JURNAL BAKTI SOSIAL
Volume 4, Number 1, Tahun 2025 | E-ISSN 2962-9527 | Page 24-34
Email: baktisosial@gmail.com
https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/baktisosial

PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* DALAM PEMBELAJARAN PAI SD NEGERI 1 INDRA JAYA

Lisa Afriza

SD Negeri 1 Indra Jaya
lafriz40@gmail.com

Abstrak: dalam pengalaman pendidikan. Strategi kuis dapat membantu pendidik dalam menilai pembelajaran. Dengan dilakukannya teknik kuis ini telah membantu siswa untuk lebih mengembangkan hasil belajarnya, tentunya dengan cara yang tidak masuk akal dan penuh semangat. Pendidik yang menggunakan strategi bicara menyebabkan siswa menjadi apatis dan kelelahan.Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode Quizizz pada proses pembelajaran PAI pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Indrajaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Informan dalam penelitian ini adalah seorang guru mata pelajaran PAI dan siswa kelas VI SD Negeri 1 Indrajaya. Sedangkan dalam penelitian ini digunakan purposive sampling untuk mencari informan. Strategi pengumpulan informasi adalah persepsi, pertemuan dan dokumentasi.Hasil penilitian ini adalah penerapan metode *quizizz* dalam pembelajaran PAI siswa kelas VI SD Negeri 1 Indrajaya terbagi menjadi empat tahapan yaitu perencanaan alur, rancangan, penerapan, dan evaluasi. Ranah afektif yang dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa dibagi menjadi dua pada tahap evaluasi. Pada ranah psikomotorik, siswa dengan cepat memahami materi PAI secara cermat dan lengkap sehingga dapat melatih daya ingat siswa dalam memahami materi PAI.

Kata Kunci : Qizizz, Motivasi Belajar, Pembelajaran PAI

Abstract: in educational experience. Quiz strategies can help educators assess learning. By carrying out this quiz technique, it has helped students to further develop their learning outcomes, of course in a way that is unreasonable and full of enthusiasm. Educators who use talking strategies cause students to become apathetic and tired. Therefore, this research aims to apply the Quizizz method to the PAI learning process for class VI students at SD Negeri 1 Indrajaya. This research uses a qualitative descriptive approach with the type of classroom action research. The informant in this research was a PAI subject teacher and a class VI student at SD Negeri 1 Indrajaya. Meanwhile, in this research, purposive sampling was used to find informants. The strategy for collecting information is perception, meetings and documentation. The results of this research are a method of applying quizzes in PAI learning for class VI students at SD Negeri 1 Indrajaya which is divided into four stages, namely plot planning, planning, implementation and evaluation.

Corresponding Author: Lisa Afriza				
Article History	Submitted: Januari24, 2025	Revision: Maret 04, 2025	Accepted: Mei 09, 2025	Published: Juli 02, 2025
DOI: https://doi.org/10.63736/jbs.v4i2				

e-ISSN: 2962-9527
https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/baktisosial

The affective domain that can increase student enthusiasm and motivation for learning is divided into two at the evaluation stage. In the psychomotor domain, students quickly understand PAI material carefully and completely so that they can train students' memory in understanding PAI material.
Keywords: Qizizz, Learning Motivation, PAI Learning

PENDAHULUAN

Dorongan dalam inovasi data dan korespondensi saat ini berkembang pesat, misalnya saja pemanfaatan web di zaman yang semakin berkembang. Kemajuan ini juga berdampak signifikan terhadap sekolah. Pada hakekatnya pengajaran adalah suatu proses korespondensi dan data dari pengajar ke peserta didik yang memuat data pembelajaran yang memuat komponen pendidik sebagai sumber data, media penyampaian pemikiran, gagasan, dan bahan ajar serta peserta didik yang sebenarnya. Di zaman yang serba komputer sekarang ini, tentu saja banyak orang yang mengeksploitasi kemajuan yang diiklankan.

