

Learning of Islamic Education Through Padlet and Quizizz Material the History of Islamic Civilization of the Prophetic Period: Mekkah, and Madinah Periods

Nisa Khairuni

STAI Al Washliyah Banda Aceh

Address: Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, Aceh

e-mail: nisachairuni1092@gmail.com

DOI: 10.22373/jrpm.v5i1.6490

Abstract

Students can benefit greatly from studying the history of Islamic civilization, but regrettably, this cannot be reflected in learning objectives. When studying history, notably the history of Islamic culture, one constantly gets the feeling that it is monotonous and boring. This article therefore addresses the use of Quizizz and Padlet to teach the history of the prophetic period: the Mecca and Medina periods. By using this platform, PAI learning, the material will be more engaging and inspire students to learn more about the prophetic period. This paper's methodology is gathering information from a variety of literature that is pertinent to the issues raised and doing a descriptive analysis of it. Thus, in order to overcome.

Keywords: *Learning of islamic education; padlet and quizizz; the history of islamic civilization of the prophetic periods*

Abstrak

Sejarah peradaban Islam merupakan mata kuliah yang memberikan banyak manfaat bagi mahasiswa, akan tetapi sayangnya hal ini belum bisa diwujudkan dalam hasil belajar. Kesan monoton, bosan, jenuh selalu muncul ketika seseorang belajar sejarah, termasuk sejarah peradaban Islam. Oleh karena itu, tulisan ini membahas mengenai penggunaan *Padlet* dan *Quizizz* materi sejarah masa kenabian: periode Mekkah, dan Madinah, dimana melalui penggunaan platform ini pembelajaran PAI, materi sejarah masa kenabian: periode Mekkah, dan Madinah akan lebih menyenangkan dan membuat mahasiswa memiliki keinginan belajar yang tinggi. Metode yang digunakan dalam tulisan ini melalui pengumpulan data dari berbagai literatur yang relevan dengan permasalahan yang dibahas dan dianalisis secara deskriptif. Oleh karena itu, untuk mengatasi problema yang terjadi, penggunaan aplikasi ini sangat membantu peserta didik (mahasiswa) ketika belajar untuk menghilangkan rasa jenuh, bosan dan menegangkan.

Kata Kunci: *Pembelajaran PAI; padlet dan quizizz; materi sejarah masa kenabian*

A. Pendahuluan

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki empat klasifikasi dalam beberapa bagian materi SKI (SPI), Akidah Akhlak, Al-Quran Hadist, Fiqh. Adapun materi pada pembelajaran PAI yang diajarkan adalah Sejarah Masa Kenabian: Periode Mekkah, dan Madinah. SPI (Sejarah Peradaban Islam) sendiri merupakan satu mata kuliah wajib bagi mahasiswa prodi PAI (pendidikan Agama Islam) pada Perguruan Tinggi. Sehingga melalui pembelajaran ini mahasiswa dapat meneladani dan mengambil contoh pembelajaran dari peristiwa sejarah yang gemilang di masa lalu. Selain itu Sejarah Peradaban Islam memiliki segudang manfaat lain, salah satunya menumbuhkan sikap nasionalisme yang tinggi, sejarah juga berguna untuk edukasi, inspirasi, rekreasi, inovasi, bahkan pedoman dalam berakhlak dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi dalam aplikasinya meskipun SPI banyak sekali manfaatnya belum bisa mengintegrasikan nilai-nilai tersebut ke dalam akhlak mahasiswa, meskipun sejarah bersifat berulang.¹

Hal ini terlihat dari materi pembelajaran dari jenjang sekolah dasar (*Ibtidaiyah*) hingga ke Perguruan Tinggi memiliki kesamaan akan tetapi kedalaman materi dan penyampaiannya berbeda. Meskipun dipelajari secara berulang SPI belum mampu menumbuhkan rasa nasionalisme terhadap bangsa dan agama. Berdasarkan hasil observasi peneliti selama mengamati mata kuliah SPI motivasi mahasiswa untuk belajar masih rendah berdasarkan beberapa indikator, (1) Mahasiswa sering tidak mengikuti mata kuliah SPI, (2) mahasiswa belum bisa mengaitkan SPI dengan kehidupan sehari-hari, (3) mahasiswa enggan untuk bertanya, membaca berbagai sumber yang sesuai dengan materi ajar.

