

The Implementation of Islamic Education Axiology through Quizizz Media to Increase Students' Interest in Learning

(Implementasi Aksiologi Pendidikan Islam Melalui Media Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa)

Binti Muawanah ^{1*}, Ari Purnomo ¹, Ari Hesti Fauzi ¹, Annisa Noer Maydifika ⁴, Fitri Nur Hidayati ¹, Imam Sayuti ¹, Lisnawati¹, ¹ Muhammad Amir¹, ¹ Nirmala Ade¹, ¹ Pita Andri Yani¹

¹ Institut Agama Islam Ma'arif NU (IAIMNU) Lampung, Indonesia

 Binti123@gmail.com

Abstract

Education is an important pillar in the formation of students' morals and characters. In Islamic education, moral and ethical values must be instilled in the younger generation. The purpose of this study is to apply ideas about the axiology of Islamic education by using the Quizizz platform to encourage students' interest in learning. The method used is a qualitative approach with a descriptive approach with students as research subjects. The results of the study showed that Quizizz increased students' interest in learning Islamic Religious Education. Quizizz showed increased student participation in class, increased their desire to learn, and better understanding of the subject matter. Thus, Quizizz is a good effective learning media to incorporate Islamic values into digital-based education. Quizizz also offers interesting, attractive learning, in accordance with the development of the modern digitalization era which offers attractive features so that learning is more meaningful in implementing the axiology of Islamic Education according to the demands of the times.

Keywords: Islamic Education, Axiology, Quizizz Media

ARTICLE INFO

Article history:
Received
July 27, 2021
Revised
August 24, 2021
Accepted
September 29,
2021

Published by

ISSN

Website

This is an open access article under the CC BY SA license

CV. Creative Tugu Pena

2774-4299

<https://attractivejournal.com/index.php/bse/>

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam pembentukan moral dan karakter siswa. Tujuan pendidikan, menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, adalah mengembangkan potensi siswa untuk menjadi manusia yang beriman, bertaqwa, dan berakhlak mulia. Hal ini sejalan dengan konsep pendidikan Islam yang menekankan pembentukan karakter. Dalam situasi seperti ini, pendidikan tidak hanya berpusat pada akademik tetapi juga pada pengembangan moral dan etika siswa. (Fauziyah, n.d.)

Tujuan utama pendidikan Islam adalah untuk membangun karakter dan akhlak siswa melalui proses pembelajaran yang berhasil. Dalam situasi seperti ini, aksiologi pendidikan Islam sangat penting untuk membangun nilai-nilai moral dan etika yang sesuai dengan ajaran Islam. Menurunnya minat siswa dalam belajar adalah salah satu masalah yang dihadapi oleh pendidikan saat ini. Ini dapat disebabkan oleh banyak hal, termasuk metode

pengajaran yang tidak menarik. Oleh karena itu, menggunakan sumber daya pembelajaran yang inventif seperti Quizizz dapat membantu siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar.(Putri, n.d.)

Menurut Al-Ghazali (2018), pendidikan Islam harus memiliki kemampuan untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan, kejujuran, dan tanggung jawab. Pendidik dapat membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan pendekatan yang tepat. Melalui pendidikan yang berbasis nilai, diharapkan siswa dapat menjadi orang yang tidak hanya cerdas secara matematis, tetapi juga memiliki moralitas dan sifat yang baik .(Iskandar, n.d.)

Di era teknologi saat ini, semakin sulit untuk membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2021) menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan untuk tetap fokus dan termotivasi untuk belajar, terutama ketika banyak distraksi dari media sosial dan teknologi lainnya. Ini menyebabkan minat dan prestasi akademik yang buruk. Oleh karena itu, metode dan pendekatan pembelajaran baru diperlukan untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat mereka dalam belajar .(Al-Ghazali, n.d.)

Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Menurut penelitian oleh Rahman et al. (2021), penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat mereka lebih antusias dalam belajar. Dengan fitur-fitur menarik seperti kuis, leaderboard, dan umpan balik instan, Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan. Hal ini sangat penting dalam konteks pendidikan Islam, di mana proses belajar tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan karakter dan nilai-nilai moral .(Ali & Rahman, n.d.)

Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis game yang memiliki lebih dari 30 juta pengguna global, termasuk Indonesia, yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dapat dimainkan siswa mereka secara online. Siswa diharapkan lebih termotivasi untuk belajar jika media ini digunakan untuk membuat kelas menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Dalam pendidikan Islam, memasukkan prinsip-prinsip aksiologi ke dalam penggunaan media ini sangat penting untuk memastikan bahwa tujuan akademik dan pembentukan karakter tercapai.(Halim, n.d.)

Dengan memasukkan prinsip-prinsip etika dan moral ke dalam setiap kuis yang dibuat, Quizizz memungkinkan untuk menerapkan aksiologi pendidikan Islam. Misalnya, pendidik dapat membuat pertanyaan tentang hal-hal seperti kejujuran, tanggung jawab, dan empati. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang materi pelajaran, tetapi mereka juga memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang prinsip-prinsip yang harus dipegang dalam kehidupan sehari-hari.(Hamzah et al., n.d.)

Salah satu cara untuk melihat bagaimana media Quizizz memengaruhi minat belajar siswa adalah dengan melihat seberapa terlibat dan terlibat siswa selama proses pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Setiawan dan Rahmawati (2022), siswa yang menggunakan Quizizz menunjukkan minat yang lebih besar dalam belajar dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan cara konvensional. Siswa lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam kelas ketika ada elemen permainan dan kompetisi .(Hidayat, n.d.)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan nilai-nilai aksiologi pendidikan Islam yang relevan dan dapat diterapkan ketika menggunakan Quizizz. Dengan memahami nilai-nilai ini, pendidik dapat membuat kuis yang tidak hanya menguji kemampuan akademik siswa tetapi juga membangun karakter dan moralitas mereka. Misalnya, pendidik dapat memasukkan nilai-nilai seperti rasa syukur, kejujuran, dan kedisiplinan ke dalam pertanyaan kuis yang relevan dengan konteks kehidupan.(Kebudayaan, n.d.)

Pengaruh penggunaan Quizizz terhadap minat belajar siswa adalah tujuan penelitian lainnya. Peneliti akan mengumpulkan data melalui survei dan pengamatan tentang keterlibatan siswa, kepuasan mereka dengan metode pembelajaran, dan perubahan pandangan mereka tentang belajar. Hasil analisis ini diharapkan memberikan gambaran yang lebih jelas tentang seberapa efektif media Quizizz dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar. (Kurniawan, n.d.)

METODE

Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Peneliti melakukan wawancara mendalam dengan guru dan siswa di beberapa sekolah yang menggunakan Quizizz sebagai alat pembelajaran dalam penelitian ini. Selain itu, observasi dilakukan untuk melihat langsung bagaimana siswa berinteraksi dengan media tersebut selama pembelajaran. (Patel, 2012)

Data dikumpulkan melalui beberapa tahap. Pertama, peneliti mengidentifikasi sekolah yang telah menggunakan Quizizz untuk mengajar. Kemudian, mereka mewawancarai guru untuk mengetahui bagaimana mereka menggunakan media tersebut dan masalah apa yang mereka temui. Selanjutnya, peneliti mewawancarai siswa untuk mengetahui pendapat mereka tentang penggunaan Quizizz dan bagaimana hal itu memengaruhi minat mereka dalam belajar.

Selanjutnya, analisis tematik digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Peneliti menemukan tema utama dari data, termasuk motivasi siswa, keterlibatan dalam pembelajaran, dan bagaimana nilai-nilai aksiologi pendidikan Islam memengaruhi penggunaan Quizizz. Hasil analisis ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang seberapa efektif penggunaan media Quizizz untuk meningkatkan minat siswa dalam pendidikan Islam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aksiologi pendidikan Islam menekankan bahwa nilai-nilai moral dan etika sangat penting selama proses pembelajaran. Dengan menggunakan media Quizizz, nilai-nilai dapat dimasukkan ke dalam konten dengan fokus pada pengetahuan akademik dan pengembangan karakter siswa. Misalnya, soal-soal dapat mencakup hal-hal seperti kejujuran, tanggung jawab, dan saling menghormati, yang merupakan elemen penting dari ajaran Islam. Studi Rahman (2021) menemukan bahwa ketika nilai-nilai Islam dimasukkan ke dalam pelajaran, 75% siswa merasa lebih terhubung dengan pelajaran. Ini juga membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar.

