

**BELAJAR ASYIK PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DENGAN QUIZZZ
PADA MASA PANDEMI COVID 19 DAN ERA NEW NORMAL
DI SMP NEGERI 11 TAJUNG JABUNG TIMUR**

Abdul Mujahid
SMP Negeri 11 Tanjung Jabung Timur
mujahidmubarak10@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran daring dan luring dilakukan melalui jaringan online seperti, quizizz dengan media smarphone ataupun gadget sudah menjadi keharusan pada masa pandemi covid 19 dan era new normal. Hal ini dibuktikan semua orang mulai dari anak kecil hingga orangtua mahir dalam penggunaannya. Berdasarkan hal tersebut sangatlah mungkin smsrtphone atau gadget dapat di efektifkan sebagai media atau sarana pembelajaran daring di tengah masa pandemi covid 19 dan pembelajaran luring pada era new normal dilakukan melalui model belajar tatap muka terbatas di kelas. Pemanfaatan smartphone atau gadget memerlukan aplikasi tambahan. Aplikasi ini tidak terdaftar sebagai aplikasi bawaan yang bisa diunduh di laman play store bagi pengguna android atau app store bagi pengguna IOS (iphone). Sekedar alternatif, aplikasi yang dapat dipergunakan antara lain Whatsapp, google form, quizizz, edmodo, dan microsoft office.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu suatu metode yang digunakan untuk menemukan pemahaman yang seluas-luasnya terhadap objek penelitian. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian Deskriptif. Dengan pembelajaran yang disajikan melalui aplikasi quizizz sehingga siswa tidak lagi melihat dan memandangi guru dengan lesu tetapi mata mereka tertuju pada smartphone atau gadget yang ada ditangannya. Mulai dari pembukaan, penyajian, ulangan sampai pemberian home work. diharapkan agar siswa asyik mendapatkan materi pembelajaran untuk memenuhi kekurangan pembelajaran daring yang mengalami beberapa kendala. Hasil penelitian ini akan bermanfaat sebagai referensi bagi guru menggunakan quizizz sebagai sarana atau media pembelajaran baik pada masa pandemi covid 19 maupun pada era new normal pada saat kekinian.

Kata kunci: Belajar, Quizizz dan Model Pembelajaran

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah tuntutan primer yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia yang berlangsung dalam setiap lini kehidupan sepanjang hayat mulai dari lahir hingga ke lian lahad (*Hadist Nabi*). Di sisi lain, pendidikan sangat mempengaruhi cakrawala manusia dalam membentuk pola fikir dan perilaku

sehingga membentuk pribadi yang berkualitas yang berkarakter. Pendidikan sering dijumpai melalui sebuah pelebagaan baik sekolah maupun kelompok belajar. Pendidikan adalah ruh kehidupan manusia di dunia dan di akhirat, sehingga pendidikan amat sangat dibutuhkan. Pendidikan merupakan bagian yang tidak dapat di pisahkan dari hidup dan kehidupan manusia. Sesederhana apapun komunitas manusia memerlukan pendidikan. Maka dalam pengertian umum, kehidupan dan komunitas tersebut akan di tentukan oleh aktivitas pendidikan di dalamnya. Sebab pendidikan secara alami sudah merupakan kebutuhan primer hidup manusia.

Menurut Jalaluddin. Bagi manusia yang hidup di lingkungan masyarakat yang masih sederhana pendidikan di lakukan oleh para orang tua. Pendidikan akan di nilai rampung bila anak mereka sudah menginjak usia dewasa, siap untuk berumah tangga dan mampu mandiri setelah menguasai sejumlah keterampilan praktis sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan hidup di masyarakat di lingkungannya. Makin sederhana masyarakatnya, makin sedikit tuntutan akan keterampilan yang perlu di kuasai. Hampir semua orang di kenai pendidikan dan melaksanakan pendidikan. Sebab pendidikan tidak pernah terpisah dengan kehidupan manusia. Anak-anak menerima pendidikan dari orang tuanya dan manakala anak-anak ini sudah dewasa dan berkeluarga mereka juga akan mendidik anak-anaknya. Begitu pula disekolah dan diperguruan tinggi, para siswa dan mahasiswa dididik oleh guru dan para dosen. Pendidikan adalah khas milik dan alat manusia. Tidak ada makhluk lain yang membutuhkan pendidikan.

Mendidik secara insting segera diikuti oleh pendidik yang bersumber dari pikiran dan pengalaman manusia. Manusia mampu menciptakan cara-cara mendidik karena perkembangan pikirnya. Demikianlah makin lama makin banyak ragam cara mendidik orang tua terhadap anak-anaknya. Islam adalah tuntunan hidup yang lengkap. Kelengkapan ini dapat dilihat dari sumber utamanya Al-Quran yang isinya mencakup keseluruhan hidup manusia, diantaranya masalah *aqidah*, *syari'ah* dan *akhlak*. Semua umat Islam yang beriman harus mempunyai ilmu pengetahuan tentang Islam yang memadai, agar derajat mereka diangkat oleh Allah SWT.

Beradasar uraian di atas perlu dilanjutkan pembahasan melalui kajian telaah perpustakaan dengan judul “Belajar Asyik Pendidikan Agama Islam Dengan *Quizizz* Pada Masa Pandemi Covid 19 Dan Era New Normal Di Smp Negeri 11 Tajung Jabung Timur”.

B. PEMBAHASAN

Dari sekian daftar aplikasi yang sudah disebutkan, aplikasi *quizizz* yang penggunaannya bisa lebih mudah diakses hingga ke pelosok desa, asal jaringan internetnya ada maka aplikasi ini tidak memerlukan loading yang lamban dan tidak memakan banyak kuota. Kendala di bidang penggunaan teknologi ini tidak hanya

dirasakan oleh siswa saja tapi juga guru memiliki beberapa kendala dalam memberikan pembelajaran menggunakan aplikasi belajar online.

Pada pembelajaran tatap muka, guru lebih leluasa menyampaikan materi ajar dan memberi sugesti atau motivasi belajar kepada siswa. Di masa pandemi yang pembelajarannya serba online, guru diharapkan dapat lebih kreatif dan inovatif untuk membuat bahan ajar yang menarik minat dan semangat belajar siswa, selain itu guru juga dituntut untuk cermat dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (Syaharuddin, S., & Mutiani, M., 2020). Guru dapat menjadikan situasi pandemi COVID-19 sebagai sumber belajar termasuk sumber belajar mata pelajaran PAI, guru dapat membuat model pembelajaran yang dapat membuat siswa asyik dan tertarik, ingin mengetahui lebih jauh, sadar dan peduli terhadap bahaya COVID-19 bagi masyarakat. Siswa bisa diarahkan untuk mencari tahu tentang COVID-19 melalui berbagai sumber platform pencarian online. Guru juga dapat memasukan kearifan lokal atau biografi tokoh terkenal seperti Imam syafi'i, yang memiliki nilai kepemimpinan yang religius, disiplin, inovatif dan lain sebagainya Tokoh ahli fiqih. Selain itu siswa juga bisa dikenalkan dengan kebudayaan khas asal Negara Imam syafi'i, agar siswa lebih mengetahui dan bangga dengan produk-produk dari kebudayaannya sendiri. Mengambil contoh, misalnya siswa diberikan materi ajar tentang bagaimana meneladani beliau. Di sisi lain, para orang tua juga sangat berperan sebagai pembimbing sekaligus motivator bagi anak-anaknya saat belajar di rumah. Kendala yang dirasakan oleh orang siswa yaitu seperti yang dirasakan oleh ibu Wahdah (35), menurutnya tanggung jawab sebagai pengajar pengganti di rumah saat pandemi ini tidak bisa dianggap remeh, karena harus membagi waktu mengerjakan pekerjaan rumah dan membimbing anak saat pembelajaran online. Mengapa orang tua sulit dalam mengganti peran guru yaitu karena profesi guru itu memerlukan keahlian khusus dan tidak dapat dilakukan oleh sembarang orang yang basic-nya tidak dari bidang pendidikan keguruan (Subiyakto, B., & Akmal, H., 2020).

Kendala lain yang juga bisa dirasakan menurutnya yaitu, beliau juga tidak terlalu mahir mengoperasikan aplikasi belajar pembelajaran daring. Namun, di balik hal itu, positifnya beliau dapat lebih banyak menghabiskan waktu untuk membimbing tumbuh kembang anak sambil belajar di rumah dan lebih banyak waktu berkomunikasi dengan anak, karena pada masa sebelum pandemik tersebut anak-anak bersekolah hingga enam jam sehari. Maka dari itu, adanya pembelajaran daring dampak dari pandemi COVID-19 ini tidak hanya memberikan kesan merugikan pada proses pembelajaran, melainkan juga menyiratkan kesan yang baik sehingga dapat mengubah wajah pendidikan Indonesia menjadi lebih modern. Adapun pembahasan dalam Artikel Ini adalah:

1. Belajar

Belajar adalah kegiatan yang memerlukan konsentrasi tinggi. Tempat dan lingkungan belajar yang nyaman memudahkan siswa untuk berkonsentrasi. Dengan mempersiapkan lingkungan yang tepat, siswa akan mendapatkan hasil yang lebih baik dan dapat menikmati proses belajar yang siswa lakukan. Hutabarat (1986) lingkungan belajar adalah segala sesuatu yang terdapat di tempat belajar . sedangkan Nasution (1993) lingkungan belajar yaitu lingkungan alami dan lingkungan sosial. Lingkungan alami seperti keadaan suhu, kelembaban udara, sedangkan lingkungan sosial dapat terwujudnya manusia dan representatifnya maupun berwujud hal-hal lain.

Pembelajaran merupakan salah satu sub sistem dari sistem pendidikan, disamping kurikulum, konseling, administrasi, dan evaluasi. *Wikipedia* mengungkapkan pembelajaran (instruction) sebagai suatu bentuk informasi yang di komunikasikan dapat berupa komando atau penjelasan dengan bagaimana cara bertindak, berperilaku, cara mulai tugas, cara melengkapi, atau cara melaksanakan sesuatu. Lefrancois berpendapat bahwa pembelajaran (Instructional) merupakan persiapan kejadian-kejadian eksternal dalam suatu situasi belajar dalam rangka memudahkan belajar, menyimpan (kekuatan mengingat informasi), atau mentransfer pengetahuan dan keterampilan.

Dari uraian diatas, tampaklah pembelajaran bukan menitik beratkan “apa yang dipelajari ”melainkan pada“ bagaimana membuat siswa mengalami proses belajar, yaitu cara-cara yang di lakukan untuk mencapai tujuan yang berkaitan dengan pengorganisasian materi, cara penyampaian pelajaran, cara pengelola pelajaran. Gredler memberi contoh tentang transfer pengetahuan adalah sebagai keterampilan memerankan diri siswa. Angling, menegaskan bahwa pembelajaran (instructional) terjadi di luar diri siswa yaitu sebagai suatu cara mengorganisir, memberikan informasi bagi siswa yang dapat melibatkan apapun unsur-unsur yang penting seperti penyajian informasi.

Pada saat ini dunia di gemparkan oleh pandemik COVID-19 yang berhasil menghilangkan banyak populasi manusia termasuk di negara kita Indonesia. Pemerintah Indonesia pun tidak ingin lamban dalam mengambil kebijakan-kebijakan baik dalam upaya pencegahan maupun penanganan kasus COVID-19 ini. Dunia pendidikan adalah bidang yang sangat terdampak oleh adanya pandemik COVID-19 setelah bidang ekonomi di negara kita.

Pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan pembelajaran daring dan luring sebagai upaya pencegahan adanya transmisi persebaran COVID-19 di sekolah terutama di ruang kelas. Maka dari itu, kebijakan ini membuat adanya

pembatasan sosial dan pengenyampingan sistem pembelajaran tatap muka di buat luring singkat dan terbatas dan sementara dipadu dengan pembelajaran daring lewat beberapa platform digital yang telah dipilih oleh pihak guru dan masing-masing sekolah di antaranya aplikasi *quizizz* yang sudah di gunakan 3 tahun terakhir. Dalam menjalankan kebijakan yang tentunya membawa wajah baru bagi pendidikan Indonesia ini tentunya masih terdapat banyak kendala dalam pelaksanaannya, karena tidak semua sekolah yang pernah melakukan sistem pembelajaran daring dan luring ini, maka wajar baik pihak guru, siswa maupun orang tua/wali siswa mendapatkan kendala menghadapi sistem baru ini. Berdasarkan hal-hal di atas, penulisan artikel ini menjadi sangat penting agar kita dapat mengetahui bagaimana sebenarnya peran *smartphone* lewat aplikasi *quizizz* dapat digunakan, guru dan orang tua serta kesiapan siswa dalam menjalani sistem pembelajaran daring dan luring.

Pengunaan pembelajaran adalah seperangkat pandangan-pandangan, pendirian-pendirian, prinsip-prinsip dan atau norma-norma yang di tetapkan untuk keperluan, yakni

- (1.a) untuk menyelamatkan dan mengamankan kelangsungan situasi, jangan sampai padasuatu ketika terjepit atau atau terdesak secara di rugikan,
- (1.b) untuk menarik keuntungan dari setiap kesempatan atau peluang yang baik yang mungkin muncul di dalam perkembangan situasi. Pengunaan pembelajaran sebagai suatu acuan dalam memposisikan proses kegiatan melalui langkah-langkah yang tepat, terpola, terencana sehingga terciptanya standar pembelajaran yang bermutu dan tercapai tujuan pembelajaran yang dikehendaki.

Secara umum, pengunaan pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu sampai pada tujuan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, pengunaan pemebelajaran adalah rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus (yang diinginkan). Joni (1983) berpendapat bahwa yang di maksud strategi adalah suatu prosedur yang di gunakan untuk memberikan suasana yang kondusif kepada siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Pengunaan pembelajaran berdasarkan pada dalil bahwa keberhasilan siswa sebagian besar bergantung kepada kemahiran untuk belajar mandiri dan memotivator belajar mereka sendiri. Hal ini menjadi strategi belajar mutlak diajarkan kepada siswa tersendiri mulai dari SD dan terus berlanjut sampai sekolah menengah dan pendidikan tinggi. Yang memberikan kelemahan guru dalam tugas mengajarkan siswa bagaimana belajar sebagai tujuan pendidikan. Strategi pengajaran terdiri atas metode dan teknik atau prosedur yang menjamin siswa mencapai tujuan. Strategi pengajaran lebih luas daripada metode atau

teknik pengajaran. Dengan kata lain, metode atau teknik pengajaran merupakan bagian dari strategi pengajaran.

Seseorang belajar tidak ditentukan oleh kekuatan - kekuatan yang datang dari dalam dirinya, atau stimulus-stimulus yang datang dari lingkungan, akan tetapi merupakan interaksi timbale balik dari determinan-determinan individu dan diterminan-determinan lingkungan. Belajar merupakan perubahan perilaku seseorang melalui latihan dan pengalaman, motivasi akan member hasil belajar dapat diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan, perubahan yang lebih baik di bandingkan sebelumnya, misalnya dari tidak bisa menjadi bisa dan tidak santun menjadi santun. Peran penggunaan pengajaran lebih penting apabila guru mengajar siswa yang berbeda dari segi kemampuan, pencapaian, kecenderungan, serta minat. Hal tersebut karena guru harus memikirkan strategi pengajaran yang mampu memenuhi keperluan semua siswa. Di sini, guru tidak saja harus menguasai berbagai kaidah mengajar, tetapi yang lebih penting adalah mengintegrasikan serta menysusn kaidah-kaidah itu untuk memebentuk strategi pengajaran yang paling berkesan dalam pengajarannya.

2. Strategi Pembelajaran

Ada beberapa strategi pembelajaran yang dapat di gunakan. Strategi pembelajaran individu atau *groups-individual learning*. Strategi indivisu dilakukan oleh siswa secara mandiri. Kecepatan, kelambatan dan keberhasilan pembelajaran siswa sangat di tentukan oleh kemampuan individu siswa yang bersangkutan. Bahan pelajaran serta bagaimana mempelajarinya di desain untuk belajar sendiri. Contoh dari strategi pembelajaran ini adalah belajar melalui modul, atau belajar melalui kaset audio.

Beda dengan pembelajaran individual, belajar kelompok di lakukan secara beregu. Sekelompok siswa di ajar oleh seorang atau beberapa orang guru. Bentuk belajar kelompok itu bisa dalam pembelajaran kelompok besar atau pembelajaran klasikal; atau bisa juga siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil semacam buzz group. Strategi kelompok tidak memerhatikan kecepatan belajar individu. Setiap indivisu dianggap sama. Oleh karena itu, belajar dalam kelompok dapat terjadi siswa yang memiliki kemampuan tinggi akan terlambat oleh siswa yang mempunyai kemampuan biasa-biasa saja; sebaliknya siswa yang memiliki kemampuan kurang akan merasa tergusur oleh siswa yang mempunyai kemampuan tinggi.

Ditinjau dari cara penyajian dan cara pengelolaanya, strategi pembelajaran juga dapat di bedakan antara strategi pembelajaran deduktif dan strategi pembelajaran induktif. Strategi pembelajaran dedukti adalah strategi

pembelajaran yang dilakukan dengan mempelajari konsep-konsep terlebih dahulu untuk kemudian dicari kesimpulan dan ilustrasi-ilustrasi ; atau bahan pelajaran yang dipelajari dimulai dari hal-hal yang abstrak, kemudian secara perlahan-lahan menuju hal kongret. Strategi ini disebut juga strategi pembelajaran dari umum ke khusus. Sebaliknya dengan strategi induktif, pada strategi ini bahan yang dipelajari di mulai dari hal-hal yang kongret atau contoh-contoh yang dikemudian secara perlahan siswa dihadapkan pada materi yang kompleks dan sukar. Strategi ini kerap dinamakan strategi pembelajaran dari khusus ke umum.

3. *Quizizz*

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan.

Quizizz dapat memberikan data dan statistik tentang hasil kinerja siswa secara langsung. *Quizizz* tidak hanya dapat dikerjakan saat pembelajaran di kelas saja, tetapi juga dapat dibuat soal untuk pekerjaan rumah (PR), sehingga dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja oleh siswa asalkan tidak melebihi batas waktu yang sudah ditentukan.

Dengan *quizizz* ini, siswa akan merasa ditantang, karena ada skor yang diperoleh dengan menjawab secara cepat dan tepat, kecepatan akan ada skor sendiri. Selain itu akan ada persaingan, karena *quizizz* langsung membuat ranking yang bersifat *live* antar peserta *quizizz*. Menyenangkan karena akan ada suasana musik untuk menyemangati, dan juga meme yang lucu serta menyemangati.

Kelebihan dari *quizizz* bagi siswa adalah siswa tidak dapat mencontek sesama temannya, karena soal yang diberikan kepada siswa satu dengan yang lainnya telah diacak. Soal bisa dibuat dengan ketentuan waktu tertentu yang membuat siswa tidak punya kesempatan untuk bertanya dengan orang sekitar atau melihat buku catatan miliknya. Setelah mengerjakan kuis, siswa dapat mengetahui ranking yang dia dapat dari keseluruhan siswa yang mengerjakan soal tersebut. tidak hanya itu, siswa juga mengetahui soal dan jawaban yang betul dari soal yang telah dikerjakannya.

Keuntungan *quizizz* bagi guru adalah akan ada *grading* otomatis, kemudian *quizizz* membuat analisis butir soal, yang semuanya dapat diunduh berupa *file excel*. Laporan cukup detail, setiap siswa akan dilaporkan jawaban benar-salahnya, serta prosentase pencapaian quiz untuk seluruh siswa. Selain itu

sebenarnya, hasil quiz setiap siswa dapat *diemail* ke orang tua siswa. (<https://lmpmbengkulu.kemdikbud.go.id/blog/belajar-asyik-dengan-quizizz-ditengah-pandemi-covid-19/>)

Trus bagaimana membuatnya? Sangat mudah, berikut langkah-langkah singkatnya :

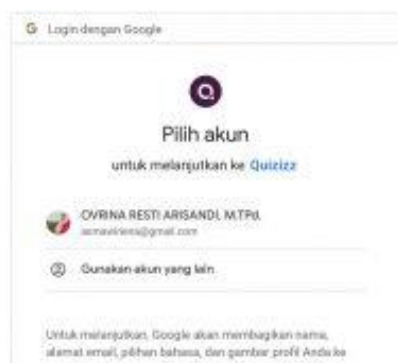
1. Masuk ke <http://quizizz.com/> lalu sign up.



2. Untuk memudahkan, Anda bisa menggunakan *account google*.



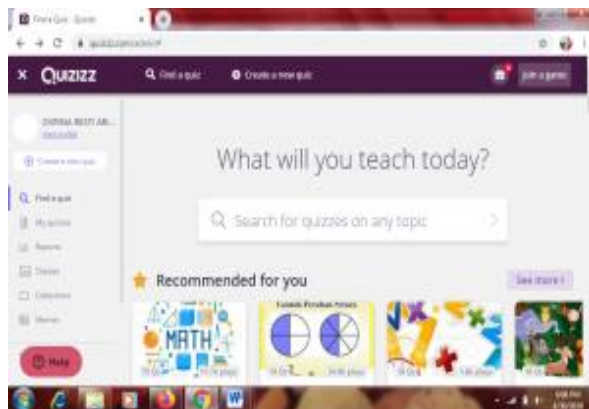
3. Kemudian akan muncul tampilan seperti ini.



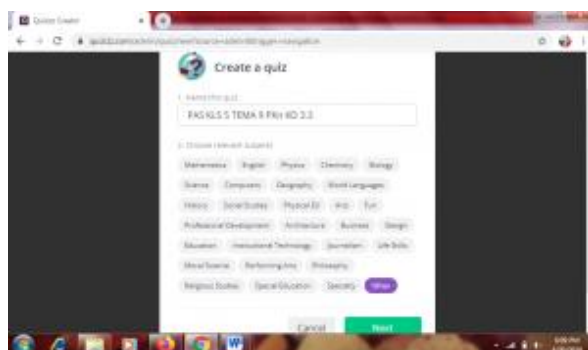
4. Pilihlah peran anda, apakah sebagai guru, siswa, orang tua atau lainnya.



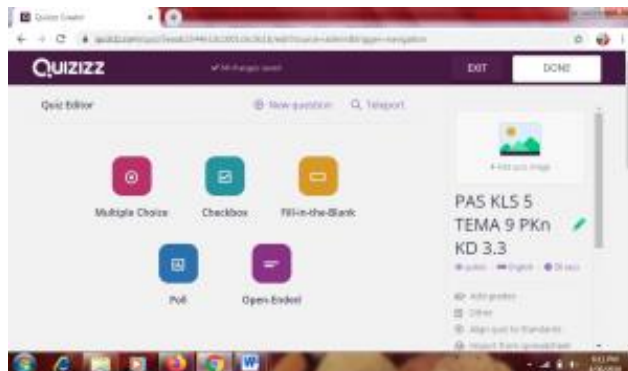
5. Maka akan muncul tampilan seperti ini. Lalu silahkan klik *creat a new quiz*.



6. Kemudian isikan nama kuis, kemudian pilihlah mata pelajaran yang relevan seperti tampilan berikut.



7. Lanjutkan dengan memilih bentuk question yang ingin Anda buat pada tampilan di bawah ini. Berikut contoh akan membuat soal pilihan ganda atau *multiple choice*.



8. Silahkan menuliskan soal berikut jawabannya pada kolom yang sudah disediakan. Setelah menuliskan semua pilihan jawaban Anda harus menentukan jawaban benar terlebih dahulu dengan cara menghidupkan tanda centrang (✓) hijau di depan jawaban yang paling benar.



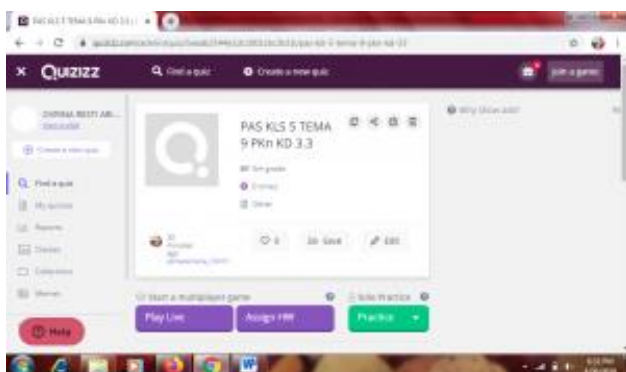
9. Maka akan muncul tampilan seperti di bawah ini. Selanjutnya klik pada + *new question* untuk menambahkan pertanyaan atau juga bisa dengan mengklik *teleport* untuk mendapat soal-soal yang tersedia sebelumnya di *quizizz*. Lalu klik *DONE* bila sudah selesai.



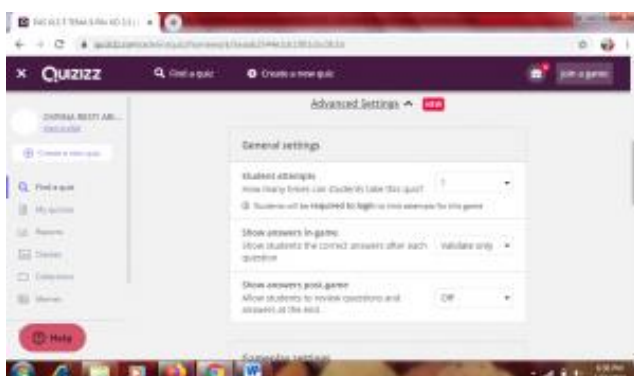
10. Tahap akhir adalah penambahan foto pada kuis, bahasa, tingkatan kelas, dan privasi yang dapat melihat kuis. Bisa dilihat lebih jelas pada tampilan di bawah ini. Jika sudah selesai klik *save*.



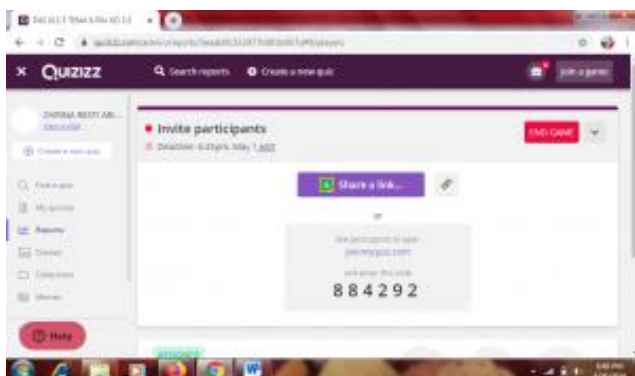
11. Tampilkan kuis Anda secara langsung atau *Live*.



12. Lalu setting kuis Anda.



13. Minta siswa Anda join quizizz.com dan bagikan kode ke siswa Anda. Selain itu Anda bisa membagikannya melalui *google classroom*.



14. Pada akhir kuis, siswa dapat mengetahui nilai secara langsung dan peringkat yang didapat dari keseluruhan siswa yang mengerjakan soal. Guru dapat mengetahui peserta didik yang menjawab benar atau salah dan siswa yang mendapatkan skor paling tinggi atau rendah.

C. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis di atas pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada saat pandemi COVID-19 dan era new normal dengan metode daring dan luring dilakukan melalui jaringan online seperti *quizizz* sangat asyik mempengaruhi keaktifan siswa dalam belajar. Hal ini tampak dalam laporan belajar dan evaluasi belajar siswa dalam aplikasi *quizizz* yang dilaksanakan guru. Sehingga ada rasa kepuasan bagi guru dan siswa dalam proses dalam belajar mengajar.

Diharapkan dengan *quizizz* menjadi solusi bagi guru PAI yang telah melaksanakan pembelajaran di tengah pandemi dan era new normal ini. Sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan pendidikan. Pembelajaran daring yang di lakukan di rumah dan luring yang dilakukan disekolah melalui *quizizz* selama pandemi dan new normal berjalan lancar. Semoga dengan implementasi *quizizz* kegiatan pembelajaran dapat lebih efektif dan lebih mempengaruhi antusias siswa dalam menyongsong masa depannya. Sehingga guru bisa tersenyum lepas dan bahagia mengantar siswanya meraih cita-citanya dan terakhir menjadi amal jariyah dalam kehidupan nantinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, E. W. *Menulis di Era Covid-19: Memanage Trauma Psikologis Menghindari*. 2020.
- Ali Hasan dan Mukti Ali, *Kapita Selekta Pendidikan Agama Islam* Jakarta : Pedoman Ilmu Jaya, 2007.
- Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* . Yogyakarta : Diva Press, 2011.
- Anonim, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Jakarta: Departemen Agama RI, 2002.
- Deden Makbuloh, *Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2011.
- Efektivitas Pembelajaran Online Pendidik PAUD di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal*
(
- Obsesi : Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik* (Jakarta : Bumi Aksara. 2006) Iskandar, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Gaung Persada, 2009.
- Kesenjangan akses internet di Asia Tenggara jadi tantangan bagi pengajaran online akibat pandemi COVID-19. *Detik. Net. Anhusadar, La Ode, N.* 2021.
- Martinis Yamin, *Paradigma Baru Pembelajaran*, (Jakarta: Anggota IKAPI
- Martinis Yamin, *Strategi & Motode dalam Model Pembelajaran*, (Jakarta: GP Press Group, 2013.
- Meningkatkan Pemahaman Orang Tua dalam Menstimulasi Perkembangan Anak dengan Pendekatan Steam melalui Program Home Visit. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 5(2), 93–105.