

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan analisis data yang dilakukan pada kelas VIII MTs Negeri 1 Kota Bengkulu dapat disimpulkan perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan keaktifan belajar peserta didik yang signifikan sebelum dan sesudah yang menggunakan media pembelajaran wayground pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan yang menggunakan media konvensional di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hal ini dibuktikan oleh hasil uji *Paired Sample T-Test* yang memperoleh nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) pada kedua kelas. Analisis *N-Gain* memperkuat temuan ini, di mana kelas eksperimen memperoleh rata-rata 76,23% pada kriteria tinggi dengan tafsiran efektif, sedangkan kelas kontrol memperoleh 53,52% pada kriteria sedang dengan tafsiran kurang efektif.
2. Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan sebelum dan sesudah yang menggunakan media pembelajaran wayground pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan yang menggunakan media konvensional di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) untuk kedua kelompok. Analisis *N-Gain* memperkuat temuan ini, kelas eksperimen mencapai rata-rata 0,6039 (kriteria sedang, tafsiran cukup efektif 60,39%), sementara kelas kontrol hanya mencapai 0,3375 (kriteria sedang, tafsiran tidak efektif 33,75%).
3. Keaktifan belajar peserta didik yang diajarkan menggunakan media *Wayground* pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* lebih tinggi secara signifikan dibandingkan peserta didik yang menggunakan media konvensional. Hasil uji *Independent Sample T-Test* memperoleh nilai t -hitung 5,109 $>$ t -tabel 1,667 dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Dengan demikian, hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak.

4. Hasil belajar peserta didik yang diajarkan menggunakan media *Wayground* pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* lebih tinggi secara signifikan dibandingkan peserta didik yang menggunakan media konvensional. Hasil uji *Independent Sample T-Test* memperoleh nilai t-hitung $5,721 > t\text{-tabel } 1,667$ dengan signifikansi $0,000 (< 0,05)$. Kelas eksperimen meraih rata-rata *posttest* 87,76 lebih tinggi dari kelas kontrol yang hanya mencapai 74,62. Dengan demikian, H_a diterima dan H_0 ditolak.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang telah dijelaskan, hasil pengolahan data membuktikan bahwa penggunaan media *Wayground* memberikan dampak nyata bagi perubahan suasana belajar di kelas. Temuan ini menegaskan bahwa rendahnya semangat belajar dan nilai peserta didik selama ini bukan karena peserta didik tidak mampu memahami pelajaran Akidah Akhlak. Masalah utamanya justru terletak pada cara mengajar yang masih satu arah (membosankan) dan tidak sesuai dengan kebiasaan generasi muda saat ini yang sangat dekat dengan teknologi digital.

Keberhasilan media *Wayground* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi digunakan dengan cara yang tepat, bisa menjadi penggerak utama untuk mendorong kemauan belajar dan keterlibatan aktif peserta didik. Hasil ini harus menjadi pelajaran berharga bagi sekolah untuk mulai bergeser, dari cara mengajar lama yang hanya berpusat pada guru, menjadi cara mengajar yang lebih seru, melibatkan peserta didik secara aktif, dan memanfaatkan kecanggihan teknologi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di MTs Negeri 1 Kota Bengkulu penulis memberikan beberapa sebagai berikut:

1. Bagi Guru Akidah Akhlak: disarankan agar guru terus mengembangkan kompetensi dalam penguasaan teknologi pendidikan (*Educational Technology*). Penggunaan media *Wayground* hendaknya diintegrasikan secara terencana, tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media penyampaian materi yang mampu membangkitkan gairah belajar peserta didik di setiap pertemuan.

2. Bagi Institusi (MTs Negeri 1 Kota Bengkulu): Pihak madrasah direkomendasikan untuk memberikan dukungan sistemik berupa penyediaan infrastruktur digital yang memadai (akses internet dan perangkat pendukung) serta menyelenggarakan pelatihan berkala bagi para pendidik terkait inovasi media pembelajaran berbasis IT guna mendukung terciptanya lingkungan madrasah digital.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Mengingat penelitian ini terbatas pada aspek keaktifan dan hasil belajar kognitif, peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas lokus penelitian atau mengkaji korelasi media *Wayground* secara lebih mendalam.

