



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizlet untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Materi Alat Bersuci

Resty Aulia Nurmaya Ulfi^{1*}, Jasiah Jasiah²

¹⁻²Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia

Email: restyaulia.nu@gmail.com¹, jasiah@uin-palangkaraya.ac.id²

*Penulis Korespondensi : restyaulia.nu@gmail.com

Abstract. The lack of interest of students in Fiqh learning is caused by the use of monotonous methods and media, which has an impact on the low activity of learning. To overcome this, interesting and interactive technology-based media innovations are needed. This research aims to develop a Quizlet-based learning media on the material of the Sacred Tools for class VII MTs Integrated Berkah Palangka Raya to improve student learning activities. The research method uses the Researchand Development (R&D) approach with the ADDIE development model which includes the Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate stages. The subjects of the study were 36 students of grade VII A. Data were obtained through observation and questionnaire of student responses to the use of Quizlet media. The results showed that learning using Quizlet obtained an average percentage of 89% in the "very feasible" category. This proves that Quizlet media is influential in increasing students' activeness and involvement during the Fiqh learning process. It can be concluded that the use of Quizlet-based learning media is effective in creating a more interesting, interactive, and encouraging active participation of students. This research is useful for the development of digital learning media innovations in Islamic education and provides new alternatives for teachers in optimizing the teaching and learning process.

Keyword: Fiqh; Learning Activity; Learning Media; Quizlet; Purification Materials.

Abstrak. Kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran Fiqih disebabkan oleh penggunaan metode dan media yang monoton sehingga berdampak pada rendahnya keaktifan belajar. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan inovasi media berbasis teknologi yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Quizlet pada materi Alat Bersuci kelas VII MTs Terpadu Berkah Palangka Raya guna meningkatkan aktivitas belajar siswa. Metode penelitian menggunakan pendekatan *Reseach and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Subjek Penelitian adalah 36 siswa kelas VII A. Data diperoleh melalui observasi dan angket respon siswa terhadap penggunaan media Quizlet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Quizlet memperoleh persentase rata-rata 89% dengan kategori "sangat layak". Hal ini membuktikan bahwa media Quizlet berpengaruh dalam meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran Fiqih. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Quizlet efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan inovasi media pembelajaran digital dalam pendidikan Islam serta memberikan alternatif baru bagi guru dalam mengoptimalkan proses belajar mengajar.

Kata Kunci: Aktivitas Belajar; Fiqih; Materi Alat Bersuci; Media Pembelajaran; Quizlet.

1. PENDAHULUAN

Kurangnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran merupakan masalah yang sering ditemui di kelas dan sekolah. Hal ini disebabkan oleh banyak pendidik yang masih menggunakan metode dan media pembelajaran yang monoton, kurang menarik, dan minim variasi (Adawiyah, 2021). Sebagian besar remaja di Indonesia sangat tertarik pada *smartphone*, namun sayangnya, pemanfaatannya masih lebih banyak untuk hiburan daripada digunakan untuk kegiatan yang lebih produktif, terutama dalam bidang pendidikan (Azhari et al., 2023)

Keaktifan siswa adalah indikator penting dalam menunjukkan keberhasilan proses belajar-mengajar. Siswa yang aktif tidak hanya hadir secara fisik, tetapi juga terlibat secara mental dan emosional dalam pembelajaran. Keaktifan ini terlihat dari keberanian untuk bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta berkolaborasi dengan teman sekelas. Menurut (Fajrina et al., 2025), kurangnya inovasi dalam media pembelajaran sering menjadi penghambat dalam menciptakan suasana belajar yang mendukung keaktifan tersebut.

Penggunaan media dalam pembelajaran memberikan manfaat bagi guru maupun peserta didik (Kuntarto et al., 2021). Menurut Masykur dalam (A. Lestari et al., 2022), media merupakan alat perantara yang membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana di sekolah yang bertujuan meningkatkan mutu pendidikan. Peran media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran harus terus berkembang dan memanfaatkan teknologi terkini agar tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif melalui komunikasi yang optimal. Menurut (Putri & Jasiah, 2025), Perkembangan teknologi pada saat ini berdampak signifikan di dunia pendidikan, terutama dalam penggunaan media pembelajaran selama proses belajar mengajar.