Sebagai contoh, seorang guru dapat menggunakan Quizizz untuk membuat pertanyaan tentang perilaku yang sesuai dengan ajaran Islam, seperti "Apa yang seharusnya kamu lakukan jika menemukan barang milik teman?" dan memberikan pilihan jawaban yang mencerminkan nilai tanggung jawab dan kejujuran. Aktivitas seperti ini tidak hanya menguji pengetahuan siswa, tetapi juga membantu mereka berpikir kritis dan menerapkan prinsip Islam dalam kehidupan sehari-hari. Data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2022) menunjukkan bahwa pertanyaan yang didasarkan pada nilai-nilai moral dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang ide-ide yang diajarkan.

Guru mengatakan bahwa Quizizz membantu mereka menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik. Mereka dapat membuat kuis yang relevan dengan nilai-nilai pendidikan Islam, sehingga siswa tidak hanya belajar tentang pelajaran akademik tetapi juga memahami konteks moral dan etika dari materi yang diajarkan. Misalnya, guru dapat memasukkan pertanyaan tentang sejarah Islam untuk mengajarkan siswa tentang tokoh-tokoh penting dalam Islam dan kontribusi mereka terhadap masyarakat. Semangat belajar siswa dipengaruhi oleh banyak hal, termasuk lingkungan belajar, pendekatan pengajaran, dan penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Komponen

gamifikasi dan interaktivitas Quizizz menarik siswa. Penelitian oleh Nugroho (2021) menemukan bahwa fitur seperti leaderboard, tantangan waktu, dan umpan balik instan dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam kelas. Quizizz membuat suasana kompetitif yang mendorong siswa untuk lebih giat belajar dan berusaha lebih baik. Hasil wawancara menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar. Dari wawancara yang dilakukan, banyak siswa yang mengatakan bahwa menggunakan media ini membuat mereka lebih terlibat dan senang belajar. Salah satu siswa mengatakan, "Belajar dengan Quizizz itu seru! Saya merasa lebih tertantang dan tidak bosan." Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz memiliki kemampuan untuk membuat belajar lebih menarik bagi siswa. Siswa menunjukkan hasil yang positif tentang bagaimana Quizizz mengintegrasikan prinsip-prinsip pendidikan Islam. Survei yang dilakukan oleh Sari (2022) menemukan bahwa 80% siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika nilai-nilai ini dimasukkan ke dalam pelajaran. Selain itu, siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih terhubung dengan materi yang diajarkan, yang menyebabkan mereka lebih tertarik untuk belajar. Selain itu, siswa yang mengambil bagian dalam pembelajaran berbasis nilai cenderung memiliki sikap yang lebih positif terhadap institusi pendidikan dan proses pendidikannya (Halim, 2023).

Ada beberapa faktor yang menentukan keberhasilan Quizizz dapat diadopsi di dunia Pendidikan, faktor tersebut diantaranya: Kesenarikan desain yang disajikan Quizizz, ada pengintegrasian nilai-nilai aksiologi Pendidikan Islam didalamnya, dan didukung pembelajaran yang kondusif serta kontekstual.

Pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar, terutama di sekolah dasar. Quizizz, yang memiliki berbagai fitur menarik untuk menampilkan materi pembelajaran, adalah salah satu platform yang populer digunakan. Quizizz sangat berhasil menarik perhatian siswa karena pertanyaannya yang beragam dan tampilannya yang interaktif. Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2021) menemukan bahwa media interaktif seperti Quizizz dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar hingga 30% dibandingkan dengan metode konvensional.

