



IMPLEMENTASI APLIKASI QUIZWHIZZER PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP ISLAM MA'ARIF 02 MALANG

Weni Agustiningasih¹, Muhammad Sulistiono², Indhra Musthofa³

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam

Universitas Islam Malang

e-mail: 121801011176@unisma.ac.id, muhammad.sulistiono@unisma.ac.id,

Indhra.musthofa@unisma.ac.id

Abstract

During face-to-face learning, students are still influenced by distance learning such as decreased enthusiasm for learning, focus on learning and interest in learning. With this problem, teachers can overcome these problems, one of which is by providing interesting learning media. Like the Quizwhizzer application, it is a game-based educational application. The purpose of this study was to determine the planning and implementation of the Quizwhizzer application on PAI subjects at SMP Ma'arif 02 Malang, and to find out the results of implementing the Quizwhizzer application on PAI subjects at Ma'arif 02 Islamic Junior High School Malang. To achieve this objective, the research was conducted using a qualitative research type with a case study type. The data collection procedure was carried out using the methods of observation, interviews and documentation. The results of the implementation are proven to bring better results, it can be seen that students are more enthusiastic and enthusiastic when using the Quizwhizzer application in PAI subjects.

Kata Kunci: *Aplikasi Quizwhizzer, Pendidikan Agama Islam.*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar, terorganisir dan sistematis untuk meningkatkan semua potensi yang ada pada manusia baik secara fisik dan mental pada tingkat kognitif, afektif dan psikomotorik untuk mencapai perubahan perilaku dan karakter kepribadian bangsa (Yatimah, 2017: 2).

Dunia saat ini sedang dilanda dengan virus baru *Covid-19*. *Covid-19* adalah virus yang memiliki tanda dan gejala pernapasan akut seperti demam, batuk, dan kesulitan bernapas. Virus *Covid-19* yang telah menginfeksi Indonesia telah memberikan banyak dampak di berbagai bidang mulai dari pendidikan, ekonomi, lingkungan dan pariwisata. Dengan adanya virus ini, pihak berwenang mengeluarkan beberapa kebijakan, khususnya menghentikan semua jenis kegiatan di dalam dan di luar ruangan selama berlangsungnya wilayah tersebut, terutama untuk menekan penyebaran virus tersebut. Pihak berwenang memberikan

kebijakan di bidang pendidikan dengan cara melakukan pembelajaran jarak jauh. Tentu saja acara seperti ini menuntut mahasiswa dan juga pendidik harus belajar dan melakukan pembelajaran online atau jarak jauh tetapi dengan pencapaian pendidikan yang tetap dan berkualitas serta bermutu (Rafsanjani, 2019: 2).

Dalam dunia pendidikan, dunia maya menjadi pilihan bahkan solusi untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Dari masalah terbatasnya ruang hingga kurangnya materi, kurangnya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, dan masalah sumber daya guru itu sendiri. Di dunia maya sedikit demi sedikit memberikan jawaban atas permasalahan tersebut (Sulistiono, 2019: 59).

Pembelajaran *online* memberikan banyak hambatan seperti penurunan fokus peserta didik pada mata pelajaran, waktu belajar juga terlalu cepat karena tahap pembelajaran juga sering diabaikan. Setelah keadaan *Covid-19* membaik, pemerintah memberikan kebijakan untuk belajar secara tatap muka. Pada pembelajaran tatap muka, peserta didik masih terpengaruh dengan adanya pembelajaran *online* seperti berkurangnya semangat belajar, fokus belajar dan minat dalam belajar, perlunya media yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk terus mengikuti pembelajaran yang sesuai dengan tahapan pembelajaran.

Menurut Munadi dalam (Faqih, 2021: 27) media pembelajaran adalah alat penyalur pesan yang dirancang secara sistematis dan diambil dari sumber yang dirancang dengan baik, sehingga tercipta kegiatan pembelajaran yang kondusif dan terstruktur. Menurut (Tafonao, 2018: 103) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.

Pembelajaran tidak akan optimal tanpa adanya media sebagai perantara informasi. Karena sebagaimana dikemukakan oleh Cahyadi (2019: 3) mengenai media adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebarkan, berbicara, dan menyampaikan pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, emosi, perilaku, minat, dan perhatian peserta didik, untuk melatih peserta didik dapat merangsang proses pembelajaran. Ada banyak jenis media untuk memperoleh pemahaman seperti media visual, audio, audio visual dan multimedia. Aplikasi pembelajaran adalah media pembelajaran sebagai alat bantu untuk pelaksanaan proses pembelajaran.

Seperti aplikasi *Quizwhizzer* ini adalah aplikasi belajar berbasis *game*, yang menghadirkan aktivitas multipemain ke ruang kelas dengan aplikasi belajar berbasis *game* untuk membuat latihan menjadi interaktif dan menyenangkan. *Quizwhizzer* memungkinkan peserta didik untuk berlatih di kelas secara elektronik.

Format *Quizwhizzer* untuk media pembelajaran seperti *board game/racing/competition/racing system*. Jika peserta didik menjawab salah, ia akan mundur. Tetapi jika mereka menang, peserta didik dapat melewatinya di sepanjang jalan. Peserta didik diminta untuk meningkatkan poin mereka. Website ini juga memiliki template yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan.

Pendidikan Islam adalah bimbingan secara sadar yang dilakukan oleh para pendidik terhadap peningkatan fisik dan agama peserta didik untuk menuju pembentukan kepribadian insan kamil (Izzah, 2018: 54). Menurut Muhaimin dalam Sulaiman (2017: 25) pendidikan agama Islam adalah sebagai upaya untuk mengajarkan Islam atau ajaran dan nilai-nilai Islam sehingga menjadi pandangan dan sikap hidup seseorang. Dari aktivitas mendidik agama Islam ini bertujuan untuk membantu seseorang atau sekelompok anak didik dalam menanamkan atau mengembangkan ajaran Islam dan nilai-nilainya untuk dijadikan sebagai pandangan hidupnya.

Pendidikan agama Islam adalah usaha sadar yang dilakukan oleh guru dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui bimbingan, pengarahan atau latihan tentang hal-hal yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Elihami & Syahid, 2018: 85). Pendidikan agama Islam adalah mendidik melalui ajaran Islam yang mengacu pada pembinaan peserta didik sehingga ketika selesai studinya akan memahami, menghayati dan menerapkan ajaran Islam dengan sepenuh hati dan teguh di yakini dan menjadikan Islam sebagai pandangan dunia mereka untuk menjaga kehidupan mereka baik di dunia maupun di akhirat (Anwar & Muhayati, 2021: 5).

Berdasarkan pengertian yang terkait dengan pendidikan agama Islam, dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah kesadaran yang memungkinkan peserta didik untuk mengetahui, memahami, menghayati, meyakini, bertakwa, dan mengamalkan ajaran Islam, yang sumber utamanya adalah Al-Qur'an dan hadits. Melalui hal-hal yang dapat dilakukan pembinaan, pendidikan dan pemanfaatan pengalaman pendidikan agama Islam, merupakan upaya untuk melatih ajaran Islam dalam nilai-nilainya sehingga menjadi pandangan hidup seseorang. Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang sangat perlu diajarkan di sekolah, karena pendidikan agama Islam diperlukan untuk menumbuhkan pola pikir beriman kepada Allah SWT.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan implementasi aplikasi *Quizwhizzer* pada mata pelajaran PAI yang mengarah pada hasil implementasi yang diperoleh dari penggunaan media berbasis online yaitu *Quizwhizzer*, yang meliputi perencanaan penggunaan aplikasi *Quizwhizzer* pada pembelajaran PAI, implementasi

aplikasi *Quizwhizzer* pada pembelajaran PAI, dan hasil implementasi aplikasi *Quizwhizzer* pada pembelajaran PAI.

Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan penjelasan terkait implementasi aplikasi *Quizwhizzer* pada mata pelajaran PAI yang mengarah pada hasil implementasi yang didapat dari penggunaan media berbasis *online* yaitu *Quizwhizzer*, yang meliputi perencanaan penggunaan aplikasi *Quizwhizzer* pada pelajaran PAI, implementasi aplikasi *Quizwhizzer* pada mata pelajaran PAI, dan hasil implementasi aplikasi *Quizwhizzer* mata pelajaran PAI.

B. Metode

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Penelitian ini dilakukan di SMP Islam Ma'arif 02 Malang. penelitian ini menggunakan pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi selama penelitian berlangsung, wawancara dengan guru dan siswa kelas VIII dan dokumentasi terkait pembelajaran PAI dengan menggunakan aplikasi *Quizwhizzer*.

Analisis data kualitatif bersifat induktif, yaitu penilaian yang didasarkan sepenuhnya pada informasi yang diperoleh, yang kemudian akan dikembangkan menjadi hipotesis (Sugiyono, 2012: 244). Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan teknik analisis data dengan model Miles dan Huberman. Pelaksanaan analisis data memiliki empat langkah, antara lain: pengumpulan data (*data collection*), reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Perencanaan Penggunaan Aplikasi *Quizwhizzer* pada Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Ma'arif 02 Malang

Perencanaan pembelajaran dapat digambarkan sebagai suatu disiplin ilmu pengetahuan, realitas, sistem, dan teknologi pembelajaran yang bertujuan agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien (Ananda, 2019: 7). Dalam hal ini perencanaan pembelajaran di SMP Ma'arif 02 Malang sebelum melakukan pembelajaran guru mempersiapkan RPP dan materi apa yang akan diajarkan kemudian menentukan media pembelajaran yang akan digunakan dan sesuai pada materi yang akan diajarkan.

Media pembelajaran merupakan komponen integral dalam sistem pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana agar peserta didik lebih dimudahkan dalam memahami materi yang disampaikan (Mualimah et al.,

2019: 204). Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi di era sekarang ini, pembelajaran yang dilakukan juga berbasis teknologi.

Pada saat penelitian yang dilakukan oleh peneliti, guru akan membahas materi tentang makan makanan dan minuman yang halal dan menjauhi yang haram. Guru juga akan mempersiapkan pertanyaan dan kunci jawaban dengan materi untuk diterapkan pada *Quizwhizzer*. Sebelum menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* hal yang pertama dilakukan oleh guru adalah mengakses terlebih dahulu dengan masuk ke situs <https://quizwhizzer.com/> kemudian *log in* menggunakan *e-mail* setelah *log in* selesai bisa langsung menggunakan aplikasi *Quizwhizzer*.

Setelah selesai *log in*, langkah selanjutnya adalah membuat *game Quizwhizzer* yaitu dengan cara klik *make a game*. Setelah mengklik *make a game*, lalu klik *choose from templates* maka akan muncul banyak sekali template menarik yang bisa digunakan dan dipilih. Setelah memilih template yang sesuai, langkah selanjutnya adalah mengisi pertanyaan. Setelah soal-soal siap, langkah selanjutnya adalah memberikan *game* kepada peserta didik dengan cara klik *play* pada *game* kemudian klik *go* maka *game* tersebut akan siap untuk diberikan kepada peserta didik.

Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat atau media untuk membantu peserta didik agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan peserta didik dapat belajar dengan baik, sehingga guru dapat memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien (Zahwa & Syafi'i, 2022).

2. Implementasi Aplikasi Quizwhizzer pada Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Ma'arif 02 Malang

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama Islam merupakan operasionalisasi dari perencanaan pembelajaran, sehingga tidak lepas dari perencanaan yang telah dibuat. Dalam penerapannya, penggunaan aplikasi *Quizwhizzer* dilakukan pada saat akhir pembelajaran pada peserta didik untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dijelaskan. Terlebih dahulu guru akan memberikan penjelasan tentang cara menggunakan aplikasi *Quizwhizzer*. Langkah pertama guru akan membagikan *link* atau kode *game* kemudian guru memberikan perintah kepada peserta didik untuk memasukkan nama mereka. Setelah peserta didik bergabung, langkah selanjutnya adalah guru akan mengklik *start* untuk memulai *game*.

Format aplikasi *Quizwhizzer* untuk media pembelajaran seperti *board game racing/competition/racing system*. Jika peserta didik menjawab salah, akan mengundurkan diri. Tetapi jika mereka menang, siswa dapat bergerak maju di sepanjang jalan. Diketahui peserta didik sangat antusias saat menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* yang membuat senang dan tertarik dalam pembelajaran. Dengan penggunaan aplikasi *Quizwhizzer* ini, peserta didik menjadi lebih bersemangat karena hasil yang mereka kerjakan akan terlihat pada papan peringkat, peserta didik menjadi termotivasi dengan adanya papan peringkat pada aplikasi ini. Serta template yang beragam dan menarik juga membuat peserta didik tidak bosan saat mengerjakan soal.

Hal tersebut menunjukkan bahwa semangat peserta didik menjadi lebih besar ketika menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* dikarenakan mendapat tantangan tersendiri saat pengerjaan soalnya. Dengan begitu pelaksanaan pendidikan menyenangkan dan mengasyikkan dapat terlaksana. Dengan adanya aplikasi *Quizwhizzer* mampu memahamkan peserta didik dalam khususnya pada mata pelajaran PAI dan juga dapat memacu peserta didik untuk berkompetensi dalam mencapai hasil pembelajaran yang maksimal. Hal ini juga akan memicu peserta didik untuk bersaing secara sehat dan meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar.

Selama peneliti melakukan observasi di SMP Islam Ma'arif 02 Malang peserta didik diwajibkan membawa *handphone* (HP). Dengan begitu dapat melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi dengan maksimal. Terlebih pada zaman sekarang ini yang semua hal juga mengandalkan teknologi yang menyebabkan peserta didik sudah terbiasa akan adanya teknologi yang serba canggih.

Tetapi beberapa guru juga masih melaksanakan pembelajaran menggunakan metode ceramah. Dengan guru menggunakan metode ceramah bahkan peserta didik akan merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Hal ini sangatlah disayangkan dikarenakan peserta didik menjadi malas dalam mengikuti pembelajaran dengan guru yang menggunakan metode tersebut. Oleh karena itu dengan adanya aplikasi *Quizwhizzer* dalam pelaksanaan pembelajaran akan meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik.

Tentunya dalam memberikan bahan ajar yang mencakup ketiga aspek kognitif, psikomotorik serta afektif yang membutuhkan pendekatan dan metode yang berbeda menyesuaikan perkembangan zaman dan tuntutan masyarakat dalam

rangka untuk mendukung tercapainya keberhasilan dalam proses pendidikan (Musthofa, 2019: 137)

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018: 103).

3. Hasil Implementasi Aplikasi Quizwhizzer Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Ma'arif 02 Malang

Aplikasi Quizwhizzer merupakan salah satu media pembelajaran berbasis *online* yang bersifat interaktif sehingga dirasa cukup efektif untuk diterapkan kepada peserta didik, terutama untuk memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan serta mampu menumbuhkan semangat dan motivasi peserta didik. Dengan semangat dan motivasi peserta didik yang meningkat diharapkan dapat membekali peserta didik dengan pemahaman tentang materi yang diajarkan, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Islam Ma'arif 02 Malang.

Dengan media *Quizwhizzer* ini dapat membantu peserta didik untuk mengingat materi yang diajarkan oleh guru karena aplikasi *Quizwhizzer* dilengkapi dengan fitur-fitur yang menarik dan dengan template yang cukup banyak sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik dan tidak bosan dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dari soal-soal yang telah dibuat di aplikasi *Quizwhizzer* peserta didik mendapat kesempatan untuk berlatih dengan latihan soal-soal tersebut, peserta didik akan menjadi lebih paham dengan materi yang telah diberikan.

Untuk mengetahui hasil yang telah dicapai oleh peserta didik, langkah yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan cara klik *view result table*, maka akan muncul hasil dari peserta didik. Aplikasi *Quizwhizzer* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis online yang interaktif sehingga cukup efektif diterapkan kepada peserta didik, terutama digunakan untuk memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menambah semangat peserta didik dalam pembelajaran. Dengan semangat belajar yang tinggi diharapkan mampu memberikan peserta didik dengan pemahaman materi yang telah diajarkan, khususnya pada mata pelajaran PAI.

Dari wawancara dengan sejumlah peserta didik di kelas VIII, dapat diketahui bahwa aplikasi *Quizwhizzer* membuat peserta didik menjadi semangat selama

pembelajaran dan memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam hal materi pada mata pelajaran PAI karena dengan adanya aplikasi *Quizwhizzer* pembelajaran juga menjadi lebih menyenangkan. Peserta didik juga sangat antusias dalam menggunakan aplikasi dan membuat mereka lebih semangat dalam belajar.

Dalam sebuah aplikasi pembelajaran pasti ada kelebihan dan kekurangannya, kelebihanannya adalah banyak template yang bisa digunakan dan sangat menarik, sedangkan kekurangannya adalah pemain yang bisa menggunakan *game* ini terbatas. Beberapa fitur tambahan juga berbayar. Selain dari sisi materi, guru juga lebih mengutamakan nilai-nilai kepribadian dan pengamalan nilai-nilai agama. Karena jika memiliki nilai yang diinginkan tetapi tidak diimbangi dengan akhlak dan penerapan agama, pembelajaran PAI juga tidak akan mendapatkan hasil yang maksimal.

Hasil belajar secara umum adalah perubahan kemampuan pengetahuan, sikap, kompetensi dan perilaku siswa setelah mempelajari hal-hal yang harus dilakukan sebagai hasil akhir dari suatu pengalaman (Ilmiah & Sumbawati, 2021: 47). Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka mendapatkan pengalaman belajar mereka. Hasil belajar memiliki posisi yang sangat penting dalam proses pembelajaran (Gustina, 2020: 2).

D. Simpulan

Dalam perencanaan sebelum guru melakukan pembelajaran, guru akan membuat rancangan mulai dari RPP, materi yang akan diajarkan hingga media pembelajaran yang akan digunakan. Media pembelajaran yang digunakan adalah media yang menarik bagi peserta didik agar tidak bosan. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi *Quizwhizzer*. Aplikasi *Quizwhizzer* adalah aplikasi pembelajaran berbasis *game*, yang menghadirkan aktivitas multipemain ke ruang kelas dengan aplikasi pembelajaran berbasis *game* untuk membuat latihan menjadi interaktif dan menyenangkan. Sebelum guru membuat soal di aplikasi *Quizwhizzer*, langkah pertama yang dilakukan adalah *login* menggunakan *e-mail* terlebih dahulu, kemudian guru dapat membuat soal di aplikasi *Quizwhizzer* dengan template yang beragam.

Dalam pelaksanaannya, guru akan memberikan penjelasan terlebih dahulu bagaimana cara menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* kepada peserta didik. Format aplikasi *Quizwhizzer* seperti *board game racing/competition/racing system*. Jika peserta didik menjawab salah, dia akan mengundurkan diri. Tetapi jika mereka menang, peserta didik dapat meneruskan di sepanjang jalan. Peserta didik juga bisa melihat ranking yang sudah didapat di papan peringkat, peserta didik akan

tertantang dengan adanya papan peringkat. Selain template yang banyak dan menarik, peserta didik tidak bosan saat mengerjakan soal.

Hasil implementasi terbukti membawa hasil yang lebih baik, dapat diketahui peserta didik lebih bersemangat dan antusias saat menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* pada mata pelajaran PAI. Dalam sebuah aplikasi pembelajaran pasti terdapat kekurangan dan kelebihan, untuk kelebihannya yaitu banyak sekali template yang dapat digunakan dan sangat menarik, sedangkan untuk kekurangannya yaitu terbatasnya pemain yang dapat menggunakan game ini. Sebagian fitur juga berbayar.

Hasil dari implementasi terbukti membawa hasil yang lebih baik, dapat dilihat bahwa peserta didik lebih bersemangat dan antusias ketika menggunakan aplikasi *Quizwhizzer* pada mata pelajaran PAI. Dalam sebuah aplikasi pasti ada kelebihan dan kekurangannya, kelebihannya adalah banyaknya template yang bisa digunakan dan sangat menarik, sedangkan kekurangannya adalah terbatasnya pemain yang dapat menggunakan *game* ini. Beberapa fitur tambahan juga berbayar.

Daftar Rujukan

- Ananda, R. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPI)
- Anwar, R. N., & Muhayati, S. (2021). *Upaya Membangun Sikap Moderasi Beragama Melalui Pendidikan Agama Islam pada Mahasiswa Perguruan Tinggi*. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 1–15.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori Dan Prosedur*. Cet. 1. Serang: Laksita Indonesia
- Elihami, E., & Syahid, A. (2018). *Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami*. *Edumaspul - Jurnal Pendidikan*, 2(1), 79–96. <https://doi.org/10.33487/Edumaspul.V2i1.17>
- Faqih, M. (2021). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi*. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34. <https://doi.org/10.26618/Konfiks.V7i2.4556>
- Gustina, H. (2020). *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Negeri 68 Kota Bengkulu*. Bengkulu: Iain Bengkulu. Skripsi Tidak Diterbitkan.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2021). *Pengaruh Media Kahoot Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Journal Of Information Engineering And Educational Technology*, 3(1), 46–50. <https://doi.org/10.26740/Jieet.V3n1.P46-50>
- Izzah, I. (2018). *Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Masyarakat Madani*. *Pedagogik : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 50–68. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/219>
- Mualimah, A., Praherdhiono, H., & Adi, E. (2019). *Pengembangan Kuis Interaktif*

- Nahwu Sebagai Media Pembelajaran Drill And Practice Pada Pembelajaran Nahwu Di Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al-Ishlahiyah Malang. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 2(3), 203–212.*
<https://doi.org/10.17977/Um038v2i32019p203>
- Musthofa, I. (2019). *Modernisasi Pendidikan Islam Pesantren Dalam Tinjauan Filosofis Metodologis. Jurnal Pendidikan Islam, 1(2), 127-139*
- Rafsanjani, A. I. (2019). *Kebijakan Pendidikan di Era New Normal. 52(1), 1-5*
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D. Cet, 19.*
Bandung: Alfabeta
- Sulaiman. (2017). *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai). Aceh:*
Yayasan Pena Banda Aceh
- Sulistiono, M. (2019). *Implementasi Hybrid Learning Menggunakan Aplikasi Edmodo Pada Matakuliah Metode Penelitian Kualitatif. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam, 1(1), 58-67*
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103.*
<https://doi.org/10.32585/Jkp.V2i2.113>
- Yatimah, D. (2017). *Landasan Pendidikan.* Jakarta: Cv. Alungadam Mandiri
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). *Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran. Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi, 19(01), 61–78.*