities. This study aimed to identify differences in student learning outcomes between classes applying the Active Learning model assisted by Quizalize media and classes using conventional learning methods. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design. The samples consisted of an experimental class and a control class involving tenth-grade students at MAN 2 Bojonegoro. Data collection techniques included pretests, posttests, and documentation. Data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, independent sample t-tests, and N-Gain Score analysis. The findings revealed that students in the experimental class achieved better learning outcomes than those in the control class. Furthermore, the implementation of Quizalize created a more active, engaging, and enjoyable learning atmosphere, encouraging students to participate enthusiastically during classroom activities. Therefore, the Active Learning model assisted by Quizalize can be considered an innovative and effective alternative for Economics learning.

Keywords: *Active Learning, Quizalize, learning outcomes, Economics learning, digital media.*

Abstrak

Proses pembelajaran Ekonomi di sekolah masih banyak menggunakan metode konvensional yang menyebabkan siswa kurang berpartisipasi aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Di sisi lain, pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital belum digunakan secara maksimal untuk mendukung pembelajaran yang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menerapkan model pembelajaran *Active Learning* berbantuan media Quizalize dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment. Sampel penelitian terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol pada siswa kelas X MAN 2 Bojonegoro. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pretest, posttest, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, independent sample t-test, dan N-Gain Score. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, penggunaan Quizalize dalam pembelajaran menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran *Active Learning* berbantuan Quizalize dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif pada mata pelajaran Ekonomi.

Kata Kunci: *Active Learning, Quizalize, hasil belajar, pembelajaran Ekonomi, media digital.*

PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan karena digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Keberhasilan tersebut tidak hanya ditunjukkan melalui penguasaan materi, tetapi juga perubahan sikap dan keterampilan siswa setelah kegiatan belajar berlangsung. Lestari (2024) menjelaskan bahwa hasil belajar mencakup perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Namun, pada kenyataannya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi masih belum mencapai hasil yang optimal.

Pembelajaran Ekonomi di kelas X MAN 2 Bojonegoro masih cenderung berpusat pada guru sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih rendah. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga siswa hanya menerima materi secara pasif tanpa banyak berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Sari et al. (2023) menyatakan bahwa pembelajaran konvensional dapat menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran yang monoton membuat siswa mudah merasa jenuh dan kehilangan konsentrasi selama kegiatan belajar berlangsung.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan belajar. Faktor internal meliputi motivasi dan minat belajar, sedangkan faktor eksternal meliputi media pembelajaran, lingkungan belajar, dan model pembelajaran yang digunakan guru. Siregar (2024) menjelaskan bahwa faktor internal dan eksternal memiliki peranan penting dalam menentukan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal di MAN 2 Bojonegoro, sekolah telah memiliki fasilitas pembelajaran yang memadai seperti smart TV dan jaringan WiFi di setiap ruang kelas. Akan tetapi, fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal untuk mendukung pembelajaran. Guru masih lebih sering menggunakan metode ceramah tanpa memanfaatkan teknologi yang tersedia sehingga pembelajaran terasa kurang menarik dan cenderung monoton. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang antusias dan kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif adalah model pembelajaran *active learning*. Menurut Yudiarta & Latif (2025) *active learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui berbagai aktivitas seperti berdiskusi, bertanya, bekerja sama, dan memecahkan masalah. Pendapat tersebut diperkuat oleh Bonwell & Eison (1991) yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif menuntut siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses berpikir dan penyelesaian masalah sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif. Selain itu, Mendrofa et al. (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran aktif mampu mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Konsep pembelajaran aktif berkaitan dengan teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky. Teori tersebut menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial. Pardjono (2002) menyatakan bahwa pembelajaran aktif dapat membantu siswa memahami konsep melalui keterlibatan langsung dalam proses belajar. Oleh sebab itu, penerapan pembelajaran aktif dinilai mampu membantu siswa memahami materi Ekonomi dengan lebih baik.

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat, media pembelajaran interaktif juga diperlukan untuk mendukung proses belajar siswa. Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan adalah Quizalize. Auliannisa et al. (2025) menyatakan bahwa Quizalize merupakan platform asesmen

berbasis game yang digunakan untuk menyajikan kuis interaktif secara online sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Penggunaan Quizalize memungkinkan siswa belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan melalui aktivitas kuis berbasis digital. Hattie & Timperley (2007) juga menjelaskan bahwa umpan balik dalam pembelajaran dapat membantu siswa mengetahui kesalahan dan meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran aktif dan media digital interaktif mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Fradani et al. (2025) menyatakan bahwa kombinasi model pembelajaran konstruktivistik dengan media digital interaktif dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, Istianda et al. (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Hussain & Khalil (2025) juga menyatakan bahwa pembelajaran aktif berbasis gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Meskipun demikian, penelitian mengenai penerapan model pembelajaran aktif berbantuan Quizalize pada mata pelajaran Ekonomi di MAN 2 Bojonegoro masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran aktif berbantuan Quizalize dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas X MAN 2 Bojonegoro.

