

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *GAME-BASED LEARNING* TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SISWA KELAS VII DI UPT SMP NEGERI 3 GRESIK**

SKRIPSI

Oleh:

ANNISA AULIA PUTRI

NIM. 06010122003



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

2025

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Annisa Aulia Putri

NIM : 06010122003

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Penelitian Kuantitatif yang saya susun dan tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Penelitian Kuantitatif ini merupakan hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima segala sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 13 Desember 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Annisa Aulia Putri

06010122003

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : **Annisa Aulia Putri**

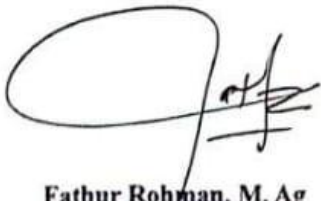
NIM : **06010122003**

Judul : **Pengaruh Metode Pembelajaran *Game-Based Learning* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII Di UPT SMP Negeri 3 Gresik.**

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 27 November 2025

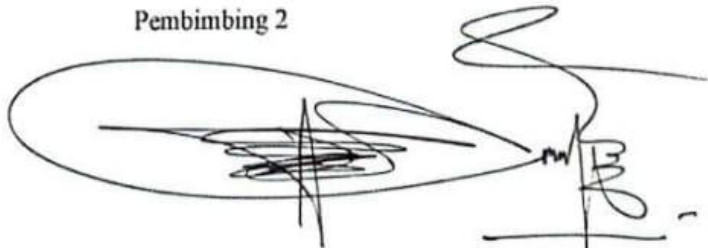
Pembimbing 1



Fathur Rohman, M. Ag

NIP. 197311302005011005

Pembimbing 2



Dr. Imam Svafi'i, S. Ag, M. Pd., M. Pd.

NIP. 197011202000031002

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Annisa Aulia Putri ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Skripsi

Surabaya,

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,



Prof. Dr. Dr. Muhammad Thohir, S. Ag., M. Pd
NIP. 197407251998031001

Penguji I,

Prof. Dr. H. Saiful Jazil, M. Ag
NIP. 196912121993031003

Penguji II,

Dr. H. Moh. Faizin, S. Ag, M. Pd. I
NIP. 197208152005011004

Penguji III,

Fathur Rohman, M. Ag
NIP. 197311302005011005

Penguji IV,

Dr. Imam Svaf'i, S. Ag, M. Pd., M. Pd. I
NIP. 197011202000031002

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax: 031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Annisa Aulia Putri
NIM : 06010122003
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Agama Islam (PAI)
E-mail address : annisaauliafitri904@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

**Pengaruh Metode Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Peningkatan Minat Belajar
Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII Di UPT SMP Negeri 3 Gresik**

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 13 Desember 2025

Penulis


(Annisa Aulia Putri)
NIM. 06010122003

Dipindai dengan CamScanner

ABSTRAK

Annisa Aulia Putri, 06010122003. *Pengaruh Metode Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Peningkatan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII Di UPT SMP Negeri 3 Gresik.*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di UPT SMP Negeri 3 Gresik, yang ditandai dengan kurangnya antusiasme, perhatian, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut mendorong perlunya penerapan metode pembelajaran yang inovatif, salah satunya melalui metode *game-based learning*.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran *game-based learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di UPT SMP Negeri 3 Gresik, (2) mengetahui tingkat minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dan (3) menganalisis pengaruh metode *game-based learning* terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di UPT SMP Negeri 3 Gresik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental* jenis *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian berjumlah 66 siswa yang terbagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data meliputi angket, tes, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui uji validitas, reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *game-based learning* pada pembelajaran PAI terlaksana dengan baik dan mendapat respons yang sangat positif dari siswa. Minat belajar siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat baik, sedangkan minat belajar siswa pada kelas kontrol berada pada kategori baik. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai ($t_{hitung} > t_{tabel}$) ($18,229 > 2,001$) dengan nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *game-based learning* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di UPT SMP Negeri 3 Gresik.

