



**PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN AKHLAK
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SANTRI TAMAN
PENDIDIKAN AL-QUR'AN AL-FALAH BERA KABUPATEN SOPPENG**

Khayrul Iswandi*, Muh. Saleh, Buhaerah, Hamdanah Said, Sitti Jamilah Amin
Institut Agama Islam Negeri Parepare, Indonesia
Email: khayruliswandi01@gmail.com

INFO ARTIKEL

Diterima :
Direvisi :
Disetujui :

Kata kunci:

Quizizz, Evaluasi
Pembelajaran, Akhlak,
Motivasi Belajar, TPA
(Taman Pendidikan Al-
Qur'an)

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji penggunaan quizizz sebagai alat digital dalam evaluasi pembelajaran akhlak untuk meningkatkan motivasi belajar santri di TPA Al-Falah Bera, Kabupaten Soppeng. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis: 1) Penggunaan media quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak di TPA Al-Falah Bera Kabupaten Soppeng, 2) Motivasi belajar santri pada saat menggunakan media quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak di TPA Al-Falah Bera Kabupaten Soppeng, dan 3) Apakah terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar santri TPA Al-Falah Bera, Kabupaten Soppeng antara sebelum dan sesudah penggunaan quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen tipe one group pretest-posttest. Instrumen yang digunakan adalah angket skala likert untuk mengukur motivasi belajar santri sebelum dan sesudah penerapan quizizz. Populasi dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 orang dan teknik penarikan sampel yang digunakan adalah total sampling. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan motivasi belajar setelah menggunakan quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis yang menunjukkan bahwa $t_{tabel} > t_{hitung}$ dengan $t_{hitung} < 0,05$. Dengan demikian, temuan ini terbukti bahwa quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi belajar santri TPA Al-Falah Bera Kabupaten Soppeng. Implikasi dari penelitian ini adalah, pendidik di lingkungan pendidikan nonformal seperti TPA disarankan untuk mengadopsi media evaluasi digital yang inovatif guna mendorong motivasi dan partisipasi belajar santri.

Keywords:

Quizizz, Learning
Evaluation, Moral
Education, Learning
Motivation, Quranic
Learning Center

ABSTRACT

This study examines the use of quizizz as a digital tool in the evaluation of moral education to increase the learning motivation of students at TPA Al-Falah Bera, Soppeng Regency. The objectives of this study are to analyze: 1) The use of Quizizz as a medium in evaluating moral education at TPA Al-Falah Bera, Soppeng Regency, 2) The students' learning motivation when using Quizizz in the evaluation of moral education at TPA Al-Falah Bera, Soppeng Regency, and 3) Whether there is a significant increase in the learning motivation of students at TPA Al-Falah Bera, Soppeng Regency, before and after the use of Quizizz in the evaluation of moral education. This study adopts a

PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN AKHLAK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SANTRI TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN AL-FALAH BERA KABUPATEN SOPPENG

quantitative approach with a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The instrument used was a likert-scale questionnaire to measure students' learning motivation before and after the implementation of quizizz. The population and sample consisted of 20 students, and the sampling technique used was total sampling. The results show a significant increase in learning motivation after using quizizz in the evaluation of moral education. This is evidenced by the statistical analysis showing that the t-table value is smaller than the t-count value, thus H_1 is accepted ($0.000 < 0.05$). These findings confirm that quizizz is effective in increasing the learning motivation of students at TPA Al-Falah Bera, Soppeng Regency, through its interactive and engaging format. It is concluded that the integration of game-based digital evaluation media in religious education can enhance student engagement and create more meaningful learning experiences. The implication of this research is that educators in non-formal educational settings such as TPAs are encouraged to adopt innovative digital evaluation media to foster students' motivation and participation in learning.

Pendahuluan

Salah satu indikator kemajuan suatu bangsa adalah kualitas sistem pendidikannya. Pendidikan yang baik tidak hanya bertujuan menciptakan individu yang cerdas secara intelektual, tetapi juga membentuk karakter yang kuat dan berakhlak mulia. Dalam konteks ini, pendidikan agama Islam memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai moral sejak dini (Afiatun & Rahmawati, 2024; Anjani, 2022; Decy & Ryan, 2015; Hafid, 2019; I, 2010). Melalui pendidikan akhlak, peserta didik dibimbing untuk menjadi pribadi yang tidak hanya cerdas, tetapi juga bijaksana, bertanggung jawab, serta mampu menjunjung tinggi nilai-nilai sosial dan spiritual (Handina et al., 2025a; Herlina, 2021; Jakni, 2016a; Kaswono, 2017a; Kurniawati, 2024a).

Pendidikan juga berperan penting dalam mengurangi kesenjangan sosial dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat (Amrina, 2021; Aprianis & Apranis, 2024; Murni, 2020). Akses pendidikan yang merata memungkinkan setiap individu untuk berkembang dan berkontribusi terhadap masyarakat secara adil dan berdaya. Salah satu wadah penting selain pendidikan formal yakni pendidikan nonformal yang berperan dalam pembinaan karakter dan keagamaan seperti Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA). Di TPA, nilai-nilai akhlak ditanamkan kepada santri dalam suasana yang religius dan bersahabat, dengan harapan dapat mencetak generasi yang berilmu dan berakhlak mulia. Hal ini sesuai dengan firman Allah swt. dalam QS. Al-Muja>dilah/58:11.

①..... خَيْرٌ تَعْمَلُونَ بِمَا وَاللَّهُ دَرَجَاتٌ الْعِلْمِ أَوْثُوا وَالَّذِينَ مِنْكُمْ آمَنُوا الَّذِينَ اللَّهُ يَرْفَعُ

Terjemahnya: Niscaya Allah swt. akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah swt. maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Ayat tersebut menegaskan bahwa Allah swt. meninggikan derajat orang beriman dan bagi yang berilmu. Penyebutan keduanya secara terpisah menunjukkan bahwa ilmu berperan besar dalam peningkatan derajat seseorang, bukan sekadar faktor lain seperti status sosial. Konsep ini selaras dengan hadis Rasulullah saw. yang menyebutkan bahwa mencari ilmu memudahkan jalan menuju surga.

طَرِيقًا بِهِ لَهُ اللَّهُ سَهْلٌ ، عَلِمًا فِيهِ يَلْتَمِسُ طَرِيقًا سَلَكَ مَنْ : يَقُولُ ﷺ اللَّهُ رَسُولٌ سَمِعْتُ : قَالَ الدَّرْدَاءُ أَبِي عَنْ (مسلم رواه) الْجَنَّةَ إِلَى

Artinya: Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.

Hadis ini menunjukkan bahwa aktivitas mencari ilmu tidak hanya bernilai ibadah, tetapi juga menjadi wasilah untuk memperoleh kemuliaan di sisi Allah, termasuk dimudahkannya jalan menuju surga. Dengan demikian, ilmu bukan hanya pelengkap iman, tetapi faktor utama yang mengangkat derajat seseorang di dunia dan akhirat.

Tiga bentuk pendidikan meliputi formal, nonformal, dan informal. Pendidikan formal memiliki sistem terstruktur dan berjenjang, berlangsung di sekolah atau perguruan tinggi dari jenjang dasar hingga tinggi . Pendidikan nonformal bersifat fleksibel tetapi tetap terstruktur, bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan melalui kegiatan-kegiatan positif . Pendidikan informal terjadi secara alami dalam keluarga atau lingkungan, tanpa sistem tertentu (Arrahim, 2022; Nurfaizah & Said, 2020). Dalam sejarah Islam, pendidikan informal berkembang melalui diskusi Al-Qur'an yang dipimpin oleh orang-orang berilmu untuk memahami maknanya . TPA (Taman Pendidikan Al-Qur'an) sebagai pendidikan non formal berfungsi sebagai pelengkap pendidikan formal dengan fokus pada pembelajaran agama, khususnya akhlak dan Al-Qur'an. Pendidikan nonformal ini menggunakan metode yang fleksibel namun terstruktur (Handina et al., 2025b; Jakni, 2016b; Kaswono, 2017b; Kurniawan, 2022; Kurniawati, 2024b).