METODE

Studi ini menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sugiono (2023), mengatakan bahwa studi kuantitatif adalah jenis studi yang dilakukan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu dengan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian. Penelitian kuantitatif menggunakan analisis data statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya. Untuk penelitian ini, desain kelompok kontrol yang tidak sebanding digunakan. Ini berarti dua kelompok—kelas kontrol dan kelas eksperimen—tidak diacak secara menyeluruh. Terlebih dahulu, pretest diberikan kepada kedua kelompok untuk mengevaluasi kemampuan siswa. Kemudian, kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran aktif dengan bantuan media Quizalize, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional. Post-test diberikan kepada kedua kelompok setelah proses pembelajaran untuk mengevaluasi hasil belajar siswa setelah perlakuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi bagaimana penerapan model pembelajaran berbantuan media Quizalize pada hasil belajar siswa tentang ekonomi.

Untuk penelitian ini, desain eksperimen semu digunakan dan pendekatan kuantitatif digunakan. Studi ini dilakukan di MAN 2 Bojonegoro selama semester genap tahun akademik 2025/2026. Penelitian ini melibatkan semua siswa kelas X MAN 2 Bojonegoro, total 281 siswa. Menurut Sugiono (2023), menyatakan bahwa populasi adalah area generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki atribut dan kualitas tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulan. Karena populasi penelitian dibagi menjadi kelompok alami, teknik sampling cluster digunakan. Dua kelas terdiri dari sampel penelitian: kelas X-B, yang merupakan kelas eksperimen dengan 32 siswa, dan kelas X-G, yang merupakan kelas kontrol dengan 31 siswa. Kedua kelas ini dipilih sesuai dengan desain kelas kontrol yang hampir eksperimen tetapi tidak setara yang menggunakan kelompok yang telah terbentuk secara alami.

Dalam penelitian ini, tes dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data. Sugiono (2023) metode pengumpulan data digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang diperlukan

untuk penelitian. Hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah perawatan diukur melalui test. Pretest dan posttest diberikan kepada kelas eksperimen dan kontrol. Tes terdiri dari dua puluh soal pilihan ganda dan lima soal uraian yang disesuaikan dengan pelajaran ekonomi. Soal pilihan ganda digunakan untuk menilai penguasaan siswa terhadap materi secara keseluruhan dan objektif, sedangkan soal uraian digunakan untuk menilai kemampuan siswa dalam memahami dan memberikan penjelasan lebih lanjut tentang materi. Dokumentasi juga digunakan untuk mendapatkan data penelitian seperti jumlah siswa, daftar nilai, dan kegiatan pembelajaran yang didokumentasikan selama penelitian. Hipotesis tentang hasil belajar siswa yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diuji dengan teknik analisis data penelitian ini. Menurut Sugiyono (2023), menyatakan bahwa dalam penelitian kuantitatif, analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik statistik untuk menguji hipotesis. Untuk menentukan apakah terdapat perbedaan dalam hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji homogenitas Levene. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan sample t-test independen. Menurut kriteria pengambilan keputusan, hasil belajar antara dua kelas berbeda jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) kurang dari 0,05, dan jika lebih dari 0,05, maka tidak ada perbedaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Sebelum penggunaan untuk pengumpulan data, penilaian alat penelitian validitas dan reliabilitas. Menurut Sugiyono (2023), uji validitas menentukan kemampuan instrumen untuk mengukur apa yang seharusnya diukur, sedangkan uji reliabilitas menentukan tingkat konsistensi instrumen penelitian. Sebelum uji validitas empiris dilakukan, instrumen divalidasi terlebih dahulu oleh dosen IKIP PGRI Bojonegoro dan guru ekonomi MAN 2 Bojonegoro melalui penilaian ahli. Hasil validasi menunjukkan bahwa alat dapat digunakan secara efektif jika dilakukan beberapa perbaikan pada bentuk soal dan indikator pembelajaran sesuai.

Hasil uji validitas empiris menunjukkan bahwa seluruh soal pilihan ganda dan uraian valid karena nilai r hitung lebih besar daripada rtabel 0,349. Selain itu, uji reliabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha menemukan nilai 0,954 untuk soal pilihan ganda dan 0,910 untuk soal uraian, masing-masing, yang menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi dan layak digunakan.