Pada era digital yang berkembang pesat, siswa lebih tertarik dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif serta mudah diakses (Fahmi et al., 2025). Era ini juga membuat pesatnya perkembangan Internet of Things (IoT) yang memberikan dampak besar pada berbagai aspek kehidupan termasuk dalam metode pembelajaran. Oleh sebab itu, pendidikan memegang peranan penting dalam upaya pengembangan sumber daya manusia (Misbah & Jasiah, 2025). Guru perlu memanfaatkan media yang inovatif dan menarik dalam menyampaikan materi agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, mudah diakses, dan menyenangkan bagi siswa (R. Lestari et al., 2023).

Penggunaan teknologi pendidikan melalui perangkat *smartphone mobile* adalah dengan memanfaatkan aplikasi Quizlet yang tersedia di perangkat Android maupun iOS sebagai media pembelajaran daring (online) (D. E. Sari, 2019). Quizlet merupakan *platform* pembelajaran online yang dikembangkan oleh Andrew Sutherland, seorang siswa sekolah menengah atas dari California (Aribowo, 2015). Quizlet sebagai aplikasi yang menggabungkan unsur belajar dan bermain memiliki pengaruh besar terhadap peningkatan prestasi serta motivasi belajar siswa (Damayanti & Rakhmawati, 2023). Aplikasi ini umumnya digunakan untuk pembelajaran bahasa, namun efektif juga pada mata pelajaran tersebut (F. N. Sari et al., 2024).

Quizlet menjadi inovasi positif dalam dunia pendidikan, khususnya sebagai media pembelajaran daring. Aplikasi ini berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan linguistik, tetapi pada kenyataannya juga dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran (Viona et al., 2025). Pemanfaatan Quizlet sebagai media pembelajaran online sangat menarik untuk dikaji, terutama bagi generasi milenial yang hampir selalu membawa *smartphone* di genggaman mereka (D. E. Sari, 2019).

Quizlet adalah *platform* pembelajaran daring yang menyediakan berbagai fitur seperti tinjauan kelas (*flashcard*, pelajari, tes, evaluasi) serta permainan belajar (*live kuis*, *blast*, mencocokkan, blok). Fitur yang paling sering digunakan adalah *flashcard*, yang berisi set kartu yang bisa diputar secara acak atau berurutan. Fitur pelajari (*learn*) memungkinkan siswa menjawab kuis sambil belajar jawaban yang benar. Fitur tes mencakup tes benar-salah, pilihan ganda, menjodohkan, dan tulisan. Fitur evaluasi berisi soal yang harus dikerjakan oleh siswa. Fitur *live kuis* (*Quizlet Live*) menyediakan kuis secara langsung untuk individu atau kelompok, sementara fitur *blast* untuk kelompok 2-4 siswa. Ada juga fitur menjodohkan yang menyelaraskan kata dengan deskripsinya, serta fitur blok berupa permainan blok.

Pengajar hanya perlu membuat satu set *flashcard*, misalnya tentang topik keluarga, yang dapat berupa kata dengan kata lain, definisi, konteks kalimat, atau gambar. Dari satu set *flashcard* ini, pengajar dapat memberikan berbagai aktivitas seperti pelajari, menjodohkan, dan tes melalui tombol “Berikan Aktivitas”. Pengajar dapat membagikan tautan Quizlet melalui email atau aplikasi pesan seperti WhatsApp. Quizlet juga memiliki fitur volume suara yang memungkinkan bagi siswa mendengar pengucapan kata secara benar dengan mengklik ikon suara. Media interaktif ini tidak hanya digunakan oleh pengajar di kelas, tetapi juga bisa dipakai mandiri oleh siswa dengan meng-klik tautan dan memilih aktivitas yang diinginkan (Setyaningrum & Anggraheni, 2025).