5.3 Implikasi Penelitian

Implikasi adalah keterlibatan atau keadaan yang terlibat. Berdasarkan Hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

5.3.1 Implikasi Teoritis

1. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Untuk pelajaran akidah akhlak terdapat perbedaan keaktifan belajar dan hasil belajar antara pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *wayground* dengan media konvensional.
2. Keaktifan belajar peserta didik mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar akidah akhlak. Peserta didik dengan keaktifan belajar yang tinggi tentunya mempunyai hasil belajar yang lebih baik dari pada peserta didik dengan keaktifan belajar yang sedang maupun rendah. Diharapkan guru dapat menumbuhkan keaktifan belajar pada diri peserta didik dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan guru dan menarik bagi peserta didik.

5.3.2 Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru. Membenahi diri sehubungan dengan pengajaran yang telah dilakukan dan hasil belajar peserta didik yang telah dicapai dengan memperhatikan media pembelajaran yang setara seperti media pembelajaran *wayground* dan keaktifan belajar peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar akidah akhlak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, Yi, Habibi, D. D., Waskitaningtyas, N. C., Yusman, F. R., & Aulia, N. S. (2025). *Membangun Pembelajaran Aktif Di Era Digital*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Adrianto, S. (2022). *Mengapa Media Pembelajaran Itu Penting?* (1 Ed.). Pt Elex Media Komputindo.
- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah* (1 Ed.). Unissula Press.
- Agustin, N. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Naturalistik Eksistensial Spiritual. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 37–59.
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd. *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/Mubtadi.V4i1.6267>
- Agustiyaningsih, M., Muqit, A., & Junaedi, J. (2026). Implementasi Model Kooperatif Tgt Dalam Pembelajaran Pai Di Era Digital Untuk Mendorong Keaktifan Siswa Kelas 8 Smpn 2 Waru. *An-Nuha*, 6(1), 14–24. <https://doi.org/10.24036/Annuha.V6i1.743>
- Ahmad, H., Latif, A., & Al Yakin, A. (2021). *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran* (1 Ed.). Nas Media Indonesia.
- Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Rahmadsyah, Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Yuniansyah, Zanthi, L. S., Fauzi, M., Mudrikah, S., Widyaningrum, R., Falaq, Y., & Kurniasari, E. (2021). *Model-Model Pembelajaran* (1 Ed.). Pradina Pustaka.
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i5.1288>
- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal Of Islamic Education*, 4(1), 69–82. <https://doi.org/10.53802/Fitrah.V4i1.188>
- Alit, D. M., & Tejawati, N. L. P. (2023). Smart Classroom: Digital Learning Generasi Z Dan Alpha. *Universitas*, 1(2). <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/prospek/article/download/2754/1951>
- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif* (1 Ed.). Cahya Ghani Recovery.
- Amral & Asmar. (2020). *Hakikat Belajar Dan Pembelajaran*. Guepedia.
- Aprinastuti, C. (2023). *Special Book For Media Tutorial Ict-Based Learning*. Stiletto Book.
- Arifin, M. (2020). *Modul Kurikulum Dan Pembelajaran*. Umsupress.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (15 Ed.). Rineka Cipta.