Deskripsi Hasil Pretest Dan Posttest

Hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol digunakan untuk mengetahui kemampuan awal dan hasil belajar siswa setelah perlakuan pembelajaran. Hasil pretest dan posttest dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Pretest dan Posttest

Keterangan	Pretest Eksperimen	Pretest Kontrol	Posttest Eksperimen	Posttest Kontrol
Nilai Tertinggi	72	69	100	87
Nilai Terendah	58	58	78	72
Rata-rata	64.31	63.10	88.03	79.81
Std. Deviasi	3.856	3.197	5.916	4.262

Sumber: Hasil olah data SPSS tahun 2026

Kondisi tersebut membuktikan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif sama sebelum perlakuan, Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 64,31 dan kelas kontrol sebesar 63,10. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 88,03 dan

kelas kontrol sebesar 79,81. Hasil menunjukkan bahwa, dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran aktif yang didukung oleh media Quizalize mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap data pretest dan posttest kelas eksperimen untuk memastikan apakah data penelitian berdistribusi normal. Hasil uji normalitas ditunjukkan pada Tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Hasil	Statistic	N	Sig.	Keterangan
Pretest Eksperimen	0,973	32	0,585	Berdistribusi Normal
Posttest Eksperimen	0,975	32	0,659	Berdistribusi Normal
Pretest Kontrol	0,959	31	0,272	Berdistribusi Normal
Posttest Kontrol	0,964	31	0,367	Berdistribusi Normal

Sumber: Hasil olah data SPSS tahun 2026

Semua data pretest dan, berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk, baik posttest kelas eksperimen maupun kontrol memiliki nilai signifikansi (Sig.) lebih dari 0,05. Nilai signifikansi pretest kelas eksperimen adalah 0,585, dan nilai signifikansi posttest kelas kontrol adalah 0,367 masing-masing.

Hasil menunjukkan bahwa semua data penelitian memiliki distribusi yang konsisten karena nilai signifikansi (Sig.) mereka lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, salah satu syarat analisis statistik parametrik telah dipenuhi untuk data hasil belajar siswa baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Sebelum melanjutkan untuk menguji kesamaan varians di kedua kelas, uji homogenitas dilakukan. Selanjutnya, uji sampel t independen digunakan untuk menguji hipotesis.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan Tes Levene untuk menentukan apakah varians data di kelas eksperimen dan kelas kontrol sama atau homogen. Hasil uji ini ditunjukkan pada tabel berikut.

Table 3. Hasil uji Homogenitas

Hasil	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
Hasil Belajar	3,540	1	61	0,065	Homogen

Sumber: Hasil olah data SPSS tahun 2026

Hasil pengujian homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) adalah 0,065, lebih tinggi dari 0,05, yang berarti bahwa data hasil belajar siswa baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol adalah homogen. Oleh karena itu, kedua kelas memiliki varians yang sama dan t-test sampel independen memenuhi syarat untuk pengujian hipotesis.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji sampel t independen untuk menentukan apakah hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Hasil uji hipotesis ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Independent Sample t-test

Kelompok	N	Rata-rata Posttest	Sig. (2-tailed)
----------	---	--------------------	-----------------

Kelas Eksperimen	32	88,03	0,000
Kelas Kontrol	31	79,81	0,000

Sumber: Hasil olah data SPSS tahun 2026

Nilai posttest kelas eksperimen rata-rata 88,03 lebih tinggi daripada nilai kelas kontrol sebesar 79,81, menurut hasil uji sampel bebas t-test. Selain itu, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 lebih besar dari 0,05 ditemukan. Hasil terbukti bahwa H₀ ditolak dan H₁ diterima, menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Active Learning* berbantuan media Quizalize dan kelas kontrol dengan metode pendidikan konvensional. Jadi, menggunakan model pembelajaran *Active Learning* berbantuan media Quizalize berdampak pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

Uji Efektivitas (N-Gain Score)

Analisis N-Gain Score dilakukan untuk menentukan efektivitas model pembelajaran *Active Learning* dengan bantuan media Quizalize terhadap pembelajaran siswa. Hasilnya dapat diperhatikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain Score

Kelompok	Rata-rata N-Gain (%)	Std.Deviasi	Kategori
Kelas Eksperimen	68,15%	13,788	Cukup Efektif
Kelas Kontrol	45,84%	7,005	Kurang Efektif

Sumber: Hasil olah data SPSS tahun 2026

Hasil dari analisis N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki N-Gain rata-rata sebesar 68,15% cukup efektif dalam kategori, sedangkan kelas kontrol memiliki N-Gain rata-rata yang sedikit 45,84% dalam kategori kurang efektif. Selain itu, standar deviasi kelas eksperimen adalah 13,788, dan standar deviasi yang digunakan untuk kelas kontrol adalah 7,005. Hasil menunjukkan bahwa siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik dalam kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Oleh karena itu, dinilai bahwa implementasi model pembelajaran aktif yang dibantu oleh media Quizalize lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam ekonomi.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dalam kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran aktif yang didukung oleh Quizalize dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Nilai post-test rata-rata kelas eksperimen sebesar 88,03 lebih tinggi daripada nilai kelas kontrol sebesar 79,81. Selain itu, hasil uji sampel bebas t menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa H₀ ditolak dan H₁ diterima. Hal ini menunjukkan bahwa kinerja belajar ekonomi siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran aktif yang dibantu oleh Quizalize.