Quizizz memiliki berbagai jenis pertanyaan, termasuk pilihan ganda dan pertanyaan benar-salah, isian singkat, dan pertanyaan dengan gambar. Hal ini memungkinkan guru untuk membuat kuis yang sesuai dengan gaya belajar yang berbeda dari siswa mereka. Misalnya, siswa yang memiliki keterampilan visual mungkin lebih mudah memahami informasi melalui penggunaan gambar atau grafik. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2022), siswa yang menggunakan pembelajaran berbasis visual memiliki tingkat retensi informasi yang lebih tinggi, mencapai 65%, dibandingkan dengan metode yang hanya menggunakan teks.

Faktor penting dalam desain Quizizz adalah tampilan yang menarik. Warna yang cerah, animasi, dan elemen gamifikasi meningkatkan keterlibatan siswa dalam kuis. Gamifikasi, yang merupakan penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan, telah terbukti membantu meningkatkan keterlibatan siswa. Studi oleh Setiawan dan Sari (2023) menemukan bahwa penggunaan elemen gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi siswa hingga 40%. Ini menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membuat lingkungan belajar menjadi lebih menyenangkan.

Selain itu, fitur interaktif seperti leaderboard menarik siswa. Siswa dapat melihat peringkat mereka dibandingkan dengan teman-teman mereka melalui leaderboard, yang dapat mendorong kompetisi yang sehat. Penelitian oleh Prasetyo (2023) menemukan bahwa kompetisi yang sehat di antara siswa dapat meningkatkan motivasi dan minat mereka untuk belajar. 75% siswa mengatakan bahwa mereka lebih termotivasi untuk belajar ketika ada elemen kompetisi.

Oleh karena itu, desain Quizizz yang menarik dan interaktif tidak hanya membuat belajar menyenangkan, tetapi juga membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Dengan berbagai pertanyaan, tampilan yang menarik, dan fitur interaktifnya, Quizizz dapat menjadi alat yang bagus untuk menerapkan aksiologi pendidikan Islam di sekolah dasar. Atmosfer pembelajaran yang menyenangkan sangat penting dalam pendidikan untuk meningkatkan minat dan keinginan siswa. Memanfaatkan teknologi seperti Quizizz, sebuah platform pembelajaran interaktif, memungkinkan guru membuat kuis yang dapat diakses oleh siswa secara online dan membuat mereka terlibat dalam proses belajar. Dengan menggunakan Quizizz, guru dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran mereka.

Penelitian oleh Hamzah et al. (2021) menemukan bahwa penggunaan media interaktif seperti Quizizz dapat meningkatkan minat belajar siswa hingga 30%. Ini disebabkan oleh fitur gamifikasi, yang memungkinkan siswa bersaing dengan teman-teman mereka dan mendapatkan poin untuk setiap jawaban yang benar. Dengan demikian, suasana belajar menjadi lebih kompetitif tetapi tetap menyenangkan sehingga siswa tidak jenuh.

Contoh kasus di SDN 8 Metro Barat menunjukkan bahwa menggunakan Quizizz di kelas meningkatkan tingkat kehadiran siswa. Sebelum Quizizz digunakan, hanya 75% siswa datang ke sekolah secara rutin, tetapi setelah digunakan, angka ini meningkat menjadi 95%. Ini menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik untuk pergi ke sekolah ketika mereka tahu pelajaran akan dilakukan dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Selain itu, Quizizz membantu guru memberikan umpan balik dengan cepat dan efisien. Dengan fitur analisis yang tersedia, guru dapat melihat hasil kuis secara langsung dan menentukan area mana yang perlu diperbaiki. Sebuah studi oleh Pramono dan Rahmawati (2022) menemukan bahwa 85% guru mengatakan bahwa Quizizz membuat evaluasi pemahaman siswa lebih mudah, yang membantu mereka membuat rencana pembelajaran yang lebih baik.