- Arozatulo Telaumbanua. (2025). *Teori-Teori Belajar Dan Penerapannya*. Penerbit Andi.
- Asrori. (2020). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*, (1 Ed.). Penerbit Cv. Pena Persada.
- Atika, L., Trimailuzi, Putra, R., Tinov, N., & Lukman, M. F. (2025). *Menjadi Guru Inovatif (Dalam Membuat Media Pembelajaran)*. Cipta Media Nusantara.
- Azri, N. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pai Siswa Sma Negeri 3 Kota Bengkulu. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 4(1), 6091–6098. <https://doi.org/10.61104/Alz.V4i1.4349>
- Azzahra, W. (2022). Analisis Gaya Mengajar Guru Padamata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mts Nurul Furqoon Binjai. *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam*, 4(1), 16–38. <https://doi.org/10.51672/Jbpi.V4i1.72>
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur* (1 Ed.). Penerbit Laksita Indonesia.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X Smk Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/Jpap.V8n2.P261-272>
- Dermawan, D. D., Wardani, S., S, Y. K., & Pranoto. (2021). *Penerapan Asesmen Hots Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Quizizz*. Cv. Zenius Publisher.
- Djonomiarjo, T. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.37905/Aksara.5.1.39-46.2019>
- Fahmi, R., Surya, J., Rauf, A., Poli, A. E., Harnisa, S., Widiani, I. N. W., Umar, S. A. H., R, M., Prasasti, I. H., Prameswari, A., Payapo, R. W., & Susanto, D. A. (2025). *Buku Ajar Metode Penelitian*. Cv Edu Akademi.
- Fathurrahman, M. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Paikem Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Tsanawiyah (Mts) Hidayatus Syubban Karangroto Kota Semarang Tahun 2022. *Inspirasi (Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam)*, 7(1), 67–90. <https://doi.org/10.61689/Inspirasi.V7i1.441>
- Febriana, N. L., & Muflihin, A. (2025). Tantangan Guru Pai Dalam Menghadapi Generasi Alfa: Kebutuhan Pembaruan Metode Belajar Di Era Digital. *Cendekia: Jurnal Pengembangan Kurikulum Dan Pendidikan*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.64683/Cendekia.V2i1.15>
- Febrianti, L. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pai Siswa Kelas Vii-4 Smp Swasta Bangun Mulia Pangkalan Brandan. *Journal Millia Islamia*, 398–411.
- Gunawan, R., Billah, M. Z., Silalahi, R., & Tuka, H. (2024). Gaya Belajar Gen Alpha Di Era Digital. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(4), 277–297. <https://doi.org/10.30640/Dewantara.V3i4.3661>
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Rajawali Pers.
- Hairun, Y. (2020). *Evaluasi Dan Penilaian Dalam Pembelajaran*. Deepublish.

- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pengajaran* (2016 Ed.). Bumi Aksara.
- Hamka. (2015). *Tafsir Al-Azhar Jilid 6* (1 Ed.). Gema Insani.
- Handini, O. & Dkk. (2023). *Inovasi Dalam Pembelajaran Abad 21* (1 Ed.). Unisri Press.
- Harahap, E., Triastutik, M., Azizah, N., & Aesti, S. (2022). *Inovasi Kurikulum*. (1 Ed.). Pt. Nasya Expanding Management.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Pustaka Ilmu.
- Haryono, C. G. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Fenomena Komunikasi: Konsep, Aplikasi Dan Penyajian*. Penerbit Kbm Indonesia.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, & Harahap, T. K. (2021). *Media Pembelajaran* (1 Ed.). Tahta Media Group.
- Hasnul Fikri & Ade Sri Madona. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (1 Ed.). Penerbit Samudra Biru.
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Hidayati, N. B. (2021). *Metode Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Menulis Kalimat Bahasa Inggris*. Penerbit Nem.
- Hosaini & Dkk. (2022). *Metode Dan Model Pembelajaran Untuk Merdeka Belajar* (1 Ed.). Cv Kreator Cerdas Indonesia,.
- Ihmawati, R. (2024). *Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas Vi Sdn Penanggapan 03 Kecamatan Banjarharjo Kabupaten Brebes* [Masters, Universitas Islam Sultan Agung Semarang].
https://doi.org/10.1/Magister%2520pendidikan%2520agama%2520islam_21502300172_Pernyataan_Publikasi.Pdf
- Iskandar. (2022). *Statistik Pendidikan (Teori Dan Aplikasi Spss)*. (1 Ed.). Nasya Expanding Management.
- Iskandar, Nehru, & Riantoni, C. (2021). *Metode Penelitian Campuran: Konsep, Prosedur Dan Contoh Penerapan*. Penerbit Nem.
- Ismail, M. I. (2020). *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran* (1 Ed.). Cendekia Publisher.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran* (1 Ed.). Antasari Press.
- Kamajaya, B., Hermawan, I., & Waluyo, K. E. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Quiziz Pada Mata Pelajaran Pai Di Kelas Viii C Smpn 7 Karawang Barat. *Peteka*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.31604/Ptk.V5i3.555-562>
- Khaidir, Kosilah, Kistian, A., Dafi, N., Saputra, M., & Kholik, N. (2021). *Pendidikan Akhlak Anak Usia Dini*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Kharisma, C. (2020). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Smk Piri Sleman Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 3(1), 47–64. <https://doi.org/10.21831/Jpvo.V3i1.34974>