Pembelajaran dapat merangsang seseorang untuk mengorganisasikan dan mengintegrasikan pengalaman baru sebagai alat memperoleh informasi dalam belajar . Guru dituntut memiliki keterampilan mengajar yang terintegrasi antara teori, praktik, materi, dan metode secara fungsional dan interaktif, sehingga peserta didik mengalami perubahan dari tidak tahu menjadi tahu . Seperti penggunaan media pembelajaran yang menarik yang dapat mendukung interaksi dan memotivasi santri untuk lebih aktif dalam memahami materi pembelajaran (Latifah, 2024; Masnu'ah & Aisyah, 2024; Muhfizar, 2020; Muslim, 2021; Nasucha, 2019).

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi informasi telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam dunia pendidikan . Pemanfaatannya berperan krusial dalam menunjang proses pembelajaran, meningkatkan efektivitas, serta memperkaya kualitas pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan masa kini dituntut untuk memanfaatkan teknologi modern yang terus berkembang seiring kemajuan ilmu pengetahuan. Teknologi tidak hanya mempermudah peserta didik dalam memahami konsep dan gejala kehidupan, tetapi juga

PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN AKHLAK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SANTRI TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN AL-FALAH BERA KABUPATEN SOPPENG

memungkinkan pembelajaran berlangsung secara fleksibel, personal, dan relevan dengan kebutuhan zaman .

Dalam konteks evaluasi pembelajaran, penggunaan teknologi yang interaktif mampu meningkatkan keterlibatan santri dan menjadikan proses belajar lebih menarik. Salah satu aplikasi yang kini banyak dimanfaatkan dalam evaluasi pembelajaran adalah quizizz , yang menawarkan pengalaman belajar berbasis permainan, menyenangkan, serta dapat memotivasi santri untuk lebih aktif dan fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Saat ini, metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan tanya jawab masih dominan digunakan di TPA. Pendekatan ini sering kali membuat santri menjadi pasif dan kurang antusias dalam proses belajar. Sebagai alternatif, penggunaan media interaktif seperti quizizz dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif santri. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Handina menunjukkan bahwa penggunaan quizizz sebagai media digital berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar. Siswa menjadi lebih antusias, fokus, dan terlibat dalam diskusi kelas setelah diterapkannya quizizz sebagai media pembelajaran

Selain itu, proses pembelajaran yang cenderung monoton membuat guru berharap santri dapat memahami materi dengan baik dan menunjukkan semangat dalam evaluasi. Namun, kenyataannya motivasi santri sering kali rendah, terutama ketika proses evaluasi dianggap membosankan dan kurang menarik. Penggunaan media yang interaktif dan menyenangkan dapat menjadi solusi untuk menjembatani harapan guru dengan kenyataan keterlibatan santri di lapangan. Penelitian oleh Afiatun menunjukkan bahwa penerapan quizizz sebagai media evaluasi interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V pada pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar dan hasil belajar siswa setelah menggunakan quizizz.

Meskipun generasi saat ini umumnya menguasai alat digital, masih terdapat santri di lingkungan TPA yang belum terbiasa dengan teknologi pendidikan modern. Oleh karena itu, diperlukan bimbingan secara bertahap agar mereka mampu memanfaatkan media digital dalam pembelajaran, sekaligus mengembangkan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Penelitian oleh Zuliana menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi quizizz pada mata kuliah Bahasa Arab Profesi di UIN Raden Intan Lampung dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa dengan bimbingan yang tepat, penggunaan teknologi pendidikan modern dapat membantu santri dalam mengembangkan keterampilan abad 21.

Evaluasi pembelajaran sering kali dipersepsikan sebagai kegiatan yang menegangkan bagi santri. Padahal, dengan kemasan yang menarik, proses evaluasi dapat menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Quizizz, sebagai media evaluasi berbasis permainan, menawarkan alternatif yang tidak hanya mengukur pemahaman, tetapi juga mampu membangkitkan antusiasme belajar santri. Penelitian oleh Sari menunjukkan bahwa penggunaan media quizizz dalam proses evaluasi

pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan quizizz sebagai media evaluasi.

Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran dan evaluasi yang tepat sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran akhlak di TPA. Media yang sesuai dengan karakteristik santri dan materi yang diajarkan dapat memperjelas konsep, meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana penggunaan quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak dapat meningkatkan motivasi belajar santri TPA Al-Falah Bera, Kabupaten Soppeng. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar santri antara sebelum dan sesudah penggunaan quizizz. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi dalam mengisi kekosongan kajian mengenai evaluasi pembelajaran akhlak berbasis teknologi di lingkungan pendidikan nonformal seperti TPA, yang selama ini lebih banyak difokuskan pada pelajaran akademik formal.

Meskipun penggunaan quizizz dalam pembelajaran telah banyak diteliti, sebagian besar penelitian tersebut lebih fokus pada mata pelajaran akademik seperti matematika, sains, atau bahasa. Sedangkan, pembelajaran akhlak yang memiliki karakteristik khusus sebagai materi moral dan etika, belum banyak mendapat perhatian dalam konteks evaluasi menggunakan aplikasi ini, terutama pada tingkat pendidikan agama seperti TPA (Taman Pendidikan Al-Qur'an). Hal ini membuka peluang untuk menjelajahi bagaimana penggunaan quizizz dapat memberikan efek dalam meningkatkan motivasi belajar santri pada pembelajaran akhlak, yang merupakan bagian penting dari pendidikan agama di TPA.

Alasan utama penggunaan quizizz adalah relevansi teknologi di era digital saat ini, di mana sebagian besar anak-anak dan pelajar telah terbiasa menggunakan perangkat teknologi, khususnya smartphone. Dengan pemanfaatan aplikasi berbasis teknologi ini, santri diharapkan tidak hanya lebih termotivasi, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan digital mereka. Tampilan antarmuka quizizz yang interaktif dan variatif diyakini lebih menarik dibanding metode konvensional. Selain itu, TPA Al-Falah Bera merupakan salah satu TPA di Kabupaten Soppeng yang menerapkan pembelajaran agama Islam dengan pola yang menyerupai madrasah. Salah satu fokus utamanya adalah pembelajaran akhlak, yang masuk dalam kurikulum TPA pada bagian dinul Islam, pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dasar kepada santri tentang pentingnya nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Penanaman akhlak ini bukan hanya bertujuan untuk membentuk karakter individu yang baik, tetapi juga sebagai langkah strategis dalam membangun generasi yang memiliki integritas, rasa tanggung jawab, dan kemampuan untuk menjunjung tinggi nilai-nilai keislaman.

Dari uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Akhlak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Santri TPA Al-Falah Bera Kabupaten Soppeng”.

PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN AKHLAK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SANTRI TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN AL-FALAH BERA KABUPATEN SOPPENG

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, intisari pokok permasalahan dalam penulisan tesis ini dirumuskan sebagai berikut: Pertama, bagaimana penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak di TPA Al-Falah Bera Kabupaten Soppeng? Kedua, bagaimana motivasi belajar santri pada penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak di TPA Al-Falah Bera Kabupaten Soppeng? Ketiga, apakah terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar santri TPA Al-Falah Bera, Kabupaten Soppeng antara sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak?

