

**PENGARUH MEDIA GAME ULAR TANGGA DIGITAL BERBASIS
QUIZWHIZZER DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TERHADAP HASIL BELAJAR PAI DI SMPN 1 KRIAN**

SKRIPSI

Oleh:

DINDA KENANGA LARASATI

NIM. 06040122093



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

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

2025

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dinda Kenanga Larasati
NIM : 06040122093
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Alamat : Barengkrajan RT.01 RW.01, Kecamatan Krian,
Kabupaten Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur
No. Telepon : 082338707819

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Game Ular Tangga Digital Berbasis *QuizWhizzer* Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar PAI di SMPN 1 Krian”** adalah benar-benar hasil karya sendiri, bukan merupakan plagiat dan karya tulis orang lain, kecuali pada bagian yang dirujuk sumber-sumbernya.

Surabaya, 18 Desember 2025

Yang membuat pernyataan



Dinda Kenanga Larasati
NIM. 06040122093

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Nama : Dinda Kenanga Larasati
NIM : 06040122093
Judul : Pengaruh Media Game Ular Tangga Digital Berbasis
QuizWhizzer Dengan Model Pembelajaran Kooperatif
Terhadap Hasil Belajar PAI di SMPN 1 Krian

Skripsi oleh:

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Pembimbing I,



Dr. Suparto, M.Pd.I
NIP.196904021995031002

Surabaya, 05 Desember 2025

Pembimbing II,



Dr. H. Zakarivah, M.Pd.I
NIP.196802112003121002

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh **Dinda Kenanga Larasati** ini telah dipertahankan di depan Tim

Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Surabaya, 18 Desember 2025

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

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

NIP. 1974072519980031001

Ketua,

Dr. Suparto, M.Pd.I

NIP. 196904021995031002

Sekretaris,

Dr. H. Zakariyah, M.Pd.I

NIP. 196802112003121002

Penguji I,

Prof. Dr. H. M. Yunus Abu Bakar, M.Ag

NIP. 196503151998031001

Penguji II,

Drs. Sutikno, M.Pd.I

NIP. 196808061994031003



**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 : Dinda Kenanga Larasati
NIM : 06040122093
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Agama Islam (PAI)
E-mail address : dindakenanga065@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 Media Game Ular Tangga Digital Berbasis QuizWhizzer Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar PAI di SMPN 1 Krian

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, 04 Januari 2026

Penulis


(Dinda Kenanga Larasati)

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mendukung di kelas. Masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran monoton dan berpedoman pada buku paket saja, sehingga menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti dan memahami materi. Selain itu, pembelajaran masih berpusat pada guru, siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Permasalahan ini berpengaruh terhadap hasil belajar PAI siswa di SMPN 1 Krian, khususnya kelas VII. Oleh karena itu, peneliti melakukan usaha perbaikan pada pembelajaran PAI melalui media game ular tangga digital berbasis *QuizWhizzer* dengan model pembelajaran kooperatif sebagai alternatif media dan model pembelajaran yang interaktif, kompetitif sekaligus kolaboratif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran tersebut, mendeskripsikan hasil belajar PAI setelah perlakuan serta menganalisis pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