- Khosiyono, B. H. C., Fajarudin, M., Jayanti, E. D., Sari, R. V., & Srikonita, R. (2022). *Teori Dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Di Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya.
- Kurniati, S. (2022). *Metode Pembelajaran Lbs Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa*. Penerbit Nem.
- Kusuma, J. W., Supardi, Akbar, M. R., Hamidah, Ratnah, Fitrah, M., & Sepriano. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori Dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)* (1 Ed.). Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kusuma, Y. A., Muhroji, M., & Ratnawati, W. (2022). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Kelas V. *Educatif Journal Of Education Research*, 4(3), 139–143. <https://doi.org/10.36654/Educatif.V4i3.214>
- Lazuardi, E., & Botifar, M. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Vii Smp. *Hamalatul Qur'an: Jurnal Ilmu Ilmu Alqur'an*, 5(2), 373–381.
- Listiyani, I., & Muhammad, N. Y. (2023). Pengaruh Gamifikasi Quizizz Dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Pai) Sd Muhammadiyah Mlangi Tahun Pelajaran 2022/2023. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(03), 773–786.
- Masnu'ah, S., & Aisyah, N. H. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Tsanawiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Des), Article 001 Des. <https://doi.org/10.58230/27454312.1360>
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Prktik* (1 Ed.). Rajawali Pers.
- Munawaroh, A. (2022). *Pengaruh Media Game Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas Viii Mtsn 1 Kota Blitar* [Undergraduate, Iain Kediri]. <https://etheses.iainkediri.ac.id/7053/>
- Nafisa, A., & Lisnawati, S. (2022). Pengaruh Media Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas Viii Mts Ar-Rofiqy Kabupaten Bogor. *Inspiratif Pendidikan*, 11(1), Article 1. <https://doi.org/10.24252/Ip.V11i1.28636>
- Narendra, D. (2026). *Islamic Quantum Learning: Integrasi Konsep Quantum Learning-Multiple Intelligence-Ma'rifatullah* (1 Ed.). Penerbit Adab.
- Nasution, A. A., Anestiana, T., K, A. A., Siregar, A. H., Asril, A., Wijayanti, N., Jaukhairiyah, N., Saputro, N., Nurlestari, R., Dianasari, R., Zumriati, S., Winarti, S. B., Nomor, T., Wydiesti, Sonbay, Y. T., Afandri, A., Arifah, I., Azizah, R. N., Mudaff, S., ... Yasmi, M. (2021). *Eksistensi Pjj Di Tengah Pandemi Antologi Esai Jilid 3 Karya Peserta Dikdar Gumun Menulis 1000 Esai Kerja Sama Dengan Balai Bahasa Provinsi Jawa Tengah Dan Solopos*. Penerbit Ylgi.