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis: Penggunaan media quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak di TPA Al-Falah Bera Kabupaten Soppeng. Motivasi belajar santri pada saat menggunakan media quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak di TPA Al-Falah Bera Kabupaten Soppeng. Apakah terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar santri TPA Al-Falah Bera, Kabupaten Soppeng antara sebelum dan sesudah penggunaan quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak. Kegunaan Penelitian: Kegunaan ilmiah, dapat menambah wawasan keilmuan dan menjadi sumbangan pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan teknologi. Kegunaan praktis, diharapkan dapat menjadi sumber rujukan bagi peneliti lainnya terutama dalam meningkatkan pendidikan di Indonesia. Selain itu, kegunaan penelitian ini juga menjadi salah satu syarat yang ditunjukkan kepada penulis untuk meraih gelar Sarjana Magister Pendidikan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Pre-Experimental Design. Desain ini disebut sebagai eksperimen semu karena masih terdapat pengaruh dari variabel luar terhadap variabel dependen yang diukur. Dengan kata lain, hasil yang diperoleh dari eksperimen (variabel dependen) tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini disebabkan oleh ketiadaan variabel kontrol dan proses pemilihan sampel yang tidak dilakukan secara acak (random). Oleh karena itu, Pre-Experimental Design memiliki keterbatasan dalam mengisolasi pengaruh variabel independen secara murni terhadap variabel dependen. Dalam Pre-Experimental Design, penelitian dilakukan dengan menggunakan satu kelompok eksperimen yang menerima perlakuan (treatment) tanpa melibatkan kelompok kontrol. Alasan peneliti memilih jenis penelitian pre-experimental design dan menggunakan satu kelompok adalah karena: 1) Kesesuaian dengan tujuan penelitian, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan quizizz sebagai media evaluasi dalam meningkatkan motivasi belajar santri. Pre-experimental design memungkinkan pengujian awal untuk melihat perubahan yang terjadi setelah perlakuan (penggunaan quizizz), meskipun tanpa melibatkan kelompok kontrol. 2) Sumber daya yang terbatas, Penelitian ini dilakukan di lingkungan tertentu, yaitu TPA Al-Falah Bera, dengan sumber daya terbatas, baik dalam hal waktu maupun jumlah sampel yang tersedia. Oleh karena itu, rancangan pre-experimental yang menggunakan satu kelompok eksperimen lebih praktis dan efisien. 3) Fokus pada perubahan sebelum dan sesudah perlakuan, rancangan pre-experimental memungkinkan pengamatan

langsung terhadap perubahan yang terjadi pada motivasi belajar santri sebelum dan setelah penerapan media evaluasi quizizz. Pendekatan ini cukup untuk memberikan gambaran awal efektivitas metode yang diuji. 4) Eksplorasi sebelum penelitian lanjutan, Karena penelitian ini merupakan langkah awal untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan quizizz, rancangan pre-experimental adalah pilihan yang sesuai untuk mengidentifikasi pola atau tren yang dapat digunakan sebagai dasar untuk penelitian yang lebih kompleks di masa depan. 5) Fleksibilitas dalam penerapan di konteks spesifik, rancangan ini cocok untuk mengakomodasi karakteristik santri TPA Al-Falah Bera yang memiliki latar belakang dan kondisi pembelajaran tertentu, sehingga hasilnya dapat relevan dengan konteks yang sedang diteliti.

Hasil dan Pembahasan

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Akhlak

Penggunaan quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak di TPA Al-Falah Bera dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu diantaranya:

a. Persiapan (Planning)

1) Identifikasi materi akhlak yang akan dievaluasi

Materi akhlak yang dievaluasi dalam penelitian ini ditentukan melalui beberapa tahap identifikasi yang sistematis. Tahap pertama dilakukan dengan mengacu pada kurikulum pembelajaran Akhlak di TPA Al-Falah Bera, khususnya pada bagian Dinul Islam. Buku yang dijadikan rujukan adalah Panduan Pengelolaan Kurikulum dan Materi Ajar TPQ/TPA karya Mulyanto dan Anwar, dengan fokus pada materi akhlak terhadap diri sendiri yang terdapat pada halaman 523. Pemilihan materi ini didasarkan pada pertimbangan relevansi terhadap kebutuhan pembinaan karakter dasar santri serta kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan mereka. Setelah itu, dilakukan penentuan kompetensi dasar dari materi tersebut, disusul dengan perumusan indikator tujuan pembelajaran yang kemudian menjadi dasar dalam penyusunan butir-butir soal evaluasi.

Adapun materi akhlak yang dipilih meliputi lima nilai utama, yaitu iffah (menjaga kehormatan diri), qanaah (merasa cukup), tawadhu' (rendah hati), wara' (menjaga diri dari hal yang diragukan), dan haya' (malu dalam kebaikan). Pemilihan materi ini mempertimbangkan konteks kehidupan santri sehari-hari di lingkungan keluarga dan TPA, sehingga nilai-nilai tersebut lebih mudah dipahami dan diterapkan. Dari proses identifikasi materi akhlak yang akan di evaluasi ini dapat dilihat pada bagian lampiran dalam penelitian ini.

2) Pembuatan akun quizizz

Sebagai bagian dari tahapan penggunaan media quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak, langkah awal yang dilakukan adalah membuat akun sebagai guru (teacher) pada platform quizizz karena peneliti merupakan gurunya. Pembuatan akun ini bersifat gratis dan sangat mudah dilakukan, baik melalui laptop maupun perangkat seluler.

PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN AKHLAK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SANTRI TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN AL-FALAH BERA KABUPATEN SOPPENG

Langkah pertama, guru membuka situs resmi quizizz melalui peramban dengan alamat <https://quizizz.com>. Setelah halaman utama terbuka, klik tombol “Sign up” atau “Daftar” yang terletak di pojok kanan atas layar. Pada saat proses pendaftaran, quizizz akan menampilkan beberapa pilihan tipe pengguna. Karena peran yang diambil adalah sebagai pendidik, maka guru memilih opsi “Teacher” (guru).

Selanjutnya, guru diberikan beberapa pilihan metode untuk membuat akun, yaitu:

Menggunakan akun Google (direkomendasikan untuk kemudahan dan kecepatan), Menggunakan akun Microsoft, atau mendaftar dengan alamat email secara manual.

Dalam konteks penelitian ini, akun dibuat menggunakan akun google pribadi yang aktif dan terhubung dengan email guru. Setelah memilih metode pendaftaran, guru akan diminta mengisi data profil singkat, seperti: Nama lengkap, institusi atau nama TPA, peran dalam pembelajaran, dan tingkat kelas atau usia peserta didik. Karena digunakan untuk evaluasi pembelajaran akhlak di TPA, maka informasi yang diisi disesuaikan dengan kondisi, yakni mencantumkan nama lembaga TPA Al-Falah Bera dan menyebutkan peran sebagai guru Akhlak. Setelah proses pendaftaran selesai dan akun aktif, guru dapat langsung mengakses berbagai fitur dalam quizizz.

Dengan akun sebagai guru, pengguna memiliki kontrol penuh terhadap konten, jadwal pelaksanaan evaluasi, serta laporan hasil belajar santri. Ini sangat mendukung efektivitas evaluasi pembelajaran akhlak yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Untuk lebih jelasnya proses pembuatan akun dapat dilihat pada bagian lampiran dalam penelitian ini.

3) Penyusunan Soal Evaluasi Akhlak di Quizizz

Setelah akun guru berhasil dibuat, langkah selanjutnya dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran akhlak adalah menyusun soal dalam platform quizizz. Dalam penelitian ini, soal disusun dalam bentuk pilihan ganda, karena format ini sesuai dengan karakteristik platform quizizz.