Adapun yang ditulis oleh Emi Lilawati dan Lailatus Sa'dah keefektifan proses pembelajaran dapat ditunjukkan dengan 4 indikator: (1) kesesuaian tingkat pembelajaran, yaitu sejauh mana guru memastikan kesiapan siswa untuk mempelajari materi baru; (2) kualitas pembelajaran, yaitu banyaknya informasi atau keterampilan yang ada; (3) waktu, yaitu jika siswa dapat menyelesaikan pelajaran sesuai dengan waktu yang telah ditentukan; dan (4) intensif, yaitu seberapa besar motivasi guru yang diberikan kepada siswa untuk mengajarkan tugas dan materi pembelajaran.²

Oleh karena itu, dalam hal ini pengajar menjadi sesuatu yang sangat urgen untuk diperhatikan. Oleh karena itu dibutuhkan kreativitas pengajar dalam menyajikan materi SPI termasuk materi sejarah masa kenabian: periode Mekkah, dan Madinah dengan cara memanfaatkan berbagai media maupun aplikasi sebagai sarana pembelajaran. Selanjutnya hal ini menjadi dasar utama dalam proses pembelajaran, (1)

¹ Isti'nah Abubakar, "Pembelajaran Sejarah Peradaban Islam Melalui Online Game And Quiz," no. 50 (n.d.): 43–58. Lihat juga pada Uswatun Hasanah et al., "Problematika Dan Alternatif Inovasi Pembelajaran Sejarah Islam" 01, no. 2, 2020. hlm. 23–34. Lihat juga pada Amalia Syurgawi and Muhammad Yusuf, "Metode Dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam" 4, no. 2, 2020. hlm. 173–92.

² Emi Lilawati et al., "Efektivitas Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Pada Masa New Normal Di Madrasah Aliyah Negeri", *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 8, no. 2, 2022. hlm. 157–70.

pada abad 21 banyak pembelajaran lain yang telah menggunakan berbagai media dan aplikasi yang sesuai dalam pembelajaran, (2) kesenangan mahasiswa untuk menonton video dibandingkan membaca sehingga mahasiswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, (3) STAI Al Washliyah sudah mampu memfasilitasi pembelajaran menggunakan berbagai media seperti internet, dan lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka, dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana langkah-langkah penggunaan *Padlet* dan *Quizizz*?, (2) Bagaimana pembelajaran PAI dengan menggunakan penggunaan *Padlet* dan *Quizizz* pada materi sejarah Masa Kenabian: Periode Mekkah, dan Madinah?, berdasarkan rumusan masalah tersebut tulisan ini bertujuan untuk saling berbagi terkait cara modifikasi pembelajaran pada mata kuliah SPI yang telah diajarkan sehingga menambah wawasan dan meningkatkan keaktifan serta kemandirian mahasiswa dalam pembelajaran. Proses pembelajaran sedapat mungkin dikembangkan agar mahasiswa terbebas dari rasa takut, menegangkan, maka pembelajaran perlu didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan dan tidak membosankan.³ Pengelolaan kelas sendiri membutuhkan lingkungan belajar yang menggairahkan serta penggunaan platform yang menarik. *Padlet* sendiri merupakan platform pembelajaran yang memungkinkan pengajaran untuk berbagi materi kepada peserta didik (mahasiswa), demikian pula dengan *Quizizz* suatu platform yang dapat digunakan untuk berbagi materi pembelajaran dan berbagi soal agar merangsang keaktifan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Selanjutnya pada tulisan ini akan digunakan metode kualitatif berbasis kajian kepustakaan (*Library Research*), yaitu melalui pengumpulan data dari berbagai literatur yang relevan dengan permasalahan yang dibahas baik berupa buku, artikel jurnal.⁴ Teknik penelitian yang digunakan dalam keseluruhan proses penelitian sejak awal hingga akhir penelitian dengan cara memanfaatkan berbagai referensi yang relevan dengan penelitian ini, kemudian penulis mempelajari, memahami,

³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta, Kencana, 2011), hlm. 186-187.

⁴ Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hlm. 225.

menganalisis, memperbandingkan serta menuangkan kedalam bentuk tulisan. Selanjutnya menulis ada beberapa prosedur penulisan yaitu:

1. Memilih/menetapkan topik
2. Mengeidentifikasi masalah
3. Merumuskan tema
4. Menyusun kerangka
5. Mengumpulkan data dan bahan rujukan
6. Melakukan penulisan awal
7. Melakukan penyuntingan
8. Melakukan penulisan akhir spasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebagaimana yang ditulis oleh Isti'annah Abubakar pembelajaran dewasa ini memiliki beberapa unsur yang harus diperhatikan pertama kurikulum, *kedua*, cara mengimplementasikan kurikulum, selanjutnya teknologi yang digunakan dalam pendidikan. Multimedia merupakan kombinasi dari komputer dan video sehingga secara prinsip, multimedia merupakan gabungan dari tiga elemen dasar yaitu suara, gambar dan teks. Sehingga menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat yang memungkinkan pengguna multimedia untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.⁵ Selanjutnya ada beberapa manfaat menggunakan multimedia:⁶