- Nazila, L. E., Musthofa, I., & Ardiansyah, A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pai Kelas Viii Di Smp Brawijaya Smart School. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 9(3), 30–35.
- Neliwati. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Kajian Teori Dan Praktek)* (1 Ed.). Cv. Widya Puspita.
- Ningsih, S., & Dukalang, H. H. (2019). Penerapan Metode Suksesif Interval Pada Analsis Regresi Linier Berganda. *Jambura Journal Of Mathematics*, 1(1), 43–53. <https://doi.org/10.34312/jjom.V1i1.1742>
- Norman, E., Megayanti, W., & Paramansyah, A. (2024). *Teori Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (1 Ed.). Publica Indonesia Utama.
- Nuramanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamat, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17(1), 117. <https://doi.org/10.36667/Bestari.V17i1.474>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 271164. <https://doi.org/10.33511/Misykat.V3i1.52>
- Oktavia, S., Herawati, H., Guntara, F., & Jumaisa, J. (2025). Efektivitas Game Based Learning (Quizizz) Dalam Meningkatkan Resiliensi Akademik Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Viii Di Smpn 8 Parepare. *Jurnal Pendidikan Ips*, 15(4), 1534–1546. <https://doi.org/10.37630/Jpi.V15i4.3736>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran* (1 Ed.). Badan Penerbit Unm.
- Paryanto. (2020). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Teams Achievement Division) Untuk Pelajaran Passing Dalam Permainan Bola Voli* (1 Ed.). Ahlimedia Book.
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008. (2008). *Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008*.
- Pertiwi, D. H., Zakaria, Nurhabibah, Jiwa, R. A. P., Ajismanto, F., Susanti, R., Sukmawati, F., Andrian, R., Wardani, K. D. K. A., Handayani, F. S., Amalia, R., & Ardiansyah, M. R. (2022). *Literasi Tik Dan Media Pembelajaran* (1 Ed.). Pradina Pustaka.
- Pito, A. H. (2018). Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 6(2), 97–117. <https://doi.org/10.36052/Andragogi.V6i2.59>
- Pohan, I. S. (2023). *Strategi Pembelajaran (Umum & Pai)*. Umsu Press.
- Prasetia, I. (2022). *Metodologi Penelitian Pendekatan Teori Dan Praktik*. Umsu Press.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), Article 1.
- Purba, O. N. (2022). *Media Pembelajaran Quizizz Untuk Guru Dan Dosen*. Cv. Literasi Nusantara Abadi.
- Purwantini, S. (2023). *Teknik Information Gap Activities: Solusi Lancar Bahasa Inggris*. Pusat Pengembangan Pendidikan Dan Penelitian Indonesia.

- Purwanto, A. (2022). *Konsep Dasar Penelitian Kualitatif: Teori Dan Contoh Praktis*. Penerbit P4i.
- Rahayu, S. (2024). *Media Pembelajaran Konsep Dasar, Teknologi Dan Implementasi Dalam Model Pembelajaran*. Umsu Press.
- Rahmadanti, R., Fahri, M., & Suhendra, S. (2022). Upaya Guru Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Jarak Jauh Di Kelas Iv Sdip Daarul Jannah. *Jpg: Jurnal Pendidikan Guru*, 3(2), 129–140. <https://doi.org/10.32832/jpg.v3i2.7200>
- Rahmaniati, R. (2024). *Model – Model Pembelajaran Inovatif*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rahmawati, T. F. (2021). *Pembelajaran Untuk Menjaga Ketertarikan Siswa Di Masa Pandemi (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Biologi)* (1 Ed.). Uad Press.
- Ramliyana, R., Ramdhan, V., Sakdiyah, A. H., Diazka, M. F., Kurniawati, N., Syarifudin, A. S., Darihastining, S., Chalimah, Shofi, M. Q., Farahiba, A. S., Windiatmoko, D. U., Kusuma, E. R., Sustyorini, E. N., Dewi, P. K., Andriany, R., Rohma, F. N., Saputra, K. J., Umar, F. A., Purwati, D., ... Setiawan, A. (2021). *Menggagas Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Era Kelimpahan*. Unisma Press.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa Dan Psikometrian)* (1 Ed.). Parama Publishing.
- Rianawati. (2014). *Implementasi Nilai -Nilai Karakter Pada Mata Pelajaran*. Iain Pontianak Press.
- Rizani, N. K., & Nurlizawati, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantu Quizizz Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Sosiologi Kelas Xi Ips 2 Sman 1 Lubuk Sikaping. *Naradidik: Journal Of Education And Pedagogy*, 3(3), 318–327. <https://doi.org/10.24036/Nara.V3i3.226>
- Rohman, S. (2021). *Model Pembelajaran, Hasil Belajar Dan Respon Peserta Didik*. Guepedia.
- Rohmani, A. H., Muyassarah, & Khalizah, S. N. (2024). *Model & Strategi Pembelajaran* (1 Ed.). Penerbit Widina.
- Rulyansah, A., Hasanah, U., & Wardana, L. A. (2017). *Model Brain Based Learning (Multiple Intelligences): Penunjang Pembelajaran 4.0*. Lppm Iai Ibrahimy Genteng Press Editor: Rima Trianingsih M.Pd., Erisy Syawiril Ammah, M.Pd.
- Rumiyati. (2021). *Model Talking Stick Sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar*. Penerbit Nem.
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (1 Ed.). Prenada Media.
- Saniah, S. L., & Pujiastuti, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di Sdn Bakung Iii. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian Dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 8(2), 76–80. <https://doi.org/10.26858/Sosialisasi.V1i1.21960>
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (1 Ed.). Kencana Prenada Media.