Proses penyusunan evaluasi dimulai dengan masuk ke akun quizizz yang telah dibuat sebelumnya. Dari halaman utama, guru memilih menu “Create” atau “Buat” dan memilih opsi “Quiz” untuk memulai pembuatan kuis baru. Selanjutnya, guru diminta untuk memasukkan nama topik pembelajaran yang akan dievaluasi, dan bentuk soal yang akan di gunakan yaitu pilihan ganda. Setelah seluruh soal selesai disusun, kuis langsung dapat disimpan dan siap untuk digunakan pada saat evaluasi. Adapun jumlah soal yang dibuat yaitu 20 soal sesuai dengan kisi-kisi dan indikator pembelajaran yang terdapat pada lampiran dalam penelitian ini dan telah divalidasi.

b. Pelaksanaan (Implementation)

1) Pembukaan oleh guru



Gambar 1. Pembukaanoleh Guru

Guru membuka kegiatan evaluasi dengan menyapa santri terlebih dahulu secara hangat dan bersahabat untuk menciptakan suasana yang nyaman. Setelah itu, guru menjelaskan bahwa kegiatan hari ini adalah evaluasi sebagai bagian dari proses belajar bersama. Guru menyampaikan bahwa evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana santri mengerti dan mengenal nilai-nilai akhlak yang telah dipelajari, seperti iffah, qanaah, tawadhu', wara', dan haya'. Untuk membangkitkan antusiasme, guru menjelaskan bahwa evaluasi akan dilakukan melalui media quizizz, yang menyenangkan dan interaktif. Dengan pendekatan ini, diharapkan santri lebih termotivasi dan siap mengikuti kegiatan dengan semangat.

2) Pemberian kode akses kuis



Gambar 2. Kode Akses Kuis

Setelah pembukaan dan penjelasan tujuan evaluasi selesai, guru melanjutkan dengan membuka kuis yang telah disiapkan di platform quizizz. Guru membacakan kode akses atau PIN kuis untuk masuk dan mengerjakan soal. Namun sebelum memulai pengerjaan kuis terlebih dahulu guru memastikan semua santri dapat mengakses kode tersebut dengan baik.

3) Pelaksanaan quizizz

PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN AKHLAK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SANTRI TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN AL-FALAH BERA KABUPATEN SOPPENG



Gambar 3. Pelaksanaan Quizizz

Setelah seluruh santri sukses mengakses kode kuis maka santri menjawab soal secara langsung dan guru memantau progres jawaban santri secara realtime melalui dashboard quizizz.'

4) Feedback otomatis

Setelah santri selesai mengerjakan kuis, mereka langsung mendapatkan umpan balik berupa skor.

Nama	Nilai	Poin	Performa
Fatmawati Tidak login	100%	100/100	19270
Firman S (Firman Syah)	100%	100/100	21740
Nurul Zenia Tidak login	100%	100/100	18570
Sipa Tidak login	100%	100/100	21410
Taufiq S (Taufiq S)	100%	100/100	21480
Zahdan Udin/rahe (Zahdan)	100%	100/100	19350
Aldii Tidak login	95%	95/100	17520

Gambar 4. Skor atau Nilai Hasil Quizizz

c. Refleksi

1) Diskusi hasil quizizz



Gambar 5. Diskusi Hasil Quizizz

Guru mengadakan diskusi bersama santri untuk membahas jawaban-jawaban yang salah. Tujuannya adalah agar santri memahami letak kesalahan mereka dan memperoleh penjelasan yang tepat dari guru. Selain itu, guru juga memberikan motivasi agar para santri tetap semangat dalam mengerjakan soal-soal evaluasi selanjutnya.

2) Pemberian penghargaan



Gambar 6. Pemberian Reward

Untuk lebih meningkatkan motivasi santri, maka guru memberikan hadiah bagi mereka yang mendapatkan skor terbaik, dalam penelitian ini reward diberikan setelah pelaksanaan evaluasi, hal ini dapat dilihat pada lampiran dalam penelitian ini.

2. Motivasi Belajar Santri Pada Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Akhlak

a. Sebelum Perlakuan (Pretest)

Berikut di bawah ini tabel hasil skor angket pretest:

Tabel 1. Hasil Skor Angket Motivasi Belajar Santri (Pretest)

No	Nama Responden	Pernyataan (P)										Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Fatmawati	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	35
2	Ahmad Fahry Awal	3	4	3	4	3	3	5	4	4	3	36
3	Randi Achmad Maulana	4	3	3	4	1	2	3	5	1	3	29
4	Az Syahra Putri	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	36

**PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN AKHLAK
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SANTRI TAMAN
PENDIDIKAN AL-QUR'AN AL-FALAH BERA KABUPATEN SOPPENG**

No	Nama Responden	Pernyataan (P)										Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
5	Rizal Putra Pratama	3	4	3	4	3	2	3	4	3	3	32
6	Firmansyah	3	4	3	4	2	3	4	3	2	3	31
7	Muh. Farel	3	4	2	2	4	2	5	4	3	3	32
8	Taufiq	5	3	3	5	4	2	4	5	4	3	38
9	Raihan Pratama	3	4	3	3	4	3	5	4	3	3	35
10	Aldi Gunawan	3	4	2	3	4	3	4	4	3	3	33
11	Hanina	3	3	3	3	2	2	4	4	3	3	30
12	Nurul Ramadhani	4	4	3	5	3	3	5	4	3	3	37
13	Khafifah Aulia	4	3	3	4	3	2	5	4	2	3	33
14	Nur Azila	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	34
15	Miftahul Jannah	4	3	3	4	2	3	4	4	3	3	33
16	Sifa Salsabila	3	4	3	3	3	2	3	2	2	3	28
17	Ayu Lestari	4	3	5	5	5	2	4	5	5	4	42
18	Alifa Putri	4	3	3	4	3	3	5	4	3	3	35
19	Muh. Zaddan	5	4	4	2	4	2	4	2	2	3	32
20	Nurul Zenia	3	4	3	3	4	3	2	4	4	3	33

Sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media quizizz dalam pembelajaran akhlak, dilakukan pengukuran awal terhadap tingkat motivasi belajar santri TPA Al-Falah Bera melalui angket motivasi belajar. Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap data pretest, diperoleh rata-rata skor motivasi belajar sebesar 33,70 dengan standar deviasi sebesar 3,246.

Distribusi kategori tingkat motivasi belajar santri menunjukkan bahwa mayoritas santri berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 16 orang atau sebesar 80% dari total responden. Selanjutnya, sebanyak 3 santri atau 15% tergolong dalam kategori rendah, dan 1 santri atau 5% tergolong dalam kategori tinggi. Tidak terdapat santri yang masuk dalam kategori sangat rendah maupun sangat tinggi.

Hasil ini mengindikasikan bahwa secara umum, motivasi belajar santri sebelum diberikan perlakuan berada dalam kategori sedang, namun masih terdapat santri yang memiliki tingkat motivasi belajar rendah. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar santri, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti quizizz

Untuk lebih jelasnya berikut paparan dari hasil rata-rata skor motivasi belajar santri TPA Al-Falah Bera dan standar deviasinya:

- 1) Menghitung rata-rata skor pretest

Menjumlahkan seluruh skor dari 20 reponden yakni jumlah yang diperoleh sebanyak 674 kemudian di bagi.

$$\text{Rata-rata} = \frac{674}{20} = 33,70$$

- 2) Menghitung standar deviasi

Langkah-langkah untuk menghitung standar deviasi:

- a. Hitung rata-rata data
- b. Kurangkan setiap nilai data dengan rata-rata, kemudian kuadratkan hasilnya.
- c. Jumlahkan semua kuadrat selisih tersebut.