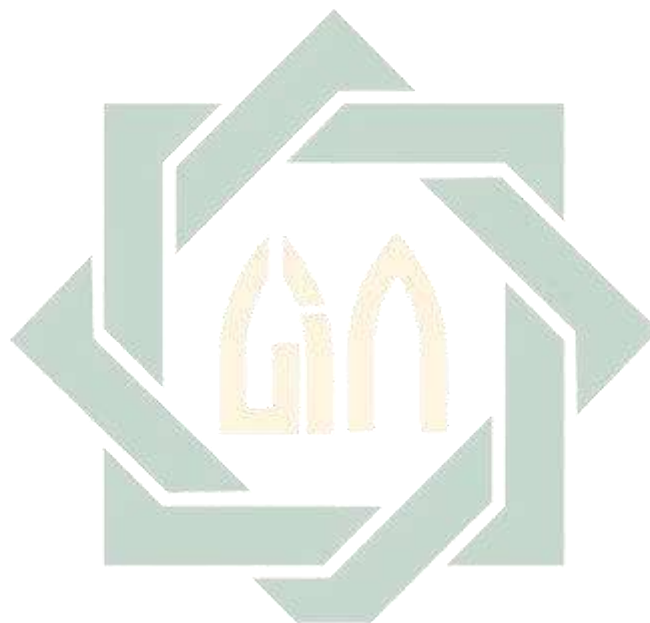
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan design *Quasi-Eksperimental Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian berjumlah 70 siswa dari dua kelas, terdiri kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tes objektif (*pretest* dan *posttest*) dan lembar observasi. Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif dan inferensial meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* serta menggunakan *Effect Size Cohen's d* untuk mengukur seberapa besar pengaruh media tersebut.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa, uji statistik deskriptif memperoleh persentase 87.5% untuk penerapan media game ular tangga digital berbasis *QuizWhizzer* dan keterlaksanaan sintaks model pembelajaran kooperatif. Sedangkan pada indikator dinamika kelas memperoleh persentase sebanyak 90%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media game ular tangga digital berbasis *QuizWhizzer* dengan model pembelajaran kooperatif berkategori "Baik". Berdasarkan uji statistika deskriptif, sebelum diberi perlakuan, kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 55.17 dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 55.43. Setelah diberikan perlakuan berupa media game ular tangga digital berbasis *QuizWhizzer* dengan model pembelajaran kooperatif, hasil belajar PAI kelas eksperimen mengalami peningkatan menjadi 79.71, sementara kelas eksperimen hanya meningkat menjadi 66.86. hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen mengalami peningkatan secara signifikan.

Hasil uji *Independent Sample t-Test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh yaitu Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 atau sig. <0.05, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media game ular tangga digital berbasis *QuizWhizzer* dengan model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar PAI siswa di SMPN 1 Krian. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Selanjutnya, untuk mengukur besarnya pengaruh, dilakukan perhitungan *Size Effect Cohen's d*, hasil perhitungan diperoleh nilai sebesar 1.4 yang menunjukkan pengaruh yang

sangat besar. Jadi kesimpulannya terdapat pengaruh yang sangat besar dalam penerapan media game ular tangga digital berbasis *QuizWhizzer* dengan model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar PAI di SMPN 1 Krian.

Kata Kunci: Media Game Ular Tangga Digital Berbasis *QuizWhizzer*, Model Pembelajaran Kooperatif, Hasil Belajar PAI



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of innovation in the use of supporting learning media in the classroom. Many teachers still use monotonous learning media and are guided only by textbooks, resulting in students being less enthusiastic in following and understanding the material. In addition, learning is still teacher-centered, with students only listening to the teacher's explanation. This problem affects the Islamic Religious Education (PAI) learning outcomes of students at SMPN 1 Krian, especially grade VII. Therefore, researchers made efforts to improve Islamic Religious Education (PAI) learning through digital snakes and ladders game media based on QuizWhizzer with a cooperative learning model as an alternative media and learning model that is interactive, competitive, and collaborative. The purpose of this study was to determine the application of the learning media, describe the results of Islamic Religious Education learning after the treatment, and analyze its influence on student learning outcomes.