ABSTRACT

Annisa Aulia Putri, 06010122003; *The Influence of Game-Based Learning Method on Increasing Learning Interest in Islamic Religious Education Subjects for Grade VII Students at UPT SMP Negeri 3 Gresik.*

Keywords: *Game-based learning method, Islamic religious education students' learning interest*

This research was motivated by the low learning interest of seventh-grade students in Islamic Religious Education (PAI) at the UPT SMP Negeri 3 Gresik, characterized by a lack of enthusiasm, attention, and student engagement during the learning process. This condition prompted the need to implement innovative learning methods, one of which is game-based learning.

This study aimed to: (1) describe the application of game-based learning methods in seventh-grade Islamic Religious Education at the UPT SMP Negeri 3 Gresik, (2) determine the level of seventh-grade students' learning interest in Islamic Religious Education, and (3) analyze the effect of game-based learning methods on increasing seventh-grade students' learning interest in Islamic Religious Education at the UPT SMP Negeri 3 Gresik.

This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design using a nonequivalent control group design. The study population consisted of 66 students divided into an experimental class and a control class, using purposive sampling. Data collection techniques included questionnaires, tests, interviews, and documentation. Data analysis was conducted through validity, reliability, normality, homogeneity, and hypothesis testing using an independent sample t-test.

The results showed that the application of the game-based learning method in Islamic Religious Education (PAI) learning was well-implemented and received a very positive response from students. Student learning interest in the experimental class was in the very good category, while student interest in the control class was in the good category. The results of the hypothesis test showed a value ($t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$) ($18.229 > 2.001$) with a significance value < 0.05 , thus H_0 was rejected and H_a was accepted. Thus, it can be concluded that the game-based learning method significantly increased student learning interest in Islamic Religious Education in seventh grade at the UPT SMP Negeri 3 Gresik.

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	ii
HALAMAN MOTO	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
LEMABAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Kegunaan Penelitian.....	5
E. Penelitian Terdahulu.....	6
F. Hipotesis Penelitian.....	15
G. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian	15
H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional	16
I. Sistematika Pembahasan	17

BAB II LANDASAN TEORI	19
A. Metode Pembelajaran Game-Based Learning.....	19
1. Pengertian Metode Pembelajaran <i>Game-Based Learning</i>	19
2. Fungsi Metode <i>Game-Based Learning</i>	21
3. Langkah-Langkah Metode <i>Game-Based Learning</i>	23
4. Kelebihan dan Kekurangan Game-Based Learning.....	27
B. Minat Belajar.....	29
1. Pengertian Minat Belajar Siswa.....	29
2. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa	31
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis dan Rancangan Penelitian	36
1. Pendekatan & Jenis Penelitian	36
2. Rancang Penelitian.....	38
B. Variabel, Indikator dan Instrumen Penelitian.....	39
1. Variabel Penelitian	39
2. Indikator Penelitian	39
3. Instrumen Penelitian.....	40
C. Populasi dan Sampel	46
1. Populasi	46
2. Sampel.....	47
D. Teknik Pengumpulan Data	49
1. Angket/kuesioner	49
2. Tes	49
3. Wawancara	50
4. Dokumentasi	50
E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	51
1. Validitas Instrumen.....	51
2. Reabilitas Instrumen.....	52