Salah satunya adalah telepon genggam, tentunya banyak orang yang memanfaatkannya untuk membantu kehidupan seharihari, mulai dari anak kecil hingga orang dewasa, pastinya mereka mempunyai telepon genggam. Tentunya hal ini harus digunakan dengan benar dan tidak disalahgunakan. Ponsel sendiri merupakan peralatan modern yang terspesialisasi karena mudah dibawa kemana-mana. Upaya untuk mengatasi permasalahan ini dapat dilakukan dengan menggunakan inovasi data di bidang pelatihan.

Pemanfaatan teknologi data dan korespondensi tentu dapat menghasilkan pelatihan yang baik (Husaini, 2014). Pemanfaatan web dalam ranah pelatihan dapat membantu pendidik selama pembelajaran dengan penanganan, salah satunya sebagai wadah untuk menyelesaikan siklus penilaian pembelajaran atau latihan evaluasi. (Ihwanah, 2016). Evaluasi adalah siklus yang terus-menerus dan metodis dalam hal pengumpulan data yang berkaitan dengan pengalaman dan hasil pendidikan siswa. Menurut Haryati, evaluasi adalah sebutan untuk segala

e-ISSN: 2962-9527
https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/baktisosial

strategi yang sering digunakan untuk melihat prestasi belajar siswa. (Haryati, 2009). Evaluasi tidak hanya mencakup dominasi bidang tertentu, namun juga mencakup kemampuan, perilaku, informasi, dan nilai-nilai.

Terkait metode yang digunakan dalam pembelajaran PAI di SD Negeri 1 Indrajaya masih menggunakan metode klasik berupa metode lisan atau ceramah. Akibatnya, siswa menjadi kurang antusias dan cenderung bosan, sehingga berdampak pada evaluasi akhir yang mereka berikan di kelas. Oleh karena itu, pendidik harus mampu memilih sumber belajar, media, dan strategi yang tepat.Salah satunya dengan metode *quizizz* (Pusparani, 2020). Dimana teknik kuis adalah sebuah cerita dan strategi permainan instruktif yang dapat disesuaikan yang membawa latihan multi-pemain ke kelas dan membuat kelas menjadi aktivitas yang cerdas dan menyenangkan. Quizizz merupakan tahapan yang dapat diakses melalui halaman situs dan juga dapat digunakan di dalam kelas dan di luar kelas. Selain itu, *Quizzizz* juga dilengkapi dengan elemen-elemen menarik seperti simbol, karakter topik, dan musik yang dapat digunakan sebagai sarana hiburan bagi siswa selama pengalaman belajar atau saat mengerjakan soal-soal pelatihan. (Pusparani, 2020).

Quizizz juga mampu meramaikan persaingan antar siswa karena aplikasinya dapat memberikan pemeringkatan secara alami ketika siswa menyelesaikan proses melakukan penilaian kelas. Strategi kuis dapat digunakan oleh guru untuk melihat sejauh mana siswa dapat menafsirkan pembelajaran. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaian membuat aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran, sehingga siswa tertarik dan bersemangat dalam belajar di kelas. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melanjutkan eksplorasi lebih lanjut mengenai topik penerapan strategi kuis dalam pembelajaran PAI pada siswa kelas VI di SD Negeri 1 Indrajaya.

METODOLOGI

Penelitian yang dilakukan merupakan eksplorasi subyektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan, yaitu jenis penelitian

e-ISSN: 2962-9527
https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/baktisosial

yang menggunakan strategi yang jelas. Teknik ilustratif adalah penelitian yang bertujuan untuk melukiskan, melukiskan, atau memaknai keadaan suatu tulisan yang dipusatkan untuk segala maksud dan tujuan, yang ditunjukkan dengan keadaan dan keadaan pada waktu pemeriksaan itu selesai. Dengan menggunakan strategi ini, para ilmuwan memimpin penelitian berdasarkan kebenaran artikel yang dipusatkan secara jelas, mempertimbangkan semua hal, secara total dan sesuai dengan kebenaran yang dilihat dan didengar. (Irkhamiyati, 2017). Eksplorasi ini bersifat subyektif karena pemeriksaan tersebut perlu memahami kekhasan yang dialami subjek penelitian, seperti cara subjek berperilaku atau bertindak melalui penggambaran melalui kata-kata dan bahasa, dalam suasana keteraturan yang luar biasa dan dengan menggunakan strategi logika yang berbeda. Lokasi penelitian ini di SD Negeri 1 Indrajaya.