- Sappaile, B. I., Pristiwaluyo, T., & Deviana, I. (2021). *Hasil Belajar Dari Perspektif Dukungan Orangtua Dan Minat Belajar Siswa* (1 Ed.). Global Research And Consulting Institute (Global-Rci).
- Sarwono, J. (2013). *Statistik Multivariat Aplikasi Untuk Riset Skripsi* (1 Ed.). Penerbit Andi.
- Sastradinata, B. L. N. (2023). *Transformasi Mindset Dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Metode Pembelajaran Aktif*. Deepublish.
- Septiani, S. S., Juliansyah, A., & Rachman, I. F. (2025). Implementasi Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 2(4), 652–661.
- Setyaedhi, H. S., Rusijono, & Ardianik. (2025). *Uji T: Uji Komparatif Dua Parameter Rata-Rata (Perhitungan Manual Dan Spss)*. Nas Media Pustaka.
- Shihab, M. Q. (2002a). *Tafsir Al-Mishbah. Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an* (Vol. 10). Lentera Hati.
- Shihab, M. Q. (2002b). *Tafsir Al-Mishbah. Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an* (Vol. 13). Lentera Hati.
- Shihab, M. Q. (2002c). *Tafsir Al-Mishbah. Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an* (Vol. 14). Lentera Hati.
- Shubhie, M. (2023). *Pendidikan Agama Islam-Akidah Akhlak*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Silaban, F. S., Sinaga, F. Y., Apriani, I., Ningsih, R. J., Gustidila, S. A., Wahyuni, H., & Gutji, N. (2022). Pengaruh Komunikasi Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 822–828.
- Sitoyo, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Slameto. (2013). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi* (6 Ed.). Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2020). *Cooperative Learning, Teori Riset Dan Praktik*. Nusamedia. <https://Bintangpusnas.Perpusnas.Go.Id/Konten/Bk18847/Cooperative-Learning-Teori-Riset-Dan-Praktik>
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (19 Ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (1 Ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (27 Ed.). Alfabeta.
- Suharni. (2021). *Pembelajaran Ips: Model Cari Jodoh Dengan Kartu Kwartet (Carjotet)*. Penerbit Nem.
- Suhartatik, T. (2020). *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional*. Cv. Multimedia Edukasi.
- Sulaiman, S., Yendri, O., Suhirman, L., Rachmandhani, S., Baka, C., Djayadin, C., Ali, A., Judijanto, L., La'biran, R., Nurhayati, A., Hustina, L., Ristiani, R., Kurniati, Y., Nursyam, N., Tanjung, D. S., S. C. Y., Lembang, S. T., & Napitupulu, B. (2024).