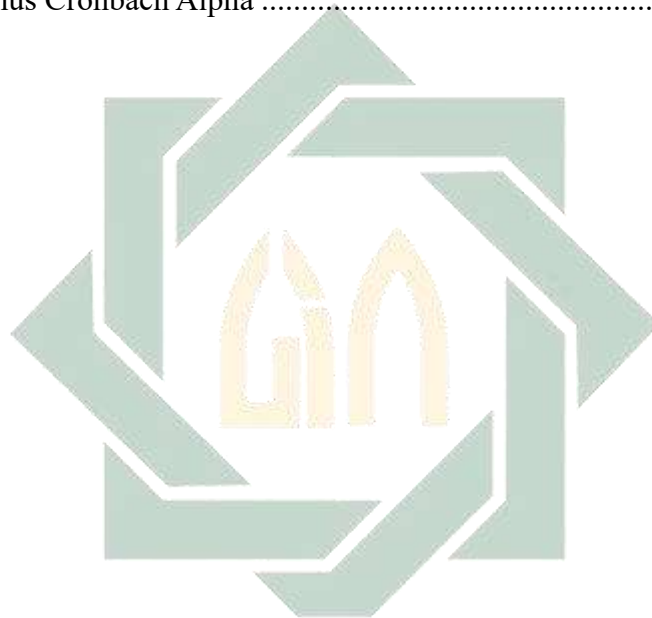
F. Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN	56
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	56
1. Profil Sekolah.....	56
2. Visi dan Misi UPT SMP Negeri 3 Gresik	56
B. Penyajian Data	58
3. Hasil Angket Minat Belajar Siswa	60
4. Data Wawancara.....	63
C. Hasil Penyajian Data	66
1. Uji Validitas.....	67
2. Uji Reabilitas.....	68
BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	70
A. Analisis Data	70
1. Penerapan metode <i>game-based learning</i> pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMPN 3 Gresik?	70
2. Minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMPN 3 Gresik.	71
3. Apakah terdapat pengaruh metode <i>game-based learning</i> pada peningkatan minat belajar siswa kelas VII pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 3 Gresik.	73
BAB VI PENUTUP	77
A. Kesimpulan	77
B. Implikasi.....	78
C. Keterbatasan Penelitian.....	78
D. Saran.....	79
RIWAYAT HIDUP.....	119

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu.....	6
Tabel 3. 1Kisi-kisi Angket variabel X (Metode Game-based Learning)	41
Tabel 3. 2Kisi-kisi Angket variabel Y (Minat Belajar Siswa).....	43
Tabel 3. 3 Jumlah Siswa Kelas VII SMPN 3 Gresik.....	46
Tabel 3. 4 Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	48
Tabel 3. 5 Interpretasi Validitas.....	52
Tabel 3. 6 Kriteria Reliabilitas	53
Tabel 4. 1 Data Perolehan Skor Angket Variabel X (Kelas Eksperimen)	58
Tabel 4. 2 Data Perolehan Skor Angket Variabel Y (Kelas Eksperimen).....	60
Tabel 4. 3 Data Perolehan Skor Angket Variabel Y (Kelas Kontrol)	61
Tabel 4. 4 Daftar Narasumber Wawancara.....	63
Tabel 4. 5 Data Hasil Uji Validitas Metode game-based Learning	67
Tabel 4. 6 Data Hasil Uji Validitas Minat Belajar Siswa	67
Tabel 4. 7 Data Hasil Uji Reabilitas Game-Based Learning.....	68
Tabel 4. 8 Data Hasil Uji Reabilitas Minat Belajar Siswa	69
Tabel 5. 2 Kriteria Skor.....	70
Tabel 5. 3 Kriteria Skor.....	71
Tabel 5. 4 Kriteria Skor.....	72
Tabel 5. 5 Uji Normalitas	74
Tabel 5. 6 Hasil Uji Homogenitas	75
Tabel 5. 7 Hasil Uji Independent Sample T-test.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode Game-Based Learning.....	26
Gambar 3. 1 Nonequivalent Control Group Design	37
Gambar 3. 2 Rumus Product Moment dari Karl Person	51
Gambar 3. 3 Rumus Cronbach Alpha	52



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	88
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian	89
Lampiran 3 Surat Desposisi	90
Lampiran 4 Surat Bebas Plagiat.....	91
Lampiran 5 Modul Ajar (Kelas Eksperimen).....	92
Lampiran 6 Modul Ajar (Kelas Kontrol)	100
Lampiran 7 Hasil Angket Variabel X dan Y (Kelas Eksperimen).....	108
Lampiran 8 Hasil Angket Variabel Y (Kelas Kontrol)	110
Lampiran 9 Soal post-test only design.....	111
Lampiran 10 Hasil post-test only design (Kelas Eksperimen).....	115
Lampiran 11 Hasil post-test only design (Kelas Kontrol).....	116
Lampiran 12 Dokumentasi.....	117