Strategi penentuan sumber yang digunakan dalam eksplorasi ini adalah penelitian purposif. Yang dimaksud (Sugiyono, 2018) dengan pemeriksaan purposif adalah suatu prosedur pemeriksaan sumber informasi dengan pertimbangan tertentu. Pemikiran khusus yang tersirat di sini adalah bahwa individu dianggap paling mengetahui apa yang ingin kita lakukan dalam penelitian ini sehingga akan memudahkan ilmuwan dalam menyelidiki pasal/keadaan sosial yang dimaksud. Informan dalam penelitian ini adalah 1 guru PAI dan 5 siswa kelas VI SD Negeri 1 Indrajaya. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini menggunakan analisis data model interaktif. Analisis model ini sangat sederhana yaitu dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam penerapan Metode *Quizizz* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VI Di SD Negeri 1 Indrajaya ini langkah penggunaan media pembelajaran sesuai apa yang di lakukan oleh peneliti

e-ISSN: 2962-9527
https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/baktisosial

yaitu: pembelajaran pai dengan aplikasi quizizz serta dokumentasi kegiatan secara langsung. Dalam proses pembelajaran ini ada 3 kegiatan yang di lakukan oleh peneliti, yang pertama yaitu kegiatan awal yang di lakukan pada tgl 27 september 2023 di SD Negeri 1 Indrajaya . Di awal kegiatan pembelajaran peneliti memberikan salam lalu menanya kabar pada siswa dan siwi, setelah itu peneliti mengabsen kehadiran siswa dan siswi,lalu peneliti mengajak siswa dan siwi untuk berdoa sebelum belajar setelah berdoa peneliti memberikan motivasi untuk murid murid agar semangatbelajar. Kegiatan yang ke dua yaitu pelaksanaak penerapan quizizz dalam pembelajaran pai dalam kegiatan yang ke dua ini peneliti membagikan link *quizizz* yang sudah berisi soal soal untuk di jawab oleh siswa dan siswi, link di bagikan ke slah satu murid setelah itu di kirim melalui grup chat kelas agar semua murid bias mengerjakanya, setelah itu peneliti akan memencet tombol mulai pada aplikasi quiziz agar muird murid bisa mengerjakan, jika sudah selesai peneliti bias mengklik selesai pada aplikasi *quizizz,* jika sudah selesai akan muncul hasil dari mengerjakan.

Kegiatan yang ke tiga ialah penutup peneliti menutup pembelajaran dengan mengulas beberapa pertanyaan yang ada di *quizizz* dan meberitahu hasil mengerjakannya, setelah itu peneliti menutup pembelajaran dengan berdoa setelah belajar kemudian salam dan mengakhiri pembelajaran. Setelah melakukan penerapan tersebut peneliti mewawancarai beberapa anak dengan beberapa pertanyaan yaitu apa yang anda ketahui tentang aplikasi quiziz ini?, Apakah aplikasi quiziz ini penting dalam pembelajaran?, Bagaimana menurut Anda tentang penerapan metode quizizz dalam pembelajaran ini?, Apakah dengan adanya penerapan metode quizizz ini pembelajaran lebih asyik dan menyenangkan, Apakah anda kesulitan ketika mengerjakan di aplikasi quiziz ini.