- a. Berupaya meningkatkan kefahaman dan penguasaan pelajar terhadap pelajaran
- b. Memberi peluang pembelajaran yang sama kepada semua pelajar yang belpagai keupayaan
- c. Meningkatkan motivasi pelajar
- d. Membolehkan pembelajaran berkesendirian (individualize learning)
- e. Membolehkan pelajar mengkases maklumat yang sukar diperoleh
- f. Mewujudkan suasana pembelajaran yang menyenangkan

⁵ Isti'annah Abubakar, "Pembelajaran Sejarah Peradaban Islam Melalui Online Game And Quiz," no. 50 (n.d.): 43–58. Lihat juga pada Hasanah et al., "Problematika Dan Alternatif Inovasi Pembelajaran Sejarah Islam."

⁶ Isti'annah Abubakar, "Pembelajaran Sejarah Peradaban Islam Melalui Online Game And Quiz," no. 50 (n.d.): 43–58. Lihat juga pada Hasanah et al., "Problematika Dan Alternatif Inovasi Pembelajaran Sejarah Islam."

Materi berkaitan erat dengan fungsi dari media pembelajaran. pada pembelajaran SPI penggunaan media pembelajaran dapat ditekankan beberapa hal sebagai berikut ini:⁷

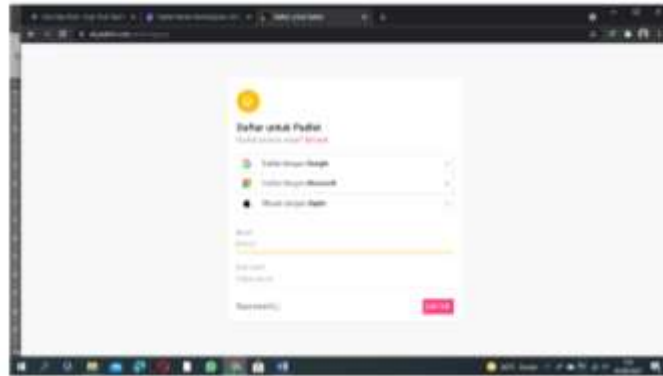
1. Penggunaan media pembelajaran memiliki fungsi tersendiri yaitu sebagai sarana untuk membantu menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran dan bukan merupakan fungsi tambahan.
2. Dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang diinginkan, media pembelajaran tidak berdiri sendiri melainkan tetap saling berhubungan dengan komponen lainnya yang mendukung proses pembelajaran. Sehingga media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.
3. Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan isi materi dan kompetensi yang ingin dicapai.
4. Dalam menggunakan media pembelajaran tujuan utamanya harus sebagai perantara penyampaian informasi bukan hanya berfungsi sebagai alat hiburan yang sekedar untuk permainan atau menarik perhatian peserta didik semata.
5. Media pembelajaran berfungsi untuk mempercepat terjadinya proses belajar. Melalui penggunaan media pembelajaran peserta didik dapat dengan mudah dan lebih cepat dalam menangkap tujuan dan bahan ajar.

Berdasarkan uraian diatas menunjukkan bahwa multimedia menjadi sangat urgen untuk dapat gunakan dalam proses pembelajaran . Adapun multimedia yang akan digunakan pada materi Sejarah Masa Kenabian: Periode Mekkah, dan Madinah yaitu *Padlet* dan *Quizizz*. berikut ini langkah-langkah penggunaannya:

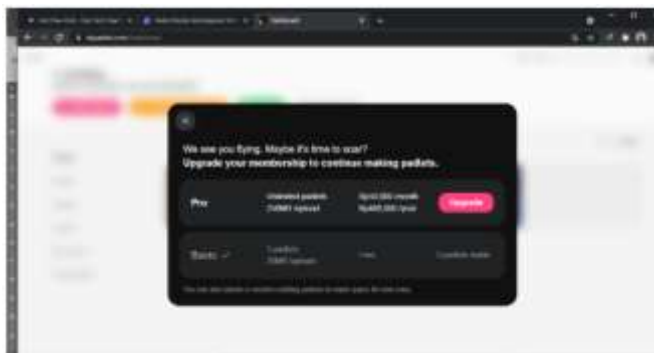
Berikut langkah-langkah menggunakan aplikasi *Padlet*:

1. Daftar atau masuk ke aplikasi atau web dengan akun pribadi, seperti gambar berikut ini

⁷ Oman Farhurohman et al., "Penggunaan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Use Of Learning Media in History of Islamic Culture History (SKI) in Madrasah Ibtidaiyah (MI)" 7, no. 1 (2020): 36–50.