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Aas Nurhasanah, Reren Hamidah. “Manfaat Game Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII SMP Plus Bina Pandu Mandiri.” *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 2, no. 2 (2024): 23–31.
- Abigail Soesana, Hani Subakti. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Edited by Abdul Karim. Pertama. Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Agrichynthia, Dharma Pratiwi, Rahmatullah Noris, Bunyamin Musyafaroh Eskawati, Safitri Wahyu Aramitha Dinda, and Kurnia Ikhsan. “Pengembangan Bakat Dan Minat Melalui Pemilihan Konsentrasi Keahlian Dan Ekstrakurikuler,” 2023, 85.
- Aisyah Mutia Dawis, Yeni Meylani. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Edited by Nanny Mayasari. Get Press Indonesia Anggota IKAPI No. 033/SBA/2022, 2023.
- Alfina Amalia Azizah, Nurul Azizah. “Learning Interest : How Does the Effective of the Game-Based Learning and Team Games Tournament Models ?” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5 (2025): 103–17.
- Amelia, Khayrani, and Muhammad Arifin Rahmanto. “Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Merdeka Di Madrasah Aliyah Negeri 19 Jakarta.” *Students’ Difficulties at Elementary School in Increasing Literacy Ability* 4, no. 1 (2022): 1–12.
- Andi Asari, Asep. *Pendidikan Agama Islam*. Edited by Andi Asari. Pertama. Malang: Madza Media, 2023. <https://doi.org/http://repository.um.ac.id/id/eprint/5448>.
- Anggy Giri Prawiyogi, Tia Latifatu Sadiyah. “Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar.” *JURNAL BASICEDU* 5, no. 1 (2021): 446–52.
- Annuar, Hearul. *Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Game Base Learning*, 2025.
- Asrulla, Risnita, M. Syahran Jailani, Firdaus Jeka. “Population and Sampling

(Quantitative), and Selection of Key Informants (Qualitative) in a Practical Approach.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 26320–32.

Athiyyah, Alya, and Elsa Amalia. “Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis.” *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 2, no. 1 (2024): 190–201.

Chandra, Mutiara Putri, Rasimin Rasimin, and Muhammad Alridho Lubis. “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Penerapan Layanan Informasi Menggunakan Media Audio Visual Pasca Covid.” *Jurnal Wahana Konseling* 6, no. 2 (2023): 109–19. <https://doi.org/10.31851/juang.v6i2.13191>.

Debby Yuliana Sinaga, Ruth Yunilisa. “Mengembangkan Minat Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi.” *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4 (2024): 1550–60. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03>.

dkk, Nanang Gustri Ramdani, Nisa Fauziyyah. “Definisi Dan Teori Pendekatan , Strategi , Dan Metode Pembelajaran” 2, no. 1 (2023): 20–31.

Dyah Budiastuti, Agustinus Bandur. *Validitas Dan Reliabilitas Penelitian* 9 786023 183654. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2020.

Efrika Masrya Ulfa, Lu’ailik. “Implementasi Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar.” *JURNAL BASICEDU* 6, no. 6 (2022): 9344–55.

Fera Indriyansyah, Wahyudi. “Penerapan Metode Games Based Learning Dengan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Tentang Indonesiaku Kaya Raya Kelas V SD.” *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 12 (2024).

Habibah, Eka Elva Ulivatul, and Novi Trisnawati. “Pengaruh Minat Belajar Dan

- Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Pada Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 3 (2022): 4668–80. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.3028>.
- Hamli, Dina Hermina. “No TitlePENGARUH TEMAN SEBAYA DAN LINGKUNGAN TERHADAP MINAT ANAK DALAM PEMBELAJARAN DI MIN 18 HSU.” *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 9 (2025). <https://doi.org/10.35931/am.v9i1.4433>.
- Heru Setiawan, Siti Zakiah. “KONSEP METODE PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM OLEH : ¹Dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) ²Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) STAI An-Nadwah Kuala Tungkal” 4, no. Oktober (2022): 12–22.
- Ika Agustina, Wang Joshua. “The Impact of Implementing Game-Based Learning on Student Motivation and Engagement.” *Journal Emerging Technologies in Education* 2 (2024): 241–53.
- Jeshica Febiwanty, Dea Mustika. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Ipa Pada Anak Kelas V Di Sd Negeri 1 Bukit Batu.” *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 1, no. 1 (2024). <https://doi.org/https://jipipi.org/index.php/jipipi>.
- Joko Karyanto, Nadifa Fadillah Al-Ayasy. “PENGARUH LINGKUNGAN KELUARGA DAN INTERAKSI ORANG TUA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA SEKOLAH DASAR.” *Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Agama* 03, no. 04 (2024): 6–8.
- Juliati, Yusuf. “FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHIMINAT BELAJAR SISWA PADAMATA PELAJARAN EKONOM.” *BEGIBUNG: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 2, no. 1 (2024): 277–83.
- Karimuddin Abdullah, Misbahul Jannah. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 2022.