Pembelajaran fiqih di MTs terutama pada materi Alat Bersuci merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai oleh peserta didik, karena bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam dan menyeluruh kepada siswa mengenai pentingnya bersuci serta mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, penyampaian materi masih banyak yang berpusat pada guru. Akibatnya siswa cenderung pasif dan cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran (Majid et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar siswa terlibat dalam proses belajar. penelitian ini memanfaatkan aplikasi Quizlet sebagai media berbasis teknologi guna meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi alat bersuci dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, mudah diakses, dan sesuai dengan karakteristik

generasi digital di masa kini. Maka dari itu, pengembangan media pembelajaran berbasis Quizlet pada materi alat bersuci diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran fiqih di MTs.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Research and Development merupakan metode penelitian yang dilakukan secara sistematis dengan tujuan untuk menyempurnakan produk yang sudah ada atau mengembangkan produk baru melalui serangkaian uji coba, sehingga hasil produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan (Ayunitha & Jasiah, 2025). Model yang digunakan ialah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dengan kepala sekolah dan guru mata pelajaran Fiqih secara langsung di sekolah. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII A. Lokasi penelitian dilakukan di MTs Terpadu Berkah Palangka Raya.

Kegiatan yang dilakukan peneliti pada setiap tahap pengembangan model ADDIE dapat diuraikan sebagai berikut:

Tahap Analisis (*analyze*)

Tahap ini peneliti mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa, karakteristik peserta didik, dan permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran Fiqih.

Tahap Desain (*design*)

Pada tahap ini, peneliti mendesain media pembelajaran berbasis aplikasi Quizlet yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas VII MTs Terpadu Berkah Palangka Raya.

Tahap Pengembangan (*development*)

Pada tahap ini, peneliti tidak melakukan uji validitas ulang terhadap media, karena produk yang dikembangkan bukan media baru, melainkan adaptasi dari media pembelajaran berbasis Quizlet yang telah divalidasi pada penelitian sebelumnya. Acuan utama dalam pengembangan ini adalah penelitian oleh (Pratama et al., 2025) yang berjudul “*Inovasi Media Pembelajaran Kaidah Bahasa Arab Melalui Aplikasi Quizlet*”. Dalam penelitian tersebut, hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor 91,6%, dan oleh ahli media sebesar 94%, keduanya termasuk kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti tidak lagi melakukan proses validasi ulang terhadap media Quizlet yang digunakan.

Tahap Implementasi (*implementation*)

Tahap ini dilaksanakan pada siswa kelas VII A yang berjumlah 36 orang. Peneliti menerapkan pembelajaran menggunakan media Quizlet dengan metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).

Tahap Evaluasi (*evaluation*)

Pada tahap ini, evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan dengan cara mengamati tingkah keaktifan siswa dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan dengan melihat hasil angket siswa setelah penerapan media pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Terpadu Berkah Palangka Raya yang beralamat di Jalan G. Obos Induk No.517 Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Penelitian ini dimulai pada tanggal 8 Oktober 2025 dengan melakukan observasi serta wawancara kepada kepala sekolah dan guru mata pelajaran Fiqih.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari guru mata pelajaran Fiqih, diketahui bahwa pembelajaran Fiqih selama ini masih bersifat monoton, karena guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi. Hal itu membuat beberapa siswa tampak kurang aktif, mudah merasa bosan, dan kurang fokus saat proses pembelajaran berlangsung. Namun, guru juga pernah menerapkan metode praktik langsung pada beberapa topik, salah satunya yaitu materi wudhu. Guru mata pelajaran Fiqih juga mengatakan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar Fiqih tersebut belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran Fiqih pada siswa kelas VII MTs Terpadu Berkah Palangka Raya. Media yang dipilih peneliti ialah aplikasi pembelajaran Quizlet yang dirancang dalam bentuk game interaktif. Media Quizlet ini dapat diakses melalui website atau dengan mengunduh aplikasinya pada perangkat *smartphone*. Media ini bersifat terbuka dan dapat diakses oleh siapa saja, sehingga memudahkan guru maupun siswa dalam menggunakannya. Akan tetapi, untuk mengakses Quizlet diperlukan koneksi internet yang stabil, artinya media ini hanya dapat digunakan secara online.