2. Platform ini dapat didaftarkan secara gratis dan berbayar



3. Selanjutnya untuk menambahkan postingan, klik dua kali pada Padlet atau klik tombol plus di kanan bawah.



4. Tambahkan judul dan konten.
5. Untuk membuat pertanyaan, gunakan format Stream karena postingan ditampilkan secara kronologis.
6. Untuk membagikan Padlet, pilih "Bagikan" (pojok kanan atas).
7. Pilih opsi "Sematkan di blog atau situs web Anda" dan klik kanan "salin".

8. Untuk mengomentari kiriman, klik gelembung ucapan di sudut kanan bawah.
9. Untuk menyukai kiriman orang lain, klik tombol hati di kiri bawah kiriman

Selanjutnya ada beberapa kelebihan penggunaan *Padlet*:

1. Padlet sangat mudah untuk digunakan, meskipun oleh orang awam.
2. Minimnya fitur pada Padlet juga merupakan kelebihannya.
3. Guru dengan cepat beradaptasi dalam penggunaan *Padlet*.
4. Guru bisa mengakses *Padlet* dengan gratis, tanpa membayar.
5. Guru dapat membahas materi yang lama untuk di bagikan kepada siswa⁸

Adapun kekurangan Padlet: 1. Penggunaan Padlet dibatasi karena menggunakan “free version”.⁹

Adapun beberapa langkah penggunaan *Quizizz* berikut ini:

1. Buat soal dan ujicobakan dengan mengklik tombol Latihan yang berwarna hijau lalu klik Mainkan.
2. Untuk memainkan kuis, klik tombol Bermain.
3. Untuk memainkan kuis langsung oleh siswa, klik tombol Main Langsung.
4. Ada 3 mode permainan, yaitu Tim, Klasik, dan Ujian.

Sebelum memahami secara mendalam mengenai pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran, aplikasi ini tentu memiliki beberapa kelebihan tertentu diantaranya adalah :¹⁰

- a. Bagi pengajar, memudahkan dalam membuat soal.
- b. Ketika mahasiswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.

⁸ Mokhammad Catur Jumaydi, “Studi Kasus Penggunaan Padlet & Google Form Pada Pembelajaran Daring di SMPN 10 Pasuruan,” *Seminar Nasional Pendidikan dan Ilmu Matematika (SENANDIKA)* 2020, hlm. 385–89.

⁹ Mokhammad Catur Jumaydi, “Studi Kasus Penggunaan Padlet & Google Form Pada Pembelajaran Daring di SMPN 10 Pasuruan”. *Seminar Nasional Pendidikan dan Ilmu Matematika (SENANDIKA)*, 2020, hlm. 385–89.

¹⁰ Muhammad Sattar, and Fatimah Hidayahni Amin, “Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa Madrasah Aliyah As’adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan” *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran* , Vol. 3, No. 3, 2021. hlm 95–102.

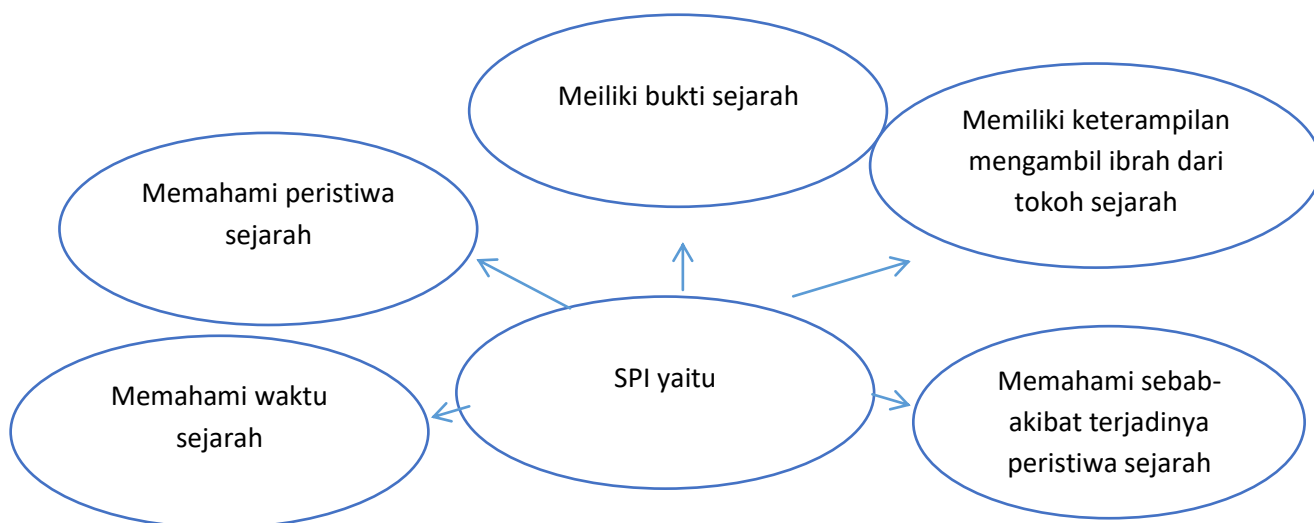
- c. Jika mahasiswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa.
- d. Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan ditampilkan *review question* guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.