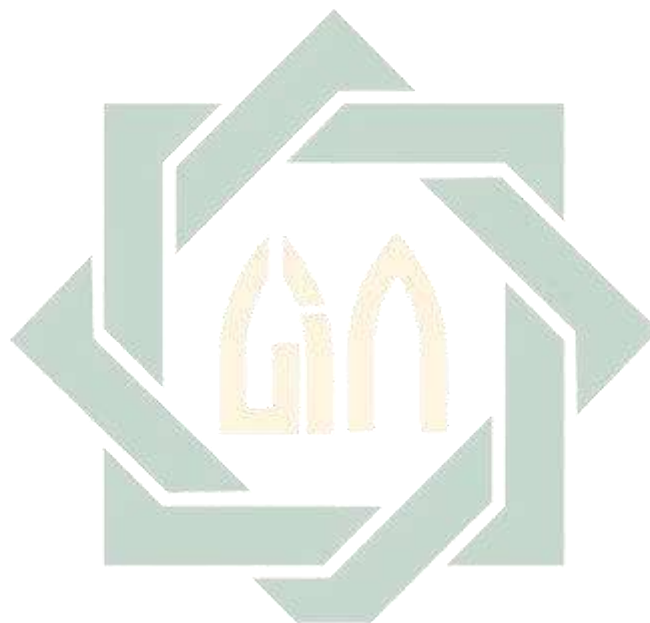
This study used a quantitative approach with a Quasi-Experimental Nonequivalent Control Group Design. The research subjects were 70 students from two classes, consisting of an experimental class and a control class. The research instruments were objective tests (pretest and posttest) and observation sheets. Data analysis was carried out through descriptive and inferential statistics including normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing using the Independent Sample t-Test and using Effect Size Cohen's d to measure the extent of the media's influence.

The results of this study indicate that the descriptive statistical test obtained a percentage of 87.5% for the application of digital snakes and ladders game media based on QuizWhizzer and the implementation of the cooperative learning model syntax. While the class dynamics indicator obtained a percentage of 90%. This shows that the application of digital snakes and ladders game media based on QuizWhizzer with a cooperative learning model is categorized as "Good". Based on the descriptive statistical test, before being given treatment, the experimental class obtained an average score of 55.17 and the control class obtained an average score of 55.43. After being given treatment in the form of digital snakes and ladders game media based on QuizWhizzer with a cooperative learning model, the PAI learning outcomes of the experimental class increased to 79.71, while the control class only increased to 66.86. This shows that the learning outcomes of the experimental class increased significantly.

The results of the Independent Sample t-Test show that the significance value obtained is Sig. (2-tailed) of 0.000 or sig. <0.05 , so there is a significant influence of the use of digital snakes and ladders game media based on QuizWhizzer with a cooperative learning model on students' PAI learning outcomes at SMPN 1 Krian. Thus, H_0 is rejected and H_a is accepted. Furthermore, to measure the magnitude of the influence, Cohen's d Effect Size calculation was carried out, the calculation results obtained a value of 1.4 which indicates a very large influence. So the

conclusion is that there is a very large influence in the application of digital snakes and ladders game media based on QuizWhizzer with a cooperative learning model on PAI learning outcomes at SMPN 1 Krian.

Keywords: Digital Snakes and Ladders Game Media Based on QuizWhizzer, Cooperative Learning Model, Islamic Education Learning Outcomes



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

PENGARUH MEDIA GAME.....	i
SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
MOTTO	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Penelitian Terdahulu	9
F. Hipotesis Penelitian.....	12
G. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian	13
H. Definisi Operasional.....	14
I. Sistematika Pembahasan.....	16
BAB II LANDASAN TEORI	18
A. Media Pembelajaran.....	18
1. Pengertian Media Pembelajaran	18
2. Manfaat Media Pembelajaran.....	20
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran	22
4. Game Edukasi Digital	25
5. Kriteria Media Pembelajaran yang Baik	28
6. Langkah-Langkah Penggunaan Media Game Ular Tangga Digital	