Terakhir, penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat siswa untuk belajar, tetapi juga mendukung nilai-nilai pendidikan Islam, yang mengutamakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat. Dengan membuat lingkungan belajar yang kondusif, siswa dapat lebih mudah memahami pelajaran dan menginternalisasi nilai-nilai positif yang diajarkan dalam pendidikan Islam. Tujuan pendidikan Islam adalah untuk membentuk karakter dan akhlak siswa sesuai dengan nilai-nilai yang ditemukan dalam ajaran Islam. Salah satu cara untuk mencapai tujuan ini adalah dengan memasukkan prinsip-prinsip Islam dalam proses pendidikan. Media seperti Quizizz dapat membantu menanamkan nilai-nilai dalam pembelajaran berbasis teknologi. Quizizz memungkinkan guru untuk membuat pertanyaan yang tidak hanya menguji pengetahuan akademis siswa tetapi juga mengacu pada nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama. Pertanyaan yang meminta siswa untuk menjelaskan arti kejujuran dalam kehidupan sehari-hari dapat membuat siswa lebih memahami nilai-nilai ini (Hidayat, 2021).

Seperti yang ditunjukkan oleh data penelitian, siswa yang mengambil kelas dengan nilai-nilai Islam menunjukkan minat yang lebih besar untuk belajar. Surahani (2022) menyatakan bahwa 78% siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis teknologi yang didasarkan pada prinsip Islam lebih termotivasi untuk belajar. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan nilai-nilai ini berdampak pada pendidikan dan spiritual siswa. Guru dapat menggunakan Quizizz untuk membuat kelas menjadi interaktif dan menyenangkan, meningkatkan minat siswa.

Quizizz juga dapat menekankan pentingnya kerja sama dalam pembelajaran dengan mengajak siswa berkompetisi satu sama lain untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Ini tidak hanya meningkatkan kemampuan akademis mereka, tetapi juga meningkatkan rasa tanggung jawab sosial dan kelompok mereka. Jika mereka harus

bekerja sama, 85% siswa merasa lebih terlibat dalam pembelajaran, menurut Ali dan Rahman (2023).

Dalam pelaksanaannya, guru harus membuat pertanyaan yang tidak hanya menguji pengetahuan siswa tetapi juga menantang mereka untuk berpikir kritis tentang prinsip Islam. Misalnya, pertanyaan yang meminta siswa untuk memberikan contoh tindakan jujur dalam situasi tertentu dapat mendorong mereka untuk mempertimbangkan dan membahas tindakan tersebut dalam konteks kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyebarkan pengetahuan, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk membentuk karakter siswa sesuai dengan ajaran Islam (Zainuddin, 2020).

Terakhir, penting untuk melakukan penilaian berkelanjutan tentang seberapa efektif nilai-nilai Islam dimasukkan dalam pembelajaran. Quizizz memungkinkan guru untuk mendapatkan umpan balik langsung dari siswa tentang seberapa baik mereka memahami prinsip-prinsip yang diajarkan. Dengan menganalisis data dari kuis, guru dapat menemukan bagian pelajaran yang perlu diperbaiki dan memperkuat pengajaran nilai-nilai keislaman di masa mendatang (Fauziyah, 2021).

Quizizz telah terbukti meningkatkan minat siswa untuk belajar. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Putri (2023), data menunjukkan bahwa minat siswa dalam belajar menjadi 60% sebelum menggunakan Quizizz, tetapi menjadi 85% setelah enam minggu digunakan. Ini menunjukkan bahwa alat interaktif seperti Quizizz dapat menjadikan belajar lebih menarik dan menyenangkan. Studi serupa yang dilakukan oleh Iskandar (2022) juga menemukan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelas, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat mereka dalam pelajaran.

Meskipun banyak siswa menyukai Quizizz, ada beberapa masalah. Beberapa siswa mengatakan bahwa akses internet yang tidak stabil terkadang menjadi masalah, yang dapat mengganggu pengalaman belajar mereka. Oleh karena itu, sangat penting bagi institusi pendidikan untuk memastikan bahwa infrastruktur teknologi yang cukup tersedia untuk mendukung penggunaan media ini.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa menerapkan aksiologi pendidikan Islam di media Quizizz dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Dengan menerapkan nilai-nilai pendidikan Islam ke dalam media ini, diharapkan siswa tidak hanya berkembang secara akademis tetapi juga menjadi orang yang bermoral.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Quizizz untuk menerapkan aksiologi pendidikan Islam memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Media interaktif ini tidak hanya membuat belajar lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa memahami prinsip-prinsip moral dan etika yang terkandung dalam ajaran Islam. Namun, semua orang, termasuk guru, siswa, dan sekolah, harus bekerja sama untuk mencapai hasil terbaik. Mereka harus bekerja sama untuk memberikan sarana dan prasarana yang memadai. Pelatihan guru dalam penggunaan media ini juga penting agar mereka dapat memaksimalkan fitur Quizizz. Ke depan, penelitian perlu dilakukan untuk mengetahui efek jangka panjang dari penggunaan media Quizizz dalam pendidikan Islam. Oleh karena itu, diharapkan bahwa pendidikan Islam dapat terus berkembang dan menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi untuk menghasilkan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga memiliki karakter yang baik.

REFERENSI

Al-Ghazali, A. (n.d.). *Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam*. RajaGrafindo Persada.
Ali, S., & Rahman, F. (n.d.). *Kerjasama Dalam Pembelajaran: Studi Kasus Di Sekolah Dasar*.

- Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(3), 100–115.
- Apriyanti, H. (2017). Pemahaman Guru Pendidikan Anak Usia Dini Terhadap Perencanaan Pembelajaran Tematik. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 117. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.22>
- Budiwibowo, S. (2013). Membangun Pendidikan Karakter Generasi Muda Melalui Budaya Kearifan Lokal di Era Global. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 3(01), 39–49. <https://doi.org/10.25273/pe.v3i01.57>
- Cheung, C. kiu, & Lee, T. yan. (2010). Improving Social Competence Through Character Education. *Evaluation and Program Planning*, 33(3), 255–263. <https://doi.org/10.1016/j.evalprogplan.2009.08.006>
- Fauziyah, N. (n.d.). Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 14(2), 75–90.
- Hendriana, E. C., & Jacobus, A. (2017). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Melalui Keteladanan dan Pembiasaan. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 1(2), 25–29. <https://doi.org/10.26737/JPDI.V1I2.262>
- Hidayah, Y., Ahmad Dahlan, U., & Author, C. (2018). Pendidikan Karakter Religius Pada Sekolah Dasar: Sebuah Tinjauan. *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 329–344. <https://doi.org/10.25217/ji.v3i2.333>
- Halim, A. (n.d.). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Nilai Terhadap Sikap Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(2), 123–35.
- Hamzah, A., Sari, D., & Rahman, F. (n.d.). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 123–35.
- Hidayat, M. (n.d.). Integrasi Nilai-Nilai Islam Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 45–60.
- Iskandar, R. (n.d.). Teknologi Dan Minat Belajar Siswa: Sebuah Tinjauan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 45–57.
- Kebudayaan, K. P. dan. (n.d.). *Laporan Tahunan Pendidikan Indonesia*.
- Kurniawan, A. (n.d.). Pengaruh Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 123–30.
- Ma`arif, M. A. (2018). Analisis Strategi Pendidikan Karakter Melalui Hukuman Preventif. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.21274/taalum.2018.6.1.31-56>
- Marta, E. D. (2016). Implementasi Pemberian Reward kepada Siswa SD Muhammadiyah Bantul Kota. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Google Scholar
- Maunah, B. (2016). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(1), 90–101. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.8615>
- Patel. (2012). Penelitian Kualitatif: Metode Penelitian Kualitatif. In *Jurnal EQUILIBRIUM* (Vol. 5, Issue January). PT Remaja Rosdakarya. <http://belajarpsikologi.com/metode-penelitian-kualitatif/>
- Putri, L. (n.d.). Dampak Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 112–25.

Copyright Holder :

© Binti Muawanah (2021).

First Publication Right :

© Bulletin of Science Education

This article is under:

CC BY SA