Penelitian sebelumnya oleh Istianda et al. (2025) menunjukkan bahwa menggunakan Quizalize sebagai alat evaluasi berbasis game dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa tampilan interaktif, umpan balik langsung, dan sistem penilaian otomatis Quizalize dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pelajaran.

Penelitian ini juga sejalan dengan Hussain & Khalil (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif yang *gamified* memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Pembelajaran aktif yang dikombinasikan dengan media digital berbasis

game dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Model pembelajaran aktif mendorong siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran, yang menghasilkan hasil belajar yang lebih baik di kelas eksperimen Siswa tidak hanya mendengarkan instruksi guru, tetapi mereka juga terlibat dalam diskusi, pertanyaan, pemecahan masalah, dan menyampaikan pendapat. Siswa lebih mudah memahami pelajaran dalam kondisi ini karena mereka terlibat langsung dalam proses belajar. Selain itu, dengan menggunakan sumber daya Quizalize, evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Kuis berbasis digital yang memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa untuk mengikuti pelajaran, yang pada gilirannya dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dalam kelas eksperimen mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dan lebih memahami materi ekonomi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Siswa dalam kelas eksperimen menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa dalam kelas kontrol. Selain itu, penggunaan Quizalize sebagai media pembelajaran interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif, mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan pelajaran.

Dengan menerapkan model pembelajaran aktif yang didukung Quizalize, suasana belajar menjadi lebih menarik, menarik, dan berpusat pada siswa. Siswa menjadi lebih antusias dan percaya diri saat belajar melalui kegiatan diskusi, kerja sama, pemecahan masalah, dan evaluasi berbasis digital. Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran juga mengurangi rasa bosan dan membuat materi ekonomi lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, model pembelajaran aktif dengan bantuan Quizalize dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan berhasil dalam pembelajaran ekonomi di kelas X MAN 2 Bojonegoro.

DAFTAR RUJUKAN

- Auliannisa, I. A., Arni, F., Aruji, S. M., Handayani, W., & Apriani, W. (2025). Penerapan Quizalize sebagai Media Asesmen untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Elemen Teknologi Perkantoran Kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 6(1), 19–27. <https://doi.org/10.30596/jppp.v6i1.23948>
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active Learning: Creating Excitement in the Classroom. 1991 ASHE-ERIC Higher Education Reports. In *ASHE-ERIC Higher Education Report*.
- Fradani, A. C., Ekonomi, P., Timur, J., & Reality, A. (2025). PENGARUH INTEGRASI MODEL LEARNING CYCLE 5E DAN MEDIA AUGMENTED REALITY TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI. 13(2), 156–166.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). *The Power of Feedback*. 77(1), 81–112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- Hussain, S., & Khalil, Q. (2025). The Impact of Gamified Active Learning Strategies on Student Engagement and Academic Performance in Secondary-Level Introductory Physics Courses. *International Research Journal of Education and ...*, VI(June), 44–56. <https://irjei.com/index.php/irjei/article/view/246>
- Istianda, U., Efriani, A., Agustiani, R., Islam, U., & Raden, N. (2025). *Efektivitas Soal Berbasis Game*

- Quizalize Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang di SMP Negeri 40 Palembang. 6(3), 274–283.*
- Lestari, R. (2024). Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JP Manper) Peran Motivasi Belajar Dalam Memoderasi Pengaruh Whatsapp. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 9(1), 1–10.*
- Mendrofa, A. R., Ramadani, H., & Gusmaneli. (2024). Penerapan Strategi Active Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Materi PAI di Kelas. *Aktivisme: Jurnal Ilmu Pendidikan, Politik Dan Sosial Indonesia, 2(2), 66–78.* <https://doi.org/10.62383/aktivisme.v2i2.905>
- Pardjono. (2002). *Active learning: The Dewey, Piaget, Vygotsky, and constructivist theory perspectives.*
- Sari, A. N., Khoirotunnisa, A. U., & Astuti, R. P. F. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantu Media Plotagon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Sikap Kreatif Siswa. *Journal Of Techonolgy Mathematics And Social Science, 3(1), 42–51.*
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, 2(2), 215–226.* <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk%0AFaktor-Faktor>
- Sugiyono. (2023). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN RND.*
- Yudiarta, L. A., & Latif, B. (2025). *IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN AKTIF DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ERA KURIKULUM MERDEKA PENDAHULUAN Kurikulum adalah komponen fundamental dalam pendidikan yang merumuskan tujuan , konten , dan aktivitas pembelajaran . Melalui kurikulum , yang diperluk. 6(September 2024), 69–87.*