Ketika pengerjaan kuis, setiap mahasiswa mendapatkan soal kuis yang berbeda-beda, karena telah diacak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan. Selain memiliki kelebihan, tentu tidak bisa dipungkiri dengan adanya kekurangan atau kelemahan dari aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, yakni sebagai berikut :¹¹

- a. Jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah
- b. Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan lain untuk mencari jawaban.
- c. Dalam permasalahan waktu, siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat.
- d. Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung

Selanjutnya pembelajaran PAI pada mata kuliah Sejarah Peradaban Islam materi sejarah masa kenabian: periode Makkah, dan Madinah menggunakan aplikasi *Padliet* dan Quizizz akan dibahas pada pembahasan berikut ini, akan tetapi sebelum akan dibahas terlebih dahulu konsep pokok utama dalam mata kuliah SPI yaitu waktu, situasi/peristiwa sejarah, karakterisasi, sebab-akibat, sudut pandang dan bukti sejarah. Sebagaimana dapat dilihat pada skema berikut ini:

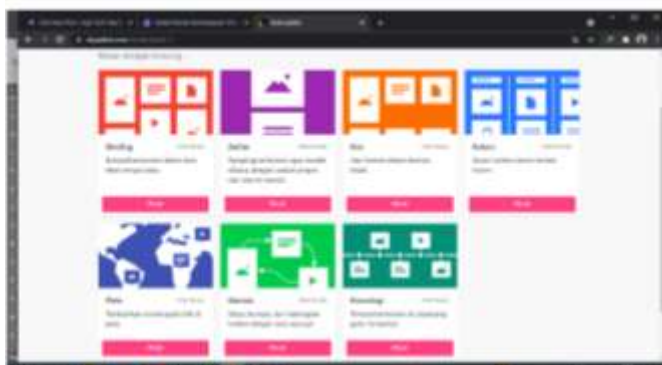
¹¹ Muhammad Sattar, and Fatimah Hidayahni Amin, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa Madrasah Aliyah As'adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan" *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran* , Vol. 3, No. 3, 2021. hlm. 95–102.



Berdasarkan komponen-komponen berikut SPI pada Perguruan tinggi harus bisa menjadi jembatan dan mengkontekstualisasi dalam kehidupan akademik. Oleh karena itu untuk mempermudah proses pembelajaran penggunaan berbagai media sangat urgen digunakan. Oleh karena itu, pembelajaran PAI pada mata kuliah Sejarah Peradaban Islam materi sejarah masa kenabian: periode Mekkah, dan Madinah digunakan aplikasi *Padliet* dan *Quizizz* dengan langkah-langkah berikut ini:

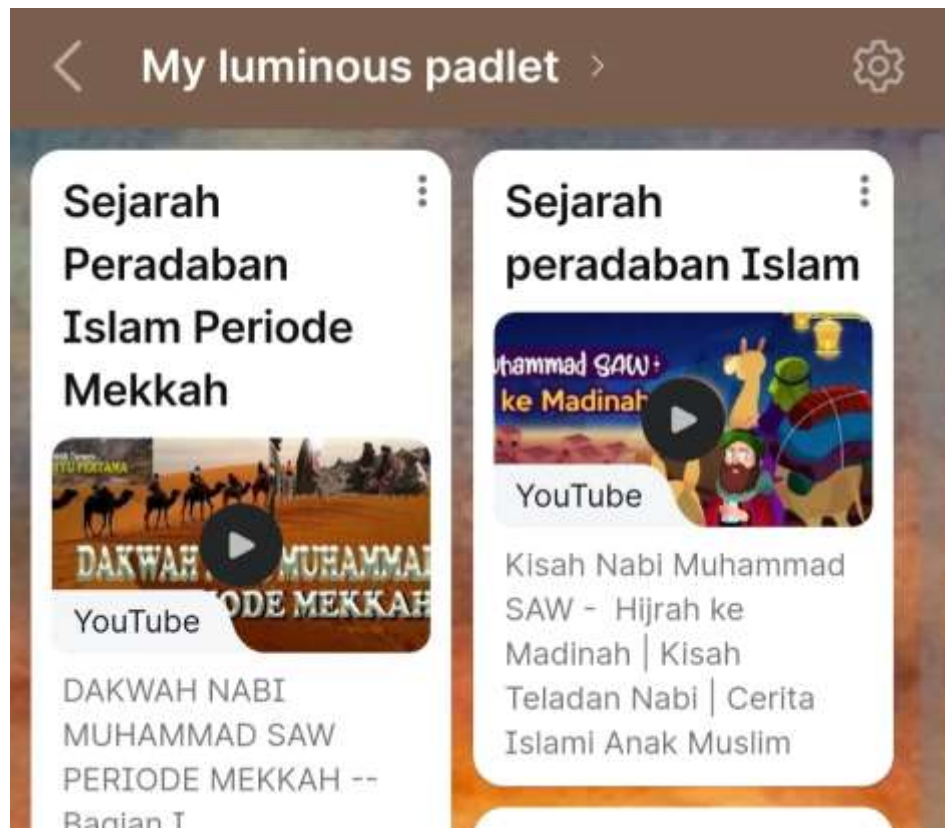
1). Langkah-langkah penggunaan aplikasi *Padliet* dalam pembelajaran:

1. Dosen (pengajar) menyediakan materi berbentuk video pada dinding yang tersedia pada padlet



2. Pengajar membagikan link materi pembelajaran kepada mahasiswa
3. Pengajar Meminta mahasiswa untuk mempelajari materi tersebut

4. Diskusi materi dengan cara mengomentari kiriman, klik gelembung ucapan di sudut kanan bawah dan diskusi pada kelas ketika jam kuliah berlangsung. Sebagaimana dapat dilihat pada gambar berikut ini:



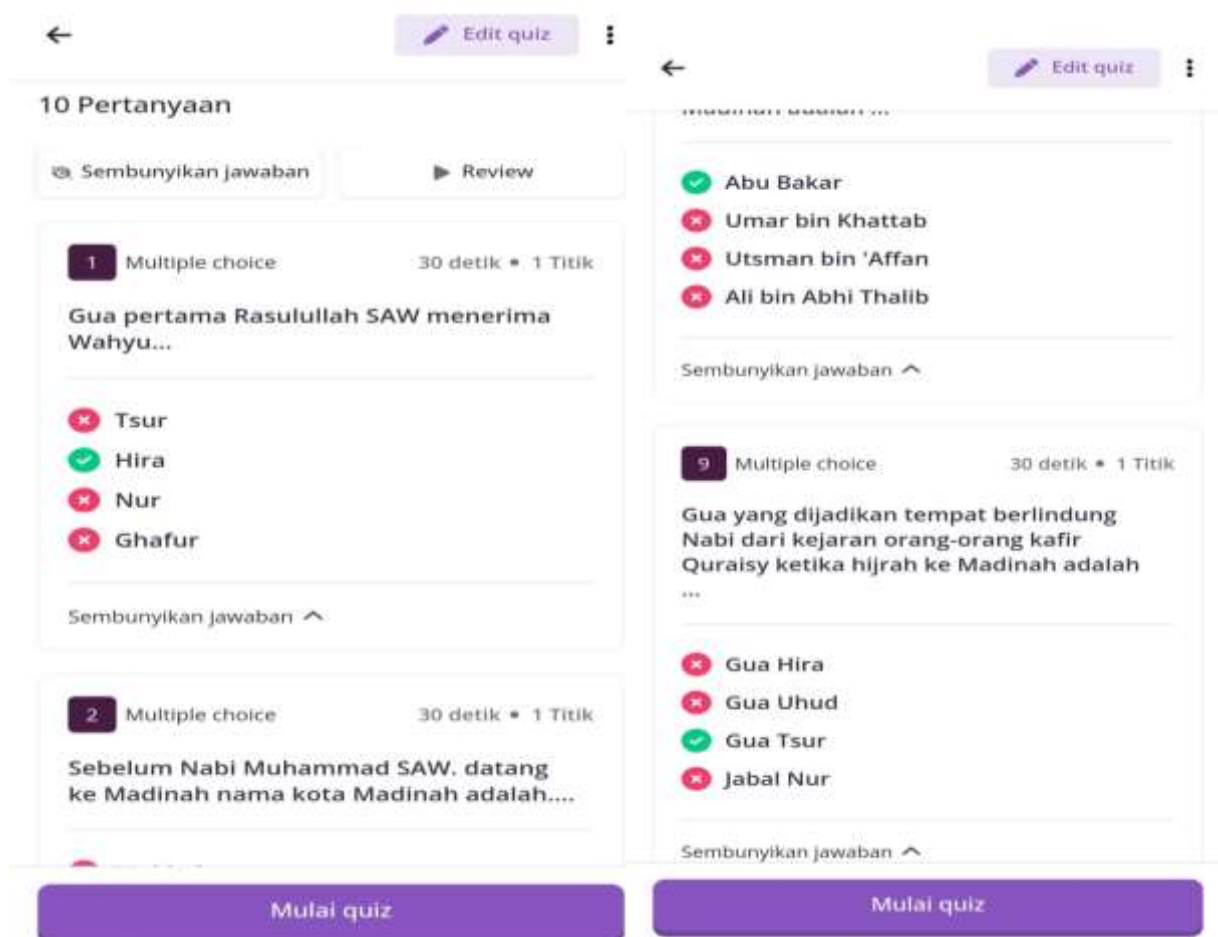
Berdasarkan gambar ini dapat terlihat bahwa pada platform Padlet materi dapat disediakan pada dinding padlet, selanjutnya pada sudut kanan atas pengaturan materi tersebut dapat dibagikan kepada mahasiswa, pada pengaturan tersebut juga terdapat fitur agar dapat saling berkomunikasi.