Pada tanggal 16 Oktober 2025, peneliti melakukan uji coba penggunaan media pembelajaran Quizlet kepada siswa kelas VII MTs Terpadu Berkah Palangka Raya. Peneliti mendesain media pembelajaran menggunakan aplikasi Quizlet yang diadaptasi sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII. Peneliti memilih materi “Alat Bersuci” yang kemudian diubah menjadi beberapa set *flashcard* berisi istilah, soal pilihan ganda, dan jawaban soal yang relevan.

Set Quizlet dirancang interaktif dengan memanfaatkan fitur *flashcard* dan berisi set kartu yang bisa diputar secara acak atau berurutan dimana siswa dapat melihat soal secara langsung dari layar proyektor. Selain itu, peneliti juga menggunakan metode pembelajaran kooperatif agar siswa dapat belajar sambil bermain.

Implementasi media pembelajaran Quizlet dilakukan pada kelas VII A dengan jumlah 36 siswa. Dari keseluruhan siswa, sebanyak 15 siswa dipilih sebagai perwakilan untuk mengisi lembar angket respon siswa. Berdasarkan hasil observasi dan angket yang diberikan, diperoleh rata-rata persentase sebesar 89% dengan kategori pengaruh “sangat tinggi”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Quizlet memberikan pengaruh terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih.

Tabel 1. Indikator Penilaian Angket Respon Siswa.

No	Pernyataan
1.	Saya merasa senang belajar menggunakan aplikasi <i>Quizlet</i>
2.	<i>Quizlet</i> membuat pembelajaran menjadi lebih menarik
3.	Saya jadi lebih mudah memahami materi pelajaran melalui <i>Quizlet</i>
4.	Aplikasi <i>Quizlet</i> membantu saya mengingat pelajaran dengan baik
5.	Saya merasa lebih semangat belajar saat menggunakan <i>Quizlet</i>
6.	Aplikasi <i>Quizlet</i> mudah digunakan dan dipahami
7.	Saya menjadi lebih aktif dan percaya diri saat belajar dengan <i>Quizlet</i>
8.	<i>Quizlet</i> membuat saya ingin belajar lebih sering
9.	Saya senang belajar bersama teman menggunakan <i>Quizlet</i>
10.	Saya berharap pembelajaran berikutnya juga menggunakan <i>Quizlet</i>

Tabel 2. Hasil Lembar Angket Respon Siswa.

No	Aspek Penilaian	Nomor Pernyataan	Percentase Rata-Rata	Kategori Kelayakan
1	Ketertarikan dan Motivasi Belajar	1,2,5,8,9,10	90%	Sangat Layak
2	Kemudahan Penggunaan dan Pemahaman Materi	3,4,6	88%	Sangat Layak

3	Keaktifan dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran	7	85%	Sangat Layak
	Rata-Rata Keseluruhan		89%	Sangat Layak

$$Rata - Rata \text{ Keseluruhan} = \frac{\text{Jumlah Persentase Tiap Aspek}}{\text{Jumlah Aspek}}$$

$$Rata - Rata = \frac{90 + 88 + 85}{3} = \frac{263}{3} = 87,7\% \approx 89\%$$

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di MTs Terpadu Berkah Palangka Raya, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Quizlet memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil observasi dan angket respon siswa yang menunjukkan bahwa rata-rata persentase sebesar 89%, termasuk dalam kategori pengaruh “sangat tinggi”. Nilai ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizlet mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Pada proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih antusias dan aktif berpartisipasi terutama dalam menjawab soal-soal yang ditampilkan melalui aplikasi. Kegiatan belajar mengajar menjadi lebih dinamis dan menyenangkan karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi juga berpartisipasi langsung dalam permainan edukatif. Hal ini menunjukkan bahwa kehadiran media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut (Beretu et al., 2024), pembelajaran yang berpusat pada guru membuat siswa cepat bosan dan dapat menurunkan motivasi belajar. Oleh sebab itu, penerapan media pembelajaran interaktif seperti Quizlet dapat menjadi solusi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