- d. Bagi jumlah tersebut dengan jumlah data
- e. Ambil akar kuadrat dari hasil pembagian untuk mendapatkan standar deviasi. Sehingga hasilnya 3,246

3) Mengelompokkan ke dalam kategori

Kategori dibuat berdasarkan interval sederhana sesuai skala yang digunakan:

Tabel 2. Skor Kategori Motivasi Belajar Santri Berdasarkan Angket

No	Skor	Kategori
1	0-20	Sangat Rendah
2	21-30	Rendah
3	31-40	Sedang
4	41-49	Tinggi
5	50	Sangat Tinggi

Berdasarkan kategori diatas dihasilkan data pretest sebagai berikut:

- a) Sangat rendah (0-20): 0 Santri
 - b) Rendah (21-30): 3 Santri (Randi: 29, Hanina: 30, Sifa: 28)
 - c) Sedang (31-40): 16 Santri
 - d) Tinggi (41-49): 1 Santri (Ayu Lestari: 42)
 - e) Sangat Tinggi (50): 0 Santri
- 4) Menghitung presentase tiap kategori
- a. Sangat Rendah 0%
 - b. Rendah $(3/20) \times 100\% = 15\%$
 - c. Sedang $(16/20) \times 100\% = 80\%$
 - d. Tinggi $(1/20) \times 100\% = 5\%$
 - e. Sangat tinggi = 0%

Ringkasan data di atas menunjukkan:

- a. Rata-rata = 33,70
- b. Standar deviasi = 3,246
- c. Kategori rendah 3 santri (15%), sedang 16 santri (80%), dan tinggi 1 santri (5%)

Tabel 3. Distribusi Kategori Motivasi Belajar Santri (Pretest)

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Rendah	0-20	0	0%
2	Rendah	21-30	3	15%
3	Sedang	31-40	16	80%
4	Tinggi	41-49	1	5%
5	Sangat Tinggi	50	0	0%
Total			20	100%

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar pada tahap pretest, diperoleh data bahwa sebagian besar santri TPA Al-Falah Bera berada pada kategori motivasi belajar sedang, yaitu sebanyak 16 orang $(16 / 20 \times 100 = 80\%)$. Sementara itu, sebanyak 3 santri $(3 / 20 \times 100 = 15\%)$ berada pada kategori rendah, dan hanya 1 santri $(1 / 20 \times 100 = 5\%)$ yang masuk dalam kategori tinggi. Tidak ada santri yang tergolong dalam kategori sangat rendah maupun sangat tinggi. Temuan ini memberikan gambaran bahwa secara umum motivasi belajar santri cukup stabil, namun belum mencapai tingkat yang optimal.

PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN AKHLAK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SANTRI TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN AL-FALAH BERA KABUPATEN SOPPENG

Hasil observasi yang dilakukan sebelum perlakuan mendukung data kuantitatif tersebut. Pada aspek ketertarikan, santri terlihat kurang antusias saat kegiatan dimulai. Beberapa santri tampak pasif dan tidak menunjukkan ekspresi atau gestur yang mencerminkan ketertarikan terhadap kegiatan evaluasi. Selain itu, fokus santri terhadap kegiatan juga belum maksimal. Beberapa dari mereka tampak terdistraksi dan melakukan diskusi yang tidak relevan selama kegiatan berlangsung.

Pada aspek partisipasi aktif, meskipun pada awal kegiatan santri belum terlalu terlibat, namun beberapa dari mereka mulai menunjukkan minat bertanya kepada guru setelah kegiatan berlangsung, khususnya untuk mengetahui jawaban yang benar dari soal yang telah diberikan. Hal ini menunjukkan adanya rasa ingin tahu, meskipun masih belum muncul secara spontan di awal kegiatan.

Untuk aspek rasa percaya diri, sebagian santri tidak ragu dalam menjawab soal yang diberikan. Mereka mencoba menjawab dengan yakin, meskipun tidak semuanya benar. Ini mengindikasikan bahwa ada potensi dalam hal keberanian tampil dan keterbukaan terhadap kesalahan, sesuai dengan kategori sedang dan sebagian kecil tinggi yang ditunjukkan dalam hasil angket.

Sementara itu, pada aspek motivasi, terlihat bahwa sebagian santri kurang bersemangat ketika diminta mengutarakan pendapatnya dalam sesi evaluasi. Mereka lebih banyak diam atau menunggu dorongan dari guru. Temuan ini mendukung hasil angket yang menunjukkan bahwa masih ada santri dengan motivasi rendah yang memerlukan perhatian khusus untuk ditingkatkan.

Adapun pada aspek kemandirian belajar, beberapa santri tidak membawa alat tulis atau lupa membuka materi sebelumnya. Hal ini mencerminkan kurangnya kesiapan individu dan lemahnya kesadaran belajar secara mandiri. Kondisi ini juga menguatkan temuan angket bahwa tingkat motivasi internal santri belum sepenuhnya terbentuk.

Secara keseluruhan, hasil observasi sebelum perlakuan menunjukkan bahwa motivasi belajar santri masih bersifat pasif dan perlu ditingkatkan, khususnya dalam hal antusiasme, kesiapan, dan partisipasi aktif. Temuan ini konsisten dengan data angket pretest, dan menjadi landasan penting bagi pelaksanaan perlakuan berupa penggunaan media quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran

2. Perlakuan (Treatment) Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Akhlak

Pelaksanaan perlakuan (Treatment) dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali dalam satu hari, yakni pada hari Senin, tanggal 28 April 2025, dengan melibatkan sebanyak 20 santri TPA Al-Falah Bera. Kegiatan diawali dengan pembukaan oleh guru, dilanjutkan dengan penjelasan materi evaluasi yang akan diberikan, serta pengenalan cara penggunaan media quizizz, mulai dari proses login hingga teknis pengerjaan soal evaluasi berbasis kuis interaktif.

Pelaksanaan treatment pertama dilakukan pada siang hari, dimulai dengan pengarahan dari guru yang memandu santri untuk memahami alur penggunaan aplikasi quizizz. Selama proses ini, beberapa kendala teknis sempat muncul, seperti kesulitan dalam proses login dan gangguan pada jaringan internet. Kendala tersebut berhasil diatasi

melalui dukungan jaringan tambahan yang disiapkan oleh guru serta adanya kerja sama di antara para santri. Meskipun dihadapkan pada hambatan awal, hasil observasi menunjukkan bahwa antusiasme santri mulai tampak sejak sesi pertama. Hal ini terlihat dari semangat mereka dalam mengeksplorasi fitur-fitur aplikasi. Desain quizizz yang menarik dan interaktif, ditambah dengan fitur umpan balik otomatis setelah menjawab soal, turut menciptakan suasana evaluasi yang menyenangkan dan memotivasi.

Pelaksanaan treatment kedua berlangsung pada malam hari. Pada sesi ini, santri tampak lebih siap dan tidak mengalami kesulitan dalam mengakses kuis, sehingga proses evaluasi berjalan dengan lebih lancar dibandingkan sesi sebelumnya. Berdasarkan hasil observasi, antusiasme santri menunjukkan peningkatan, yang ditunjukkan melalui semangat mereka dalam mengikuti evaluasi serta keinginan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi pada sesi sebelumnya. Setelah evaluasi selesai, guru melanjutkan dengan sesi refleksi dan diskusi bersama santri. Dalam forum tersebut, santri memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan quizizz, menyatakan bahwa proses evaluasi terasa lebih menarik dan mendorong mereka untuk belajar dengan lebih semangat.

Temuan tersebut sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan selama perlakuan, yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam berbagai aspek motivasi belajar. Pada aspek ketertarikan, santri tampak antusias saat menggunakan quizizz, meskipun sebagian masih terlihat bingung dengan tampilan awal aplikasi. Fokus santri terhadap kegiatan juga meningkat, yang tercermin dari keterlibatan mereka selama menjawab soal dan mengikuti petunjuk guru.

Aspek partisipasi aktif mengalami kemajuan yang cukup nyata. Santri aktif menjawab soal dengan semangat dan menunjukkan ekspresi ceria. Mereka juga terlibat dalam interaksi dengan guru, baik melalui pertanyaan terkait teknis penggunaan quizizz maupun isi soal evaluasi. Perubahan ini sangat kontras jika dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan, di mana partisipasi lebih pasif dan hanya muncul pada akhir sesi.

Pada aspek rasa percaya diri, santri mulai menunjukkan keberanian menjawab pertanyaan, termasuk di depan teman-teman mereka. Mereka tidak takut salah karena quizizz memberikan umpan balik secara langsung yang bersifat mendidik, bukan menghakimi. Bahkan santri yang sebelumnya pasif, mulai menunjukkan inisiatif menjawab meskipun tidak diminta secara langsung.

Aspek motivasi tampak meningkat dengan adanya sistem skor dan peringkat dalam aplikasi. Santri menunjukkan antusiasme yang tinggi saat menantikan hasil kuis, dan bahkan termotivasi untuk meningkatkan peringkat pada sesi berikutnya. Pujian dari guru kepada santri yang berhasil meraih skor tertinggi juga menjadi pendorong kuat munculnya semangat belajar yang lebih tinggi.

Meski demikian, pada aspek kemandirian belajar, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar santri sudah mulai mengerjakan soal secara mandiri. Namun, masih terdapat beberapa yang berdiskusi atau meminta bantuan teman dalam menjawab. Ini menunjukkan bahwa kemandirian belajar mulai tumbuh, meskipun perlu pembinaan dan pembiasaan lebih lanjut.

PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN AKHLAK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SANTRI TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN AL-FALAH BERA KABUPATEN SOPPENG

Secara keseluruhan, integrasi antara pelaksanaan perlakuan dan hasil observasi menunjukkan bahwa media quizizz memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar santri, baik dari segi keterlibatan emosional, sikap aktif, maupun keberanian dalam menghadapi evaluasi. Evaluasi yang dikemas secara menarik dan kompetitif terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam mendorong semangat dan kepercayaan diri peserta didik.

3. Setelah Perlakuan (Posttest)

Berikut di bawah ini tabel hasil skor angket pretest:

Tabel 4. Hasil Skor Angket Motivasi Belajar Santri (Posttest)

No	Nama Responden	Pernyataan (P)										Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Fatmawati	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	47
2	Ahmad Fahry Awal	5	3	4	4	4	3	4	4	5	4	40
3	Randi Achmad Maulana	4	4	5	3	4	3	4	4	3	2	36
4	Az Syahra Putri	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	48
5	Rizal Putra Pratama	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	34
6	Firmansyah	4	3	4	4	5	4	4	3	4	4	39
7	Muh. Farel	4	5	3	4	3	3	3	4	5	4	38
8	Taufiq	4	5	5	5	3	2	5	5	5	5	44
9	Raihan Pratama	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	40
10	Aldi Gunawan	4	5	4	4	4	3	4	4	3	4	39
11	Hanina	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	33
12	Nurul Ramadhani	4	3	4	4	3	2	4	5	5	3	37
13	Khafifah Aulia	5	4	3	5	4	3	5	5	4	4	42
14	Nur Azila	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	40
15	Miftahul Jannah	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	41
16	Sifa Salsabila	3	5	3	4	3	3	5	5	3	4	40
17	Ayu Lestari	4	4	4	5	3	3	3	4	3	4	37
18	Alifa Putri	4	5	4	4	5	3	5	4	4	4	42
19	Muh. Zaddan	5	4	5	4	5	2	5	5	4	4	43
20	Nurul Zenia	5	4	4	3	3	4	5	4	5	4	41

Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media quizizz dalam pembelajaran akhlak dan pelaksanaan evaluasi (posttest), selanjutnya dilakukan pengukuran akhir terhadap tingkat motivasi belajar santri TPA Al-Falah Bera melalui angket motivasi belajar. Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap data posttest, diperoleh rata-rata skor motivasi belajar sebesar 40,05 dengan standar deviasi sebesar 3,790. Distribusi kategori tingkat motivasi belajar santri menunjukkan bahwa mayoritas santri berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 13 orang atau sebesar 65% dari total responden. Selanjutnya, sebanyak 2 santri atau 10% tergolong dalam kategori rendah, dan 5 santri atau 25% tergolong dalam kategori tinggi. Tidak terdapat santri yang masuk dalam kategori sangat rendah maupun sangat tinggi. Hasil ini mengindikasikan bahwa secara umum, motivasi belajar santri meningkat setelah diberikan perlakuan, dengan pergeseran dari dominasi kategori sedang menuju peningkatan jumlah santri dalam kategori tinggi. Hal ini memperkuat dugaan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti quizizz berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar santri.

Untuk lebih jelasnya berikut paparan dari hasil rata-rata skor motivasi belajar santri TPA Al-Falah Bera dan standar deviasinya:

1) Menghitung rata-rata skor pretest

Menjumlahkan seluruh skor dari 20 reponden yakni jumlah yang diperoleh sebanyak 803 kemudian di bagi.

$$\text{Rata-rata} = \frac{803}{20} = 40,05$$

2) Menghitung standar deviasi

Langkah-langkah untuk menghitung standar deviasi:

- a. Hitung rata-rata data
- b. Kurangkan setiap nilai data dengan rata-rata, kemudian kuadratkan hasilnya.
- c. Jumlahkan semua kuadrat selisih tersebut.
- d. Bagi jumlah tersebut dengan jumlah data
- e. Ambil akar kuadrat dari hasil pembagian untuk mendapatkan standar deviasi. Sehingga hasilnya 3,790

3) Mengelompokkan ke dalam kategori

Kategori dibuat berdasarkan interval sederhana sesuai skala yang digunakan:

Tabel 5. Skor Kategori Motivasi Belajar Santri Berdasarkan Angket

No	Skor	Kategori
1	0-20	Sangat Rendah
2	21-30	Rendah
3	31-40	Sedang
4	41-49	Tinggi
5	50	Sangat Tinggi

Berdasarkan kategori diatas dihasilkan data pretest sebagai berikut:

- a. Sangat rendah (0-20): 0 Santri
- b. Rendah (21-30): 2 Santri (Hanina: 33, Rizal: 34)
- c. Sedang (31-40): 13 Santri
- d. Tinggi (41-49): 5 Santri (Fatmawati: 47, Az Syahra: 48, Khafifah: 42, Alifa: 42, Muh. Zaddan: 43)
- e. Sangat Tinggi (50): 0 Santri

4) Menghitung presentase tiap kategori

- a. Sangat Rendah 0%
- b. Rendah $(\frac{2}{20}) \times 100\% = 10\%$
- c. Sedang $(\frac{13}{20}) \times 100\% = 65\%$
- d. Tinggi $(\frac{5}{20}) \times 100\% = 25\%$
- e. Sangat tinggi = 0%

Ringkasan data di atas menunjukkan:

- a. Rata-rata = 40,05
- b. Standar deviasi = 3,790
- c. Kategori rendah 2 santri (10%), sedang 13 santri (65%), dan tinggi 5 santri (25%)

PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN AKHLAK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SANTRI TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN AL-FALAH BERA KABUPATEN SOPPENG

Tabel 6. Distribusi Kategori Motivasi Belajar Santri (Posttest)

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Rendah	0-20	0	0%
2	Rendah	21-30	2	10%
3	Sedang	31-40	13	65%
4	Tinggi	41-49	5	25%
5	Sangat Tinggi	50	0	0%
Total			20	100%

Berdasarkan hasil angket posttest, terdapat peningkatan motivasi belajar santri secara signifikan. Dari total 20 santri, 13 santri ($13 / 20 \times 100 = 65\%$) berada pada kategori sedang, 5 santri ($5 / 20 \times 100 = 25\%$) berada pada kategori tinggi, dan hanya 2 santri ($2 / 20 \times 100 = 10\%$) yang berada pada kategori rendah. Jika dibandingkan dengan hasil pretest, kategori tinggi meningkat dari hanya 1 santri (5%) menjadi 5 santri (25%), sementara kategori rendah menurun dari 3 santri (15%) menjadi 2 santri (10%). Tidak ada santri yang berada dalam kategori sangat rendah maupun sangat tinggi.

Hasil observasi setelah perlakuan mendukung dan memperkuat temuan tersebut. Pada aspek ketertarikan, santri menunjukkan antusiasme yang konsisten terhadap penggunaan quizizz. Mereka tidak hanya tertarik pada awal penggunaan saja, melainkan menunjukkan ketertarikan yang berkelanjutan dalam sesi-sesi selanjutnya. Hal ini menunjukkan bahwa quizizz tidak hanya menarik secara teknis, tetapi juga memiliki daya tarik berkelanjutan dalam mendukung proses evaluasi.

Dalam aspek partisipasi aktif, santri tetap menunjukkan keterlibatan aktif saat menjawab soal. Tidak terlihat penurunan semangat, bahkan antusiasme mereka tetap tinggi meskipun kegiatan dilakukan secara berulang. Ini menandakan bahwa quizizz berhasil menjaga minat santri dan mendorong mereka untuk terus terlibat dalam proses evaluasi pembelajaran.

Aspek rasa percaya diri juga masih tampak kuat. Santri tidak hanya berani menjawab soal, tetapi juga melakukannya tanpa tekanan. Lingkungan belajar yang dibentuk oleh media quizizz, yang bersifat menyenangkan dan tidak menghakimi, berkontribusi terhadap peningkatan rasa percaya diri santri dalam mengikuti evaluasi.

Pada aspek motivasi mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini tidak hanya terlihat dari tingginya partisipasi selama kegiatan berlangsung, tetapi juga dari respon santri setelah kegiatan selesai. Mereka menyatakan keinginan untuk mengikuti evaluasi serupa dengan menggunakan quizizz untuk mata pelajaran lain. Ini menunjukkan bahwa quizizz tidak hanya berhasil meningkatkan motivasi sesaat, tetapi juga menumbuhkan motivasi berkelanjutan untuk belajar.

Terakhir, pada aspek kemandirian belajar, terlihat bahwa santri mulai menunjukkan inisiatif untuk menjawab soal secara mandiri tanpa bergantung pada bantuan teman atau guru. Perubahan ini sangat penting karena menunjukkan perkembangan tanggung jawab dan kesiapan belajar secara individu.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil observasi setelah perlakuan tidak hanya memperkuat data angket posttest, tetapi juga memberikan bukti kualitatif bahwa

penggunaan media quizizz secara nyata mampu meningkatkan motivasi belajar santri dalam berbagai dimensinya. Terjadi pergeseran positif baik secara kuantitatif maupun kualitatif, yang mencerminkan bahwa pendekatan evaluasi yang inovatif dan interaktif mampu meningkatkan keterlibatan, semangat, dan kemandirian belajar santri di lingkungan TPA.

B. Uji Hipotesis

1. Analisis Deskriptif Statistik

Untuk mengetahui gambaran umum mengenai skor motivasi belajar santri sebelum dan sesudah penggunaan quizizz, dilakukan analisis deskriptif statistik terhadap data pretest dan posttest. Hasil analisis tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 7. Deskriptif Statistik (SPSS)

Deskriptif Statistik (SPSS)					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	20	28	42	33.70	3.246
Posttest	20	33	48	40.05	3.790
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai rata-rata (mean) pretest sebesar 33,70 dengan standar deviasi 3,246 dan nilai rata-rata Posttest sebesar 40,05 dengan standar deviasi 3,790. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan skor dari sebelum (Pretest) ke sesudah perlakuan (Posttest). Selain itu, rentang nilai posttest (33-48) lebih tinggi dibandingkan pretest (28-42), yang semakin memperkuat adanya peningkatan setelah intervensi dilakukan.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data memiliki distribusi normal. Distribusi normal merupakan salah satu syarat penggunaan uji statistik parametrik. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 8. Uji Normalitas Data Angket Motivasi Belajar Santri (SPSS)

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.135	20	.200*	.968	20	.705
Posttest	.105	20	.200*	.974	20	.828

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk memastikan bahwa data memiliki distribusi normal sebagai prasyarat uji parametrik. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk pretest sebesar 0,705 dan posttest sebesar 0,828, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Hal ini berarti data berdistribusi normal, sehingga layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji paired sample t-test.

Dengan demikian, analisis statistik memberikan dasar kuat bahwa terjadi peningkatan skor motivasi belajar setelah perlakuan, dan data memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik inferensial guna menguji hipotesis penelitian

PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN AKHLAK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SANTRI TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN AL-FALAH BERA KABUPATEN SOPPENG

2. Analisis Inferensial

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar santri sebelum dan sesudah penggunaan quizizz, dilakukan uji inferensial dengan menggunakan paired sample t-test. Hasil analisis statistik inferensial disajikan dalam dua tabel berikut, yaitu tabel statistik pasangan dan tabel hasil uji t:

Tabel 9 Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	33.70	20	3.246	.726
	Posttest	40.05	20	3.790	.848

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh bahwa nilai mean posttest (40,05) > pretest (33,70), yang menunjukkan adanya peningkatan setelah perlakuan dilakukan.

Tabel 10. Paired Samples Test

		Paired Differences					t		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper		df	
Pair 1	Pretest - Posttest	-6.350	4.234	.947	-8.331	-4.369	-6.708	19	0.000

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai signifikan $0,000 < 0,05$ sehingga disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor angket motivasi belajar saat pretest dan saat posttest.

Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar santri setelah penggunaan media quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak. Skor rata-rata pretest sebesar 33,70 meningkat menjadi 40,05 pada posttest. Secara kuantitatif, peningkatan ini juga dibuktikan melalui hasil uji paired sample t-test dengan nilai signifikansi $0,000 (< 0,05)$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Wulandari dan Kurniawan yang menyatakan bahwa quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar karena menghadirkan suasana evaluasi yang menyenangkan dan kompetitif. Dalam konteks TPA Al-Falah Bera yang sebelumnya terbiasa dengan metode evaluasi konvensional, penerapan media interaktif ini menjadi inovasi yang berdampak positif terhadap keterlibatan santri.

Namun, efektivitas penggunaan quizizz tidak serta-merta bersifat universal. Sebagaimana dikemukakan oleh Fitriyani, pendekatan digital seperti Quizizz kurang optimal bagi peserta didik dengan gaya belajar visual-verbal yang kurang responsif terhadap media interaktif. Ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media tidak hanya bergantung pada kecanggihan teknologi, tetapi juga pada kesiapan peserta didik

dan pendekatan pedagogis guru (Nuramanah, 2020; Raudatusyaadah, 2022; Salsabilah, 2020; Sardiman, 2020; Sugiyono, 2020).