Dari pertanyaan diatas ini adalah jawaban salah satu murid aplikasi *quiziz* itu seperti aplikasi permaianan tapi ada quis soalnya, tergantung guru dan muridya kalau memang di butuhkan ya penting kalau tidak ya tidak, seru sekali soalnya di sela sela mengerjakan ada permainanya jadi ketika

e-ISSN: 2962-9527
https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/baktisosial

pembelajaran tidak bosan, iyah bu lebih asik soalnyakan belajar lewat hp ga bosen dan ga buat ngantuk, kesulitannya ketika ga ada kuota bu dan ada yang tidak punya smart phone. Jadi Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VI di SD Negeri 1 Indrajaya ini kurang efektif dikarenakan ada siswa yang mengalami kendala dikarenakan tidak semua mempunyai *smart phone* atau data.

Pembahasan

Pemanfaatan teknik kuis tidak hanya dimanfaatkan oleh para pendidik PAI tetapi juga para pengajar milenial atau masa kini.Meskipun pembelajaran tidak sama dalam memanfaatkan metode quizizz, dalam pelaksanaannya juga tidak sama. Di dalam pembelajaran PAI penerapan quizizz digunakan sebagai media penilaian harian (UH), sedangkan pada mata pelajaran yang lain metode quizizz digunakan sebagai media selingan pembelajaran. Belajar adalah suatu gerakan yang mempengaruhi individu dengan tujuan akhir untuk memperoleh informasi, kemampuan dan kualitas positif dengan menggunakan berbagai titik panas untuk belajar. Baik siswa sebagai pembelajar maupun guru sebagai fasilitator dapat terlibat dalam pembelajaran.

Hal utama dalam latihan pembelajaran adalah pengalaman pendidikan. (Rohani, 2020) Dan dalam pembelajaran terdapat media belajar. Kata media berasal dari bahasa Latin medius yang dalam arti sebenarnya mengandung arti: pusat, mediator, atau penyajian. Menurut Gerlach dan Ely (1971), media adalah orang-orang material atau peristiwa konstruktif bila dipahami secara luas.Media pembelajaran adalah mediamedia yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran. Salah satu media belajar yang digunakan saat ini ialah quizizz (Rizqiyah & Arsanti, 2022). Penerapan metode quizizz dalam pembelajaran PAI di SD Negeri 1 Indrajaya, Penataannya diarahkan pada standar pemilihan media pembelajaran. Seperti yang dikatakan Ibrahim, keputusan mengenai media

e-ISSN: 2962-9527
https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/baktisosial

pembelajaran hendaknya didasarkan pada pertimbangan yang tidak memihak, bukan emosional (Marlina, 2021).

Pemanfaatan media pembelajaran hendaknya mempertimbangkan kelayakan pembelajaran siswa, bukan berdasarkan keinginan pendidik. Pembuatan soal melalui metode quizizz tidak jauh berbeda dengan pembuatan soal pada platform yang lain misalnya google form, akan tetapi yang membuat berbeda ialah tampilan dan fitur dari kedua platform tersebut. Elemen-elemen yang terdapat pada teknik atau penggunaan aplikasi *Quizizz* jauh lebih lengkap dibandingkan dengan *tahap Google Structures*, dari segi tampilan aplikasi Quizizz jauh lebih menarik. Berdasarkan hasil pertemuan, bank inkuiri yang tersedia pada aplikasi *Quzizz* membantu para pendidik PAI ketika terlalu lesu dalam menyusun soal, instruktur hanya perlu mengubahnya sedikit agar sesuai dengan kebutuhannya. Soal tes PAI yang dibuat oleh pendidik digunakan untuk menilai kapasitas siswa dalam bidang esensial dengan mengubah tujuan dan bidang penggunaan *Quizizz*. Sebelum siswa mulai mengerjakan soal tes PAI dengan menggunakan strategi kuis, guru terlebih dahulu memberikan arahan kepada siswa tentang cara mengerjakan kuis yang paling mahir. Selain itu, para pendidik PAI juga memberikan bimbingan kepada siswa mengenai nilai yang harus diperoleh dalam latihan evaluasi harian (UH). Pembelajaran remedial wajib dilakukan bagi siswa yang nilainya berada di bawah ambang batas minimum (KKM) hingga mencapai KKM. Alasan penerapan teknik kuis yang sesuai dengan kemampuan penilaian pembelajaran adalah dengan mengetahui akibat dari penilaian pembelajaran maka pendidik mengetahui penyebab permasalahan dalam pembelajaran PAI. Penilaian pembelajaran membantu pendidik dalam mendiagnosis kelebihan dan kekurangan siswa (Asrul, 2015).