- Metode & Model Pembelajaran Abad 21: Teori, Implementasi Dan Perkembangannya* (1 Ed.). Pt. Green Pustaka Indonesia.
- Supriatna, U., & Rahayu, P. (2021). Hubungan Pembelajaran Akidah Akhlak Dan Perilaku Siswa. *Journal Of Nusantara Education*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.57176/Jn.V1i1.2>
- Suryadi, A. (2020). *Evaluasi Pembelajaran Jilid Ii*. Cv Jejak (Jejak Publisher).
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Rosda Karya.
- Susanti, W. (2021). *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Dan Mandiri Pada Mata Kuliah Algoritma Dan Pemrograman* (1 Ed.). Samudra Biru.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media.
- Syakir, S. A. (2016). *Mukhtashar Tafsir Ibnu Katsir (Jilid 4)* (3 Ed.). Darus Sunnah Press.
- Syam, S., Subakti, H., Kristianto, S., Suhartati, D. C. T., Haruna, N. H., Sitopu, J. K. H. J. W., Yurfiah, Purba, S., & Arhesa, S. (2022). *Belajar Dan Pembelajaran* (1 Ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Tiara, T. R. Z., & Dena, L. S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Menggunakan Model Kooperatif Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(1), 115–127. <https://doi.org/10.31980/Petik.V10i1.1391>
- Tim Penyusun. (2020). *Pedoman Penulisan Skripsi*. Uin Imam Bonjol.
- Tinianus, E., Idami, Z., Maulana, I., Fathurrahmi, Triwahyudi, R., & Fadhil, R. (2022). *Pendidikan Agama Islam: Berbasis General Education*. Syiah Kuala University Press.
- Trinova, Z., & Izati, W. (2020). *Media Pembelajaran*. Opvie Java Padang.
- Tugiono. (2023). *Quantum Teaching: Sukses Belajar Analisis Rangkaian Listrik* (1 Ed.). Penerbit Adab.
- Uno, H. B. (2007). *Profesi Kependidikan: Problema, Solusi, Dan Reformasi Pendidikan Di Indonesia* (1 Ed.). Bumi Aksara.
- Utami, M. D., Subroto, W. T., & Hendratno, H. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Media Quiziz Dalam Pembelajaran Ips Kelas V. *Journal Of Education Research*, 4(4), 2420–2425.
- Wachidi, Maksum, N. R., Inayati, N. L., & Azani, M. Z. (2025). *Model-Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (1 Ed.). Muhammadiyah University Press.
- Wahid, A. (2024). *Pendidikan Agama Islam: Wawasan Keislaman Untuk Perguruan Tinggi Umum Dan Kesehataan Di Era Milenial*. Prenada Media.
- Wahyuningrum, S. R., & Muhlis, A. (2020). *Statistika Pendidikan Edisi Kedua (Dengan Statistika Al-Qur'an)*. Jakad Media Publishing.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish.

- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (Jiepp)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/Jiepp.V4i1.389>
- Waty, E., Maisaroh, S., Pangestuti, R., Veronica, R., Widiyastuti, N. E., Ismail, R., Yulianhari, W. S., Sarifah, F., Sa'dianoor, Husnita, L., Ganiem, L. M., Anggraini, N., Leuwol, F. S., Patria, T. M., Ulfah, L., Abdullah, A., & Prisuna, B. F. (2023). *Karya Tulis Ilmiah: Teori & Panduan Praktis Penulisan Karya Ilmiah*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, And Vocational Education)*, 1(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/Elinvo.V1i2.10621>
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa* (1 Ed.). Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Wulan, A. R. (2020). *Menggunakan Asesmen Kinerja: Untuk Pembelajaran Sains Dan Penelitian*. Upi Press.
- Yudiana, K., Pebriani, P. W., Riani, P. E. V., Lestari, K. A. M., Utami, K. N. Y., & Asrini, P. I. (2024). *Gemar Membaca Dengan E-Book Dan Quizizz Untuk Meningkatkan Literasi*. Nilacakra.
- Yusriza & Rahmati. (2020). *Tes Hasil Belajar* (1 Ed.). Bandar Publishing.
- Yusup, D. K. (2025). *Metodologi Penelitian Ekonomi Dan Bisnis: Panduan Praktis Penulisan Artikel Ilmiah, Skripsi, Tesis, Dan Disertasi* (1 Ed.). Bumi Aksara.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), Article 01. <https://doi.org/10.25134/Equi.V19i01.3963>
- Zein, A., Rukhmana, T., Arif, M., Novelti, Yunidar, Katili, A. Y., Khasanah, Arfianto, A. Z., & Dumiyati. (2023). *Teori Dasar Pembelajaran*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Zulaika, Miranda, N., & Ridwan, F. (2021). Pengaruh Manajemen Pendidikan Islam Dan Sumber Daya Guru Aqidah Akhlak Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak. *Alacrity : Journal Of Education*, 1(2), 1–11.