Berbasis QuizWhizzer	30
7. Peran Media Game Ular Tangga Digital Berbasis Quizwhizer Dalam Meningkatkan Hasil Belajar	33
B. Model Pembelajaran Kooperatif	36
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	37
2. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif	38
3. Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran Kooperatif.....	39
4. Sintaks Pembelajaran Kooperatif	40
5. Macam-Macam Model Pembelajaran Kooperatif	41
6. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif	43
C. Hasil Belajar	44
1. Pengertian Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam.....	44
2. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam (PAI).....	48
3. Tujuan Pendidikan Agama Islam (PAI)	49
4. Macam-Macam Hasil Belajar.....	50
5. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	53
6. Hubungan antara Media Game Ular Tangga Digital Berbasis QuizWhizzer dengan Hasil Belajar.....	57
BAB III METODE PENELITIAN	60
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	60
B. Tempat dan Waktu Penelitian	62
1. Tempat Penelitian.....	62
2. Waktu Penelitian	63
C. Variabel dan Indikator Penelitian.....	64
1. Variabel	64
2. Indikator	64
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	67
1. Populasi	67
2. Sampel	68
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	70
1. Teknik Pengumpulan Data	70
2. Instrumen Penelitian	71
3. Uji Instrumen Penelitian.....	73
4. Hasil Instrumen Penelitian	79
F. Teknik Analisis Data.....	93

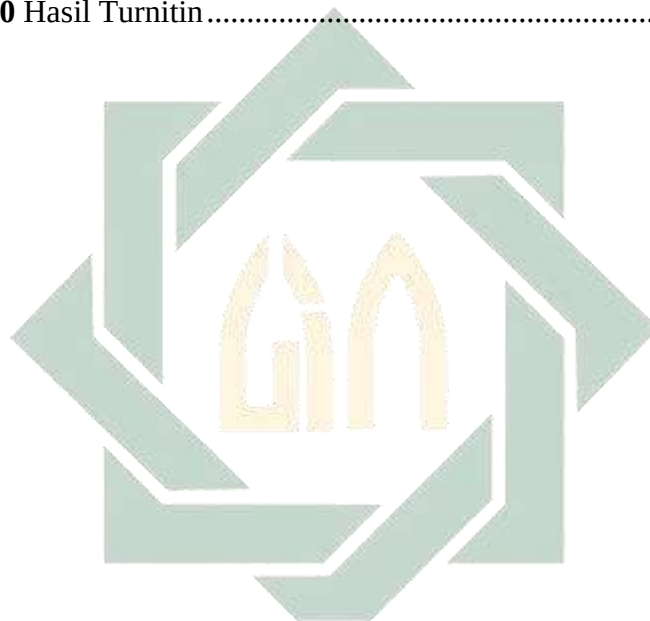
1. Analisis Statistik Deskriptif.....	93
2. Uji Asumsi (Prasyarat Analisis)	94
3. Analisis Inferensial	97
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	101
A. Gambaran Umum SMPN 1 Krian.....	101
1. Profil Sekolah	101
2. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah	102
3. Kondisi Sekolah	106
B. Penyajian Data	108
1. Penerapan Media Game Ular Tangga Digital Berbasis <i>Quizwhizzer</i> Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Di SMPN 1 Krian	109
2. Hasil Belajar PAI Di SMPN 1 Krian.....	109
3. Pengaruh Media Game Ular Tangga Digital Berbasis <i>Quizwhizzer</i> Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar PAI Di SMPN 1 Krian	115
BAB V PEMBAHASAN	122
A. Penerapan Media Game Ular Tangga Digital Berbasis <i>Quizwhizzer</i> Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Di SMPN 1 Krian.....	122
B. Hasil Belajar Di SMPN 1 Krian.....	123
C. Pengaruh Media Game Ular Tangga Digital Berbasis <i>Quizwhizzer</i> Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar PAI Di SMPN 1 Krian	124
BAB VI KESIMPULAN	127
A. Kesimpulan	127
B. Saran	129
DAFTAR PUSTAKA.....	131
DAFTAR LAMPIRAN	138

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu.....	10
Tabel 2.1 Langkah-Langkah Penggunaan QuizWhizzer.....	30
Tabel 2.2 Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif.....	40
Tabel 3.1 Rencana Penelitian	61
Tabel 3.2 Waktu Penelitian	63
Tabel 3.3 Indikator Penelitian	64
Tabel 3.4 Sampel Penelitian.....	69
Tabel 3.5 Interpretasi Validitas	75
Tabel 3.6 Interpretasi Reliabilitas.....	77
Tabel 3.7 Interpretasi Tingkat Kesukaran Soal	78
Tabel 3.8 Interpretasi Daya Pembeda Soal.....	79
Tabel 3.9 Hasil Validasi Lembar Observasi.....	80
Tabel 3.10 Hasil Validasi Instrumen Soal Pretest dan Posttest.....	81
Tabel 3.11 Hasil Validasi Modul Pembelajaran.....	82
Tabel 3.12 Hasil Validasi Modul Pembelajaran.....	86
Tabel 3.13 Hasil Uji Validitas Konstruk	88
Tabel 3.14 Hasil Uji Reliabilitas	89
Tabel 3.15 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	90
Tabel 3.16 Hasil Uji Daya Pembeda	92
Tabel 4.1 Interpretasi Hasil Observasi.....	109
Tabel 4.2 Nilai Kelas Eksperimen.....	110
Tabel 4.3 Nilai Kelas Kontrol	112
Tabel 4.4 Hasil Uji Statistik Deskriptif	114
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas.....	116
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas	118
Tabel 4.7 Hasil Uji Independent Sample t-Test	119
Tabel 4.8 Hasil Mean	120
Tabel 4.9 Hasil Uji Effect Size Cohen's d	120

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Perizinan Penelitian	138
Lampiran 2 Surat Telah Melakukan Penelitian di SMPN 1 Krian.....	139
Lampiran 3 Lembar Observasi	140
Lampiran 4 Hasil Penilaian Observasi	150
Lampiran 5 Modul Ajar.....	160
Lampiran 6 Indikator Soal Pretest dan Postest.....	190
Lampiran 7 Instrumen Soal Pretest dan Postest	192
Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian	197
Lampiran 9 Riwayat Hidup	201
Lampiran 10 Hasil Turnitin.....	203



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Mu'tasim, Amru, 'Makna Dan Kedudukan Pendidikan Islam Dengan Pendidikan Nasional', *Pena Islam Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6.2 (2023), pp. 1–17
- Ali, Ismun, 'Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam', *Jurnal Muhtadiin*, 7.1 (2021), pp. 247–64 <<http://journal.an-nur.ac.id/index.php/muhtadiin/article/view/82>>
- Ani Daniyati, and others, 'Konsep Dasar Media Pembelajaran', *Journal of Student Research*, 1.1 (2023), pp. 282–94, doi:10.55606/jsr.v1i1.993
- Anwar, Rivaldi, Nia Pujiawati, and Mobil, 'The 21st Century Skills In Indonesia Senior High School English Textbook', *Jurnal Ilmiah Wah*, 10.3 (2024), pp. 755–67
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, Revisi 3; (Rineka Cipta, 1996)
- Aspar, Muhammad, and others, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa', *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 2020, pp. 1–8 <<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/8064>>
- Azizah, Nur, and Chalimatusadiah, 'Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Pemahaman Konsep Dasar Aljabar', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9 (2025), pp. 6637–43
- Azmia, Irza, and Mario Kasduri, 'Pengaruh Menggunakan Media Pembelajaran Pada Aplikasi Game Kahoot Terhadap Evaluasi Pembelajaran PAI Di SMP Swasta An-Nizam Medan', *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 2.4 (2023), pp. 451–56, doi:10.31004/jpion.v2i4.193
- Azzahra, Salsabilla, Arifin Maksum, and Anggit Aruwiyantoko, 'Studi Literatur: Penerapan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn', *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.2 (2025), pp. 484–95
- Bustoni, Ismail Sukardi, and Mardiah Astuti, 'Pemikiran Konstruktivisme Dalam Teori Pendidikan Kognitif Piaget Dan Lev Vygotsky', *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7 (2024), pp. 16376–83
- Cahyani, Kamila, and others, 'Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik', *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1.3 (2024), pp. 76–85
- Daradjat, Zakiah, *Ilmu Pendidikan Islam*, 6th edn (Bumi Aksara, 2006)

Departemen Agama RI. (2003). *Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Dirjen Kelembagaan Agama Islam.

Dimiyati, and Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, Cet. 4 (Rineka Cipta, 2009)

Dina, Risma, Nur Jannah, and Praja Winata, 'Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran', *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4.April (2025), pp. 1–10, doi:10.59342/jgt.v4i1

Faisal, Muhammad, Lisda Ramdhani, and Hardyanti, 'Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa', *JPK: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1.4 (2024), pp. 18–22

Fawaidi, Badrun, 'Model Dan Strategi Prmbelajaran Kooperatif: Pengembangan SDM Guru SMP Negeri 01 Terbuka Gumukmas TKB Darussalam Desa Pakis Kecamatan Panti Kabupaten Jember', *Ibadatuna: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2.2 (2023), pp. 260–70

Fitriyani, Fitriyani, Alfiah Fajriani, and Zila Razilu, 'Implementasi Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Matapelajaran Informatika Di Sekolah Menengah Pertama Kelas VII', *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7.9 (2024), pp. 10953–60, doi:10.54371/jiip.v7i9.5494

Futri Zaharah, and others, 'How To Develop Dalam Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar', *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3.2 (2024), pp. 41–51, doi:10.58192/insdun.v3i2.2065

Hadi, Waluyo, Yofita Sari, and Nadra M Pasha, 'Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14 (2024), pp. 466–73

Hartono, Mohammad Sugi, and Qurrotul A Sufyan, 'Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team GameTournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik Pendahuluan', *IJIER: Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 1.1 (2024), pp. 47–56

Hasyim, Aika, Iwan Hermawan, and Nur Aini Farida, 'Pengaruh Model Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar PAI', *Al-Mau'izhoh*, 5.2 (2023), pp. 354–67, doi:10.31949/am.v5i2.7074

Irna Prayetno, 'Tantangan Dan Solusi Dalam Pembelajaran PAI Di Era Digital', *Jurnal Kajian Islam Dan Sosial Keagamaan*, 2.3 (2025), pp. 616–22 <<https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jkis/index>>

Isjoni, *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*, Cet. 8 (Alfabeta, 2016)

- Isnaini, Lailatul, and others, 'Penggunaan Game Edukasi QuizWhizzer Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMP', *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 5.1 (2025), pp. 52–60, doi:<https://doi.org/10.55215/triangulasi.v4i2.10927>
- Johnson, David W., Roger T. Johnson, and Karl Smith, 'The State of Cooperative Learning in Postsecondary and Professional Settings', *Educational Psychology Review*, 19.1 (2007), pp. 15–29, doi:10.1007/s10648-006-9038-8
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*. Jakarta: Kementerian Agama RI.
- Kurniawan muhammad, taiyeb Mushawwir, Arifah Novia Arifin, 'EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT! TERHADAP MINAT DAN HASIL BEAJAR SISWA KELAS XI Muhammad Kurniawan Universitas Negeri Makassar Mushawwir Taiyeb Universitas Negeri Makassar Arifah Novia Arifin Universitas Negeri Makassar * Korepondensi: Arifahnovi', *Kromatin: Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 4.1 (2023), pp. 9–22
- Linda, Sisna, and Ahmad Suryadi, 'Pengaruh Media Pembelajaran Quizwhizzer Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Kompetensi Pengukuran Geometri', *SULIWA: Jurnal Multidisiplin Teknik, Sains, Pendidikan Dan Teknologi*, 2.2 (2025), pp. 190–94, doi:10.62671/suliwa.v2i2.95
- Magdalena, Ina, Indah Ayu Anggraini, and Siti Khoiriah, 'Analisis Daya Pembeda, Dan Taraf Kesukaran Pada Soal Bilangan Romawi Kelas 4 SDN Tobat 1 Balaraja', *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3 (2021), pp. 151–58
- Magdalena, Ina, Amilanadzma Hidayah, and Tiara Safitri, 'Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang', *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3.1 (2021), pp. 48–62
<<https://ejurnal.iiq.ac.id/index.php/qiroah/article/view/1214%0Ahttps://ejurnal.iiq.ac.id/index.php/qiroah/article/download/1214/411>>
- Miftah, Mohamad, and Nur Rokhman, 'Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik', *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1.4 (2022), pp. 412–20
- Mira, and Adina Sabilah Putri, 'Pengaruh Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar', *Jurnal Elementary*, 5.1 (2022), p. 41, doi:10.31764/elementary.v5i1.6469
- Miti, Listiani, and Aidil Adhani, 'Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Dan Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa', *BJBE: Borneo Journal Of*

Biology Education, 7.1 (2025), pp. 44–62

Monita, Tiara, and others, 'Pengaruh Media Game Edukasi QuizWhizzer Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS Materi Gaya Di Sekitar Kita Kelas IV SD Islam Al-Quds Samarinda Tahun Pembelajaran 2024/2025', *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Das*, 10 (2025), pp. 221–33, doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23098>

Muntaha, Zaedun Na'im, and Dian Cita Sari, *Metodologi Penelitian Pendidikan Agama Islam* (Nuta Media, 2021)

Nada, Anisa Rahma, Tugiah, and Ridwal Trisoni, 'Perubahan Undang-Undang Sitem Pendidikan Nasional Dari Dulu Hingga Kini Serta Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam', *PAPATUNG: Jurnal Ilmu Administrasi Publik, Pemerintahan Dan Politik*, 5.3 (2023), pp. 46–58, doi:10.54783/japp.v5i3.650

Nata, Abuddin, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, 1st, Cet. 3 edn (Kencana, 2014)

Nippa, Ariani Rande, *Pengaruh Penerapan Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di SD Negeri Sudiang Makassar*, 2024

Nurfadhillah, Septy, *Media Pembelajaran*, ed. by Resa Awahita (CV Jejak, 2021)

——, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III', *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3.2 (2021), pp. 243–55 <<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>>

Nurfadillah, Septy, and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi “Perubahan Wujud Zat Benda” Kelas V Di Sdn Sarakan Ii Tangerang', *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3.1 (2021), pp. 117–34 <<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>>

Nuryadi, and others, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, Cetakan Ke (SIBUKU MEDIA, 2017)

Permatasari, Intan Dwi, Halimatus Sa, and Ach Syafiq Fahmi, 'Teknik Penyusunan Variabel , Instrumen Penelitian Dan Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kuantitatif', *Journal of Qualitative and Quantitative Research*, 2.1 (2025), pp. 63–70, doi:10.61166/interdisiplin.v2i1.64

Rahayu, Afyah Wilda, and others, 'Pengaruh Media Game Edukasi Berbasis Educandy Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Peserta Didik Kelas V MIN 2 Kota Surabaya', *Ibtida: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 2.55 (2024), pp. 196–202 <www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id>

Rahayu, Puji, Sri Marmoah, and Tri Budiharto, 'Analisis Penerapan Prinsip Mayer

Pada Multimedia Digital Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar', *Didaktika Dwija Indria*, 12.5 (2024), pp. 353–61, doi:10.20961/ddi.v12i5.90998

Rahman, Indah Afidah, and others, 'Uji Validitas Dan Reliabilitas Kualitas Sarana Dan Prasarana Akademik Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa FKIP Universitas Jambi Program Studi Administrasi Pendidikan , Universitas Jambi', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7 (2023), pp. 28965–66

Ridha, Muhammad Paqih, Sulistyowati, and Setria Utama Rizal, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media', *Jurnal Media Informatika [Jumin]*, 6.2 (2025), pp. 1494–500

Ridho'i, Mohammad, 'Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Miftahul Ulum Pandanwangi', *JURNAL E-DuMath*, 8.2 (2022), pp. 118–28, doi:10.52657/je.v8i2.1809

Sanak, Musrifah Mardiani, La Moh. Saleh, and Henriette D. Titaley, 'Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah', *JURNAL SIMETRIK*, 11.1 (2021), pp. 432–39

Sapriyah, 'Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2019, II, pp. 470–77

Savana, Bunga, Najwa Amalina Nst, and Sa'diyyah Zahra, 'Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP MUHAMMADIYAH 57', *Journal of Sustainable Education (JOSE)*, 2 (2025), pp. 30–40 <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/10890%0Ahttp://repository.umsu.ac.id/bitstream/handle/123456789/10890/TUN_SRIYANI.pdf?sequence=1>

Selina, Yosefina K, and others, 'Pengaruh Penerapan Media Permainan Ular Tangga Menggunakan Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Struktur Atom Di SMA Negeri 2 Kupang', in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Sains Kimia*, 2024, pp. 57–69

Sidik, M, and M Ridwan, 'Ilmu Pendidikan Menurut Imam Al-Ghazali', *Jurnal Ta'Limuna*, 1.1 (2022), pp. 27–36 <<https://e-journal.institutabdullahsaid.ac.id/index.php/jurnal-ta-limuna/article/view/131>>

Simamora, Aprido B., and others, *Model Pembelajaran Kooperatif*, ed. by Lisbet Novianti Sihombing, Cetakan Pe (Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2024)

- Siregar, Halimah Tusaddiyah, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI', *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2.2 (2024), pp. 215–26 <<https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk%0AFaktor-Faktor>>
- Siregar, Hilda Darmaini, and others, 'Pendidikan Agama Islam: Pengertian , Tujuan , Dasar , Dan Fungsi', *Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi*, 2.5 (2024), pp. 132–33
- Slavin, Robert E., *Cooperative Learning: Teori, Riset Dan Praktik* (Nusa Media, 2015)
- Sonjaya, Rebina Putri, and others, 'Pengujian Prasyarat Analisis Data Nilai Kelas : Uji Normalitas Dan Uji Homogenitas', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9 (2025), pp. 1627–39
- Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Cet. 13 (Remaja Rosdakarya, 2009)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, ed. by Setiyawami, 3rd edn (Alfabeta, 2024)
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi Dan Praktiknya, Edisi Revisi*, ed. by Restu Damayanti, Revisi (Bumi Aksara, 2021)
- Sulistiyawati, Wiwik, and others, 'Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika', *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15.1 (2021), pp. 46–57 <<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/29851>>
- Suparlan, 'Penerapan Teori Belajar Perilaku Dalam Meningkatkan Hasil Belajar DI SD/ MI', *Al Khidmah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5 (2021), pp. 1–9
- Susianti, Oni Marlina, and Srifariyati, 'Perumusan Variabel Dan Indikator Dalam Penelitian Kuantitatif Kependidikan', *Jurnal Pendidikan Rokania*, 9 (2024), pp. 18–30, doi:10.37728/jpr.v9i1.1066
- Tabrani, and Muhammad Amin, 'Model Pembelajaran Cooperative Learning', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5.2 (2023), pp. 200–13
- Tigor Sitohang, and others, 'Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMK Bima Utomo', *Kegiatan Positif: Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat*, 2.1 (2024), pp. 11–24, doi:10.61132/kegiatanpositif.v2i1.790
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Usmadi, 'Pengujian Prasyarat Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)', *Inovasi Pendidikan*, 7.1 (2020), pp. 50–62

Yani, Imelda Meri, and Dian Ernaningsih, 'Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di SMA Sint . Gabriel Maumere', *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 9 (2023), pp. 165–77

Yulianto, Agus, 'Penerapan Model Kooperatif Tipe TPS (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VI SDN 42 Kota Bima', *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1.2 (2021), pp. 6–11
<<https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendidkas>>



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A