

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PAI MELALUI *GAME EDUCATION*
GIMKIT: DAMPAK PADA MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMP
NEGERI 1 KRIAN SIDOARJO**

SKRIPSI

Oleh:

JAZILATULATHIYYAH

NIM.06020121049



**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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jazilatul Athiyyah

NIM : 06020121049

Fakultas/Prodi : Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan/Program Studi Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Efektivitas Pembelajaran PAI Melalui *Game Education Gimkit*: Dampak Pada Minat Dan Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Krian Sidoarjo

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil plagiasi dari karya tulis orang lain, kecuali pada bagian yang menjadi rujukan sebelumnya.

Surabaya, 02 Juni 2025



Jazilatul Athiyyah

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh :

Nama : Jazilatul Athiyyah

Nim : 06020121049

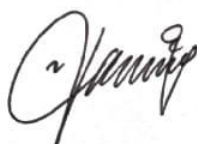
Judul : Efektivitas Pembelajaran PAI Melalui *Game Education Gimkit*: Dampak Pada Minat Dan Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Krian Sidoarjo

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 02 Juni 2025

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. H. Zakarivah, M.Pd.I

NIP. 196802112003121002



Dr. Hatta Fakhurrozi, S.Pd.I., M.Pd.I

NIP. 197911182009011010

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Jazilatul Athiyah ini telah dipertahankan di depan

Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Surabaya, 05 Juni 2025

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

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

Ketua,

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

Sekretaris,

Dr. Hatta Fakhurrozi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIP. 197511182009011010

Penguji I

Fathur Rohman, M.Ag
NIP. 197311302005011005

Penguji II

Moh. Faizin, M.Pd.I
NIP. 197201152005011004

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 : Jazilatul Athiyyah
NIM : 06020121049
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Agama Islam
E-mail address : Jazilatulathiyah0902@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 :

Efektivitas Pembelajaran PAI Melalui Game Education Gimkit: Dampak Pada Minat Dan Hasil

Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Krian Sidoarjo

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, 25 Juni 2025

Penulis

(Jazilatul Athiyyah)

ABSTRAK

Jazilatul Athiyyah, 06020121049, Efektivitas Pembelajaran PAI Melalui Game Education Gimkit: Dampak Pada Minat Dan Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Krian Sidoarjo. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Dosen Pembimbing Skripsi : Dr. H. Zakariyah, M.Pd.I dan Dr. Hatta Fakhurrozi, S.Pd.I., M.Pd.I.

Penelitian ini bertujuan untuk menanggapi tiga permasalahan utama, yakni: (1) implementasi media pembelajaran *Game Education Gimkit* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), (2) efektivitas penggunaan media tersebut terhadap peningkatan minat belajar peserta didik, dan (3) efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar. Metode kuantitatif dengan rancangan eksperimen semu (*quasi-experimental design*), jenis *pretest-posttest control group design* menjadi metode yang diterapkan dalam studi ini. Metode pengambilan data meliputi penyebaran kuesioner minat belajar serta tes pencapaian hasil belajar. Sampel penelitian terdiri atas dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang memperoleh tindakan dengan penggunaan *Gimkit* sebagai media pembelajaran dan kelompok kontrol tanpa tindakan serupa. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Gimkit* sebagai sarana pembelajaran secara signifikan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Skor rata-rata minat belajar meningkat dari 59,37 pada pretest menjadi 78,68 pada posttest. Di kelompok eksperimen, nilai hasil belajar siswa rata-rata mencapai 82,03, lebih baik daripada kelompok kontrol yang hanya memperoleh rata-rata 70,68. Nilai *N-Gain* pada kelompok eksperimen sebesar 0,5572 (kategori sedang), sedangkan kelompok kontrol sebesar 0,3254. Uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai *p-value* < 0,001, yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok. Temuan ini mengonfirmasi bahwa media pembelajaran *Gimkit* efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada bidang studi PAI.

Kata Kunci: Pendidikan Agama Islam, *Game Education Gimkit*, Minat Belajar, Hasil Belajar

ABSTRACT

Jazilatul Athiyyah, 06020121049, The Effectiveness of Islamic Religious Education (PAI) Learning through Game Education *Gimkit*: Its Impact on Students' Learning Interest and Outcomes at SMP Negeri 1 Krian Sidoarjo. Undergraduate Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Sunan Ampel Surabaya. Thesis Advisors: Dr. H. Zakariyah, M.Pd.I and Dr. Hatta Fakhurrozi, S.Pd.I., M.Pd.I

This study aims to address three main issues: (1) the implementation of the Educational Game *Gimkit* as a learning media in the Islamic Religious Education (PAI) subject, (2) the effectiveness of using this media on increasing students' learning interest, and (3) its effectiveness in improving learning outcomes. A quantitative method with a quasi-experimental design, specifically the pretest-posttest control group design, was applied in this research. Data collection techniques included the distribution of learning interest questionnaires and achievement tests. The research sample consisted of two groups: an experimental group that received treatment using *Gimkit* as a learning medium, and a control group that did not receive the same treatment. The study revealed that the use of *Gimkit* significantly enhanced students' interest and learning outcomes. The average score of learning interest increased from 59.37 in the pretest to 78.68 in the posttest. In the experimental group, the average student learning outcome reached 82.03, which was higher than the control group's average of 70.68. The N-Gain score in the experimental group was 0.5572 (moderate category), while the control group scored 0.3254. The independent sample t-test showed a p-value of < 0.001 , indicating a statistically significant difference between the two groups. These findings confirm that the *Gimkit* learning media is effective in enhancing students' interest and academic performance in PAI subjects.

Keyword: Islamic Religious Education, Game Education *Gimkit*, Learning Interest, Learning Outcomes

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
MOTTO.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	v
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	vi
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Kegunaan Penelitian.....	7
E. Penelitian Terdahulu	8
F. Hipotesis Penelitian.....	11
G. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian	12
H. Definisi Operasional	12
I. Sistematika Pembahasan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Media Pembelajaran Game Education <i>Gimkit</i>	16
B. Minat Belajar	30

C. Hasil Belajar	35
D. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)	40
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Jenis dan Rancangan Penelitian	44
B. Variabel, Indikator dan Instrumen Penelitian	44
C. Populasi dan Sampel Penelitian	56
D. Teknik Pengumpulan Data.....	56
E. Teknik Analisis Data.....	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA	61
A. Profil SMP Negeri 1 Krian Sidoarjo	61
B. Data Hasil Penelitian	65
C. Analisis Data Dan Pengujian Hipotesis	75
BAB V.....	84
A. Penerapan <i>game education gimkit</i> dalam pembelajaran.....	84
B. Efektivitas penggunaan <i>game education gimkit</i> dalam meningkatkan minat belajar.....	85
C. Efektivitas penggunaan <i>game education gimkit</i> dalam meningkatkan hasil belajar	86
BAB VI PENUTUP	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tabel Penelitian Terdahulu	9
Tabel 3. 1 Indikator Variabel X.....	45
Tabel 3. 2 Indikator Variabel Y1	45
Tabel 3. 3 Indikator Variabel Y2	45
Tabel 3. 4 Pedoman Penskoran Kuesioner	46
Tabel 3. 5 Instrumen Kuesioner Pretest Minat Belajar	46
Tabel 3. 6 Instrumen Kuesioner Posttes) Minat Belajar	47
Tabel 3. 7 Instrumen Tes untuk Siswa.....	48
Tabel 3. 8 Hasil Uji Validitas Pretest Minat Belajar	52
Tabel 3. 9 Hasil Uji Validitas Posttest Minat Belajar.....	53
Tabel 3. 10 Hasil Uji Reliabilitas Pretest Minat Belajar	55
Tabel 3. 11 Reliability Statistic Pretest Minat Belajar	55
Tabel 3. 12 Reliability Statistic Posttes Minat Belajar.....	55
Tabel 4. 1 Sarana dan Prasarana Sekolah	63
Tabel 4. 2 Data Kuesioner Pretest Minat Belajar Pada Kelas Eksperimen	67
Tabel 4. 3 Data Kuesioner Posttest Minat Belajar Pada Kelas Eksperimen.....	69
Tabel 4. 4 Nilai Pretest Responden	71
Tabel 4. 5 Nilai Posttest Responden.....	72
Tabel 4. 6 Statistik Deskriptif Data Penelitian	74
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas	75
Tabel 4. 8 Hasil Uji Homogenitas.....	77
Tabel 4. 9 Hasil Uji Paired Sample T-Test Minat Belajar	78
Tabel 4. 10 Hasil Uji Paired Sample T-Test Hasil Belajar (Eksperimen)	79
Tabel 4. 11 Hasil Uji Paired Sample T-Test Hasil Belajar (Kontrol).....	79
Tabel 4. 12 Hasil Uji One Sample T-Test Minat Belajar (Eksperimen)	80
Tabel 4. 13 Hasil Uji Independent Sample Test.....	80
Tabel 4. 14 Kriteria Interpretasi N-Gain Score.....	81
Tabel 4. 15 Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol	81
Tabel 4. 16 Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Icon Gimkit.....	21
Gambar 2.2 Mendaftarkan Akun	26
Gambar 2.3 Account Type	26
Gambar 2.4 Menu Find Your School	26
Gambar 2.5 Mapel dan Jenjang	26
Gambar 2.6 New Kit	27
Gambar 2.7 Identitas Kit	27
Gambar 2.8 Add Question	27
Gambar 2.9 Kumpulan Soal	27
Gambar 2.10 Kit Siap Dimainkan.....	28
Gambar 2.11 Kode Join Gimkit.....	28
Gambar 2.12 Tampilan Entry Kode Gimkit	28
Gambar 2.13 Entry Nama Pemain	28
Gambar 2.14 Permainan Berlangsung.....	29
Gambar 2.15 Soal Penambah Peluru.....	29
Gambar 2.16 Peringkat dalam Permainan.....	29
Gambar 2.17 Menu Report.....	29

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	98
Lampiran 2 Surat Penelitian di SMP N 1 Krian	99
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	100
Lampiran 4 Soal Tes (Pretest dan Posttest) Hasil Belajar Siswa	101
Lampiran 5 Instrumen Kuesioner (Pretest) Minat Belajar	104
Lampiran 6 Instrumen Kuesioner (Posttest) Minat Belajar	105
Lampiran 7 Hasil Perolehan Poin Tes Siswa Dalam Pemanfaatan Media Gimkit	106
Lampiran 8 Suasana Kelas Saat Pembelajaran PAI Dengan Media Gimkit	106
Lampiran 9 Dokumentasi Kegiatan di SMP Negeri 1 Krian	106
Lampiran 10 Responden Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	107



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Adiyana. "Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education* 1, no. 1 (2023): 29–37.
- Adiyono, Adiyono, Eka Wardatul Hayat, Elsa Dewi Oktavia, and Nova Tri Prasetyo. "Learning Interaction in the Digital Era: Technological Innovations and Education Management Strategies to Enhance Student Engagement." *Journal of Research in Instructional* 4, no. 1 (June 6, 2024): 205–21. <https://doi.org/10.30862/jri.v4i1.333>.
- Adnyana, Komang Surya, and Gusti Ngurah Arya Yudaparmita. "Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar." *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (March 30, 2023): 61. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>.
- Agustina, Tresna Hamidah, Ellina Rienovita, and Mario Emilzoli. "Pembelajaran Berbasis Gamifikasi: Pemanfaatan Platform *Gimkit* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 4 (October 30, 2024): 1475–84. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766>.
- Aini, Christin Nur, Ratna Nur Rahayu, Risca Nur Maulita, and Rachmalia Vinda Kusuma. "Implementasi *Gimkit* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Tuban." *Sindoro: Cendikia Pendidikan* 5, no. 9 (2024): 71–80.
- Akbar, Ahmad, Annisa Rezki Eka Putri Wahyudi, Mochammad Pandu Agustawati, Muhamad Tisna Nugraha, and Citra Kurniawan. "Merancang Struktur Konsep Pengembangan Bahan Ajar PAI Dengan Mengadaptasi Beragam Sumber Informasi Hasil Riset Termutakhir." *Jurnal Ilmiah Global Education* 5, no. 2 (June 29, 2024): 1751–60. <https://doi.org/10.55681/jige.v5i2.2636>.
- Alimuddin Pohan and Ammar Zainuddin. "Model Integrasi Pembelajaran PAI Di Sekolah Dan Pesantren: Studi Kasus Pada SMP BP Amanatul Ummah Pacet." *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. 5 (July 16, 2024): 350–65. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i5.567>.
- Amril, M, and Witari Triarni Panggabean. "Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Kurikulum Merdeka." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 3114–22.
- An, Yunjo. "A History of Instructional Media, Instructional Design, and Theories." *International Journal of Technology in Education* 4, no. 1 (2021): 1–21.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (January 23, 2023): 282–94. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Anida, Anida, Ristawati Ristawati, Mahmudi Mahmudi, and Muhammad Ramadhan. "Kreativitas Guru PAI Dalam Meningkatkan Pembelajaran Agama Di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar." *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 14, no. 1 (March 1, 2024): 105. <https://doi.org/10.22373/jm.v14i1.23653>.
- Anuar, Muhammad Faiz, Muhammad Riefdy Masrul Hisham, Muhammad Haziq Iskandar Shah, Siti Munirah Mohd, Nurhidaya Mohamad Jan, Fadzidah Mohd Idris, and Hatika Kaco. "The Intersection Of Technology And Education: Development Of Digital Gaming For Enhanced Additional Mathematics." *International Journal of Modern Education* 6, no. 20 (March 12, 2024): 421–29. <https://doi.org/10.35631/IJMOE.620031>.

- Asfiati, and Ihwanuddin Pulungan. *Redesign Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menuju Revolusi Industri 4.0*. 1st ed. Jakarta, Indonesia: Prenadamedia Group, 2019.
- Astri Azani, Sarmila Sarmila, and Gusmaneli Gusmaneli. "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran." *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah* 2, no. 3 (May 3, 2024): 17–37. <https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i3.1183>.
- Avşar, Gülçin, Ceyhun Ozan, and Esra Aydin. "The Effect of Reinforcement Using the *Gimkit* Game on Learning the Subject in Nursing Students." *Nurse Education in Practice* 68 (March 2023): 103595. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2023.103595>.
- Ayu Annisa, Nur, Isti Rusdiyani, and Lukman Nulhakim. "Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android." *Akademika* 11, no. 01 (June 30, 2022): 201–13. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1939>.
- Azza Salsabila and Puspitasari Puspitasari. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *PANDAWA* 2, no. 2 (May 30, 2020). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/800>.
- Badryatusyahryah, NFn, Murni Winarsih, Cecep Kustandi, and Permono Adi Putro. "Penerapan Gamifikasi Dalam Pendidikan Fisika: Suatu Studi Literatur Sistematis." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 10, no. 2 (December 24, 2022): 283. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v10n2.p283--301>.
- Barat, Darma Kuningan Jawa. "Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Google Classroom Di SMA Negeri 1 Darma Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2021/2022" 2, no. 1 (June 2022).
- Dalimunthe, Hairul Anwar. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Matematika Pada Anak Usia Dini (6-10 Tahun) Komunitas Kampung Aur." *JURNAL SOCIAL LIBRARY* 1, no. 2 (October 22, 2021): 49–53. <https://doi.org/10.51849/sl.v1i2.34>.
- Damayanti, Ayu. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 2 Tulang Bawang Tengah," 1:99–108, 2022.
- Darius Dede, Mohamad Amir, and M Taufik Arifin. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas Viii Smpn Satu Atap Paga Kecamatan Tanawawo." *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora* 3, no. 04 (November 15, 2021). <https://www.jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/640>.
- Darma, Budi. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Guepedia, 2021.
- Devi, Lathifah Sandra, Triana Rejekiningsih, and Rusnaini Rusnaini. "Learning in Digital Era: Analysis of Civic Education Learning Materials for Students in Junior High School." *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan* 19, no. 1 (May 1, 2022): 165–74. <https://doi.org/10.21831/jc.v19i1.47908>.
- Erlidawati, Erlidawati. "Students' Topic Interest in Learning Reading Comprehension." *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* 3, no. 1 (June 16, 2023): 97–102. <https://doi.org/10.57251/ped.v3i1.984>.
- Fadilla, Ananda Octavianie, Ajat Rukajat, and Khalid Ramdhani. "Konsep Akhlak Bagi Peserta Didik Dalam Pendidikan Agama Islam Menurut Ibnu Al-Qayyim Al-Jauziyyah." *AS-SABIQUN* 4, no. 3 (July 8, 2022): 575–87. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i3.1938>.
- Fahrezi, Rendi Brahma, Sukma Hendrian, and Siti Ainul Kholipah. "The Effectiveness Of Learning Through Online Applications." *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi* 4, no. 8 (August 29, 2023): 1214–1122. <https://doi.org/10.59141/jist.v4i8.694>.

- Fauhah, Homroul, and Brillian Rosy. "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (August 18, 2020): 321–34. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>.
- Febriansyah, Muhammad Raihan, Iswan, and Ahmad Suryadi Nomi. "Good Practices Pemanfaatan Media Internet Dan Media Sosial Dalam Pembelajaran." *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal* 6, no. 11 (November 3, 2024). <https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i11.4083>.
- Friantini, Rizki Nurhana, and Rahmat Winata. "Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* 4, no. 1 (2019): 6–11.
- Hidayat, Rafael Arif, Putri Rizky Askamilati, Siti Nur Wijayanti, Shafa Diva Salsabila, Shaine Veila Sufa, Siska Pratiwi, Putri Nugraheni Wulandari, Ratna Yunita Sari, Muhammad Rizki, and Sigit Ibnu Majid. "Pendidikan Agama Islam." In *Penerbit Tahta Media*, 1st ed., 1–182. Penerbit Tahta Media Group, 2024.
- Hilali, Muhammad. "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila Di SMPN 1 Soko Kabupaten Tuban." *Progressive of Cognitive and Ability* 2, no. 3 (2023): 103–11.
- Hu, Yuhang, and Luke Plonsky. "Statistical Assumptions in L2 Research: A Systematic Review." *Second Language Research* 37, no. 1 (January 2021): 171–84. <https://doi.org/10.1177/0267658319877433>.
- Husni, Hafizul. "Dampak Pendidikan Agama Islam (PAI) Terhadap Pengembangan Moral Pada Siswa Muslim." *Jurnal Alwatzikhoebillah : Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora* 10, no. 2 (April 28, 2024): 261–71. <https://doi.org/10.37567/alwatzikhoebillah.v10i2.2757>.
- Hutasuhut, Imam Fachrezy, and Helmi Darwin Harahap. "The Influence of Technology in the World of Education." *Edumaniora : Jurnal Pendidikan Dan Humaniora* 3, no. 01 (February 22, 2024): 14–20. <https://doi.org/10.54209/edumaniora.v3i01.39>.
- Ilham, Maulidia, and Febriarsita Eka. "Analisis Kesulitan Pembelajaran Pai Dan Upaya Guru PAI Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMAN 3 Sidoarjo." *Journal on Education* 6, no. 4 (June 21, 2024): 21430–37. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5568>.
- Indah Khairany, Maghfirah Chairunnisa, and Muhammad Arifin. "Peran Strategi Pembelajaran Dan Implementasinya Pada Era Digital." *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (January 28, 2024): 8–14. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2108>.
- Indra, Muhammad Halfi, Sutarto Sutarto, Muhammad Kharizmi, Ai Siti Nurmiati, and Anto Susanto. "Optimizing the Potential of Technology-Based Learning Increases Student Engagement." *Al-Fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 11, no. 2 (December 19, 2023): 233. <https://doi.org/10.31958/jaf.v11i2.10554>.
- Ishak, Ishak. "Karakteristik Pendidikan Agama Islam Pada Lembaga Pendidikan." *FiTUA: Jurnal Studi Islam* 2, no. 2 (2021): 167–78.
- Ismail, Irfan, and Mulyawan Safwandy Nugraha. "The Function Of Islamic Religious Education In Renewing Chacater Building." *INTIHA: Islamic Education Journal* 1, no. 2 (June 3, 2024): 72–81. <https://doi.org/10.58988/intiha.v1i2.268>.
- Janna, Nilda Miftahul, and H. Herianto. "Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS," January 22, 2021. <https://doi.org/10.31219/osf.io/v9j52>.
- Jayanti, Atik Kurnia, Novitasari, Yuni Listyoningrum, and Ana Fitrotun Nisa. "Analisis Kebutuhan Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Sekolah Dasar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (Agustus 2024).

- Knox, Anita. "Game-Based Learning Design Optimized for Cognitive Load." In *Reimagining Education: Studies and Stories for Effective Learning in an Evolving Digital Environment*, edited by Deborah Cockerham, Regina Kaplan-Rakowski, Wellesley Foshay, and Michael J. Spector, 239–50. Educational Communications and Technology: Issues and Innovations. Cham: Springer International Publishing, 2023. https://doi.org/10.1007/978-3-031-25102-3_20.
- Korompot, Salim, Maryam Rahim, and Rahmat Pakaya. "Persepsi Siswa Tentang Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar." *JAMBURA Guidance and Counseling Journal* 1, no. 1 (April 28, 2020): 40–48. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>.
- "Kurikulum Operasional SMP Negeri 1 Krian Kab. Sidoarjo Tahun Ajaran 2023/2024," 2023.
- Kuswanto, Joko, and Ferri Radiansah. "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI." *Jurnal Media Infotama* 14, no. 1 (April 4, 2018). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>.
- Laksana, Adila Putri, and Hady Siti Hadijah. "Kemandirian Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (January 14, 2019): 1. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14949>.
- Lehtonen, Markku. "Indicators: Tools for Informing, Monitoring or Controlling?" In *The Tools of Policy Formulation*, edited by Andrew J. Jordan and John R. Turnpenny. Edward Elgar Publishing, 2015. <https://doi.org/10.4337/9781783477043.00015>.
- Liu, Ou Lydia. "Assessing Student Learning Outcomes of Higher Education." In *Research Handbook on the Student Experience in Higher Education*, edited by Chi Baik and Ella R. Kahu, 283–95. Edward Elgar Publishing, 2023. <https://doi.org/10.4337/9781802204193.00029>.
- Mai, Neo, Ismat Zahra, Hew Soon Hin, Neo Tse Kian, Heidi Tan Yeen-Ju, and Elyna Amir Sharji. "Game-Based Learning as an Effective Instructional Strategy for Improving Students' Critical Thinking and Collaborative Experiences." In *2024 12th International Conference on Information and Education Technology (ICIET)*, 317–21. Yamaguchi, Japan: IEEE, 2024. <https://doi.org/10.1109/ICIET60671.2024.10542783>.
- Mesra, Putrina, and Eko Kuntarto. "Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Masa Pandemi." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 7, no. 3 (2021): 177–83.
- Mhd. Fajar Siddik, Benny Fernanda, and Indah Permata Sari. "Kreativitas Mengajar Guru PAI Guna Meningkatkan Profesionalisme Guru PAI." *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2, no. 2 (May 4, 2024): 173–87. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2960>.
- Miftah, Mohamad. *Peran, Fungsi, Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Sulawesi Tengah: Feniks Muda Sejahtera, 2022.
- Mina, Rayan, and Farah Homsy. "A Figure of Merit That Includes 5 Distinct Performance Indicators to Improve Research Evaluation of Academic Scholars'." *Heliyon* 10, no. 4 (February 2024): e26235. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e26235>.
- Moto, Maklonia Meling. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan." *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 1 (June 30, 2019): 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>.
- Mude, Feridiana. "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Sagu Alu Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Smpn 3 Boawae Satap." *Jurnal Citra Pendidikan* 4, no. 4 (October 31, 2024): 2101–8. <https://doi.org/10.38048/jcp.v4i4.4109>.
- Muh. Syata, Wahyu, Bellona Mardhatillah Sabillah, Damayanti, Hikmayani Subur, and Muhammad Juwantho Lewa. "Optimalisasi Media Digital Dalam Pembelajaran Ekonomi." *Jurnal*

- Pendidikan Dasar Dan Keguruan* 9, no. 02 (October 17, 2024): 22–27. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i02.3175>.
- Muhammad Amirudin, Joni Helandri, Yuyun Lusia, Vinny Melina, and Riska Dinanti. “Merumuskan Visi, Misi, Fungsi Dan Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam* 7, no. 1 (July 31, 2024). <https://doi.org/10.37092/ej.v7i1.842>.
- Muhammad, Ilham, and Fitriana Yolanda. “Minat Belajar Siswa Terhadap Penggunaan Software Adobe Flash Cs6 Profesional Sebagai Media Pembelajaran.” *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)* 11, no. 1 (June 3, 2022): 1. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i1.11083>.
- Muliani, Rina Dwi. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2022): 133–39.
- Mulya, Vivi Mavika, Bambang Trisno, and Jowaldi Jowaldi. “Pemanfaatan Media Infokus Pada Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SMPN 2 Ampek Angkek.” *Indonesian Research Journal On Education* 3, no. 1 (December 24, 2022): 779–84. <https://doi.org/10.31004/irje.v3i1.353>.
- Nasution, Zulkipli. “Dasar Dan Tujuan Pendidikan Islam Dalam Konsep Alquran.” *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 9, no. 2 (2019).
- Noor, Sugian. “Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin.” *Jurnal Pendidikan Hayati* 6, no. 1 (2020): 1–7.
- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.
- Nurhasanah, and Arief Sukino. “Perkembangan Dan Problematika Kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Indonesia Dari Masa Ke Masa.” *Jurnal Alwatzikhoebillah: Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora* 8, no. 2 (December 27, 2022): 142–55. <https://doi.org/10.37567/alwatzikhoebillah.v8i2.1517>.
- Nurriqi, Afida. “Karakteristik Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Prespektif Kebijakan Pendidikan.” *Bintang: Jurnal Pendidikan Dan Sains* 3, no. 1 (April 2021): 124–41.
- Nursyahid, Muhamad, and Dety Mulyanti. “Islamic Education Curriculum in Junior High Schools.” *Jurnal Impresi Indonesia* 3, no. 6 (June 26, 2024): 446–54. <https://doi.org/10.58344/jii.v3i6.4942>.
- Oben, Awu Isaac. “Research Instruments: A Questionnaire And An Interview Guide Used To Investigate The Implementation Of Higher Education Objectives And The Attainment Of Cameroon’s Vision 2035.” *European Journal of Education Studies* 8, no. 7 (June 21, 2021). <https://doi.org/10.46827/ejes.v8i7.3808>.
- P., Andi Achru. “Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran.” *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (December 30, 2019): 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Gunung Sari: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Pratama, Annisa Febriana Maulida, and Ika Ratnaningrum. “Implementation of Brain-Based Learning Approach to Increase Mathematics Learning Interest and Outcomes of Third-Grade Students.” *International Journal of Elementary Education* 8, no. 1 (June 6, 2024): 1–10. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i1.73818>.
- Rahim, Bulkia. *Media Pendidikan*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada - Rajawali Pers, 2023.

- Ramadhan, Muhammad Rizky. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran ECIRR Berbantuan Media *Gimkit* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 4 Di SDN Sobrah Wungu Madiun," 3:604–9, 2024.
- Ratu Langit, Anggit Rara. "Peran Guru PAI Dalam Membentuk Kecerdasan Spiritual Peserta Didik." *Journal on Education* 6, no. 4 (June 12, 2024): 20670–81. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5655>.
- Reski, Niko. "Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 11 (2021): 2485–90.
- Rincon-Flores, Elvira G., Nadia Rodriguez-Rodriguez, Brenda N. Santos-Guevara, Alberto Matsuura Sonoda, and Hernan Quintana-Cruz. "Gamit! Interactive Platform for Gamification." In *2022 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)*, 10–13. Tunis, Tunisia: IEEE, 2022. <https://doi.org/10.1109/EDUCON52537.2022.9766380>.
- Rinne, Kelli, Ene Lind, and Tallinn University. "Factors Influencing Learning Interest in Handicraft Lessons," 180–87, 2022. <https://doi.org/10.22616/REEP.2022.15.022>.
- Rizki, Muhammad. "Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa," January 19, 2021. <https://doi.org/10.31219/osf.io/nem8f>.
- Rohima, Najwa. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa," May 3, 2023. <https://doi.org/10.31219/osf.io/acxe2>.
- Rohimat, Sonny. "Utilization Of *Gimkit* For Online Game Mode Chemistry Formative Assessment." *Co-Catalyst: Journal of Science Education Research and Theories* 1, no. 2 (January 31, 2024). <https://doi.org/10.33830/cocatalyst.v1i2.7492>.
- Rosadi, S.Pd, Amir. Sarana dan Prasarana SMP Negeri 1 Krian, Mei 2024.
- Rozak, Abdul. "Implementasi Pendidikan Agama Islam Sebagai Pilar Penting Dalam Pembangunan Karakter." *Karimiyah* 4, no. 1 (June 4, 2024): 15–32. <https://doi.org/10.59623/karimiyah.v4i1.50>.
- Sa'adah, Umi Zahrotus, Zulfa Nailatul Husna, Imroatul Lathifa, Nadhiya Noor Thooyibah, and Sutiah Sutiah. "Development of Media Based Learning Google Sites to Improve PAI Learning Outcomes at SMPN 15 Malang." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 7, no. 2 (October 1, 2023): 4020–27. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v7i2.7093>.
- Sachri Fauzie, Alviana, Corry Yohana, and Annisa Lutfia. "Analisis Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Di Smkn 20 Jakarta." *Journal of Comprehensive Science (JCS)* 2, no. 5 (May 18, 2023): 1220–31. <https://doi.org/10.59188/jcs.v2i5.338>.
- Sati, Sati, Diana Setiana, and Andini Nur Amelia. "Implementasi Pembelajaran E-Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (December 12, 2021): 51–57. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1899>.
- Septyana, Risa, Salsabila Firdausi Nuzula, and Yurina Gusanti. "Peningkatan Asesmen Formatif Melalui Pemanfaatan Media Gamifikasi *Gimkit* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Smpn 24 Malang." *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial* 4, no. 4 (June 11, 2024): 7. <https://doi.org/10.17977/um063v4i4p7>.
- Setiawan, Angga, Wahyu Nugroho, and Dessy Widyaningtyas. "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Gamping." *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (May 31, 2022): 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>.
- Setiawati, Rahmi, Haris Danial, Anri Naldi, Anita Amelia Ole, and Erna Wahyuni. "Development of Game-Based Learning Applications to Increase Students' Learning Motivation." *Al-Fikrah*:

- Jurnal Manajemen Pendidikan* 12, no. 1 (July 8, 2024): 123. <https://doi.org/10.31958/jaf.v12i1.12358>.
- Shah, Chirag. "Defining the Study Population." In *Translational Radiation Oncology*, 107–8. Elsevier, 2023. <https://doi.org/10.1016/B978-0-323-88423-5.00023-6>.
- shi, yeping. "Normality Test." figshare, 2022. <https://doi.org/10.6084/M9.FIGSHARE.21776321.V1>.
- Siahaan, Mala Hayati. "Pembelajaran PAI Yang Inovatif." *Jurnal Al Wahyu* 1, no. 2 (December 31, 2023): 161–69. <https://doi.org/10.62214/jayu.v1i2.127>.
- Sikora, Yaroslava, Volodymyr Chernykh, Yuliia Shaforost, Serhiy Danylyuk, and Inna Chemerys. "Leveraging Gamification and Game-Based Technologies for Educational Purposes." *Multidisciplinary Reviews* 7 (June 10, 2024): 2024spe008. <https://doi.org/10.31893/multirev.2024spe008>.
- Solichin, Achmad, Masdarto Masdarto, Mustiatul Khasanah, Mishbahuddin Abbas, Solehudin Ma'aruf, and Heny Kusmawati. "Inovasi Pembelajaran PAI Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan PAI." *Journal on Education* 5, no. 2 (January 22, 2023): 3990–98. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1104>.
- Somayana, Wayan. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Pakem." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 3 (November 25, 2020): 350–61. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>.
- Splichalova, Alena, and Lucie Flynnova. "Indicator Approach to the Failure of Critical Road Transportation Infrastructure Elements." *Transportation Research Procedia* 55 (2021): 1767–74. <https://doi.org/10.1016/j.trpro.2021.07.168>.
- Supit, Deisye, Melianti Melianti, Elizabeth Meiske Maythy Lasut, and Noldin Jerry Tumbel. "Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Journal on Education* 5, no. 3 (February 4, 2023): 6994–7003. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1487>.
- Supriadi, Supriadi, Amar Sani, and Ikrar Putra Setiawan. "Integrasi Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa." *YUME: Journal of Management* 3, no. 3 (2020): 84–94.
- Supriyono, Supriyono, Harry Gunawan, and Nizar Khuzairrul Bachtiar. "Penerapan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Anak Sekolah Dasar (Sd) Berbasis Android." *INTI TALIFA* 14, no. 2 (July 18, 2024): 36–41. <https://doi.org/10.32534/int.v14i2.3769>.
- Suratman, Asep, Dadi Afyaman, and Rifa Rakhmasari. "Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Hasil Belajar Matematika Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa." *Jurnal Analisa* 5, no. 1 (June 27, 2019): 41–50. <https://doi.org/10.15575/ja.v5i1.4828>.
- Suryadi, Ahmad. *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid i*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2020.
- Susetyo, A.M., A.U. Rachman, A.N. Prafitasari, A.W. Anggraeni, F. Alexander, M. Ulfa, Y. Oktavia, W.D.L. Wardhani, and Z.A. Dami. *Inovasi Pembelajaran Abad 21*. UM Jember Press, 2023. <https://books.google.co.id/books?id=3mevEAAAQBAJ>.
- Susilawati, Herni. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa MTs Negeri Jatinunggal Kabupaten Sumedang." *JRPA-Journal of Regional Public Administration* 4, no. 2 (2019): 1–10.
- Syachtiyani, Wulan Rahayu, and Novi Trisnawati. "Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19." *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 1 (March 29, 2021): 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>.

- Tsalapatas, Hariklia, Olivier Heidmann, Menelaos Kokaras, and Christina Taka. "Gamified Collaborative Learning for Innovation." In *Proceedings of the Future Technologies Conference (FTC) 2023, Volume 2*, edited by Kohei Arai, 814:510–16. Lecture Notes in Networks and Systems. Cham: Springer Nature Switzerland, 2023. https://doi.org/10.1007/978-3-031-47451-4_36.
- Tugiman, Tugiman, Herman Herman, and Anton Yudhana. "Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Model Utaut Untuk Evaluasi Sistem Pendaftaran Online Rumah Sakit." *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)* 9, no. 2 (June 17, 2022): 1621–30. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i2.2227>.
- Umar, Mardan. "Buku Ajar Pendidikan Agama Islam : Konsep Dasar Bagi Mahasiswa Perguruan Tinggi Umum," August 2, 2020. <https://doi.org/10.31237/osf.io/8bqsv>.
- Unaradjan, Dominikus Dolet. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Penerbit Unika Atma Jaya Jakarta, 2019.
- Usmadi, Usmadi. "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)." *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020).
- Ward, Sean. "Game-Based Learning: Examining Factors That Influence K-12 Classroom Usage." Doctor of Education in Educational Technology, Boise State University, 2022. <https://doi.org/10.18122/td.2040.boisestate>.
- Widianti, Widianti, Tajuddin Nur, and Hinggil Permana. "Efektivitas Penggunaan Lembar Kerja Siswa Dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI Peserta Didik Kelas VIII Di SMPN 2 Telukjambe Timur." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 4 (November 14, 2023): 2469–76. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1844>.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (January 22, 2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yam, Jim Hoy, and Ruhayat Taufik. "Hipotesis Penelitian Kuantitatif." *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi* 3, no. 2 (August 1, 2021): 96–102. <https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>.
- Yandi, Andri, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)." *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (January 1, 2023): 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>.
- Yukti Sari, Rospala Hanisah. "Penyuluhan Penggunaan Media Pembelajaran Calistung Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *PRAXIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 3 (April 1, 2024): 58–65. <https://doi.org/10.47776/praxis.v2i3.1020>.
- Yusuf, Muhammad, Muzdalifah Muzdalifah, Mujaddidah Alwi, and Battiar Battiar. "Konsep Dasar Dan Ruang Lingkup Pendidikan Islam." *Bacaka: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (June 30, 2022): 73–80.