

## Pengembangan Media Game dan Quiz Berbasis Web untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI di SMP Negeri 21 Surabaya

Azril Wira Kusuma <sup>a,1,\*</sup>, Mashuri Muslim <sup>b,2</sup>, Iksan <sup>c,3</sup>

<sup>a,b,c</sup> Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

<sup>1</sup> [azrilkuliah@gmail.com](mailto:azrilkuliah@gmail.com); <sup>2</sup> [Mashuri157@gmail.com](mailto:Mashuri157@gmail.com); <sup>3</sup> [iksankamil.sahri@uinsa.ac.id](mailto:iksankamil.sahri@uinsa.ac.id)

\*Correspondent Author

### KATAKUNCI

Media Game dan Quiz  
Motivasi Belajar

### ABSTRAK

Generasi zaman sekarang sudah tidak dapat lagi terlepas dari gawai. Guna mengatasi candu terhadap gawai seharusnya pendidikan dapat diatur untuk dapat diakses melalui gawai sehingga siswa tidak mengesampingkan pembelajaran dengan alasan gawai lebih menarik. Dengan latar belakang tersebut rumusan masalah yang disusun oleh peneliti adalah 1) Bagaimana proses pengembangan media Game & Quiz menggunakan media pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 21 Surabaya? 2) Bagaimana efektifitas media Game & Quiz menggunakan media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 21 Surabaya? Adapun jenis penelitian adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Data yang dikumpulkan menggunakan teknik pengumpulan data observasi, dokumentasi, dan kuisioner. Data yang didapatkan berupa data kuantitatif. Responden pada penelitian ini adalah guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa kelas IX, dan validator produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) proses pengembangan media game dan quiz melalui tahapan analysis atau menganalisis data, masalah, dan potensi, tahapan design atau merancang produk, tahapan development atau mengembangkan produk, tahapan implementation atau uji coba produk, tahapan evaluation atau merevisi produk uji coba. 2) penggunaan media pembelajaran game dan quiz pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 21 Surabaya terbukti efektif hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 75% menjadi 81% dan hasil uji t sebesar -2,21 yang menunjukkan bahwa -2,21 termasuk dalam daerah penerimaan  $H_0$ .

### KEYWORDS

Media Games and Quizzes  
Learning Motivatio

### *Development of Web-Based Game and Quiz Media to Enhance Students' Learning Motivation in Islamic Education at State Junior High School 21 Surabaya*

Today's generation can no longer be separated from gadgets. In order to overcome the addiction to gadgets, education should be arranged so that it can be accessed via gadgets so that students do not put aside learning on the grounds that gadgets are more interesting. With this background, the problem formulation prepared by the researcher is 1) What is the process of developing Game & Quiz media using web-based learning media in Islamic Religious Education subjects at SMP Negeri 21 Surabaya? 2) How effective is the Game & Quiz media using web-based learning media to increase students' learning motivation in Islamic Religious Education subjects at SMP Negeri 21 Surabaya? The type of research is development research using the ADDIE model. Data

collected used observation, documentation and questionnaire data collection techniques. The data obtained is in the form of quantitative data. Respondents in this research were Islamic Religious Education subject teachers, class IX students, and product validators. The results of the research show that 1) the process of developing media games and quizzes goes through the analysis stage or analyzing data, problems and potential, the design stage or designing the product, the development stage or developing the product, the implementation stage or product trial, the evaluation stage or revising the trial product. 2) the use of game and quiz learning media in Islamic Religious Education learning in increasing student learning motivation at SMP Negeri 21 Surabaya has proven to be effective, this is shown by an increase in student learning motivation by 75% to 81% and the t test result is -2.21 which is shows that -2.21 is included in the  $H_a$  acceptance area.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran dikatakan sukses apabila seluruh elemen yang terlibat pada kegiatan pembelajaran bersinergi untuk mencapai tujuan yang sama (Rhain et al., 2023). Guru yang dalam kegiatan pembelajaran merupakan ujung tombak dari sebuah sistem pendidikan adalah garda terdepan yang harus mampu memberikan dan menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien (Zakarya, Hafidz, Martaputu, 2023) untuk peserta didiknya. Tenaga pendidik harus kreatif mungkin dalam mengaplikasikan sebuah media pembelajaran. Ditangan guru yang tepat dalam mengaplikasikan media pembelajaran, bukan tidak mungkin proses belajar mengajar akan dapat terlaksana dengan baik. Peserta didik juga akan dengan mudah menangkap Transfer of Knowledge yang disampaikan oleh pendidik.

Namun tentu saja itu juga bukan merupakan hal yang mudah, karena adanya pembaharuan – pembaharuan zaman yang mana berdampak pada kegiatan pendidikan. Pembaharuan – pembaharuan Sebagaimana yang diketahui, kehadiran pendidikan merupakan jawaban untuk mempersiapkan generasi sesuai dengan kebutuhan zaman.

Pembaharuan-pembaharuan di dalam dunia Pendidikan per hari ini sangat bergantung dengan teknologi gadget yang menjadi wadah proses belajar mengajar peserta didik dan juga pendidik (Muchamad Chairudin, 2023). Dengan adanya hegemoni tersebut, maka budaya Pendidikan juga harus sedikit bergeser dan mengalami pengembangan. Bukan lagi hanya pembelajaran tatap muka, namun kini pembelajaran juga bisa dilakukan dimana saja yang mana pembelajaran yang dapat diakses tak terbatas tempat dan waktu sangat didukung oleh kehadiran teknologi.

Menurut Oemar “Penemuan baru di dalam bidang teknologi dan keilmuan membawa dampak dan pengaruh yang sangat besar dunia Pendidikan. Akibat dari pengaruh-pengaruh tersebut, Pendidikan menjadi semakin mengalami kemajuan sehingga mendorong berbagai usaha pembaharuan” (Oemar Hamalik, 1989). Pembaharuan – pembaharuan tersebut merupakan bentuk eksistensi manusia sebagai khalifah di bumi yang memiliki tugas utama menyebarkan kebaikan. Hal itu sesuai dengan firman Allah pada surat al-Baqarah ayat 30

وَأَذَقْنَا لِرَبِّكَ لِلْمَلِكَةِ أَنِّي جَاعِلٌ فِي الْأَرْضِ خَلِيفَةً ۗ قَالُوا أَتَجْعَلُ فِيهَا مَنْ يُفْسِدُ فِيهَا وَيَسْفِكُ الدِّمَاءَ وَنَحْنُ نُسَبِّحُ بِحَمْدِكَ وَنُقَدِّسُ لَكَ ۗ قَالَ إِنِّي أَعْلَمُ مَا لَا تَعْلَمُونَ

Artinya :” Dan (ingatlah) ketika Tuhanmu berfirman kepada para malaikat, "Aku hendak menjadikan khalifah di bumi." Mereka berkata, "Apakah Engkau hendak menjadikan orang yang merusak dan menumpahkan darah di sana, sedangkan kami bertasbih memuji-Mu dan menyucikan nama-Mu?" Dia berfirman, "Sungguh, Aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui."

Hadirmya teknologi turut andil dalam kemajuan pada bidang pendidikan. Dengan adanya teknologi, pembelajaran dan hal hal yang mendukung ketercapaiannya tujuan pembelajaran semakin mudah diakses melalui gawai yang sudah menjadi kebutuhan primer bagi masyarakat modern terutama untuk generasi Z (Triana et al., 2023). Hal itu didukung dengan fakta bahwa generasi sekarang merupakan “Generasi Z” yang disetiap kegiatan sehari-harinya sudah tidak bisa dipisahkan dengan teknologi, kebanyakan dari mereka jika disuruh untuk belajar dan membaca buku akan merasa malas, namun betah berjam-jam dan kecanduan untuk bermain game online di gadget mereka, maka dari itu pendidik sebaiknya menciptakan format pembelajaran yang bisa di terima peserta didik di era yang sekarang yang tak biasa lepas dengan gadget (Sumardianta, 2018).

Karakter peserta didik per hari ini dapat di ketahui bahwa mereka menginginkan pembelajaran yang interaktif dan inovatif, jadi para peserta didik menginginkan pembelajaran yang mereka terima itu bisa mereka akses dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan gadget (Nurul Umah Fijanati, Hafidz, Sukadi, 2023) yang mereka punya. Maka, perkembangan dan inovasi teknologi pendidikan di era ini sangat dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia supaya bisa bersaing di era globalisasi, maka sangat di perlukan pendidik-pendidik yang kreatif dan inovatif untuk menciptakan itu.

Selanjutnya, adanya teknologi dan media dalam proses belajar-mengajar juga memiliki peran yang sangat membantu di dalam prosesnya, pendidik dapat dengan mudah menggunakan perantara media sebagai penunjang untuk menjelaskan materi yang mungkin peserta didik belum memahami dengan sistem pembelajaran konvensional . Kekompleksan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat di sederhanakan dengan media.

Selain itu, media dapat mewakili apa yang kurang mampu diucapkan seorang guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan materi yang rumit dan abstrak bisa di konkritkan melalui media (Arief S. Sadiman, 2014). Hal tersebut tidak terlepas dari permasalahan yang ditemui pada saat proses pembelajaran berlangsung, yakni banyaknya peserta didik yang sibuk sendiri ketika pendidik menjelaskan materi pelajaran. Banyak peserta didik yang asik sendiri bermain game yang ada di gadget dan ada juga peserta didik yang bermain hp pada saat pendidik menjelaskan materi (Nikita Nur Zulaecha, Hafidz, Biela Nanda Oktivibi Pertiwi, 2023). Yang akhirnya menyebabkan mayoritas peserta didik kurang atau bahkan sama sekali tidak memahami materi yang sudah di terangkan oleh pendidik, pada waktu diberikan tugas yang bersifat praktek oleh pendidik masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan untuk mengerjakannya sehingga pendidik harus menghampiri satu persatu peserta didik dan menerangkan kembali materi yang belum mereka mengerti, yang berdampak pada pembelajaran menjadi kurang efektif.

Mengacu pada saat pembelajaran peserta didik banyak bermain game di gadget mereka dan tidak memperhatikan pelajaran beserta tugas yang diberikan oleh pendidik, sementara itu game yang mereka mainkan tidak memberika unsur-unsur pendidikan dan tidak menambah wawasan peserta didik tentang pelajaran, hanya bertujuan untuk hiburan saja. Hal tersebut menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi pendidik agar dapat menyajikan pembelajaran yang asyik, menyenangkan dan menarik (Husaini Hasan, Hafidz, 2023). Pembelajaran yang menyenangkan dapat di aplikasikan lewat berbagai macam model atau media pembelajaran atau bisa juga dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik sehingga bisa membuat peserta didik memiliki semangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan gadget berbasis game edukatif masih sangat jarang dijumpai, meski sudah ada tetapi tidak cukup banyak dan tidak seirama dengan adanya jumlah game yang bersifat hiburan. Pengaplikasian game dengan menggunakan gadget dalam sebuah proses belajar mengajar per hari ini masih belum terlalu banyak dikembangkan, terkhusus pada lingkup mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Akan sangat efektif jika mengacu pada pengembangan media pembelajaran lain seperti quiz dan game, lebih menarik dan menghibur bagi peserta didik. Karena game memiliki daya entertaint atau dalam bahasa Indonesia berarti menghibur, serta memiliki unsur candu apabila seseorang memainkan game,

akan muncul perasaan ingin mengulanginya lagi. Henry menguraikan mengenai dampak positif dari game, yaitu (Henry Samuel, 2010):

1. Game membantu anak mengenal teknologi
2. Game memberikan sebuah pelajaran tentang mengikuti arahan dan peraturan
3. Game memberikan training untuk memecahkan masalah dan logika
4. Game bisa melatih untuk mengaktifkan saraf motorik dan spatial skill
5. Game menjadi wadah interaksi antar orang tua dan anak ketika bermain bersama
6. Game mendekatkan anak dengan teknologi serta kegunaanya
7. Game mengasyikkan dan menghibur

Dengan demikian apabila game diaplikasikan sebagai media pembelajaran bisa sangat efektif dan bermanfaat dalam proses pembelajaran. Game merupakan media pembelajaran berbasis gadget yang nantinya akan diintegrasikan seiring dengan materi ajar yang nantinya bisa diaplikasikan ke dalam proses pembelajaran. Adanya siklus pengembangan media pembelajaran game ini, diekspektasikan proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan mengasyikkan. Proses belajar-mengajar yang mengasyikkan akan memberikan stimulus peserta didik untuk semangat belajar, sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan lebih efektif dan efisien.

Salah satu model dan jenis game yang edukatif adalah Quiz Game. Quiz game sendiri adalah game yang user-nya akan berperan menjadi peserta dalam kuis. Pemain akan memainkan game dengan skema menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disediakan untuk berlomba menjadi pemenang dalam kuis tersebut.

Dalam rangka pengembangan game berbasis gadget ada beberapa perangkat yang dapat dimanfaatkan, salah satunya yaitu melalui platform berbasis web. Dalam platform berbasis web ini banyak ditemui program-program aplikasi yang bersifat open terhadap ranah Pendidikan, bagi orang awam platform berbasis web ini terasa lebih bersahabat jika dibanding platform-platform yang lainnya. Hal tersebut karena dalam pengoperasian program dan aplikasi, apa yang disajikan mudah difahami dan juga tidak berbelit-belit.

Hal itulah yang membedakan pengembangan media pembelajaran game dan quiz game berbasis konvensional dengan berbasis digital. Penerapan media game dan quiz secara konvensional tentu saja membutuhkan banyak peralatan dan membutuhkan waktu yang sangat banyak serta barang-barang yang dipakai sifatnya tidak reusable. Atas dasar efektifitas dan efisiensi, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran game dan quiz berbasis digital yang dalam penelitian ini berbasis web.

Meski diuntungkan dengan banyak kemudahan, namun masih banyak tenaga pendidik yang tidak melek akan teknologi dalam dunia digital, sehingga per hari ini pengembangan media pembelajaran yang berbasis web belum banyak digunakan terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Maka, berdasarkan urgensi serta menimbang berbagai poin, penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan dengan topik pembahasan "Pengembangan Media Game Dan Quiz Berbasis Web Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di SMP Negeri 21 Surabaya"

## Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian *research and development* (RnD). Penelitian *research and development* (RnD) merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia Pendidikan (Amali K, 2019). Model ADDIE adalah suatu model pengembangan yang memiliki lima prosuder tahapan pengembangan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (Amali K, 2019). Jenis data pada penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah data penelitian yang berupa kata-kata atau kalimat, data kuantitatif pada penelitian ini adalah data mengenai hasil angket yang sudah disebar oleh peneliti kepada subjek coba. Subjek coba pada penelitian ini adalah peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 22 Surabaya Kelas IX yang beragama Islam. Peneliti menggunakan instrument penelitian sebagai

berikut 1) Observasi, 2) Kuisisioner, dalam kuisisioner peneliti membagi menjadi dua untuk validasi ahli, instrumen kisi-kisi ahli materi, ahli media, dan motivasi belajar siswa, 3) Dokumentasi. Analisis data yang peneliti gunakan untuk mengambil data dari ahli media, materi dan juga peserta didik di SMP Negeri 21 Surabaya Kelas IX A adalah dengan kuisisioner dan juga beberapa instrumen kuisisioner yang menghasilkan data kuantitatif dan kemudian di ubah de dalam data kualitatif dalam bentuk interval menggunakan perhitungan skala Likert. Sementara itu analisis deskriptifnya menggunakan perhitungan sebagai berikut : Presentase kelayakan =  $\frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor keseluruhan}} \times 100\%$ . Adapun desain uji coba produk peneliti merancang pemaparan produk, pengenalan produk, uji coba produk, sebar angket, evaluasi.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Game dan Quiz berbasis Web

Pengembangan media pembelajaran game dan quiz berbasis web pada penelitian ini menggunakan tahapan pengembangan dengan model ADDIE yaitu:

#### a. Analysis

Adapun hal – hal yang dianalisis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1) Karakteristik Peserta Didik

Dalam hal ini peneliti menganalisa karakter dari peserta didik untuk mengetahui bagaimana peserta didik yang akan di teliti di dalam kelas, lalu bagaimana juga cara belajar peserta didik selama ini, dan jua kendala apa saja yang peserta didik alami selama proses belajar. Analisis tersebut bertujuan agar media pembelajaran yang akan di aplikasikan dan dikembangkan dapat sejalan dengan kebutuhan dari peserta didik.

Pada hasil observasi ditemukan bahwa peserta didik cenderung tertarik pada kegiatan yang bersifat kompetitif (Putri, 2022). Dalam salah satu observasi pada mata pelajaran di kelas lain, peneliti menemukan siswa pada kelas yang sama yang menjadi subjek uji coba sangat antusias ketika mengikuti pembelajaran yang diterapkan dengan metode yang bersifat perlombaan seperti cerdas cermat.

Selain itu, hasil observasi peneliti juga menunjukkan bahwa siswa yang menjadi subjek uji coba cenderung menghabiskan waktu luangnya disekolah dengan bermain *gadget* atau gawai (Pratama et al., 2022). Kegiatan yang mereka lakukan ketika bermain gawai seperti menonton video di youtube, bermain game online, dan scrolling media social.

Dengan karakteristik sedemikian rupa, maka SMP Negeri 21 Surabaya cocok digunakan untuk penerapan media pembelajaran yang sedang dikembangkan oleh peneliti.

##### 2) Kebutuhan

Yang harus dilakukan dengan analisis kebutuhan ini adalah serangkaian observasi dalam salah satu kelas di SMP Negeri 21 Surabaya untuk mengetahui kebutuhan mengenai bahan ajar yang digunakan sebagai sumber belajar, kebutuhan peserta didik dan juga pendidik.

Kebutuhan yang diperlukan di SMP Negeri 21 Surabaya yang mendasar adalah metode pembelajaran dan media pembelajaran yang variatif dan interaktif. Pada penelitian ini peneliti hanya mengembangkan kebutuhan di SMP Negeri 21 Surabaya mengenai media pembelajaran yang interaktif tetapi berbasis edukatif.

Lalu hasil dari analisis kebutuhan tersebut akan menjadi bahan acuan yang di butuhkan dalam merumuskan desain dan juga konsep pada pengembangan pembelajaran berbasis web.

##### 3) Media

Analisis media ini dilaksanakan sesuai dengan karakteristik peserta didik, model dan gaya belajar serta ketersediaan sekolah dalam mensupport media pembelajaran yang nantinya akan dikembangkan.

Sebagaimana yang sudah dibahas sebelumnya, media pembelajaran yang

dikembangkan adalah media pembelajaran game dan quiz berbasis game. Media pembelajaran game dan quiz dikembangkan berdasarkan metode *team quiz* dan metode *teams group tournament*.

Produk baru dikembangkan yang dicocokkan atas analisis yang telah dilakukan oleh peneliti seperti karakteristik peserta didik dan kebutuhan yang ada. Yang mana media pembelajaran game dan quiz ini dapat diakses melalui gawai yang biasanya mereka pegang. Media pembelajaran ini menjawab karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik yang kaya akan jiwa kompetitif namun dapat disalurkan dengan baik dan dapat diakses secara online melalui gawai yang selalu mereka bawa sehingga mereka tidak hanya bermain game di gawai mereka tetapi juga dapat me-refresh pelajaran melalui kegiatan yang mereka sukai.

#### 4) Analisis Data Validasi Ahli

Dalam hal ini yang perlu dilakukan adalah memberikan kuisisioner pada ahli media dan juga materi dengan tujuan untuk memperoleh masukan dan juga saran dalam rangka perbaikan media pembelajaran berbasis web di SM Negeri 21 Surabaya.

#### b. Design

Setelah menganalisis beberapa hal yang berkaitan dengan media pembelajaran, peneliti merancang produk yang akan dihasilkan. Rancangan mengenai produk sudah dijelaskan dengan rinci pada bab 3.

#### c. Development

Tahap development melalui beberapa langkah yang sudah dipaparkan pada bab 3 yaitu:

##### 1) Potensi dan Masalah

Potensi yang dimiliki oleh SMP Negeri 21 Surabaya adalah adanya fasilitas yang memadai terkait dengan teknologi. Dalam hal ini ada fasilitas wifi untuk setiap kelas sehingga memudahkan akses untuk kegiatan pembelajaran. Selain itu potensi lainnya adalah pembolehan menggunakan gawai untuk kegiatan belajar mengajar di dalam kelas yang mana aturan tersebut tidak semua dimiliki oleh sekolah dengan jenjang menengah pertama.

Sementara masalah yang ditemukan peneliti adalah minimnya motivasi belajar siswa yang diakibatkan karena pembelajaran yang monoton, tidak menarik, dan membosankan (Afifah et al., 2022). Hal itu dipicu karena desain pembelajaran yang berpusat pada guru menjadikan siswa hanya sebagai penerima saja. Siswa tidak leluasa dalam mengemukakan pendapatnya menjadikan mereka merasa bahwa pengetahuan yang didapat dari guru sudah cukup dan tidak perlu untuk di *upgrade* lagi.

Selain pendekatan pembelajaran berbasis *teacher-centered*, media pembelajaran yang digunakan hanya itu – itu saja yaitu powerpoint dan buku ajar. Padahal seharusnya media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk mentransfer materi pembelajaran sehingga perlu didesain secara menarik agar membangun motivasi belajar siswa sehingga siswa lebih berminat untuk belajar mata pelajaran tersebut.

Powerpoint memang seharusnya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik jika dibuat dengan desain dan kata kunci yang menarik. Namun sayangnya, di SMP 21 Surabaya kebanyakan powerpoint yang digunakan hanya bersifat salin tempel dari buku ajar yang digunakan oleh siswa sebagai pegangan di kelas baik secara isi maupun penjelasan.

Dengan adanya permasalahan dan potensi tersebut, pengembangan media pembelajaran game dan quiz berbasis web sangat cocok untuk diuji coba di SMP Negeri 21 Surabaya sebagai pemanfaatan fasilitas gawai yang lebih sering dipegang siswa daripada buku dan wifi serta untuk solusi atas masalah yang ditemukan oleh peneliti.

##### 2) Pengumpulan Informasi

Setelah menemukan masalah dan potensi yang ada di sekolah yang menjadi tempat penelitian. Peneliti mengumpulkan berbagai informasi untuk menunjang keperluan dalam pengembangan produk yang dimaksud dalam penelitian ini.

Informasi yang didapatkan dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang sudah dipaparkan di bab 3 yaitu kuisisioner untuk mengetahui dan mengukur motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah produk pengembangan diterapkan. Selain itu, informasi yang didapat peneliti juga melalui observasi sebagaimana informasi potensi dan problematika yang ada di SMP Negeri 21 Surabaya didapatkan peneliti melalui observasi kegiatan pembelajaran di kelas dan fasilitas yang ada di sekolah.

Informasi juga dikumpulkan dengan metode observasi saat pada tahapan analisis seperti saat melakukan analisis karakteristik peserta didik, kebutuhan peserta didik, dan media pembelajaran yang digunakan. Hal itu dimaksudkan agar pengembangan media pembelajaran atau produk pada penelitian ini menjadi solusi atas permasalahan yang ada di sekolah.

3) Desain Produk

Setelah mengumpulkan informasi yang diperlukan dengan kebutuhan penelitian. Peneliti mendesain produk yaitu media pembelajaran game dan quiz sesuai dengan desain yang sudah di rancang di bab 3 yang disesuaikan dengan informasi – informasi yang telah didapatkan oleh peneliti dan sehubungan dengan pengembangan produk.

4) Validasi Produk

Produk baru media pembelajaran yang sudah rancang kemudian divalidasi oleh dua orang ahli yaitu Dr. Muhammad Fahmi, M.Pd., M.Hum selaku dosen Pendidikan Agama Islam sekaligus sekretaris prodi Pendidikan Agama Islam sebagai validator media dan Muhammad Faizin, M.Pd.I selaku dosen Pendidikan Agama Islam sekaligus kepala prodi Pendidikan Agama Islam sebagai validator materi. Hasil dari validasi berupa penilaian serta catatan dari validator mengenai media pembelajaran akan diperbaiki sesuai saran dari para ahli.

**TABEL 1.1**

No.	Nomor Butir Angket											Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	38
2	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	39
<b>Jumlah</b>												77

Setelah divalidasi, peneliti merevisi baik desain media maupun materi pembelajaran sesuai angket yang diisi oleh validator dengan tetap mempertimbangkan catatan yang diberikan oleh validator sebagai bentuk pengembangan dari produk terbaru atau media pembelajaran. Berdasarkan bukti angket yang sudah diisi oleh validator, media pembelajaran game dan quiz menghasilkan nilai 77.

Hasil tersebut kemudian dihitung uji kelayakannya. Uji kelayakan produk diuji dengan menggunakan rumus berikut :

$$\text{Presentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skore Yang Diobservasi}}{\text{Skore Yang Diharapkan}} \times 100 \%$$

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{77}{88} \times 100\%$$

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = 0,875 \times 100\% = 87,5\% = 88\%$$

Berdasarkan perhitungan rumus uji kelayakan produk diketahui bahwa uji kelayakan produk mendapatkan hasil 88% yang artinya produk sangat layak untuk digunakan dan dipublikasikan secara massal.

#### 5) Perbaikan Desain

Meskipun hasil uji validasi mendapatkan skor yang tinggi dan uji kelayakan juga mendapatkan hasil yang tinggi sehingga memungkinkan produk sangat layak untuk digunakan dan dipublikasikan secara massal. Namun, para validator tetap memberikan kritik dan saran terhadap produk pengembangan yang peneliti buat. Kritik yang paling banyak terletak pada desain website yang monoton dan cenderung tidak menarik karena hanya menganalkan satu dua warna. Selain itu, game pada website juga sedikit sehingga perlu diperbanyak lagi dan pilihan game pada website lebih variatif.

Dari sisi materi, peneliti diminta untuk menambah soal – soal terutama dengan kualitas Higher Order Thinking Skill (HOTS). Meskipun tujuan dari pengembangan produk ini adalah meningkatkan motivasi belajar siswa namun juga seharusnya tidak mengesampingkan kualitas dalam menyusun soal. Selain itu, masing – masing game dalam website memiliki kecenderungan untuk beberapa tipe materi. Seperti game jenis unjumbled atau susun kata yang mana sangat cocok untuk materi Al-Qur'an Hadis dalam merangkai kata dari suatu ayat Al-Qur'an atau hadis. Namun bukan berarti game unjumbled hanya cocok untuk materi Al-Qur'an Hadis, penggunaan unjumble untuk kuis dengan materi Pendidikan Agama Islam yang lain juga dapat diterapkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan tingkat kreativitas guru.

#### 6) Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan pada kelas IX A, IX B, dan IX C. Subyek uji coba dipilih sesuai dengan rekomendasi sekolah dalam hal ini guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Julkifli, 2022). Uji coba produk diawali dengan memberikan materi pengantar yang dijelaskan secara konvensional di dalam oleh guru Pendidikan Agama Islam. Setelah memberikan pengantar materi, peserta didik diminta untuk mengakses web yang menjadi produk pengembangan dari penelitian ini. Materi yang dijelaskan oleh pengajar juga dapat diakses kembali pada website tersebut.

Adapun penggunaan media pembelajaran game dan quiz dilakukan dengan tahapan berikut :

- a) Guru meminta siswa untuk mengakses website media pembelajaran game dan quiz <https://sekolah.aisyaexpress.com/>
- b) Guru meminta siswa memasuki ruang kelas masing – masing sesuai dengan jenjang dan materi pembelajaran
- c) Siswa dapat mengakses materi pembelajaran dan memilih jenis game dan quiz pembelajaran sesuai instruksi guru
- d) Siswa dapat mengakses website tanpa harus log in. Jika ingin menggunakan seluruh menu pada website diperkenankan untuk log in terlebih dahulu.

#### d. Implementasi

Tahap uji coba produk dilaksanakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. uji coba produk dilakukan di kelas IX A, IX B, dan IX C di SMP Negeri 21 Surabaya yang

dilaksanakan pada 14 Juni 2022. Uji coba dilaksanakan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Setelah melakukan uji coba produk, peneliti menyebarkan angket yang berisi pernyataan pernyataan yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa. Pernyataan – pernyataan tersebut disusun sesuai dengan indikator tentang motivasi belajar siswa menurut Sadirman yang sudah dipaparkan pada bab 2 dan bab 3.

Selain angket mengenai motivasi belajar siswa, peneliti juga menyebarkan angket mengenai komparasi produk lama dengan produk baru. Adapun aspek yang diukur adalah kemudahan akses dan ketercapaian tujuan pembelajaran antara produk lama dengan produk baru.

Berdasarkan hasil angket mengenai uji coba produk dan motivasi belajar yang sudah diisi oleh siswa kemudian dihitung oleh peneliti dan ditemukan bahwa motivasi belajar siswa kelas IX SMP Negeri 21 Surabaya yang menjadi subyek uji coba penelitian sebanyak 6%. Awal sebelum produk diterapkan motivasi belajar siswa rata – rata adalah 75% setelah penerapan produk motivasi belajar siswa meningkat dengan rata – rata 81%

e. Evaluation

Setelah dilakukan uji coba produk, media pembelajaran game dan quiz (Hudat, M. Adib Nur; Prasetyo, 2022) yang diterapkan di pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMP Negeri 21 Surabaya berlangsung antusias dan menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. siswa tidak merasa tertekan saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Meskipun hasil penerapan dari produk baru membuahkan hasil positif bukan berarti tidak ada yang tidak bisa diperbaiki dari produk baru ini. Salah satunya adalah mengedukasi guru atau pengajar sebagai admin dan pengguna produk baru ini. Hal ini perlu dilakukan karena biasanya guru atau pengajar memiliki kecakapan yang tidak lebih baik dari peserta didiknya sendiri.

Pelatihan untuk mengenal dan mengaplikasikan produk baru ini sebagai media pembelajaran juga bertujuan agar media pembelajaran dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan sesuai tujuan utamanya yaitu mempermudah dalam proses transfer materi pembelajaran bukan malah mempersulit kegiatan pembelajaran.

**2. Efektivitas Media Pembelajaran Game dan Quiz berbasis Web dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP 21 Surabaya**

Dalam mengukur efektivitas dari media pembelajaran game dan quiz terdapat beberapa aspek yang dinilai yaitu :

- a. Motivasi belajar
- b. Kemudahan akses
- c. Ketercapaian tujuan pembelajaran

Berikut penjabaran analisis masing – masing aspek :

a. Motivasi belajar

Adapun motivasi belajar siswa SMP Negeri 21 Surabaya dengan menggunakan media pembelajaran game dan quiz adalah:

**TABEL 2.1**

Motivasi Belajar Siswa dengan Media Baru

No	Pernyataan	Presetase
1	Dengan media pembelajaran yang digunakan saya semangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan	79%
2	Dengan media pembelajaran yang digunakan saya selalu tepat waktu dalam mengumpulkan tugas yang diberikan	82%
3	Ketika menemukan masalah dalam belajar, saya tidak mudah menyerah	83%
4	Ketika menemukan masalah dalam belajar, saya akan berusaha untuk menyelesaikannya secara mandiri	86%
5	Saya tetap belajar meskipun nilai saya tinggi	84%
6	Saya mengikuti banyak ekstrakurikuler di sekolah	76%
7	Saya menyukai berbagai macam mata pelajaran	80%
8	Saya suka mengerjakan tugas secara mandiri	80%
9	Saya adalah anak yang memiliki pendirian yang kuat	88%
10	Saya tidak mudah bosan dalam pembelajaran di kelas	83%
11	Saya adalah anak yang aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas	86%
12	Saya merespon penjelasan guru dengan baik	81%
13	Saya mampu mengutarakan pendapat dengan baik	72%
14	Saya mampu mempertahankan pendapat saat sedang berdiskusi	77%
15	Saya menyukai tantangan baru dan segala permasalahannya	76%
	Rata - Rata	81%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui rata – rata motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran baru yakni game dan quiz sebesar 81% dan termasuk dalam kategori sangat tinggi. Perolehan hasil tersebut menunjukkan jika motivasi belajar siswa meningkat setelah penerapan produk baru. Peningkatan terjadi sebanyak 6% dari 75% menjadi 81%.

b. Kemudahan akses

Berdasarkan data yang telah ditemukan dan sudah dipaparkan pada poin sebelumnya. Adapun perbandingan media lama dengan media baru berdasarkan aspek kemudahan akses adalah:

**TABEL 2.2**  
Perbandingan Media Lama dengan Media Baru Aspek Kemudahan Akses

Media Lama	Butir Aspek yang Dinilai	Media Baru
42%	Rata - rata	75%

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui rata - rata kemudahan akses menggunakan media lama sebesar 42% sementara rata - rata kemudahan akses menggunakan media baru sebesar 75%. Hasil tersebut diperoleh dari rata - rata indikator dari aspek kemudahan akses yakni media pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dimana saja, media pembelajaran membantu siswa dalam pengumpulan tugas yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, hemat biaya dan hemat waktu.

c. Ketercapaian tujuan pembelajaran

Adapun perbandingan media lama dengan media baru berdasarkan ketercapaian tujuan pembelajaran adalah sebagai berikut:

**TABEL 2.3**  
Perbandingan Media Lama dengan Media Baru Aspek Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Media Lama	Butir Aspek yang Dinilai	Media Baru
64%	Rata - rata	78%

Dari perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang lama menghasilkan rata - rata nilai angket 64% tentang ketercapaian tujuan pembelajaran sementara penggunaan media pembelajaran game dan quiz menghasilkan rata-rata nilai angket 78% tentang ketercapaian tujuan pembelajaran.

Hasil tersebut merupakan rata - rata dari perhitungan dari indikator yang dinilai dari aspek ketercapaian tujuan pembelajaran.

Adapun indikator ketercapaian tujuan pembelajaran dinilai dari kemudahan dalam memahami materi, hasil belajar yang diperoleh, kreativitas peserta didik, dan implementasi materi pembelajaran pada kehidupan sehari - hari.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa perbandingan system kinerja media lama dengan media baru adalah sebagai berikut:

**TABEL 2.4**  
Perbandingan Sistem Kerja Media Lama Dengan Media Baru

Media Lama	Aspek Yang Dinilai	Media Baru
75%	Motivasi Belajar	81%
42%	Mudah Digunakan	75%
64%	Tujuan Pembelajaran	78%
<b>60%</b>	<b>Rata-Rata</b>	<b>78%</b>

Berdasarkan tabel tersebut Nampak bahwa efektifitas media pembelajaran baru lebih tinggi daripada media pembelajaran lama. Rata - rata efektifitas media pembelajaran lama adalah 60% dan media pembelajaran baru 78%. Untuk membuktikan adanya besarnya signifikansi perbedaan media lama dengan media baru dilakukan dengan uji statistic t-test berkorelasi

**TABEL 2.5**  
 Perhitungan Uji-t

	Media Lama	Media Baru
x	60	78
s	20,98	21,36
s <sup>2</sup>	440,33	456,67
r	813,73	813,73

Dari data diatas dapat dihitung :

$$\begin{aligned}
 & \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{t} \\
 &= \frac{60 - 78}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}} \\
 &= \frac{60 - 78}{\sqrt{\frac{440,33}{98} + \frac{456,67}{98} - 2 \times 813,73 \left(\frac{20,98}{\sqrt{98}}\right) \left(\frac{21,36}{\sqrt{98}}\right)}} \\
 &t = -2,21
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel diatas nilai-nilai dalam didistribusikan t, bila dk 8, untuk uji satu pihak dengan taraf kesalahan 10%, maka harga t tabel = 1,397. Bila harga t hitung jatuh pada daerah penerima Ha, maka Ha yang menyatakan bahwa sistem kerja baru lebih baik dari sistem kerja lama diterima. berdasarkan perhitungan diatas dapat diketahui ternyata nilai t hitung -2,21 jatuh pada penerima Ha atau penolakan Ho.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan efektivitas media pembelajaran baru dan lama. Dimana media pembelajaran baru lebih efektif dari media pembelajaran lama.

### Simpulan

Proses pengembangan media pembelajaran game dan quiz berbasis web menggunakan model ADDIE yang melewati beberapa tahap yaitu pertama tahap analysis adalah tahapan menganalisis permasalahan dan potensi dari obyek penelitian. Tahap kedua adalah design yaitu tahapan merancang produk yang akan dikembangkan. Tahap ketiga adalah tahap development yaitu tahapan memperbaiki dan mengembangkan produk yang dikembangkan. Tahap keempat adalah implementation yaitu tahap uji coba produk pada subyek uji coba yang pada penelitian ini subyek uji coba adalah siswa kelas IX A, IX B, dan IX C di SMP Negeri 21 Surabaya. Dan tahapan terakhir adalah tahap evaluation atau tahapan evaluasi yaitu tahapan mengevaluasi produk setelah diuji coba kepada subjek coba.

Motivasi belajar siswa SMP Negeri 21 Surabaya dengan menggunakan media pembelajaran lama sudah tinggi yakni 75% namun setelah media pembelajaran game dan quiz berbasis web diterapkan motivasi belajar siswa meningkat sebanyak 6% menjadi 81% yang termasuk kategori sangat tinggi. Hal ini dikarenakan media pembelajaran game dan quiz berbasis web merupakan media pembelajaran yang sangat mudah diakses kapanpun dan dimanapun sementara media powerpoint butuh perangkat tambahan untuk mengaksesnya. Selain itu media pembelajaran game dan quiz berbasis web dapat meningkatkan motivasi belajar karena media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk yang sederhana dengan desain yang menarik sehingga meningkatkan antusias dan semangat belajar siswa. Dengan antusias dan semangat belajar yang tinggi maka peluang tercapainya tujuan dari pembelajaran semakin besar. Efektivitas dari penerapan media pembelajaran berbasis web dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 21 Surabaya dibuktikan dengan hasil uji t yang menghasilkan angka -2,21 yang mana artinya nilai t hitung -2,21 jatuh pada penerima  $H_a$  atau penolakan  $H_0$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

### Daftar Pustaka

- Afifah, S. F., Utomo, S. T., & Azizah, A. S. (2022). Pembinaan Karakter Kepemimpinan melalui Kegiatan RISMA (Remaja Islam Masjid) di Desa Mojotengah Kecamatan Kedu. *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 1(2), 106–116.
- Abubakar, Rifa'i. Pengantar Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Suka-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Arikunto. Pengelolaan Kelas Dan Siswa. Jakarta: Rajawali, 2000.
- Asrori. Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner. Banyumas: CV. Pena Persada, 2020.
- Darmadi, Hamid. "Teori Belajar Dan Motivasi Belajar," n.d. Accessed July 3, 2022. <http://hamiddarmadi.blogspot.com/2012/08/teori-belajar-dan-motivasibelajar-oleh.html>.
- Djamarah, Syaiful Bahri. Psikologi Belajar. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002.
- Hudat, M. Adib Nur; Prasetyo, D. E. (2022). Penyadaran Kekerasan Seksual di Sekolah: Implementasi Moderasi Beragama dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Kalitidu, Bojonegoro. *AMORTI: Jurnal Studi Islam Interdisipliner*, 1(2), 79–91.
- Husaini Hasan, Hafidz, H. N. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Media E-Learning dalam Pembelajaran Fiqih Kelas VIII di SMP IT Nur Hidayah Surakarta. *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(1), 1–12.
- Hamalik, Oemar. Media Pembelajaran. Bandung: Citra Aditya Bakti, 1989.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, and I Made Indra. Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Helmiati. Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2012.
- Julkifli. (2022). Kedudukan dan Tugas Manusia dalam Perspektif Tafsir al-Qur'an Zubdatu At-Tafsir Karya Muhammad Sulaiman Abdullah Al Asyqar. *AMORTI: Jurnal Studi Islam Interdisipliner*, 1(2), 103–110.
- K, Amali. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Journal of Natural Science Integration* Vol. 02 No. 02 (2019).
- Khairy, Muhammad Shulhan, Darlis Herumurti, and Imam Kuswardayan. "Analisis Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Pada Penguasaan Kosakata Bahasa Asing Dengan Studi Kasus Game Edukasi Bahasa Arab." *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika* Vol. 2 No. 02 (2016).
- Khasanah. Kesulitan Menyelesaikan Soal Matematika Pada Siswa SMP. Surakarta: Publikasi Ilmiah, 2015.
- Kristanti, Andi. Media Pembelajaran. Surabaya: Penerbit Bintang, 2016.
- Kustandi. Media Pembelajaran : Manual Dan Digital. Jakarta: Rajawali Press, 2011.
- Muchamad Chairudin, H. N. (2023). Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak dalam Al-Quran Surat Yusuf Ayat 13-20 Kajian Tafsir Al Misbah Karya M. Quraish Shihab. *Attractive : Innovative Education Journal*, 5(2), 754–765.
- Margono. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta, 2000.

- Muhaimin. Paradigma Pendidikan Islam. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2022.
- Nashar. Peranan Motivasi Dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran. Jakarta: Della Press, 2004. 91
- Nurjan, Syarifan. Psikologi Belajar. Ponorogo: Wade Group, 2016.
- Nikita Nur Zulaecha, Hafidz, Biela Nanda Oktivibi Pertiwi, H. N. (2023). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Dakwah Digital dalam Penyiaran Agama Kalangan Kaum Milenial di Instagram (Ustadz Hanan Attaki). *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(1), 1–12.
- Nurul Umah Fijanati, Hafidz, Sukadi, H. N. (2023). Etika Dakwah Menurut Pandangan Habib Husein Jafar Al Hadar dalam Channel Youtube Jeda Nulis. *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(1), 1–12.
- Pratama, N., Syafii, M., Qur, A., Arab, B., Arab, B., & Umar, S. (2022). Problematika Pembelajaran Mahasiswa Lulusan Sekolah Umum pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Madani Yogyakarta. *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 1(2), 117–124.
- Putri, A. (2022). Penerapan Pola Asuh Parenting Style dalam Membina Moral Remaja (Studi Kasus Panti Asuhan Tirtonugroho Tirtomoyo). *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 1(1), 13–22.
- Rosady. Media Penelitian : Public Relations Dan Komunikasi. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006.
- Rusydiyah, Evi Fatimatur. Media Pembelajaran (Implementasi Untuk Anak Di Madrasah Ibtidaiyah). Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2019.
- Rhain, A., Hafidz, Nashihin, H., Srihananto, T. H., & Hermawati, T. (2023). Tahsin Reading Assistance for Islamic Boarding School Tahfidz Qur'an Muhammadiyah Daarul Arqom Sawahan Ngemplak Boyolali. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bestari*, 2(1), 27–44. <https://doi.org/10.55927/jpmb.v2i1.2729>
- Sadiman, Arief S., Harjito, Anung Haryono, and Rahardjo R. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.
- Sadirman, A.M. Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar. Bandung: Rajawali Press, 2007.
- Samuel, Henry. Cerdas Dengan Game. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- Sardiman. Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2006.
- Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan RND. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sumardianta. Mendidik Generasi Z Dan A : Marwah Era Millenial Tuah Generasi Digital. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2018.
- Suralaga, Fadhilah. Psikologi Pendidikan Implikasi Dalam Pembelajaran. Depok: Rajawali Press, 2021.
- Sutirman. Media Dan Model – Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- Syaifuddin. Psikologi Belajar PAI. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, n.d.
- Triana, N., Yahya, M. D., Nashihin, H., Sugito, S., & Musthan, Z. (2023). Integrasi Tasawuf Dalam Pendidikan Islam di Pondok Pesantren. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(01), 299–314. <https://doi.org/10.30868/ei.v12i01.2917>
- Wahono. Aspek Dan Penilaian Media Pembelajaran. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.
- Widodo. Inovasi Teknologi Pembelajaran Di Sekolah. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, n.d.
- Zakarya, Hafidz, Martaputu, H. N. (2023). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar peserta didik di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta. *Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Kurikulum Nasional*, 2(2), 1–13.