

Pengaruh aplikasi Quizizz PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19

Adelia Fadillah Purwianto* & Eni Fariyatul Fahyuni

Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*adel.dea13@gmail.com

Abstract

Responding to the challenges of digital-based learning during the COVID-19 pandemic, research on the effect of the Quizizz application on student interest in learning needs to be carried out in order to obtain research results that can provide new directions for the use of learning media in education. The research uses correlational quantitative research methods with the data collection process using questionnaires. Based on the data obtained, the value of Sig < Research Alpha ($0.000 < 0.05$) means that the hypothesis is accepted. The hypothesis is accepted if the significance value is less than 0.05, it means that the X variable has an effect on the Y variable. If the significance value is more than 0.05, it means that the X variable has no effect on the Y variable. The results of the linearity regression test are R Square 0.721. So that means that the Quizizz application has an influence of 72.1% on student interest in learning and 27.9% is influenced by other factors outside the X variable.

Keywords: Quizizz application; interest in learning; students

Abstrak

Menjawab tantangan pembelajaran berbasis digital pada masa pandemi COVID-19, penelitian mengenai pengaruh aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa perlu dilakukan guna memperoleh hasil penelitian yang dapat memberikan arah pandang baru terhadap penggunaan media pembelajaran di bidang pendidikan. Penelitian menggunakan metode penelitian kuantitatif korelasional dengan proses pengambilan data menggunakan kuesioner. Berdasarkan data yang diperoleh, Nilai Sig < Alpha Penelitian ($0.000 < 0.05$) artinya hipotesis diterima. Hipotesis diterima apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Hasil uji regresi linearitas didapati R Square 0.721. Sehingga artinya aplikasi Quizizz memiliki pengaruh sebesar 72,1% terhadap minat belajar siswa dan 27,9 % dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel X.

Kata kunci: aplikasi Quizizz; minat belajar; siswa

Diserahkan: 07-11-2021 **Disetujui:** 26-12-2021. **Dipublikasikan:** 27-12-2021

Kutipan: Purwianto, A., & Fahyuni, E. (2021). Pengaruh aplikasi Quizizz PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(4), 551-568. doi:<http://dx.doi.org/10.32832/tadibuna.v10i4.5829>

I. Pendahuluan

Virus COVID-19 di Indonesia pertama kali terkonfirmasi pada tanggal 2 Maret 2020 telah memberikan dampak di semua sektor kehidupan, tak terkecuali pada sektor pendidikan (Susilo dkk., 2020). Pendidikan merupakan sarana penting bagi masyarakat dalam membangun sumber daya manusia melalui pengembangan diri sesuai dengan potensi yang dimiliki (Tim Pengembang, 2007). Pendidikan bertujuan untuk memberdayakan dan menanamkan keterampilan dan pengetahuan secara rinci kepada masyarakat sehingga dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari (Thangeda dkk., 2016). Namun, demi mencegah penyebaran COVID-19 pelaksanaan pendidikan di sekolah-sekolah ditutup dan pembelajaran secara tatap muka dihentikan (Putria dkk., 2020). Dan berdasarkan surat edaran Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan kegiatan pembelajaran tatap muka dialihkan menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ). Hal ini dilakukan guna menunjang terciptanya sumber daya masyarakat unggul di tengah pandemi. Hakekat belajar merupakan suatu proses komprehensif yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya, terlepas di manapun seseorang berada, sehingga pendidikan harus tetap berjalan bagaimanapun keadaannya (Budiman, 2016). Sejalan dengan itu, Ali bin Abi Thalib juga pernah mengatakan, "Didiklah anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup bukan di zamanmu" (Rosita & Muslim, 2019). Kalimat tersebut menjelaskan bahwa kita harus sigap dalam menyikapi perkembangan zaman.

Pandemi COVID-19 mengharuskan guru beradaptasi terhadap perkembangan digital demi menciptakan pembelajaran efektif dalam upaya mencapai standar mutu pendidikan (Purba, 2019). Guru dituntut merespons dengan cepat perubahan program pembaruan pembelajaran yang terjadi melalui pemanfaatan ICT, peningkatan peran media, dan multimedia dalam kegiatan pembelajaran (Budiman, 2017). Hal ini dikarenakan proses pembelajaran sangat erat kaitannya dengan media pembelajaran, metode pembelajaran, konsentrasi belajar, minat belajar, serta lingkungan sekitar (Ratnasari, 2017). Sehingga keberadaan media pembelajaran cukup penting diperuntukkan agar penerima pesan dapat menangkap secara benar dan utuh atas segala informasi yang disampaikan sebagai pesan pembelajaran (Budiman, 2016). Media berfungsi sebagai regulator yang menyampaikan pesan/informasi antara guru dengan siswa. Karena itu peran media menjadi penting, terlebih keberadaan media teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah menjadi payung besar terminologi yang mencakup peralatan teknis secara komprehensif untuk memproses dan menyampaikan informasi (Budiman, 2017). Di mana nantinya hasil dari penyerapan informasi tersebut akan mempengaruhi minat belajar siswa yang tercermin langsung dari perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan penilaian mengenai sikap dan nilai-nilai, pengetahuan dan kecakapan dasar dalam berbagai bidang studi (Aviana & Hidayah, 2015).

Dunia pendidikan mengalami perkembangan yang pesat, terbukti pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) saat sebelum pandemi COVID-19 telah menggunakan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital atau *E-learning*. Pembelajaran berbasis *E-learning* memunculkan paradigma baru di masyarakat serta perubahan di sistem pendidikan. *E-learning* dapat mengintegrasikan beberapa unsur pendidikan yang kehadirannya bersifat wajib menjadi sesuatu yang fleksibel. Misalnya guru. Proses pembelajaran secara tatap muka menghendaki adanya guru yang harus hadir di ruang kelas pada waktu yang telah ditentukan. Namun, *E-learning* menjadikan guru yang seharusnya hadir di kelas menjadi tidak harus hadir secara langsung yang berarti hadir secara virtual. Pembelajaran *E-learning* atau pembelajaran secara virtual dapat membuka peluang penyelenggaraan pendidikan dasar, menengah, dan tinggi yang tidak membutuhkan ruang dan waktu. Keuntungan dari paradigma adalah tidak ada batasan jumlah siswa. Siswa dapat terlibat dalam kegiatan belajar kapan saja, di mana saja, dari mana saja. Serta kemudahan akses tak terbatasnya sumber daya pendidikan siber (Elyas, 2018). *E-learning* merupakan suatu inovasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran tidak hanya untuk menyediakan materi pembelajaran, tetapi juga untuk mengubah keterampilan kemampuan siswa yang berbeda-beda. Melalui *E-learning*, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan penting dari pendidik, tetapi juga aktif mengamati, bermain, dan mendemonstrasikan. Materi kelas dapat divirtualisasikan dalam berbagai format agar lebih menarik dan dinamis, sehingga memotivasi siswa untuk melanjutkan proses pembelajaran (Hartanto, 2016).

Pada kondisi normal pembelajaran dengan menggunakan *E-learning* menjadi salah satu kemajuan tersendiri di dunia pendidikan dan sangat diminati. Siswa dan guru tidak perlu lagi mencatat atau menyampaikan materi pembelajaran secara manual, tetapi beralih menggunakan media teknologi pembelajaran. Banyak kemudahan yang di dapat dari pemanfaatan media teknologi dan pembelajaran *E-learning*. Namun, pada kondisi mendesak seperti pandemi COVID-19 menjadikan pembelajaran *E-learning* yang semula hanya sebagai pendukung pembelajaran menjadi sesuatu yang wajib dilakukan. Kegiatan belajar mengajar (KBM) di dalam kelas yang hanya menggunakan *E-learning* sebagai pendukung kini beralih menjadi pembelajaran yang sepenuhnya menggunakan *E-learning*. Saat ini, bahkan jika teknologi informasi dan komunikasi yang ada digunakan, masih sangat sulit bagi guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Tidak dapat dipungkiri bahwa kehidupan yang ada saat ini sangat erat kaitannya dengan pemanfaatan teknologi, tetapi tidak semua orang dapat memanfaatkan sepenuhnya teknologi yang ada dan memaksimalkan kemampuan yang dimiliki (Habibah dkk., 2020). Sehingga antusiasme siswa menerapkan *E-learning* pada proses pembelajaran mengalami kendala lain dalam mengembangkan sekaligus menggunakan media aplikasi *E-learning* di Indonesia. Hal ini juga dikarenakan masih banyaknya siswa yang tidak memiliki minat dan kesungguhan untuk beradaptasi pada situasi-situasi

tertentu, mahal biaya penggunaan internet, rendahnya tingkat penguasaan teknologi, dan masih banyak faktor lain yang menghambat perkembangan siswa. faktor-faktor yang mencegahnya dapat diatasi. Dari pihak sekolah perlu dibangun jaringan *E-learning* dengan menyediakan peralatan untuk menggunakan *E-learning*, dan untuk menarik minat siswa dalam menggunakan media *E-learning*. (Tafqihan, 2011). Pembelajaran *E-learning* sebagai media pembelajaran daring kurang menyenangkan sehingga membuat minat belajar siswa relatif menurun selama pembelajaran berlangsung. Sehingga urgensi ide mengajar dengan media aplikasi sebagai bentuk interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa jarak jauh harus dikuasai ('Amanah dkk., 2020).

Dengan memperhatikan kompleksitas proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap minat baca dan hasil belajar siswa (Fahyuni & Fauji, 2017). Karenanya perancangan pembelajaran yang baik sangat penting agar tepat sasaran dalam penggunaannya (Zulkarnain dkk., 2020). Terlihat dari banyak hambatan, kendala, dan pengaruh yang ditimbulkan dari pemilihan media. Misalnya, banyaknya guru yang tidak memahami profesinya karena berbagai bidang studi yang diterima selama studi, dan minimnya bahan ajar di sekolah, terutama di daerah pedesaan yang terpencil. guru perlu mengkoordinasikan bidang studi yang mereka ambil dalam perkuliahan dengan profesi yang ditekuninya agar dapat memahami faktor dan kriteria pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai (Wahyuni, 2018). Berdasarkan ini, pendidikan memerlukan konsep dan mekanisme belajar mengajar yang mengarah kepada transformasi pendidikan konvensional ke dalam pendidikan digital, baik secara konteks maupun sistemis (Nugraha dkk., 2014).

Mengetahui peran digital media pembelajaran sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar dan membentuk minat belajar seperti yang diharapkan, maka pemahaman guru secara utuh mengenai media pembelajaran juga diperlukan sebagai bagian integral dari pembelajaran itu sendiri (Budiman, 2016). Kurangnya penguasaan media pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam mengakibatkan banyak dijumpai permasalahan siswa tidak memahami materi yang disampaikan karena bacaan terlalu panjang, guru kesulitan menyederhanakan materi, jam pembelajaran terbatas padahal materi harus dijabarkan secara rinci (Aida dkk., 2020). Terutama di tengah-tengah munculnya kebiasaan baru siswa dalam belajar di kala pandemi, yakni malas mengerjakan tugas yang telah diberikan, tidak mengikuti kegiatan pembelajaran, kesulitan berdiskusi secara daring dengan teman sebaya, dan hal yang terpenting adalah hilangnya minat belajar siswa sehingga mengakibatkan mereka enggan untuk belajar (Harahap, 2020). Permasalahan seperti ini terjadi akibat faktor besarnya beban kognitif dan kurangnya kemampuan memproses informasi yang ditengarai menjadi penyebab terjadinya *social media fatigue* atau jenuh dalam menggunakan media sosial (Argaheni, 2020). Sehingga dapat mempengaruhi minat belajar untuk mendapatkan pengetahuan, sikap, kecakapan dan keterampilan (Harahap, 2020). Akibatnya muncul kejenuhan belajar.

Kejenuhan belajar dalam menggunakan media sosial muncul dari tuntutan siswa untuk selalu mematuhi aturan tugas yang diberikan guru kepada siswa. Kejenuhan juga terjadi karena aktivitas pembelajaran selalu sama dan terus dilakukan siswa setiap hari. Akibatnya proses kegiatan belajar mengajar yang monoton ini berdampak besar bagi kelangsungan pendidikan siswa (Pawicara & Conilie, 2020).

Permasalahan akibat kejenuhan juga dijumpai pada pelaksanaan Pendidikan Agama Islam (PAI) yang dianggap kurang menyenangkan, di antaranya: (1) Hanya sedikit pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang arahnya pada proses internalisasi nilai-nilai Islam pada diri siswa. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran yang dilakukan guru masih dominan menggunakan metode ceramah. (2) Siswa merasa materi yang disampaikan pernah ia dengar baik di jenjang sebelumnya maupun di masyarakat. (3) Guru merasa kesulitan menyampaikan materi pembelajaran yang rumit. Sekalipun guru Pendidikan Agama Islam (PAI) memahami bahwa materi tersebut perlu penjelasan lebih mendalam, namun tidak bisa dilakukan karena terhalang jam pelajaran yang terbatas. Di antara penyebab permasalahan ini adalah kurangnya *skill* guru dalam menerapkan media pembelajaran yang menarik atensi siswa. (4) Doktrin masyarakat yang menganggap bahwa PAI adalah ilmu yang tidak berubah dari zaman Rasulullah SAW hingga akhir zaman, hanya membahas tentang hubungan manusia dengan pencipta semata, membuat siswa terkadang menganggap remeh materi PAI (Nuramanah dkk., 2020). Padahal semestinya Pendidikan Agama Islam merupakan suatu ilmu yang penting dan wajib dipelajari sebab kehadirannya menjawab semua permasalahan manusia secara global terkait manusia, semesta, kehidupan sebelum dan sesudah kematian, serta di dalamnya mengandung hukum-hukum yang rumit. Keadaan seperti ini menjadikan siswa berada dalam kebimbangan antara merebaknya sudut pandang PAI di tengah-tengah masyarakat umum dengan kebutuhan untuk mempelajari, mengamalkan, dan mendakwahnya.

Menjawab tantangan pembelajaran berbasis digital pada masa pandemi COVID-19, maka diperlukan sebuah media belajar relevan berbasis digital yang menarik dan bersifat interaktif, mengutamakan kerja sama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa dengan guru. Pemanfaatan teknologi mempermudah dalam melakukan segala hal. Begitu pun dalam bidang pendidikan, teknologi dapat mempermudah guru dalam melaksanakan tugas-tugasnya sebagai tenaga pendidik di dalam kelas. Untuk itu, guru perlu menggunakan media atau aplikasi *games* edukasi yang interaktif dan juga mempunyai karakteristik untuk menciptakan minat dan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan rasa keingintahuan (*curiosity*) guna membangkitkan kembali semangat belajar siswa (Irwan dkk., 2019). Salah satu media pembelajaran berbasis *game* yang juga berfungsi sebagai media evaluasi pembelajaran siswa selama mendapatkan materi pembelajaran di kelas adalah media pembelajaran

aplikasi Quizizz (Citra & Rosy, 2020). Aplikasi Quizizz (<https://quizizz.com/>) menjadikan kegiatan pembelajaran di rumah mudah terlaksana dan tidak membosankan bagi siswa. Diharapkan, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran ini, guru dapat menggunakan dan mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi Quizizz untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Salsabila dkk., 2020). Aplikasi Quizizz memuat fitur-fitur yang mampu mengemas materi pembelajaran dalam pertanyaan interaktif dengan berbagai tema pada berbagai jenjang pendidikan, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi materi yang dirancang langsung oleh guru yang sekaligus berperan sebagai admin atau pendesain. Yang mana materi tersebut sebelumnya telah tersimpan di *library* kuis pada halaman *home*. Berbagai kajian terkait dengan pemanfaatan media Quizizz sebagai salah satu media *E-learning* menunjukkan kemanfaatan yang didapat dalam pada aplikasi ini mampu meningkatkan kompetensi siswa sekaligus mampu mengembangkan kecakapan dan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT. Penggunaan media pembelajaran kuis merupakan salah satu upaya untuk mengurai permasalahan media pembelajaran konvensional ke dalam pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran yang dihasilkan memberikan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menghibur, meningkatkan kemampuan, minat, dan motivasi belajar siswa (Aini, 2019). Pada masa pandemi saat ini, aplikasi Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menunjang proses belajar mengajar yang menarik dan inovatif. Quizizz merupakan hasil pengembangan dari media pembelajaran yang berbasis digital (multimedia) yang di dalamnya memuat konten berupa gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis objek gambar yang kemudian dikelola di simpan dalam format digital. Format ini kemudian akan didistribusikan melalui jaringan berbasis kabel optik *broadband*, satelit, dan sistem gelombang mikro. Quizizz adalah media edukasi digital (multimedia) berbentuk *game* latihan soal maupun presentasi daring yang membantu guru untuk mendistribusikan materi pembelajaran guna lebih mudah dipahami oleh siswa (Ulhusna dkk., 2021).

Keberadaan aplikasi Quizizz pada perkembangannya kian ramai digunakan di berbagai jenjang pendidikan. Di dalam aplikasi tersebut memuat aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Salsabila dkk., 2020). Secara teknis pembuatan kuis menggunakan aplikasi Quizizz oleh guru dilakukan dengan cara yakni, kuis dibuat hingga 4 opsi pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat pula ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan, *background*, serta pengaturan pertanyaan sesuai keinginan ('Amanah dkk., 2020). Inovasi yang memadukan antara kuis dengan audio visual akan memberikan siswa pembelajaran yang penuh arti karena saluran auditori mampu memproses kata-kata dan saluran visual bisa digunakan untuk pemrosesan gambar-gambar, maka beban di antara keduanya akan berimbang serta tidak ada saluran yang kelebihan beban (Fahyuni & Bando, 2015).

Berdasarkan pemaparan yang telah disampaikan dan didukung oleh penelitian terdahulu, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Aplikasi Quizizz PAI Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Masa Pandemi COVID-19”. Untuk mengetahui sejauh mana aplikasi Quizizz berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa. Sehingga nantinya dapat memberikan arah pandang baru terhadap penggunaan media pembelajaran di bidang pendidikan.

II. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode korelasional. Penelitian kuantitatif adalah penelitian empiris yang datanya menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data hingga analisis data yang digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu. Sedangkan metode korelasional merupakan metode yang digunakan untuk menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh variabel terikat terhadap variabel bebas (Haryati, 2021). Sehingga penelitian kuantitatif korelasional merupakan metode penelitian yang menekankan analisis data-data berupa angka (*numerical*) guna memperoleh hubungan dan pengaruh antara dua variabel atau lebih.

Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner, yaitu berisi butir-butir pertanyaan yang dikembangkan dari indikator variabel bebas dan terikat. Antara lain (1) penyampaian materi pembelajaran, (2) kemudahan penggunaan aplikasi, (3) *background*, (4) visual berwarna, dan (5) fitur rangking. Setelah data diperoleh, tahap selanjutnya adalah melakukan analisis data menggunakan program aplikasi IBM SPSS Statistics 26. IBM SPSS merupakan salah satu aplikasi pengolah data statistik yang dikembangkan oleh IBM Software Corporation guna memudahkan pengguna dalam melakukan analisis data statistik. Analisis data pada penelitian yang dilakukan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 26 adalah analisis regresi berganda. Analisis data menggunakan metode statistika berfungsi untuk memperoleh signifikansi hubungan dan pengaruh antar variabel yang diteliti serta perbedaan antar kelompok variabel yang diteliti (Herdiana, 2013). Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yakni pengaruh aplikasi Quizizz PAI sebagai variabel bebas dan minat belajar siswa sebagai variabel terikat.

Data yang diperoleh menggunakan angket kuesioner diperkuat dengan wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran PAI, serta observasi saat pembelajaran PAI berlangsung. Mengetahui penelitian ini dilakukan pada saat Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) sebagai upaya mengurangi penyebaran virus COVID-19. Sehingga secara keseluruhan data yang diperoleh merupakan data yang diambil secara daring melalui media aplikasi *WhatsApp*, *Google Form*, dan *Zoom Meeting*. Aplikasi *WhatsApp* pada penelitian ini berfungsi sebagai penunjang terhadap proses wawancara yang dilakukan dengan guru pengampu mata pelajaran. Hasil dari pada wawancara tersebut memperkuat adanya data yang diperoleh dari jawaban kuesioner siswa melalui *Google*

Form. Serta observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran PAI dilakukan menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* yang telah disediakan oleh pihak SMA Al-Hikmah Surabaya.

Peneliti membatasi penelitian pada lingkup pengaruh Aplikasi Quizizz pada mata pelajaran PAI kelas XI IPA SMA Al-Hikmah Surabaya tahun ajaran 2020/2021. Subjek pada penelitian yakni siswa kelas XI A4 yang berjumlah 31 anak. Dan telah mengikuti mata pelajaran PAI secara pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan materi “Iman Kepada Kitab-kitab Allah” di SMA Al-Hikmah Surabaya, serta pendampingan oleh guru yang bersangkutan yakni Alfa Masnuna, S.Pd.I

Keberhasilan penelitian dinyatakan diterima apabila: (1) Hasil analisis data memperoleh nilai signifikansi < 0.05 , dan (2) pengaruh aplikasi Quizizz terhadap minat belajar sekurang-kurangnya 51 % dari total subjek keseluruhan.

III. Hasil dan Pembahasan

Aplikasi Quizizz menyediakan berbagai macam fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran. Guru dapat mengunggah materi pembelajaran PAI dengan berbagai model pembelajaran yang diinginkan. Penyajian soal pilihan berganda aplikasi Quizizz dengan berbagai ragam fitur diasumsikan memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di SMA Al-Hikmah Surabaya menggunakan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran PAI kelas XI IPA tahun ajaran 2020/2021 memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa. Dasar pengambilan keputusan berdasarkan hipotesis uji regresi linear berganda, yakni jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Variabel dalam penelitian yakni pengaruh aplikasi Quizizz PAI sebagai variabel bebas (X) dan minat belajar siswa sebagai variabel terikat (Y).

Tabel 1. Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3,491	5	,698	12,946	,000 ^b
	Residual	1,348	25	,054		
	Total	4,839	30			

a. Dependent Variable: Minat Belajar

b. Predictors: (Constant), Penyampaian Materi Pembelajaran, Kemudahan Penggunaan Aplikasi, *Backsound*, Visual Berwarna, Fitur Rangking

Sumber: Hasil output IBM SPSS 26

Berdasarkan data yang diperoleh, Nilai Sig $< \text{Alpha Penelitian } (0.000 < 0.05)$ artinya hipotesis diterima. Hipotesis diterima apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 artinya

variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

Data menyatakan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y artinya berbagai macam fitur yang disuguhkan pada aplikasi Quizizz mencakup penyampaian materi pembelajaran, kemudahan penggunaan aplikasi, *backsound*, visual berwarna, dan fitur rangking.

Persentase pengaruh aplikasi Quizizz PAI terhadap minat belajar siswa berdasarkan tabel berikut.

Tabel 2. Tingkat Pengaruh Variabel

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,849 ^a	,721	,666	,23222

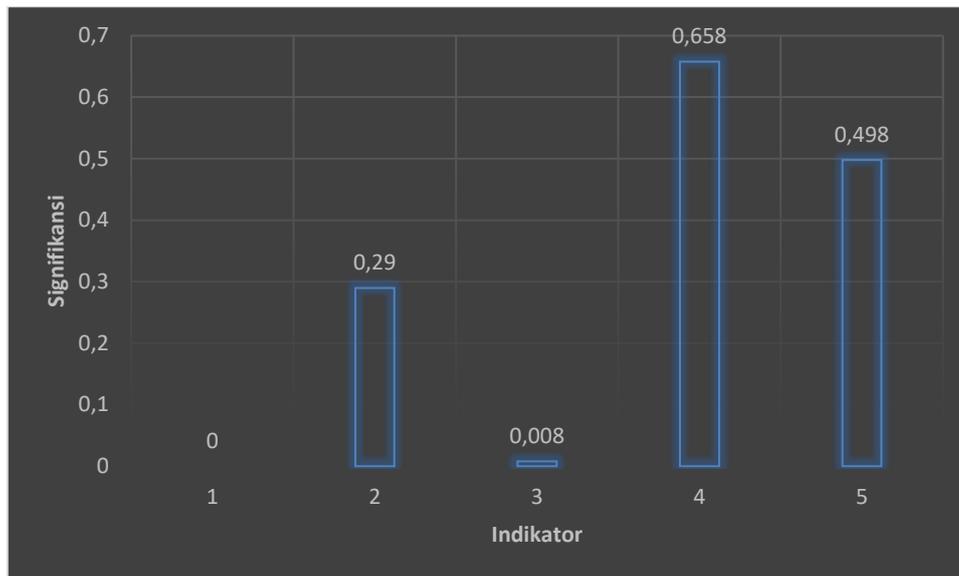
a. Predictors: (Constant), Penyampaian Materi Pembelajaran, Kemudahan Penggunaan Aplikasi, *Backsound*, Visual Berwarna, Fitur Rangking

Sumber: Hasil output IBM SPSS 26

Hasil uji regresi linearitas variabel bebas yang digunakan adalah pengaruh aplikasi Quizizz PAI dengan indikator materi pembelajaran yang disampaikan, kemudahan penggunaan aplikasi, *backsound*, tampilan visual berwarna, dan fitur rangking. Sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar siswa. Berdasarkan tabel "Model Summary" nilai koefisien determinasi atau R Square adalah 0,721 atau 72,1 %. Artinya aplikasi Quizizz memiliki pengaruh sebesar 72,1 % terhadap minat belajar siswa dan 27,9 % dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel X.

Gambar 1 di bawah menunjukkan diagram yang terdiri dari indikator (1) penyampaian materi pembelajaran, (2) kemudahan penggunaan aplikasi, (3) *backsound*, (4) visual berwarna, dan (5) fitur rangking. Diagram tersebut menyatakan bahwa hasil yang diperoleh adalah nilai sebaliknya. Semakin rendah angka signifikansi, maka nilai atau pengaruh indikator terhadap minat belajar siswa semakin besar. Didasarkan pada hipotesis penelitian yang diterima apabila nilai signifikansi < 0,05 artinya indikator variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Jika nilai signifikansi > 0,05 artinya indikator variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

Analisis signifikansi masing-masing indikator variabel X terhadap variabel Y digambarkan diagram berikut.



Sumber: Hasil output IBM SPSS 26

Gambar 1. Bentuk Diagram Blok Indikator Variabel X

Berdasarkan gambar 1 tersebut indikator 1 adalah indikator penyampaian materi pembelajaran memiliki nilai signifikansi $0 < 0,05$. Artinya penyampaian materi pembelajaran yang menarik akan meningkatkan minat belajar siswa. Namun, perlu diperhatikan kesesuaian materi yang terdapat di kurikulum dengan media yang digunakan. Pada penelitian ini materi yang diteliti adalah Iman Kepada Kitab Allah. Pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung, siswa terlebih dahulu diberikan penjelasan ringkas terkait materi yang disampaikan. Kemudian siswa diminta untuk membuka aplikasi Quizizz dan mengerjakan beberapa butir soal. Pemberian materi pembelajaran yang ringkas dan meminimalisasi mengirim materi dalam bentuk video berat juga merupakan keinginan siswa selama melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) (Mustakim, 2020). Ini juga menjadi salah satu faktor penyebab nilai signifikansi penyampaian materi pembelajaran memiliki nilai signifikan yang tinggi.

Penggunaan aplikasi Quizizz terikat dengan kesesuaian materi pembelajaran serta tujuan yang ingin dicapai pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga materi pembelajaran hendaknya dipilih berdasarkan tujuan apa yang akan dicapai dengan menggunakan sumber belajar tertentu. Guru juga perlu mempertimbangkan antara media yang digunakan dan materi yang disajikan tidak mengeluarkan biaya yang besar. Pada situasi pandemi COVID-19 saat ini banyak siswa yang mengeluhkan tentang mahalnya biaya yang harus dikeluarkan selama mengikuti pembelajaran jarak jauh, akibatnya siswa yang tidak mampu membeli fasilitas pembelajaran jarak jauh (PJJ) tidak dapat mengikuti kegiatan belajar dan mengajar sebagaimana mestinya. Hal ini dapat menyebabkan ketertinggalan, dibandingkan dengan siswa memiliki fasilitas untuk pembelajaran jarak jauh (PJJ). Meskipun aplikasi Quizizz adalah aplikasi yang tidak

berbayar dan dapat diunduh di *Play Store* dan *App Store* bukan berarti penyajian materi yang disampaikan bisa lebih lama atau memiliki durasi yang panjang. Sebab hemat biaya erat kaitannya dengan penyederhanaan materi yang praktis dan sederhana. Tentunya siswa lebih berminat terhadap materi yang disajikan karena selain murah mereka juga lebih mudah dalam menangkap pesan dari materi yang disampaikan.

Pelaksanaan kegiatan belajar dan mengajar Pendidikan Agama Islam di SMA Al-Hikmah Surabaya terkait materi pembelajaran Iman Kepada Kitab-kitab Allah mengombinasikan antara media pembelajaran Quizizz dengan aplikasi *Zoom Meeting*. Penjelasan materi pembelajaran disampaikan melalui aplikasi *Zoom Meeting* guna mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan juga untuk menjalin interaksi secara langsung dalam bentuk verbal antara guru dengan siswa. Kemudian guru menambahkan penjelasan materi ke dalam aplikasi Quizizz dengan berbagai desain yang menarik. Sehingga pada saat kegiatan belajar mengajar siswa memiliki dorongan ingin mempelajari hal tersebut atau biasa disebut minat belajar. Minat belajar yang ditimbulkan akan menghantarkan siswa untuk berusaha fokus, penuh konsentrasi, dan berupaya menerima pesan yang disampaikan. Penjelasan tersebut memberitahukan bahwa materi pembelajaran yang dirancang oleh guru secara kreatif mampu mendukung seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, berguna, dan dapat dimengerti (Abdullah, 2017). Berdasarkan penelitian ini terbukti, bahwa pemilihan materi yang akan disajikan memiliki andil yang cukup besar terhadap pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Selain itu, sisi ekonomis dan praktis juga tidak boleh lepas dari pertimbangan pada saat akan menyampaikan materi pembelajaran. Pertimbangan yang matang dalam menentukan pemilihan materi pembelajaran, metode pembelajaran dan cara menyampaikan pembelajaran, serta media pembelajaran yang digunakan dapat mendukung terciptanya tujuan pembelajaran.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Ira Wulandari, dkk. Didapati bahwa penyajian materi yang menarik mampu menyebabkan perbedaan yang lebih baik secara signifikan terhadap hasil belajar. Menyebabkan siswa mengalami peningkatan nilai rata-rata mencapai KKM. Peningkatan hasil belajar mampu mempengaruhi minat baca dan minat belajar siswa secara positif. Oleh karena itu, guru disarankan menyajikan materi pembelajaran yang menarik minat baca siswa terhadap materi pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Suparman dkk., 2020).

Indikator kedua menyatakan kemudahan penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar memiliki nilai signifikansi $0,29 > 0,05$. Artinya kemudahan penggunaan aplikasi Quizizz tidak memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap minat belajar siswa. Meskipun dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Nurhidayah BR Naipopos yang berjudul "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Akuntansi Secara Online Dimasa Pandemi COVID 19" disebutkan bahwa 76,7% (23 responden) menyatakan setuju

dan 23,3% (7 responden) menyatakan sangat setuju terhadap kemudahan penggunaan aplikasi Quizizz di berbagai *hardware* dan *software* baik komputer maupun *smartphone* (Nurhidayah, 2020). Dari penelitian Nurhidayah juga didapati hasil bahwa nilai rata-rata kemudahan penggunaan aplikasi Quizizz untuk siswa adalah sebesar 4,02. Komponen utama angka tersebut ditentukan dari betapa mudahnya menyelesaikan kuis yang tidak memerlukan penggunaan kertas sebagai medianya. Meskipun bukan angka yang tinggi, tetapi nilai rata-rata 4,02 sudah cukup untuk membuktikan bahwa siswa lebih memilih aplikasi Quizizz sebagai cara untuk menyelesaikan kuis daripada menggunakan kertas secara manual.

Sekalipun terdapat perbedaan pada kedua penelitian, bukan berarti salah satu di antara keduanya mendapati hasil penelitian yang salah. Perbedaan hasil penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurhidayah BP Naipospos terjadi karena fokus penelitian yang berbeda. Penelitian Nurhidayah berfokus di pemanfaatan aplikasi Quizizz pada Pembelajaran, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengaruh aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa. Penelitian yang digunakan Nurhidayah adalah penelitian *Library Research* dengan menggunakan metode analisis deskriptif dengan teknik pengumpulan data, reduksi data, dan penyajian data yang berbeda dengan penelitian ini. Faktor lain yang menyebabkan perbedaan hasil penelitian adalah karena adanya perbedaan latar belakang, subjek, dan indikator yang berbeda, sehingga hasil akhir dari analisis data berbeda pula. Terlebih di pembelajaran PAI siswa lebih fokus kepada materi dan butir-butir soal yang disajikan dari pada kemudahan penggunaan aplikasi. Meskipun begitu kemudahan penggunaan aplikasi Quizizz memiliki kedudukan tersendiri dalam terciptanya pembelajaran PAI secara efektif.

Indikator 3 merupakan fitur tambahan *background*. Pada gambar diagram di atas didapati bahwa hasil nilai signifikansi $0,008 < 0,05$. Yang berarti fitur tambahan *background* memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Penambahan *background* di aplikasi Quizizz disertakan saat guru membuat kuis pembelajaran untuk mengukur hasil belajar siswa. Penambahan *background* dapat dilakukan apabila guru telah memasukkan pertanyaan, disertai dengan beberapa opsi pilihan jawaban. Setelah pertanyaan tersebut selesai dibuat, selanjutnya guru dapat menambahkan *background* yang telah tersedia pada aplikasi atau bisa menambahkan sendiri *background* yang ada pada perangkat. Penambahan *background* sebagai pendukung suasana pembelajaran membutuhkan kehati-hatian guru dalam memilih tema dan tempo musik yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Sejalan dengan hasil analisis data pada penelitian ini, Helen Yuliana Angmalisang menarik kesimpulan dari hasil penelitiannya yang berjudul Pengaruh Minat Pada Lagu Bahasa Inggris Terhadap Kemahiran Mendengarkan Siswa Di SMA Kristen Irene Manado. Berdasarkan hasil penelitian Helen, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang

signifikan antara musik dengan minat siswa juga pengaruhnya terhadap kemahiran mendengarkan. Semakin tinggi minat pada lagu atau musik yang dimainkan, maka semakin tinggi kemahiran mendengarkan. Pengaruh tersebut sebesar 71,1% dengan tingkat kepercayaan 99% (Angmalisang, 2013). Pengaruh *backsound* aplikasi Quizizz terhadap minat belajar juga didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lely Halimah yang berjudul Musik Dalam Pembelajaran. dapat hasil yang menjelaskan bahwa penggunaan iringan *backsound* saat belajar dapat meningkatkan kenikmatan belajar siswa sekaligus meningkatkan efektivitas mereka dalam mencapai tujuan mereka. Di samping itu musik dapat membawa banyak manfaat bagi perkembangan fisik dan mental siswa, di antaranya dapat menyeimbangkan fungsi otak kanan dan otak kiri, yang berarti menyeimbangkan perkembangan aspek intelektual dan emosional. Kegiatan mendengarkan dan menikmati iringan musik atau *backsound* yang selaras dengan kondisi emosional dapat berdampak signifikan pada peningkatan kualitas kognitif seseorang. Dengan adanya musik sebagai *backsound* menjadikan suasana nyaman dan saat otak merasa nyaman, maka otak terstimulus dan akan bekerja secara maksimal (Halimah, 2021). Gambar 1 tersebut juga menjelaskan minat suatu pembelajaran dapat dipengaruhi oleh keadaan siswa. Apabila siswa dalam keadaan nyaman dan tenang dikarenakan adanya iringan *backsound*, maka siswa dapat menangkap materi dalam pembelajaran PAI. Dukungan dan kreativitas dari guru juga berperan penting untuk membangun minat siswa (Wardani, 2018).

Gambar 1 menunjukkan hasil indikator 4, yaitu tampilan visual berwarna. Dapat diketahui bahwa indikator 4 memiliki nilai signifikansi $> 0,05$. Artinya pada penelitian ini tampilan aplikasi pembelajaran Quizizz secara visual dan berwarna tidak memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa selama pandemi COVID-19.

Berbeda dengan hasil penelitian lain yang menyatakan aplikasi Quizizz memiliki tampilan *colorfull* yang mampu mendorong pengguna untuk menikmati nuansa keceriaan di dalamnya. Warna merah, biru, kuning kunyit, hijau pupus, ungu membentuk suatu kompleksitas penyusun *icon* Quizizz itu sendiri. Warna-warna tersebut juga menghiasi ragam fitur yang tersedia pada aplikasi Quizizz. Guru dan siswa disuguhkan dengan tampilan visual menarik yang desain tampilan visualnya dibuat seperti tampilan visual yang ada pada game virtual. Ini dimaksudkan agar pengguna, baik guru maupun siswa memiliki ketertarikan atau minat yang lebih tinggi terhadap penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media aplikasi pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan sebagian besar responden tertarik dengan tampilan aplikasi Quizizz yang didesain seperti tampilan pada *game online*, yakni berwarna dan memiliki variasi di setiap kalimat atau fiturnya. Manfaat rancangan tampilan visual yang menarik, mampu menghilangkan kejenuhan dan stres

yang memicu kelelahan otak, serta meningkatkan minat belajar siswa (Nico Suryanto, 2015).

Selain tersedia fitur menarik dengan berbagai ragam warna, guru dapat menambahkan gambar penjas yang diperlukan dalam menyampaikan pembelajaran. Penyisipan gambar juga dapat ditambahkan di dalam kuis yang akan digunakan sebagai bahan evaluasi terhadap siswa. Di dalam aplikasi Quizizz terdapat fitur *Slide* yaitu, fitur yang memudahkan guru dan pengguna yang lain untuk menyajikan poin-poin materi. Sehingga dengan adanya fitur-fitur yang menarik, interaktif, serta tersaji secara visual dan berwarna mampu untuk meningkatkan daya tarik belajar siswa. Penguat analisis penelitian yang dilakukan oleh peneliti diperkuat berdasarkan hasil observasi yang dilakukan Juliana pada siswa kelas IV MIN Ulee Kareng yang terlihat, bahwa siswa memiliki minat yang tinggi dalam mempelajari Fiqih Pendidikan Agama Islam menggunakan media visual. Ini ditunjukkan dari ekspresi wajah yang memuaskan dan mimik wajah yang antusias oleh guru, proses pendidikan dan pembelajaran. Secara keseluruhan reaksi siswa selama kegiatan belajar mengajar menunjukkan penyajian materi pembelajaran menggunakan media visual berwarna sangat positif. Sebesar 83% responden memiliki minat terhadap penyajian pembelajaran dengan menggunakan media visual berwarna, sedangkan 17% sisanya menjawab tidak (Juliana, 2016).

Gambar 1 diagram batang ke 5 menunjukkan hasil nilai signifikansi indikator fitur rangking terhadap minat belajar 5, yaitu $0,498 > 0,5$. Artinya hipotesis ditolak, maka fitur rangking pada aplikasi Quizizz tidak berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Adanya rangking memberikan tekanan pada siswa dan beban psikologis pada siswa itu sendiri. Fokus orang tua pada kemampuan dan keterampilan sekolah anak-anak menjadi teralihkan, akibatnya menjadikan siswa merasa terbebani oleh tuntutan tersebut. Rangking atau peringkat siswa juga berkaitan dengan prestasi akademik, artinya hanya siswa tertentu dengan pencapaian rangking sepuluh besar teratas yang dianggap mampu dan mahir menguasai materi yang diajarkan. Padahal tak selamanya siswa memiliki kemampuan yang sama di materi yang berbeda. Adanya kelemahan dari fitur rangking dapat menciptakan kecenderungan melabeli siswa. Bukan tidak mungkin siswa dengan *rating* rendah akan kehilangan minat dan semangat belajar akibat merasa rendah diri. Tidak hanya siswa yang mendapatkan rangking rendah yang berada di bawah tekanan, tetapi siswa dengan rangking tertinggi juga akan merasa berada bawah tekanan, sebab tuntutan mempertahankan posisi rangking teratas di masa yang akan datang. Akibat adanya rangking siswa akan merasa takut terhadap respons yang ditunjukkan orang tua mereka, apabila mendapatkan nilai yang buruk. Hal ini sering kali menjadi beban psikologis yang mengganggu siswa, hingga memicu timbulnya depresi (Aziz, 2019).

Siswa yang memiliki karakter suka bersaing dengan lawan belajarnya akan merasa tertantang dengan adanya fitur rangking yang terdapat di aplikasi Quizizz. Jika melihat

dari sisi positif, aplikasi Quizizz menjadikan fitur ini sebagai salah satu pendorong minat belajar siswa. Ada tuntutan dari dalam diri untuk melakukan dan mendapatkan sesuatu yang lebih baik dari yang lain. Namun apabila siswa tersebut mendapati hasil yang tidak sesuai dengan keinginannya maka, secara tidak langsung berdampak pada emosional siswa. Menjadikan siswa merasa kalah dan tidak mampu, serta kehilangan minat untuk mempelajari lebih dalam materi PAI yang disampaikan.

IV. Kesimpulan

Dasar pengambilan keputusan berdasarkan hipotesis uji regresi linear berganda, yakni jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Variabel dalam penelitian yakni pengaruh aplikasi Quizizz PAI sebagai variabel bebas dan minat belajar siswa sebagai variabel terikat. Berdasarkan data yang diperoleh, nilai signifikansi $0 < 0,05$ artinya hipotesis diterima. Maka variabel X berpengaruh terhadap variabel Y artinya aplikasi Quizizz berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Hasil uji regresi linearitas didapati R Square 0.721. Sehingga artinya aplikasi Quizizz berpengaruh terhadap minat belajar siswa sebesar 72,1% dan 27,9 % sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel X. Pengaruh dominan aplikasi Quizizz ditentukan dari indikator 1 (penyampaian materi pembelajaran) dan indikator 3 (penambahan *background*). Kedua indikator tersebut memiliki nilai signifikansi $< 0,05$. Pada penelitian ini, kedua indikator tersebutlah yang menjadikan siswa memiliki minat belajar yang lebih saat menggunakan aplikasi Quizizz pada masa pandemi COVID-19.

Daftar Pustaka

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Aida, L. N., Maryam, D., Febiola, F., Agami, S. D., & Fawaida, U. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 43–50. <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i1.6081>
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- 'Amanah, S. A. N., Iwan, C. D., & Selamat. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI. *Jurnal Bestari*, 17(1), 117–132.
- Angmalisang, H. Y. (2013). Pengaruh Minat Pada Lagu Bahasa Inggris Terhadap Kemampuan Mendengarkan Siswa Di Sma Kristen Irene Manado. *SSRN Electronic Journal*, 1(2), 17.
- Argaheni, N. B. (2020). Sistematis Review: Dampak Perkuliahan Daring Saat Pandemi COVID-19 Terhadap Mahasiswa Indonesia. *PLACENTUM: Jurnal Ilmiah Kesehatan*

- dan Aplikasinya, 8(2), 99. <https://doi.org/10.20961/placentum.v8i2.43008>
- Aviana, R., & Hidayah, F. (2015). Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Daya Pemahaman Materi Pada Pembelajaran Kimia Di Sma Negeri 2 Batang. *Jurnal Pendidikan Sains Universitas Muhammadiyah Semarang*, 3(1), 30–33. <https://doi.org/10.26714/jps.3.1.2015.30-33>
- Aziz, K. (2019). Pengaruh Pemeringkatan Terhadap Mental Siswa. <https://doi.org/10.31227/osf.io/8gs6d>
- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran, Al-Tadzkiyyah: , Vol. 7, (2016), h. 177. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(45), 177.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.24042/at-ipi.v8i1.2095>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8, 261–272.
- Elyas, A. H. (2018). Penggunaan model pembelajaran e-learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Warta*, 56(04), 1–11.
- Fahyuni, E. F., & Bandonno, A. (2015). Pengembangan Media Cerita Bergambar Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan dan Keislaman*, 14(1), 1–17.
- Fahyuni, E. F., & Fauji, I. (2017). Pengembangan Komik Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 1(1), 17. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v1i1.817>
- Habibah, R., Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 1. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.1070>
- Halimah, L. (2021). *Musik Dalam Pembelajaran*. 19(2), 305–308.
- Harahap, S. R. (2020). Konseling: Kebiasaan belajar siswa dimasa pandemi covid-19. *Jurnal pendidikan dan konseling*, 10(1), 30–35.
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1–18.
- Haryati, I. (2021). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Ipa Kelas V Min 1 Kota Surabaya* [PhD Thesis]. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Herdiana. (2013). Novitasari, Dwi Umi. Hubungan antara kontrol diri dengan agresivitas pada anggota pencak silat: Study pada PSHT dan IKS PI Kera Sakti Bojonegoro. Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2015. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! To Improve Student Learning Outcomes]. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Juliana. (2016). Penggunaan Media Gambar Dalam Peningkatan Minat Belajar Fiqih Siswa Kelas Iv [PhD Thesis]. Dalam *Repository.Ar-Raniry.Ac.Id*.

- Mustakim, M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Al asma : Journal of Islamic Education*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13646>
- Nugraha, M. S., Supriadi, U., & Anwar, S. (2014). *Pembelajaran PAI Berbasis Media Digital (Studi Deskriptif Terhadap Pembelajaran PAI Di SMA Alfa Centauri Bandung)* [PhD Thesis].
- Nuramanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamat, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Bestari \textbar Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17(1), 117. <https://doi.org/10.36667/bestari.v17i1.474>
- Nurhidayah, B. N. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Akuntansi Secara Online Dimasa Pandemi Covid 19* (Vol. 3, Nomor 2017) [PhD Thesis]. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Pawicara, R., & Conilie, M. (2020). Analisis Pembelajaran Daring terhadap Kejenuhan Belajar Mahasiswa Tadris Biologi IAIN Jember di Tengah Pandemi Covid-19. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.35719/alveoli.v1i1.7>
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Ratnasari, A. (2017). *Hubungan Media Pembelajaran Dengan Konsentrasi Belajar Pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta* [Skripsi]. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Rosita, R., & Muslim, A. B. (2019). PENDIDIKAN ANAK USIA DINI PERSFEKTIF ISLAM DAN BARAT (Studi Pustaka Tentang Teori PAUD). *journal AL-MUDARRIS*, 2(2), 146. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v2i2.264>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi \textbarJIITUJ \textbar*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Suparman, I. W., Eliyanti, M., & Hermawati, E. (2020). Pengaruh Penyajian Materi Dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca Dan Hasil Belajar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1), 57–64. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2860>
- Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar. *Metrologia*, 53(5), 1–116.
- Susilo, A., Rumende, C. M., Pitoyo, C. W., Santoso, W. D., Yulianti, M., Herikurniawan, H., Sinto, R., Singh, G., Nainggolan, L., Nelwan, E. J., Chen, L. K., Widhani, A., Wijaya, E., Wicaksana, B., Maksun, M., Annisa, F., Jasirwan, C. O. M., & Yuniastuti, E. (2020). Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini. *Jurnal Penyakit Dalam Indonesia*, 7(1), 45. <https://doi.org/10.7454/jpdi.v7i1.415>
- Tafqihan, Z. (2011). KARAKTERISTIK DAN PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM E-LEARNING. *Kependidikan dan Kemasyarakatan*, 7.
- Thangeda, A., Baratiseng, B., & Mompoti, T. (2016). Education for sustainability: Quality education is a necessity in modern day. How far do the educational institutions

- facilitate quality education? *Journal of Education and Practice*, 7(2), 9–17.
- Tim Pengembang, U. (2007). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. 311.
- Ulhusna, M., Dewimarni, S., & Rismaini, L. (2021). Sosialisasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Masa Pandemi. *Pekodimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 156–165.
- Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Artikel*, 1(1), 1–14.
- Wardani, D. A. (2018). Analisis Lagu Anak Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Kelas 2 Sdn 2 Banyuurip Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Pena Sd*, 04(01), 9–19.
- Zulkarnain, F., Firdaos, R., & Sada, H. J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Qur'an Hadist Dengan Magic Disc Tajwid. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 265–274. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v10i2.5848>