Kemampuan berpikir siswa (ranah kognitif) berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi. *Quizizz* adalah aplikasi menyenangkan dan gratis yang dirancang untuk memudahkan guru dalam memberikan kuis kepada siswanya. Ini mencakup sejumlah fitur menarik yang dapat diakses

e-ISSN: 2962-9527
https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/baktisosial

dari perangkat apa pun, termasuk jutaan kuis publik, bahan ajar, editor kuis, dan laporan. Aplikasi kuis ini sangat mudah untuk diakses dan digunakan, dengan panduan yang dapat disesuaikan dengan bahasa Indonesia (Muliya, 2022). Pendidikan berasal dari kata didik yang berarti perbuatan, benda dan cara. Pendidikan agama dalam bahasa Inggris disebut dengan pendidikan agama yang diartikan sebagai suatu kegiatan yang bertujuan untuk melatih umat beragama (Amirudin, 2023).

Pendidikan agama tidak hanya memberikan pengetahuan tentang agama tetapi juga lebih menitikberatkan pada emosi, cita-cita pribadi, dan aktivitas keagamaan. Menurut Umi Hanifah, kuis merupakan suatu teknik permainan tes yang berfungsi sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. *Quizizz* mudah beradaptasi, mudah digunakan, dan tidak membuat siswa bosan sehingga memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. (Salsabila & dkk, 2020). Meskipun pengenalannya tidak sama, namun tujuan penerapan *Quizizz* pada pembelajaran PAI dan lainnya adalah untuk menghasilkan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan tidak melelahkan. Namun segala sesuatunya tergantung pada bagaimana guru merencanakan dan melaksanakan penggunaan media pembelajaran. Jadi dalam penerapan metode quizizz dalam pembelajaran PAI ini, diharapkan menjadi salah satu cara atau media pembelajran, yang dimana bisa di pakai oleh guru dalam mengajar agar bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Khususnya dalam pembelajaran PAI yang menjadi focus penelitian pengkaji, berkenaan dengan pembelajaran dilaksanakan dengan menyediakan media pembelajaran. Ada pula utilitas quizizz, beberapa manfaat aplikasi Quizizz yang bisa kita gunakan, yaitu: A) Utilitas *Quizizz* bagi Pendidik: 1. Adanya aplikasi *quizizz*, sangatlah membantu bagi pendidik dalam mengembakan suasana di dalam pembelajaran yang variative, juga menciptakan atmosfer suasana pembelajaran yang lebih hidup. 2. Bagi pendidik, Quizizz dapat di manfaatkan sebagai tolak ukur evaluasi lanjutan. Kaera terdapat data *statistic* yang bisa menggambarkan

e-ISSN: 2962-9527
https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/baktisosial

sejauh mana peserta didik paham terhadap materi. 3. Terdapat fitur dimana soal akan di acak untuk setiap siswa, jadi pendidik tidak khawatir akan adanya kecurangan. B) *Utilitas Quizizz* bagi peserta didik:Banyak fitur yang menarik di aplikasi *Quizizz*, yang bisa meningkatkan motifasi belajar. 2. Bagi siswa, di banding metode ceramah langsung oleh guru bisa membuat jenuh, dan Quizizz inilah solusinya. 3. Adanya koreksi otomatis saat ada jawaban yang salah (Rizqiyah & Arsanti, 2022).

Untuk memanfaatkan *Quizzizz* secara maksimal, instruktur perlu menyiapkan peralatan yang diharapkan dapat membantu pelaksanaan *Quizizz.* Perangkat keras yang dibutuhkan adalah PC, LCD proyektor, dan telepon seluler. PC dan LCD proyektor digunakan untuk menayangkan tayangan Quizizz di depan kelas, sedangkan telepon seluler digunakan sebagai penguat jika guru tidak membawa PC. *Quizizz* sendiri merupakan aplikasi tes elektronik, seperti yang diungkapkan Hamdan Husain Batubara, tes online merupakan halaman situs yang memberikan tes intuitif. (Batubara, 2021).

Anda dapat membuka dan menjalankan *Quizzizz* menggunakan smartphone selama smartphone tersebut memiliki aplikasi browser, meskipun instruktur tidak membawa laptop. Hambatan utama dalam melaksanakan strategi kuis bukan berasal dari variabel internal guru dan siswa, namun berasal dari keterbatasan telepon seluler dan organisasi. Meskipun WIFI tersedia di setiap kelas, siswa menggunakannya untuk bermain game dan menonton video di *YouTube* sehingga membuat jaringan kurang stabil. Untuk mengatasi masalah jaringan, sebagian besar siswa menggunakan kumpulan informasi mereka sendiri untuk mengakses *Quizizz*. Sementara itu, terkait masalah ponsel, siswa yang tidak membawa ponsel biasanya mendapat tempat ponsel bersama teman dari berbagai kalangan. Dalam hal siswa yang bersangkutan tidak dapat menemukan pulsa, maka pendidik PAI akan menanggung siswa yang bersangkutan mengurus soal-soal tes PAI *Quizizz* sepulang sekolah. Kendala mendasar dalam melaksanakan strategi kuis bukan berasal dari faktor dalam diri

e-ISSN: 2962-9527
https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/baktisosial

pendidik dan peserta didik, melainkan berasal dari handphone dan seperti yang diungkapkan Ibrahim dalam kaidah memilih media pembelajaran, pemilihan media pembelajaran tergantung pada kehati-hatian. Artinya sebelum memilih media pembelajaran, hendaknya pendidik mengetahui bahwa tidak ada media pembelajaran yang terbaik, karena setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Media pembelajaran yang ampuh adalah media pembelajaran yang diterapkan secara terang-terangan (Marlina, 2021). Terlepas dari kenyataan bahwa *Quizizz* memiliki kekurangan dan kualitas, melaksanakannya sesuai rencana akan memberikan hasil yang ideal.

KESIMPULAN

Penerapan media *quizizz* dalam pembelajaran PAI pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Indrajaya Jawa Timur terbagi menjadi empat tahapan yaitu 1) perencanaan alur, 2) rancangan, 3) penerapan, dan 4) evaluasi. Hasil penerapan media quizizz dalam pembelajaran PAI pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Indrajaya Jawa Timur terbagi menjadi dua yaitu pada 1) ranah afektif, bahwa *quizizz* dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa serta tidak menimbulkan jenuh. Pada 2) ranah psikomotorik, siswa menjadi cepat memahami materi PAI dengan cermat dan teliti, sehingga hal itu dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Ahyat, N. (2017). Metode Pembelajaran. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 25.

amirudin, f. d. (2023). Implementasi Metode Bil Qalam Dalam Meningkatkan Pembelajaran Al-Qur'an. *Jurnal Pendidikan Islam.*

Amirudin, N. (2023). Islamic Worldview in the Prevention of Radicalism of Islamic Religious Education Students at the University of Muhammadiyah Gresik. ISTAWA: *Jurnal Pendidikan Islam*, 1-14.

Amiruidin, F. N. (2023). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar

e-ISSN: 2962-9527
https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/baktisosial

Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*.

Asrul, d. (2015*). Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citaoutaka Media.

Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Haryati, M. (2009). *Model & Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada.

Husaini, M. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan (EEducation). *Jurnal Mikrotik, 2.*

Ihwanah, A. (2016). Implementasi E-Learning Dalam Kegiatan Pembelajaran PGMI IAIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Jurnal Cakrawala, 12-14.