2). Langkah-langkah penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran:

1. Pengajar membuat soal sesuai level agar menjadi pembeda antara materi satu dengan materi lainnya
2. Adanya time limit yang digunakan untuk tiap levelnya. Waktu yang diberikan untuk pengerjaan selama 30 menit. dengan asumsi bahwa mayoritas materi sudah dipelajari sebelumnya sehingga aspek *memorizing* menjadi dasar pemikiran utamanya
3. Prosedur ini digunakan untuk melatih konsentrasi dan kemandirian mahasiswa

4. pada pembelajaran SPI penggunaan platform ini akan menambah daya tarik mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Sebagaimana dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Berdasarkan gambar ini dapat terlihat bahwa pada platform Quizizz terdapat soal yang telah disediakan pengajar, dan tersedia limit waktu pengerjaan tugas.

Pada bagian ini peneliti akan menganalisis hubungan dengan beberapa referensi terkait Sejarah Peradaban Islam yang merupakan sejarah peristiwa-peristiwa keislaman di masa lalu.¹² menggunakan aplikasi *Padlet* dan *Quizizz*. Sebagaimana yang dituliskan oleh Uswatun Hasanah SPI merupakan salah satu kajian keilmuan yang mengkaji tentang asal-usul dan perkembangan peradaban Islam serta para tokoh Islam yang

¹² Badri Yatim, *Sejarah Peradaban Islam* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada 2018), cet. ke-29. Lihat juga pada Dewi Asmalasari, "Penggunaan Handphone Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SMPN 6 Tulang Bawang Barat Kelas VIII". Vol. 2, 2022. hlm. 431–40.

berperan dan berkontribusi dalam perkembangan agama Islam. Mempelajari sejarah Islam, selain menambah wawasan keilmuan Islam juga dapat menjadikan stimulus perubahan sikap dan perilaku siswa kearah yang lebih baik dengan bentuk pengajaran dan pembelajaran formal maupun informal. Pembelajaran kebudayaan Islam diharapkan dapat memberikan arahan kepada siswa untuk mengenal dan menghayati sejarah Islam dengan seluruh nilai-nilai yang terkandung di dalam setiap peristiwa untuk meningkatkan kualitas kecerdasan sikap dan kepribadian mahasiswa¹³

Adapun berdasarkan tulisan Ersya Putri Nurfadillah dkk, Pembelajaran sejarah sampai saat ini masih banyak menggunakan pembelajaran tradisional, baik ceramah atau eksplanasi yaitu penjelasan biasa, yang di dalamnya belum cukup memberikan gambaran yang luas dan menyeluruh. Pada pembelajaran sejarah banyak di jumpai peserta didik merasa malas dan cenderung meremehkan pembelajaran sejarah.¹⁴ Adapun menurut Shandy Juniantoro menumbuhkan aplikasi atau platform agar pembelajaran semakin menarik sebagai salah satu wujud inovasi dari perkembangan teknologi informasi yang mendukung pemberlajaran secara virtual dewasa ini.¹⁵

Hal serupa juga ditulis oleh Yesi Fitriani agar tercapainya tujuan pembelajaran Sub CPMK yang telah ditentukan pengajar membutuhkan alat untuk menstimulus para mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran secara menyeluruh dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan sehingga memudahkan mahasiswa untuk menguasai materi pembelajaran sesuai kebutuhan abad 21. Demikain juga dengan Isti'annah Abubakar, dan Oman Farhurohman et al sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya. Oleh karena itu, setelah mengetahui langkah-langkah penggunaan *Padlet* dan *Quizizz* pada pembelajaran PAI mata kuliah SPI untuk mempelajari SPI agar membutuhkan rasa ingin tahu yang tinggi, dan pembelajaran semakin menarik. Maka penggunaan *Padlet* dan *Quizizz* menjadi salah satu solusi dari masalah yang ada dalam proses pembelajaran.