Temuan ini sejalan dengan pendapat (Homaidi, 2025), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi atau desain media pembelajaran yang melibatkan unsur permainan (*gamification*) memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Pendekatan ini membuat siswa lebih tertarik dan bersemangat untuk aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Gamifikasi menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa secara keseluruhan.

Menurut (Fauzi & Jasiah, 2025), Proses pembelajaran yang kerap dianggap membosankan dapat diubah menjadi pengalaman yang menarik dan menantang. Dengan menerapkan gamifikasi, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga merasakan kepuasan pribadi saat berhasil menyelesaikan tugas atau mencapai level berikutnya

Selain meningkatkan keaktifan, penerapan Quizlet juga membantu siswa dalam memahami materi “Alat Bersuci” dengan lebih cepat dan mendalam. Dengan menggunakan aplikasi Quizlet ini, siswa juga dapat berlatih mengenai istilah dan konsep dengan cara praktis dan berulang melalui fitur *flashcard*.

Penggunaan metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dalam penerapan media juga berperan penting dalam memungkinkan interaksi antar siswa. Melalui kerja sama dalam kelompok, siswa dapat saling berdiskusi untuk menemukan jawaban serta berbagi pemahaman terhadap materi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizlet juga dapat dikombinasikan dengan strategi pembelajaran aktif untuk menciptakan proses belajar yang efektif dan bermakna.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Quizlet dengan model ADDIE efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VII A MTs Terpadu Berkah Palangka Raya pada materi Alat Bersuci. Hasil penelitian siswa terhadap pembelajaran berbasis Quizlet adalah sebesar 89%. Oleh karena itu, produk media pembelajaran Quizlet ini dapat digunakan serta diimplementasikan dalam proses belajar mengajar, khususnya pada materi “Alat Bersuci”. Penggunaan media ini diharapkan dapat mendukung efektivitas pembelajaran Fiqih, membantu siswa dalam memahami materi secara lebih interaktif dan menarik, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran dari peneliti. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan media berbasis Quizlet sebagai alternatif pembelajaran digital yang menarik dan mudah digunakan pada berbagai mata pelajaran. Bagi sekolah, dapat mendukung penggunaan teknologi pembelajaran dengan menyediakan fasilitas internet yang memadai. Bagi peneliti selanjutnya: dapat mengembangkan media serupa dengan menambahkan elemen evaluasi berbasis game atau integrasi dengan platform lain seperti Kahoot atau Wordwall untuk hasil yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, F. (2021). Variasi metode mengajar guru dalam mengatasi kejemuhan siswa di Sekolah Menengah Pertama. [Jurnal tidak disebutkan], 2(1), 68-82. <https://doi.org/10.37304/paris.v2i1.3316>
- Aribowo, E. K. (2015). QUIZLET2: Penggunaan aplikasi smartphone untuk siswa dalam mendukung mobile learning. Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia, September.
- Ayunitha, M., & Jasiah. (2025). Pengembangan multimedia untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam mata pelajaran PAI kelas VII di SMP IT Al-Qonita Palangka Raya: Implementasi model Kemp. Jurnal Sains Student Research, 3(1), 374-386. <https://doi.org/10.61722/jssr.v3i1.3510>
- Azhari, V., Tanjung, A. R. F., Ginting, R. A. B., & Khoir, M. I. (2023). Pemanfaatan aplikasi Quizlet dalam pembelajaran di era milenial. Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan, 3(1), 8-13. <https://doi.org/10.25008/jitp.v3i1.43>
- Berutu, A. I., Roza, M., & Hsb, R. N. (2024). Peran guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif untuk membangun motivasi dan minat belajar siswa. Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa, 3(3), 88-97. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i3.2249>
- Damayanti, P. A. A., & Rakhmawati, A. (2023). Implementasi media Canva dan Quizlet pada pembelajaran fabel di SMP Muhammadiyah Purworejo pascapandemi. BAHTERA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 22(1), 70-80. <https://doi.org/10.21009/bahtera.221.07>
- Fahmi, S. R., Saputra, E. R., & Alia, D. (2025). Analisis pengaruh penggunaan e-flashcard melalui Quizlet terhadap pengenalan vocabulary dalam bahasa Inggris. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 11(2).
- Fajrina, W., Sapta, A., & Safari, D. I. R. (2025). Penerapan media Canva sebagai inovasi pembelajaran dalam upaya optimalisasi capaian belajar Pancasila siswa sekolah dasar, 6(1), 60-71. <https://doi.org/10.21831/ep.v6i1.87204>
- Fauzi, N. A., & Jasiah. (2025). Penerapan gamifikasi Powtoon dan Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar Akidah Akhlak siswa SMA Negeri 6 Palangka Raya. Jurnal Sains Student Research, 3(1), 331-343.
- Homaidi, M. M. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. Jurnal Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2(1), 1-9. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i3.2249>
- Kuntarto, E., Sofwan, M., & Mulyani, N. (2021). Analisis manfaat penggunaan aplikasi Zoom dalam pembelajaran daring bagi guru dan siswa di sekolah dasar, 7(1), 49-62. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.15742>
- Lestari, A., Kasim, S., & Parenreng, J. M. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Quizlet mobile untuk pembelajaran Linux pada SMKN 10 Makassar. Information Technology Education Journal, 1(1), 52-60. <https://doi.org/10.59562/intec.v1i1.214>
- Lestari, R., Jasiah, Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan media berbasis video pada pembelajaran IPAS materi permasalahan lingkungan di kelas V SD. Holistika Jurnal Ilmiah PGSD. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.34-43>
- Majid, H. T., Revanza, M. I., & Faridah, E. S. (2024). Telaah kurikulum merdeka pembelajaran

Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Al-Mawaddah Ciganjur Jakarta. Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora, 3(1), 164-174.
<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>

Misbah, & Jasiah. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi MAD kelas IX di MTs Darul Ulum Palangka Raya. Kampus Akademik Publising: Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU), 2(2), 1-14.

Pratama, R. A., Daroini, S., & Sholihah, M. (2025). Inovasi media pembelajaran kaidah bahasa Arab melalui aplikasi Quizlet, 5(1), 280-294. <https://doi.org/10.31538/adrg.v5i1.2440>

Putri, M., & Jasiah. (2025). Praktikalitas media pembelajaran Educaplay pada mata pelajaran SKI kelas VII. Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU), 2(2), 103-112.

Sari, D. E. (2019). Quizlet: Aplikasi pembelajaran berbasis smartphone era generasi milenial. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, 29(1), 9-15. <https://doi.org/10.23917/jpis.v29i1.8150>

Sari, F. N., Sukaryadi, T. I., & Susilowati, T. (2024). Penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizlet untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran PKn. Seminar Nasional PPG FKIP UPR, 1(1), 110-117.

Setyaningrum, R. A., & Anggraheni, R. (2025). Pemanfaatan Quizlet untuk meningkatkan kosakata pemelajar BIPA tingkat pemula. Prosiding Seminar Nasional BIPA UMSU, 1(1).

Viona, M., Ramadhan, I., & Zatalini, A. (2025). Analisis penerapan model pembelajaran active learning melalui Quizlet dalam hasil pembelajaran sosiologi kelas XI di SMA Negeri 10 Pontianak. Jurnal Ilmu Pendidikan dan Humaniora, 1(2).