<http://penerbitzaini.com>.

Khaerunnisa, Khaerunnisa, Latri Latri, and Riska Lestari. “Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV.” *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 6, no. 3 (2022): 516–20. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/26574>.

Kireida Rona Islam, Kokom Komalasari. “Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.” *Jurnal IDEAS* 10, no. 2018 (2024): 619–28. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>.

Labibah, Khansa. “Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science Technology and Educational Research Peran Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Siswa : Literature Review,” n.d.

Ledia, Shinta, Betty Mauli, and Rosa Bustam. “Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan.” *Religion Education Social Laa Roiba Journal* 6 No 1, no. Pendidikan (2024): 790–806. <https://doi.org/10.47476/reslaj.v6i1.2708>.

M, Amril, and Witari Triarni Panggabean. “Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Kurikulum Merdeka.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 3114–22. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/12855>.

Marinu Waruwu, Siti Natijatul Pu’at. “Metode Penelitian Kuantitatif : Konsep , Jenis , Tahapan Dan Kelebihan” 10 (2025): 917–32.

Muhamad Azin. “Penerapan Metode Role Playing Mata Pelajaran PAI Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa.” *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (2023): 113–20. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v3i2.2978>.

Muhammad Furqon, S.E., M.A. *Minat Belajar. Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*. Vol. 8, 2020. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v8i2.232>.

Muhammad, Ilham, Fadli Agus Triansyah, Ardian Fahri, and Ashari Gunawan.

- “Analisis Bibliometrik: Penelitian Game-Based Learning Pada Sekolah Menengah 2005-2023.” *Jurnal Simki Pedagogia* 6, no. 2 (2023): 465–79. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.301>.
- Muhammad Irfansyah, Astri Srigustini. “Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya Dan Self-Regulation Terhadap Motivasi Belajar Pada Mahasiswa.” *RJI: Relawan Jurnal Indonesi* 4 (2024). <https://doi.org/https://doi.org/10.56799/ekoma.v4i1.5321>.
- Muhammad Nadeem, Melinda oroszlanyova. “Effect of Digital Game-Based Learning on Student Engagement and Motivation,” 2023.
- Muhammad Rizal P, Anita De Grave. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edited by Fatma Sukmawati. PRADINA PUSTAKA, 2022. <https://doi.org/10.31237/osf.io/jhxiuw>.
- Muin, Abdul. *Metode Penelitian Kuantitatif*, 2023.
- Nadya Refita Sandi, Sahrudin Nisa. “Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Atau Ketertarikan Mendalam Terhadap Suatu Hal , Yang Tidak Terpengaruh Oleh Faktor Luar . (Yunita.” *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 3, no. 2 (2024): 294–303.
- Nur Fadilah Amin, Sabaruddin Garancang. “KONSEP UMUM POPULASI DAN SAMPEL DALAM PENELITIAN.” *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer* 14, no. 1 (2023): 51–61. <https://doi.org/10.54832/phj.v4i1.283>.
- Nurlina Ariani, Zulaini Masruro, Dkk. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG, 2022. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>.
- Nurwahdini Hutasahtu, Meyniar Albina. “Instrumen Penelitian Pendidikan.” *Jurnal TABULARASA PPS UNIMED* 4, no. 1 (2025): 75–86. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/203%0Ahttp://digilib.unimed.ac.id/203/1/T>

ABULARASA VOL 04 NO1 JUNI 2007Asri Lubis.pdf.

Oktavia, Ririn. “Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa,” 2022.

P, Andi Achru. “Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran.” *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>.

Pardede, Ayu Agustina, and Tanti Listiani. “Implementation of Game-Based Learning (GBL) with Kahoot! In Encouraging Active Learning on Statistics.” *Mathline : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 9, no. 4 (2024): 1019–38. <https://doi.org/10.31943/mathline.v9i4.649>.

Putra, Lovandri Dwanda, Nabilah Dwi Arlinsyah, Fahmi Rosyad Ridho, Ashila Najma Syafiq, and Khairil Annisa. “Pemanfaatan Wordwall Pada Model Game Based Learning Terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar.” *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 12, no. 1 (2024): 81–95.

Rahmadani, Suci. “STRATEGI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ERA DIGITAL : TINJAUAN LITERATUR KUALITATIF.” *JURNAL MEDIA AKADEMIK (JMA)* 2, no. 6 (2023).

Rahmanto, Muhammad Arifin, Lulu Thukmaidah Pakpahan, and Khoirunnisa Luthfi. “Analysis of the Concept and Implementation of Islamic Religious Education in the Merdeka Curriculum : Case Study at An- Nurmaniyah Tangerang High School” 10, no. 1 (2025): 1–18. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33477/alt.v10i1.9167>.

Resdilla Pratiwi, Yuhanna. “Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode Game Based Learning.” *JURNAL PENGABDIAN SOSIAL* 1, no. 7 (2024): 592–96.

Rina Andriyeni, and Iswantir M. “Konsep Manajemen Kurikulum Lembaga

- Pendidikan Di SMAN 1 Ampek Angkek.” *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)* 2, no. 1 (2024): 264–82. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1239>.
- Sa’diyah, Tsaniyatus. “PENERAPAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBENTUK KARAKTER PRIBADI YANG ISLAMI” 2, no. 3 (2022). <https://doi.org/https://doi.org/10.58218/kasta.v2i3.408>.
- Siti Khopipatu Salisah, Astuti Darmiyanti. “Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Di Era Digital : Tinjauan Literatur.” *Al-Fikr : Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 1 (2024): 36–42.
- Subhaktiyasa, Putu Gede. “Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 4 (2024): 2721–31.
- Sulaiman Saat, Sitti Mania. *Pengantar Metodologi Penelitian Panduan Bagi Peneliti Pemula*. Edited by Muzakkir. Kedua. Sulawesi Selatan: PUSAKA ALMAIDA, 2020.
- Tauhid, Karimah, Dina Mawar Iswara, Program Studi, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Universitas Djuanda Bogor, and Universitas Djuanda. “METODE PEMBELAJARAN YANG SESUAI UNTUK PESERTA” 3 (2024): 5984–6013. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13270>.
- Thalib, Muh. Dahlan. *Membangun Motivasi Belajar Dengan Pendekatan Kecerdasan Emosional Dan Spiritual*. Edited by Tanwir. parepare Nusantara: IAIN Parepare Nusantara Press, 2020.
- Thi, Lan Dinh. “Game-Based Learning in Improving Student Engagement.” *INTERNATIONAL JOURNAL OF RESEARCH AND INNOVATION IN SOCIAL SCIENCE (IJRISS)* IX, no. 2454 (2025): 5116–23. <https://doi.org/10.47772/IJRISS>.
- Wahyuning, Sri. “Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning.” *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)* 4, no. 2 (2022).

Widiawati, Riesti, and Asep Ginanjar. “FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII DI SMP AL ISLAM KLATEN PADA MATA PELAJARAN IPS Riesti Widiawati, Asep Ginanjar ?” *Journal UNNES* 6, no. 2 (2025): 122–34.

Zulaiha, Efrita, Dwi Novita Sari, Marzuki Rahmat, Dwi Azzahra, and Dinda Lestari. “Analisis Tantangan Meningkatkan Minat Belajar Di Sekolah Dasar.” *Journal of Education Research* 5, no. 1 (2024): 635–42. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.762>.



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA