

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Pengembangan *e*-LKPD Berbasis Model *Game Based Learning* Berbantuan *Blooket* terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMA Kelas X”, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil uji validitas produk oleh lima validator ahli memperoleh nilai rata-rata 93,98% dengan kategori sangat valid, mencakup aspek isi atau materi, konstruksi, dan bahasa. Hal ini menunjukkan bahwa *e*-LKPD telah sesuai dengan capaian pembelajaran, materi asuransi, bank dan koperasi syariah, serta menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami.
2. Hasil uji kepraktisan keterlaksanaan dan keterbacaan dengan skor 83,33% dan 91,75% keduanya tergolong dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa *e*-LKPD mudah digunakan, tampilannya menarik, dan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kompetitif, serta menyenangkan melalui integrasi dengan platform Blooket.
3. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa *e*-LKPD berbasis model *Game-Based Learning* dengan bantuan Blooket efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Minat belajar mencapai skor 88,25% dengan kategori sangat efektif, sedangkan hasil belajar mencapai 85,485% dengan kategori efektif. Dengan demikian, *e*-LKPD ini terbukti mampu meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik terhadap materi asuransi, bank dan koperasi syariah.

5.2. Implikasi

Hasil penelitian mengenai pengembangan *e*-LKPD berbasis model berbantuan blooket terhadap minat dan hasil belajar peserta didik memiliki beberapa implikasi penting, baik dari sisi manajemen dan kebijakan pendidikan di sekolah maupun dari sisi pengembangan teori dan praktik pembelajaran.

1. Implikasi terhadap manajemen dan kebijakan Pendidikan

Secara manajerial, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *e-LKPD* berbasis *game based learning* berbantuan Blooket memerlukan dukungan kebijakan dan kesiapan sekolah. Jika *e-LKPD* ini akan diimplementasikan secara lebih luas, maka pihak sekolah perlu:

- a. Menyediakan sarana dan prasarana pendukung, seperti perangkat digital (laptop, komputer, atau ponsel cerdas) serta jaringan internet yang stabil untuk mendukung pembelajaran berbasis digital.
- b. Menetapkan kebijakan penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran agar pemanfaatannya terarah, aman, dan sesuai dengan tujuan pendidikan.
- c. Memberikan izin serta dukungan administratif bagi pendidik untuk mengintegrasikan media pembelajaran digital dan platform permainan edukatif seperti *blooket* ke dalam kegiatan belajar mengajar.
- d. Memfasilitasi pelatihan atau pendampingan bagi pendidik agar memiliki kompetensi dalam merancang dan menggunakan bahan ajar digital berbasis *game based learning* secara efektif.
- e. Mengintegrasikan penggunaan *e-LKPD* digital ke dalam program sekolah sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan transformasi digital pendidikan.

2. Implikasi terhadap teori dan pengembangan kurikulum

Dari sisi teoretis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa pengintegrasian *e-LKPD* dengan model *game based learning* berbantuan *blooket* mampu memperkuat teori pembelajaran yang menekankan pendekatan pembelajaran mendalam (*deep approach to learning*), yaitu pembelajaran yang berorientasi pada pemahaman makna, keterkaitan konsep, dan penerapan pengetahuan secara kontekstual. Temuan penelitian ini mendukung pandangan bahwa bahan

ajar digital interaktif dan pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik, tetapi juga memfasilitasi proses pembelajaran yang bermakna.

- a. Bahan ajar digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, sebagaimana ditegaskan dalam teori konstruktivistik dan prinsip *deep learning* yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan.
- b. Model *game based learning* dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik melalui unsur tantangan, kesenangan, dan umpan balik, sehingga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar.
- c. *E-LKPD* berbasis permainan dapat menjadi alternatif inovatif dalam pengembangan bahan ajar PAI dan Budi Pekerti, khususnya pada materi yang bersifat konseptual dan abstrak seperti ekonomi syariah.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan melakukan penelitian eksperimen untuk melihat peningkatan pada minat dan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi pendidik, dengan adanya keterbatasan jaringan internet serta kebijakan larangan penggunaan telepon genggam di sekolah, guru disarankan untuk menerapkan pembelajaran blended learning. Dalam penerapannya, akses terhadap *e-LKPD* dapat dilakukan peserta didik secara online di rumah, sedangkan di sekolah pembelajaran difokuskan pada kegiatan diskusi dan penguatan materi secara offline
3. Selain itu, peneliti selanjutnya juga disarankan untuk mengeksplorasi dan mengkaji penggunaan platform atau aplikasi pembelajaran interaktif lain yang memiliki karakteristik serupa dengan *blooket*, namun menyediakan fitur yang lebih leluasa dan optimal pada versi gratis, sehingga pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan dapat dilakukan secara lebih maksimal tanpa bergantung pada layanan berbayar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdiyantoro, R., Apriansyah, A., & Desa, A. C. (n.d.). *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti (Buku Pelajaran Untuk SMK Kelas X)*. Deepublish. Retrieved January 30, 2025.
- Adawiyah, F. (2021). Variasi Metode Mengajar Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 68–82.
- Afifudin, A. (2020). Monopoli Bisnis Koperasi Simpan Pinjam Di Tinjau Dari Undang Undang No. 25 Tahun 1992 Tentang Perkoperasian. *Jurnal USM Law Review*, 1(1), 106–126.
- Agam Alfarizi, A., M.Nur, A., & Ninoersy, T. (2024). Pengembangan *e*-LKPD Berbasis Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Fiqih. *Tadabbur: Jurnal Peradaban Islam*, 6(1), 15–31. <https://doi.org/10.22373/tadabbur.v6i1.478>
- Aisyah, S., Nurhayati, S., Wijayanti, S. W., Setyawan, D. B., Sucianan, D., Sausan, I., & Nabila, R. Y. (2024). Peningkatan Kompetensi Literasi Media Guru Sd Desa Situ Udik Cibungbulang Melalui Pelatihan Perancangan *E*-Game For Learning. *KALANDRA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 84–98.
- Ajib, M. (2019). *Asuransi syariah*. Universitas Islam Negeri Batusangkar.
- Akbar, R. (2025). *Manusia Paripurna; Pendidikan Islam sebagai Jalan Mewujudkan Insan Kamil*. Hikam Media Utama.
- Amalia, A. N., & Arthur, R. (2023). *Penyusunan Instrumen Penelitian: Konsep, Teknik, Uji Validitas, Uji Reliabilitas, dan Contoh Instrumen Penelitian*. Penerbit NEM.
- An-Nahlawi, A. (1996). *Pendidikan Islam di Rumah, Sekolah, dan Masyarakat* (Cet. 5). Jakarta: Gema Insani Press.
- Aoliyah, N. (2023). Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa. *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 31–36.
- Arifa, Y., Kamal, M., Wati, S., & Aprison, W. (2023). Problematika Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 4 Payakumbuh. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(4), 28–35.
- Arifin, A. (2018). Upaya Penumbuhan Nilai Budi Pekerti Pada Sekolah Muhammadiyah di Kota Kupang. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Kewarganegaraan IV*, 169–177.

- Arjun, D. (2020). *Analisis Akad Pada Asuransi Syariah Menurut Syakir Sula* [PhD Thesis, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Arwaty, A., & Lullulangi, M. (2022). Discovery learning model as an effort to increase student interest and learning outcomes. *Journal of Educational Science and Technology*, 8(1).
- Arztmann, M., Hornstra, L., Jeurig, J., & Kester, L. (2023). Effects of games in STEM education: A meta-analysis on the moderating role of student background characteristics. *Studies in Science Education*, 59(1), 109–145. <https://doi.org/10.1080/03057267.2022.2057732>
- Awe, E. Y., & Ende, M. I. (2019). Pengembangan lembar kerja siswa elektronik bermuatan multimedia untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada tema daerah tempat tinggalku pada siswa kelas IV SDI Rutosoro di Kabupaten Ngada. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 48.
- Bahri Djamarah, S. (2011). Psikologi Belajar. *Jakarta : PT Rineka Cipta*.
- Barz, N., Benick, M., Dörrenbächer-Ulrich, L., & Perels, F. (2024). The Effect of Digital Game-Based Learning Interventions on Cognitive, Metacognitive, and Affective-Motivational Learning Outcomes in School: A Meta-Analysis. *Review of Educational Research*, 94(2), 193–227.
- Bengio, Y., Goodfellow, I., & Courville, A. (2017). *Deep learning* (Vol. 1). MIT press Cambridge, MA, USA.
- Burhan, N. (1988). Dasar-dasar pengembangan kurikulum sekolah. *Yogyakarta: BPFE*.
- Chen, C.-H., Law, V., & Huang, K. (2019). The roles of engagement and competition on learner's performance and motivation in game-based science learning. *Educational Technology Research and Development*, 67(4), 1003–1024. <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09670-7>
- Chen, C.-H., Shih, C.-C., & Law, V. (2020). The effects of competition in digital game-based learning (DGBL): A meta-analysis. *Educational Technology Research and Development*, 68(4), 1855–1873. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09794-1>
- Danial, M., & Sanusi, W. (2020). Penyusunan lembar kegiatan peserta didik (LKPD) berbasis investigasi bagi guru Sekolah Dasar Negeri Parangtambung II Kota Makassar. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 615–619.
- Darmansyah. (2021). Pengembangan Pusat Sumber Belajar. Depok: Rajawali Pers.

- Daulay, H. H. P. (2016). *Pemberdayaan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Prenada Media.
- Diana, E., Chairunnisa, V. O., & Viratama, I. P. (2024). Media Pembelajaran Blooket Dalam Meningkatkan Kemandirian Siswa Blooket Learning Media In Improving Student Independence. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(11), 91–100.
- Diniaty, A. (2017). Dukungan Orangtua terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 3(1), 90–100.
- Fannie, R. D., & Rohati, R. (2014). Pengembangan lembar kerja siswa (LKS) berbasis POE (predict, observe, explain) pada materi program linear kelas XII SMA. *Sainmatika: Jurnal Sains Dan Matematika Universitas Jambi*, 8(1), 221053.
- Faruq, D., & Amri, M. (2023). Efektivitas Penerapan Permainan Blooket Mode Gold Quest terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, 1(1), 237–245.
- Fatimah, S., Hamdu, G., & Nugraha, A. (2019). Pengembangan lembar kerja siswa pada pembelajaran outdoor berbasis STEM di sekolah dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 101–107.
- Febriana, N., & Pujosusanto, A. (2023). Pengembangan Latihan Soal Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI SMA Semester II di Media Blooket. *LATERNE*, 12(02), 146–152.
- Febriani, F., Rehani, R., & Zalnur, M. (2022). Proses Pendidikan Islam Dalam Perspektif Ramayulis. *Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 24–35.
- Fuadah, L. F. (2021). Pengembangan LKPD elektronik (e-LKPD) berbasis problem based learning (PBL) bermuatan etnosains pada materi reaksi redoks kelas X di MAN 1 Cirebon. *Skripsi, Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Yogyakarta*.
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2017). *Deep learning: Engage the world change the world*. Corwin Press.
- Gaghunting, M. K., & Bermuli, J. E. (2023). Strategi Partisipatif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa pada Pembelajaran Biologi:(Participatory Strategies to Increase Student Involvement in Biology Learning). *BIODIK*, 9(3), 86–101.
- Geden, M., Emerson, A., Carpenter, D., Rowe, J., Azevedo, R., & Lester, J. (2021). Predictive Student Modeling in Game-Based Learning Environments with

- Word Embedding Representations of Reflection. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 31(1), 1–23.
- Ghaisani, N. R. T., & Setyasto, N. (2023). The Development of Liveworksheets-Based Electronic Student Worksheets (E-LKPD) to Improve Science Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(8), 6147–6156.
- Hafizah, N. (2023). Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 Pada Kurikulum Merdeka. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1675–1688.
- Hakim, L. N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mata Palajaran Pendidikan Agama Islam Berbentuk Modul Dengan Model Borg Dan Gall Terhadap Siswa Kelas Xi Semester Ganjil Di SMA Negeri 2 Situbondo Tahun Pelajaran 2015/2016. *Nusantara Journal of Islamic Studies*, 1(1), 51–65.
- Haliza, S. N., Mujiwati, E. S., & Hunaifi, A. A. (2023). Penggunaan Bahan Ajar Leaflet Berbasis Qr Code dan Google Sites pada Materi Organ Pernapasan Manusia dan Hewan. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 91–100.
- Harackiewicz, J. M. (n.d.). *The Search for Optimal Motivation and Performance*.
- Hardianto, Irwan Kustiawan, Agus Chaniago, & Bambang Adriyanto. (2018). *Rancangan Model Pembelajaran Berbasis Games*.
- Harmita, D., Nurbika, D., & Asiyah, A. (2022). Keteladanan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Internalisasi Nilai-Nilai Akhlakul Karimah pada Siswa. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 114–122.
- Hasanah, S. N., & Ramadan, Z. H. (2025). Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-Lkpd) Berbasis Liveworksheet Pada Materi Mengenal Karakteristik Wilayah Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 418–430. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.30137>
- Hasifah, N. (2018). *Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar pendidikan agama islam pada siswa di SMA Negeri 1 Panyabungan Timur* [PhD Thesis, IAIN Padangsidempuan]. <http://etd.uinsyahada.ac.id/id/eprint/905>
- Hidayat, R. (2018). Game-based learning: Academic games sebagai metode penunjang pembelajaran kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71–85.
- Hidayati, B. N., & Zulandri, Z. (2021). Efektifitas LKPD elektronik sebagai media pembelajaran pada masa pandemi covid-19 untuk guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(2). <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jpmpi/article/view/668>

- Hidayati, S. N., Sunyono, S., & Sabdaningtyas, L. (2021). *Inquiry-based E-LKPD in effort to improve the fourth grade students' learning outcome*. <https://www.lighthouse-pub.com/ijesss/article/view/150>
- Ilham, M., & Eka, F. (2024). Analisis Kesulitan Pembelajaran Pai Dan Upaya Guru PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMAN 3 Sidoarjo. *Journal on Education*, 6(4), 21430–21437.
- Indriyani, E. N. (2023). Pengembangan Lkpd Berbasis Metode Resitasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SDN 31/X Koto Kandis. *Al-Qalam: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 2(2), 11–20.
- Irham, M., & Wiyani, N. A. (2019). *Psikologi pendidikan; teori dan aplikasi dalam proses pembelajaran*.
- Irkhami, N. (2023). *Asuransi Takaful di Indonesia Menelisik Aspek Shariah Compliance*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Game based learning* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619–628.
- Jalil, A., & Hidayatullah, M. F. (2022). Desain Lingkungan Belajar Berkonten Pola Asuh Pada Lembaga Pendidikan Islam. *Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 8(3), 1003–1017.
- Jannah, A. (2023). Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membina Karakter Religius Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2758–2771.
- Jeon, H., He, H., Wang, A., & Spooner, S. (2023). *Modeling Student Performance in Game-Based Learning Environments* (No. arXiv:2309.13429). arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2309.13429>
- Karakoç, B., Eryılmaz, K., Turan Özpolat, E., & Yıldırım, İ. (2022). The Effect of Game-Based Learning on Student Achievement: A Meta-Analysis Study. *Technology, Knowledge and Learning*, 27(1), 207–222. <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09471-5>
- Khairurrijal, K., Hasibuan, M. H., Lubis, N. H., Nasution, N. S., & Nst, R. S. Y. (2024). Peningkatan Karakter dan Minat Peserta Didik di SMA Negeri 1 Panyabungan Utara. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7), 587–591.
- Khalifah, F. N., & Pramono, R. B. (2023). Keterlibatan Belajar Siswa dan Berpikir Kreatif pada Siswa Introver dan Ekstrover. *Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental (BRPKM)*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.20473/brpkm.v3i1.49071>

- Ki Hadjar Dewantara. (1977). *Pendidikan Bagian Pertama*. Majelis Luhur PTS.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara.
- Kurniawan, E. S., Fatmaryanti, S. D., Pratiwi, U., & Ramadhani, F. N. (2022). Pendampingan Penyusunan Bahan Ajar Digital bagi Guru SMK di Kabupaten Purworejo. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 13(3), 516–522.
- Latifah, U. L. N., Sulistyorini, S., & Sumarti, S. S. (n.d.). *The Effectiveness Of Local Wisdom-Based Electronic Lkpd To Improve Learning Outcomes Of Elementary School Students*. *EduHumaniora| Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 16(1), 13–24.
- Laverdho, M. R., Wanto, D., & Sutarto, S. (2024). *Inovasi Guru PAI Dan Implikasinya Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik di SMA 4 REJANG LEBONG* [PhD Thesis, Institut Agama Islam Negeri Curup]. <http://e-theses.iaincurup.ac.id/7568/>
- Lei, H., Chiu, M. M., Wang, D., Wang, C., & Xie, T. (2022). Effects of Game-Based Learning on Students' Achievement in Science: A Meta-Analysis. *Journal of Educational Computing Research*, 60(6), 1373–1398. <https://doi.org/10.1177/07356331211064543>
- Lesmana, A. (2023). The Influence of Learning Models and Student Interest on Learning Outcomes of Physical Fitness at SMP Negeri 35 Palembang. *Journal of Social Work and Science Education*, 4(3), 102–114.
- Lestari, A. B. (2022). Pengembangan media pembelajaran lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) berbasis web liveworksheet di SMAN 5 Metro. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 39–49. <https://prosiding.ummetro.ac.id/index.php/snpe/article/view/21>
- Lutfi, Y. (2013). *Analisis Pengaruh Suku Bunga Pinjaman Investasi, Bagi Hasil Dan Jumlah Kantor Syariah Terhadap Pembiayaan Mudharabah Investasi Perbankan Syariah Di Indonesia* [PhD Thesis, Universitas Andalas]. <http://scholar.unand.ac.id/1635/>
- Lynch, M. (2024, March 24). Kahoot! vs Blooket: Which is Best for Teaching? *The Tech Advocate*. <https://www.thetechadvocate.org/kahoot-vs-blooket-which-is-best-for-teaching/>
- Magdalena, I., Ridwanita, A., & Aulia, B. (2020). Evaluasi belajar peserta didik. *Pandawa*, 2(1), 117–127.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D. A. (2020). Analisis bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 311–326.

- Majid, A., & Andayani, D. (2024). *Pendidikan agama Islam berbasis kompetensi: Konsep dan implementasi kurikulum 2004*. Remaja Rosdakarya.
- Marlina, R., & Pratama, Y. Y. (2017). Koperasi Syariah Sebagai Solusi Penerapan Akad Syrikah Yang Sah. *Amwaluna: Jurnal Ekonomi Dan Keuangan Syariah*, 1(2), 263–275.
- Marsim, F., Danial, M., & Syahrir, M. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Solving pada Materi Titration Asam Basa untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Chemistry Education Review (CER)*, 5(2), 120–128.
- Muhibbin, S. (2003). Psikologi belajar. *Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada*.
- Mustaqim, M. (2023). Persepsi Orang Tua Terhadap Pendidikan Agama Islam Masyarakat Air Raya Kabupaten Natuna Kepulauan Riau. *Research and Development Journal of Education*, 9(1), 300–312.
- Musya'Adah, U. (2020). Peran Penting Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Aulada: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 2(1), 9–27.
- MUTIA, Z. N. (2023). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam* [Phd Thesis, Uin Raden Intan Lampung]. <http://repository.radenintan.ac.id/27986/>
- Narayani, S. P. S. (2022). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Ipa Berbasis Masalah Untuk Peserta Didik SMP/MTs Kelas VIII Semester II* [PhD Thesis]. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Nasional, I. D. P. (2003). *Undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*.
- Nasution, M. (2018). Konsep pembelajaran matematika dalam mencapai hasil belajar menurut teori gagne. *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains*, 6(02), 112–126.
- Nasution, R. A. R. (2019). *Pengaruh Premi, Hasil Underwriting Dan Risk Based Capital (RBC) Terhadap Return On Asset (ROA) Pada Asuransi Umum Unit Syariah Yang Terdaftar Di Otoritas Jasa Keuangan (OJK)* [PhD Thesis, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara].
- Neliwati, N., Siregar, F. T., Siregar, A. A., & Batubara, H. (2023). Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 297–306.

- Nisa, C., & Widyaningrum, R. (2024). Pengembangan *E*-LKPD Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran PAI Materi Akhlak Terpuji Terintegrasi Moderasi Beragama. *AMI: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(1), 1–12.
- Novianti, R., Hukmi, H., & Maria, I. (2019). Generasi alpha–tumbuh dengan gadget dalam gengaman. *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*, 8(2), 65–70.
- Nugroho, F. H., & Romadhon, S. (2022). Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi dalam Gim Blooket pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 10(2), 153–162.
- Nurhasanah, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sejarah Perkembangan Islam Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 148–153.
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi belajar*. Deepublish.
- Partovi, T., & Razavi, M. R. (2019). The effect of game-based learning on academic achievement motivation of elementary school students. *Learning and Motivation*, 68, 101592.
- Pawestri, E., & Zulfiati, H. M. (2020). Pengembangan lembar kerja peserta didik (lkpd) untuk mengakomodasi keberagaman siswa pada pembelajaran tematik kelas II di SD Muhammadiyah Danunegaran. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 6(3), 903–913.
- Pebiola, F., Komalasari, B., & Syahindra, W. (2025). *Penggunaan Media Youtube Sebagai Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 4 Kepahiang* [PhD Thesis, Intitut Agama Islam Negeri Curup]. <http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/8615>
- Permendikbudriset No. 16 Tahun 2022. (2022). Database Peraturan | JDIH BPK. <http://peraturan.bpk.go.id/Details/224238/permendikbudriset-no-16-tahun-2022>
- Phupunna, S., & Hongsamsibkao, N. (2024). Enhancing Chinese Vocabulary Memorization Skills through Blooket Games Combined with Active Learning for First-Year Students in the Chinese Language Teaching Program at Rajabhat Mahasarakham University. *Journal of Education and Learning*, 13(5), 191–198.
- Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (2020a). *Handbook of game-based learning*. Mit Press.
- Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (2020b). *Handbook of Game-Based Learning*. MIT Press.

- Plomp, T. (2013). Educational design research: An introduction. *Educational Design Research*, 1, 11–50.
- Plomp, T., & Nieveen, N. M. (2010). *An introduction to educational design research: Proceedings of the seminar conducted at the East China Normal University, Shanghai (PR China), November 23-26, 2007*. Stichting Leerplan Ontwikkeling (SLO).
- Prabowo, R. R. (2025). Penggunaan Game Blooket Di Website Sebagai Penunjang Pembelajaran Di SMP Negeri 19 Surabaya. *Relasi: Jurnal Penelitian Komunikasi (e-ISSN: 2807-6818)*, 5(03), 48–55.
- Prasiska, E., & Rizkiana, F. (2023). Efektivitas Bahan Ajar IPA Topik Pencemaran Lingkungan Berbasis Nilai-Nilai Keislaman terhadap Hasil Belajar dan Karakter Religius Siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(4), 933–938.
- Prista, D., Sumarmi, S., Mutia, T., Utaya, S., & Bernadi, A. I. (2023). Pengembangan *e*-LKPD berbasis game-based learning berbantuan live worksheets pada materi pemetaan. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(12), 1380–1395.
- Purwanti, R., Rusdi, M., & Habibi, A. (2022). Pengembangan Modul *Game based learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Mata Pelajaran IPA bagi Peserta Didik Tunadaksa Kelas XII SMALB Negeri Kota Jambi. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 1065–1078.
- Radianti, A., & Aslami, N. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen Dalam Memilih Produk Asuransi Syariah. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 21(2), 103–117.
- Rahmaddina, R., Artanti, N. P., & Yudha, A. T. R. C. (2023). Analisis Peluang dan Hambatan Literasi Keuangan Fintech Syariah di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Masharif Al-Syariah: Jurnal Ekonomi Dan Perbankan Syariah*, 8(2). <https://journal.um-surabaya.ac.id/Mas/article/view/18884>
- Rindrayani, S. R., Rustiyana, R., Judijanto, L., Abdullah, G., & Ardiyanti, A. D. (2025). *Metode Penelitian dan Pengembangan: R&D Research and Development*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2023). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D)–Konsep, Teori-Teori, dan Desain Penelitian*.
- Ritonga, N. A., Saragi, D., & Yusnadi, Y. (2021). The Influence Of Cooperative Think Pair Share Learning Model And Learning Interest On Learning Outcomes Of Class Iv Student PPKN AT SD Negeri 118444 Podo Rukun. *Sensei International Journal of Education and Linguistic*, 1(3), 793–806.

- Rohmalina, W. (2015). Psikologi belajar. *Jakarta: Rajawali Pers*.
- Rusk, N. (2016). Deep learning. *Nature Methods*, 13(1), 35–35.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67.
- SAFINA, D. L. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-Lkpd) Interaktif Pada Pembelajaran Pai Di SMAN 113 Jakarta* [Phd Thesis, Universitas Negeri Jakarta]. <http://repository.unj.ac.id/40670/>
- Sanjaya, W. (2020). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- SAPUTRA, D. F. (2024). *Pengembangan E-Lkpd Berbasis Liveworksheets Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IX Materi Walisongo* [PhD Thesis, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri]. <https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/5603/>
- Saraiwanga, S. (2023). The Use of Task-Based and Game-Based Learning in English Learning at Small Primary Schools in Nakhon Pathom, Thailand. *PASAA*, 67(1), 101–138. <https://doi.org/10.58837/CHULA.PASAA.67.1.4>
- Sardiman, A. M. (2019). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*.
- Sari, B., & Ambaryani, S. E. (2021). *Pembinaan Akhlak pada Anak Remaja*. Guepedia.
- Sari, M. (2018). Pengembangan model blended learning dengan facebook (MBL-fb) pada perkuliahan Biologi Umum di LPTK-PTKI. *Disertasi. Pascasarjana UNP*. Hal, 113–141.
- Sari, M. I. P., Widowati, A., Wilujeng, I., Az-Zahro, S. F., Ramadhanti, D., & Lestari, M. P. (2022). Effectiveness of SETS-Based Electronic Student Worksheet (E-LKPD) to Improve Student Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Sains Universitas Muhammadiyah Semarang*, 10(1), 9–14.
- SARI, S. N. (2024). *Pengembangan E-LKPD Berbasis Wizer.me Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Materi Zakat Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IX Di SMP Negeri 1 Kedungadem* [PhD Thesis, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri]. <https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/5594/>
- Shodiq, S. F. (2019). Revival Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Era Revolusi Industri 4.0. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(02). <https://ojs.ummetro.ac.id/index.php/attajdid/article/view/870>

- Silaban, R. A., Ilahi, A., Effendi, E., Sari, M. N., Putri, R. T. H., Syarifah, H., Ikhlas, A., Amrullah, A. K., Ningsih, R. W., & Pradjojwaty, I. S. (2024). Gaya Belajar Peserta Didik. *Penerbit Mifandi Mandiri Digital*, 1(01). <http://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/penerbitmmd/article/view/44>
- Simamora, J. B., & Hajar, I. (2025). The Practicality of Electronic Student Worksheets (E-LKPD) Based on Project-Based Learning for Biotechnology Material. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 42(2), 304–309. <https://doi.org/10.15294/jpp.v42i2.31362>
- Sintawati, D., Nizar, M., Iltiham, M. F., & Farida, A. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan Syariah dan Perilaku Konsumtif terhadap Minat Jasa Pinjaman Online. *JIESP: Journal of Islamic Economics Studies and Practices*, 2(1), 75–87.
- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. *Jakarta : PT Rineka Cipta*.
- Sufiani, S., & Putra, A. T. A. (2023). Strategi Guru PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Educational Research*, 3(1), 55–66.
- Sugiyono, P. D. (2017). Metode Penelitian. *Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. <http://fekbis.repository.unbin.ac.id/151/4/bab%20III.pdf>
- Sukmawati, W. (2022). *Pemanfaatan Digital Game based learning Dengan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Eksperimen Pada Materi Dinamika Kependudukan Indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis)* [PhD Thesis, Universitas Siliwangi]. <http://repository.unsil.ac.id/8089/>
- Sumarni, N. (2020). *Analisis Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Secara Daring Di Kelas V SD Semester Genap* [PhD Thesis]. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suryandari, Y., Hendrayan, A., & Hariyadi, R. (2023). Pengembangan media e-lkpd berbasis liveworksheet untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 700–707.
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif dalam Proses Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(07), 1256–1268.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.

- Susilowati, E. (2022). Implementasi kurikulum merdeka belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 1(1), 115–132.
- Suwartini, S. (2017). Pendidikan karakter dan pembangunan sumber daya manusia keberlanjutan. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(1). <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/2119>
- Suyono, H. (2015). Implementasi belajar dan pembelajaran. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Syamsuri, A. M., & Noor, I. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan Syariah, Perencanaan Keuangan, Dan Kesadaran Aspek Syariah Pada Mahasiswa Rumpun Ekonomi Syariah Di Indonesia Terhadap Keputusan Menggunakan Perbankan Syariah. *Jurnal Syarikah: Jurnal Ekonomi Islam*, 9(2), 241–254.
- Tajik, O., Golzar, J., & Noor, S. (2025). Purposive sampling. *International Journal of Education & Language Studies*, 1–9.
- Tambak, S. (2014). *Pendidikan Agama Islam; Konsep Metode Pembelajaran PAI*. Graha Ilmu.
- Tessmer, M. (2012). Formative evaluation. In *Hypermedia learning environments* (pp. 187–210). Routledge.
- Tran, M. M. (2022). Enhancement of performance and motivation through application of Blooket in an English class. *13th International Conference on TESOL*.
- Undang-Undang No. 40 Tahun 2014. (n.d.). Database Peraturan | JDIH BPK. Retrieved January 12, 2025, from
- Utama, A. S. (2020). Perkembangan Perbankan Syariah di Indonesia. *UNES Law Review*, 2(3), 290–298.
- Wajdi, F., & Lubis, S. K. (2021). *Hukum Ekonomi Islam: Edisi Revisi*. Sinar Grafika (Bumi Aksara).
- Wantriana, N. I. M., & Kusumaningratri, R. (2023). *Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menanamkan Akhlak Terpuji pada Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Kalisono Kecamatan Karangsembung Kabupaten Kebumen* [PhD Thesis, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU Kebumen)]. <http://eprints.iainu-kebumen.ac.id/id/eprint/1148/>
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.

- Widiyanti, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar *E-LKPD* menggunakan live worksheet pada materi bangun datar kelas IV sekolah dasar. *Eprints UMM*, 20.
- Widjajanti, E. (2008). Kualitas lembar kerja siswa. *Makalah Seminar Pelatihan Penyusunan LKS Untuk Guru SMK/MAK Pada Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Jurusan Pendidikan FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta*, 2–5.
- Widya, W., Zaturrahmi, Z., Muliani, D. E., Indrawati, E. S., Yusmanila, Y., & Nurpatri, Y. (2021). Pelatihan pembuatan bahan ajar digital menggunakan aplikasi kvsoft flipbook dan web anyflip di smp negeri 41 padang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 4(3), 183–189.
- Wisniewski, B., Zierer, K., & Hattie, J. (2020). The power of feedback revisited: A meta-analysis of educational feedback research. *Frontiers in Psychology*, 10, 487662.
- Yang, K.-H. (2018). Learning behavior and achievement analysis of a digital game-based learning approach integrating mastery learning theory and different feedback models. In *Learning Analytics* (pp. 93–106). Routledge.
- Yanti, F. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Inovatif Berbasis Saintifik pada Materi Analisis Gravimetri. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4263–4273.
- Yanti, N. (2023). *Peran guru pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan minat belajar siswa Kelas XII IPA 3 di SMA Negeri 1 Torgamba Kabupaten Labuhanbatu Selatan* [PhD Thesis, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan]. <http://etd.uinsyahada.ac.id/id/eprint/10400>
- Zahra, D. A., Arcanita, R., & Sagiman, S. (2025). *Strategi Guru dalam Meningkatkan Semangat dan Minat Belajar Peserta Didik di SMPLB Negeri Kepahiang pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam* [PhD Thesis, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup]. <http://e-theses.iaincurup.ac.id/9183/>
- Zayrin, A. A., Nupus, H., Maizia, K. K., Marsela, S., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian). *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 780–789.
- Zubairi, M. P. I. (n.d.). *Paradigma Pendidikan Agama Islam*. Penerbit Adab. Retrieved October 5, 2024.