¹³ Hasanah et al., "Problematika Dan Alternatif Inovasi Pembelajaran Sejarah Islam."

¹⁴ Ersya Putri Nurfadillah. B, "Yolan Novela, Alimni, "Learning and Learning Islamic Cultural History". Vol. 3, No. 3, 2022, hlm. 285–94.

¹⁵ Shandy Juniantoro, "Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Indonesia Multimedia". *Prosiding SEMAI, Seminar Nasional PGMI 2021*, hlm. 1–15.

C. Simpulan

Perencanaan yang perlu dipersiapkan dalam pembelajaran SPI melalui *Padlet* dan *Quizizz* yang dipilih serta content yang disesuaikan dengan RPS pembelajaran. Target yang belum terpenuhi merupakan tantangan dan evaluasi kedepan dalam pembelajaran SPI melalui *Padlet* dan *Quizizz* ini. Penggunaan platform *Padlet* dan *Quizizz* tentu memberikan manfaat terhadap pembelajaran, dimana pembelajaran menjadi kreatif, waktu tertata dengan baik, hingga memberikan evaluasi mandiri kepada peserta didik (mahasiswa).

Akan tetapi, pembelajaran tidak akan berjalan secara efektif, jika pengajar tidak memperhatikan kebutuhan peserta didik (mahasiswa), selain itu pengajar juga harus bervariasi aplikasi-aplikasi lainnya untuk menunjang kebutuhan mahasiswa sebagai generasi penggerak di masa akan datang, sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, Isti' anah "Pembelajaran Sejarah Peradaban Islam Melalui Online Game And Quiz". *Madrasah*, Vol. 6, No. 2, 43-58, 2014.
- Asmalasari, Dewi. "Penggunaan Handphone Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SMPN 6 Tulang Bawang Barat Kelas VIII". *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*: Vol.2, No. 2, hlm. 40-431, 2022.
- Catur, Mokhammad Jumaydi, "Studi Kasus Penggunaan Padlet & Google Form Pada Pembelajaran Daring di SMPN 10 Pasuruan". *Seminar Nasional Pendidikan dan Ilmu Matematika (SENANDIKA)* 2020.
- Ersa Putri Nurfadillah. B, Yolana Novela, Alimni, Islamic, Learning, and Cultural History. "Learning and Learning Islamic Cultural History" *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, Vol. 3, No. 3, hlm. 94-285, 2022.
- Farhurohman, Oman, Syifa Sa ' adiah, U I N Sultan, Maulana Hasanuddin, U I N Sultan, and Maulana Hasanuddin. "Penggunaan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) si Madrasah Ibtidaiyah (Mi) Use Of Learning Media In History Of Islamic Culture History (SKI) In Madrasah Ibtidaiyah (MI)" *Ibtidai: Jurnal Kependidikan Dasa*, Vol. 7, No. 1, hlm. 36–50, 2020.
- Fitriani, Yessi. "Penggunaan Platform Padlet Dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Materi Teks Negosiasi" *Jote: Journal on Teacher Education Research & Learning in Faculty of Education*, Vol. 5, No.3, hlm. 83–88, 2024.

- Hasanah, Uswatun, Universitas Negeri, Islam Raden, and Intan Lampung. "Problematika Dan Alternatif Inovasi Pembelajaran Sejarah Islam" *El Tarikh: Journal of History, Culture and Civilization*, Vol. 1, No. 2, hlm. 23–34, 2020.
- Juniantoro, Shandy. "Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Indonesia" *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 2021.
- Julkaranain, Muhammad, and La Ode Ismail Ahmad "Perjuangan Nabi Muhammad Saw. Periode Mekkah dan Madinah" *Jurnal Diskursus Islam*, Vol. 7, No. 2. 2019.
- Lilawati, Emi, Lailatus Sa, Universitas Kh, Abdul Wahab, and Hasbullah Jombang. "Efektivitas Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Pada Masa New Normal Di Madrasah Aliyah Negeri" *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, Vol. 8, No. 2, 2022.
- Sattar, Muhammad and Fatimah Hidayahni Amin, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa Madrasah Aliyah As'adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan" *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran* , Vol. 3, No. 3, 2021.
- Sarwono, Jonathan. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.
- Syurgawi, Amalia, and Muhammad Yusuf. "Metode dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam" *MAHAROT: Journal of Islamic Education*, Vol. 4, No. 2, 2020.
- Yatim, Badri. *Sejarah Peradaban Islam* cet. ke-29. akarta: PT RajaGrafindo Persada, 2018.