Dalam penelitian ini, muncul indikasi bahwa motivasi belajar santri tidak semata-mata didorong oleh faktor eksternal seperti skor atau peringkat (instrumental motivation), tetapi juga oleh dorongan intrinsik seperti rasa ingin tahu dan keinginan untuk memahami materi. Hal ini tercermin dari respon santri yang aktif berdiskusi, bertanya tentang jawaban yang benar, serta menunjukkan inisiatif dalam menjawab soal secara mandiri. Meski demikian, kemungkinan adanya motivasi semu akibat elemen gimifikatif tetap perlu diantisipasi (Nasution, 2021; Perwira, 2012; Pusparani, 2020; Rahmawati, 2022; Ratih, 2021).

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pada awal perlakuan masih terdapat kendala teknis seperti kesulitan login dan gangguan jaringan. Namun, santri mampu beradaptasi dengan cepat setelah mendapat bimbingan, bahkan mulai saling membantu. Hal ini sesuai dengan temuan Rahmawati bahwa siswa dari daerah dengan keterbatasan teknologi tetap dapat mengadopsi media digital bila didampingi secara tepat. Sebaliknya, Muslim menyatakan bahwa tantangan teknis di lembaga pendidikan nonformal kerap menjadi hambatan utama dalam digitalisasi pembelajaran. Perbedaan temuan ini menegaskan bahwa efektivitas media digital sangat kontekstual dan tidak bisa digeneralisasi.

Santri juga menyambut baik umpan balik otomatis dari quizizz dan menunjukkan ketertarikan untuk menggunakan media ini dalam pelajaran lain. Ini mengindikasikan bahwa quizizz tidak hanya memberikan efek jangka pendek, tetapi juga potensi keberlanjutan dalam peningkatan motivasi belajar. Meskipun demikian, seperti dikemukakan oleh Herlina, perlu ada kehati-hatian agar siswa tidak hanya terpacu mengejar skor semata tanpa memahami materi secara mendalam. Guru memiliki peran penting dalam mengarahkan penggunaan media ini agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran yang substansial.

Dengan mempertimbangkan berbagai aspek tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak di TPA Al-Falah Bera terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar santri. Namun, keberhasilan ini juga sangat ditentukan oleh kesiapan guru, dukungan teknis, serta pengelolaan media yang tidak hanya menghibur tetapi juga bermakna secara edukatif. Penelitian ini membuka peluang untuk eksplorasi lebih lanjut tentang integrasi media digital dalam pembelajaran berbasis nilai di lembaga pendidikan nonformal.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan media quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak untuk meningkatkan motivasi belajar santri di TPA Al-Falah Bera Kabupaten Soppeng, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: Motivasi belajar santri sebelum penggunaan quizizz tergolong sedang, dengan rata-rata skor pretest sebesar 33,70 dan standar deviasi 3,246. Ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, santri memiliki motivasi belajar yang cukup, namun masih perlu

PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN AKHLAK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SANTRI TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN AL-FALAH BERA KABUPATEN SOPPENG

ditingkatkan. Motivasi belajar santri setelah penggunaan quizizz menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata skor posttest sebesar 40,05 dan standar deviasi 3,790. Ini mengindikasikan bahwa setelah diterapkannya media quizizz, motivasi belajar santri mengalami perkembangan yang positif. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan, dengan nilai t hitung sebesar -6,708 dan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media quizizz berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar santri. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa media quizizz efektif digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran akhlak yang dapat meningkatkan motivasi belajar santri TPA. Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi santri untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Referensi

- Afiatun, L., & Rahmawati, R. (2024). Penerapan Media Evaluasi Interaktif Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Edu Research*, 5(2), 45–53.
- Amrina. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Gunung Padang Panjang. *Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 6(2), 101–116.
- Anjani. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Peserta Didik. *Jurnal Sadewa*, 3(1).
- Aprianis, C., & Apranis, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa. *Konfigurasi: Jurnal Pendidikan Kimia Dan Terapan*, 8(2), 79–86.
- Arrahim. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 208–218.
- Decy, E. L., & Ryan, R. M. (2015). *Self-determination Theory*. University of Rochester. Rochester, NY, USA. <https://static.buku.kemdikbud.go.id/>
- Hafid, A. (2019). *Penggunaan Media Power Point pada Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas IX SMP Negeri 12 Parepare*.
- Handina, E., Nurfadhilah, R., & Trisnawati, N. (2025a). Pemanfaatan Media Digital Quizizz dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar. *Arden Journal of Education and Pedagogy*, 4(1), 22–31.
- Handina, E., Nurfadhilah, R., & Trisnawati, N. (2025b). Pemanfaatan Media Digital Quizizz dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar. *Arden Journal of Education and Pedagogy*, 4(1), 22–31.
- Herlina, W. (2021). *Pengaruh Kreativitas Guru IPS terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Metro*.
- I, D. A. R. (2010). *Akhlak Mulia: Panduan Pendidikan Budi Pekerti dalam Islam*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Jakni. (2016a). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Alfabet.
- Jakni. (2016b). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Alfabet.
- Kaswono. (2017a). *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan sumber belajar*. Raja Grafindo.

- Kaswono. (2017b). *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan sumber belajar*. Raja Grafindo.
- Kurniawan, T. (2022). Pembelajaran IPS Dengan Aplikasi Quizizz untuk Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan di SMP. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 8(1), 97–108.
- Kurniawati, N. I. (2024a). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI di SMPN 19 Surabaya. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(4), 8–18.
- Kurniawati, N. I. (2024b). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI di SMPN 19 Surabaya. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(4), 8–18.
- Latifah, A. (2024). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Quizziz pada Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*.
- Masnu'ah, S., & Aisyah, N. H. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Keaktifan Belajar pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13, 595–604.
- Muhfizar. (2020). *Pengantar Manajemen (Teori dan Konsep)*. CV. Media Sains Indonesia.
- Murni, A. W. (2020). Peningkatan Kemampuan Membuat Kuis Online Guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Islam Wonokalang Wonoayu Sidoarjo melalui Pelatihan Aplikasi Kuis Interaktif Berbasis Quizizz. *Jurnal Abdimas Berdaya: Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 118–124.
- Muslim, M. (2021). Visi Kepemimpinan Digital Kepala Sekolah Dasar di Era Teknologi Digital. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 3(1).
- Nasucha, J. A. (2019). *Pendidikan Islam Formal, Informal, dan Non Formal*.
- Nasution, U. F. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar (Studi terhadap Hasil Belajar Alquran Siswa pada Kelas VII di MTsN 1 Medan). *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2).
- Nuramanah, S. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektifitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Bestari: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17(1), 117–132.
- Nurfaizah, A. P., & Said, A. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(2), 375–382.
- Perwira, P. A. (2012). *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Ar-Ruzz Media.
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279.
- Rahmawati, N. D. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz bagi Guru Sekolah Dasar. *Community Development Journal*, 3(2).
- Ratih, L. D. A. (2021). *Kemajuan Kualitas Pendidikan Indonesia Masa Kepemimpinan Muhadjir Effendi (2016-2019)*. Universitas Yogyakarta.
- Raudatusyaadah. (2022). Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal dan Pendidikan Informal. *PEMA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 125–131.

**PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN AKHLAK
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SANTRI TAMAN
PENDIDIKAN AL-QUR'AN AL-FALAH BERA KABUPATEN SOPPENG**

Salsabilah, U. H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172.

Sardiman. (2020). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT RajaGrafindo Persada.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta.