

Efektivitas *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI SMK Al Falah Bandung

Wulan*

Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

wulaan386@gmail.com

Abstract. This study aims to determine the effectiveness of the application of Game Based Learning in increasing the interest in learning Islamic Religious Education of grade XI students of SMK Al Falah Bandung. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental method through a one group pretest–posttest design. The subject of the study was a grade XI student of SMK Al Falah Bandung. The data collection technique was carried out through the initial test (pretest) and final test (posttest) to measure the increase in students' learning interest before and after the implementation of Game Based Learning using puzzle and crossword puzzle media. The data obtained was analyzed using a statistical test to determine the difference in students' learning interests before and after treatment. The results of the study show that the application of Game Based Learning has a positive and significant effect on increasing students' interest in learning Islamic Religious Education. This is shown by an increase in students' learning interest scores in the posttest compared to the pretest. Thus, it can be concluded that Game Based Learning is effectively used as an alternative learning model in increasing the interest in learning Islamic Religious Education of grade XI students of SMK Al Falah Bandung.

Keywords: *Game Based Learning, Learning Interest, Islamic Religious Education, Students.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan *Game Based Learning* dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI SMK Al Falah Bandung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *desain one group pretest–posttest*. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI SMK Al Falah Bandung. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya *Game Based Learning* menggunakan media puzzle dan teka-teki silang. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji statistik untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa sebelum dan setelah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan skor minat belajar siswa pada *posttest* dibandingkan dengan *pretest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Game Based Learning* efektif digunakan sebagai alternatif model pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI SMK Al Falah Bandung.

Kata Kunci: *Game Based Learning, Minat Belajar, Pendidikan Agama Islam, Siswa.*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah wadah inspiratif sebagai pola mengembangkan karakteristik peserta didik. Pendidikan memiliki peran krusial dalam menciptakan individu yang berkualitas. Pendidikan dipandang sebagai sarana untuk menghasilkan orang-orang yang cerdas, kreatif, terampil, bertanggung jawab, produktif, dan berakhlak mulia. Kualitas pendidikan yang rendah dapat menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak berhasil. Selain itu, rendahnya minat siswa, kinerja guru yang tidak baik, serta kurangnya fasilitas dan sarana prasarana yang kurang memadai akan menyebabkan kurang berhasilnya instruksional (Aditya D.Y, 2016).

Pendidikan memiliki peran krusial dalam membentuk individu yang berkualitas, cerdas, kreatif, terampil, bertanggung jawab, produktif, dan berakhlak mulia. Namun, kualitas pendidikan yang rendah dapat mencerminkan kurang optimalnya proses pembelajaran. Salah satu permasalahan yang sering muncul adalah rendahnya minat belajar siswa, yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kinerja guru, metode pembelajaran yang kurang variatif, serta keterbatasan sarana dan prasarana (Aditya D.Y, 2016). Minat belajar memiliki hubungan yang erat dengan keberhasilan proses pembelajaran, karena minat mendorong perhatian, antusiasme, dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar (Rahmawati & Rahmah, 2023)

Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi toleransi, tampak dari kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, rendahnya perhatian terhadap penjelasan guru, serta sikap pasif selama proses belajar berlangsung. Hasil observasi awal di SMK Al Falah Bandung menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas XI kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Kondisi ini diperkuat oleh hasil angket dan wawancara guru yang menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah, sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Novitasari, 2023), yang menyatakan bahwa metode ceramah yang digunakan secara dominan dapat menurunkan minat belajar siswa.

Dalam perspektif Islam, menuntut ilmu merupakan perintah yang sangat mulia. Allah SWT berfirman dalam Surah Al-Mujadilah ayat 11:

...وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

"..... Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat"

Penggunaan metode pembelajaran yang berbasis permainan dapat mengurangi dan menghilangkan kebosanan siswa selama proses pembelajaran, karena permainan memiliki sifat yang menyenangkan, memotivasi, dan menghibur. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya bertujuan menyampaikan materi, tetapi juga harus mampu menumbuhkan semangat, minat, dan kesadaran siswa dalam mempelajari nilai-nilai keislaman. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru dituntut menerapkan strategi pembelajaran yang kreatif, aktif, dan menyenangkan.

Salah satu alternatif metode yang dapat digunakan adalah *Game Based Learning*, yaitu metode pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar. Metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menantang, dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena permainan menghadirkan tantangan, tujuan, dan pengalaman belajar yang bermakna (Prensky, 2003). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan *Game Based Learning* dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI SMK Al Falah Bandung.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: "Bagaimana efektivitas *Game Based Learning* dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam kelas XI SMK Al Falah Bandung". Selanjutnya, tujuan dalam penelitian ini diuraikan dalam pokok-pokok sbb.

1. Untuk menggali informasi terkait tingkat minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI SMK Al Falah Bandung sebelum diterapkan *Game Based Learning*.
2. Untuk mengidentifikasi pelaksanaan *Game Based Learning* dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI SMK Al Falah Bandung.
3. Untuk menganalisis efektivitas *Game Based Learning* dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI SMK Al Falah Bandung.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Cara kerja dari metode penelitian kuasi-eksperimen adalah eksperimen semu yang bertujuan untuk memprediksi keadaan yang dapat dicapai melalui eksperimen yang sebenarnya. Pembagian tersebut terdiri dari satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang mendapatkan perlakuan atau treatment yang hendak diuji oleh peneliti. Sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan serupa dalam artian bebas dibiarkan apa adanya sebagai pembanding kelompok eksperimen (Khaerunnisa et al., 2022).

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, di mana dalam desain ini terdapat satu kelompok subjek yang akan diberikan pengukuran sebelum perlakuan (*pre-test*), lalu diberikan intervensi dalam kurun waktu tertentu, dan kemudian dilakukan pengukuran kembali setelah perlakuan (*post-test*).



Gambar 1. Tahapan Riset

Pemilihan desain ini didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran Game Based Learning dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam melalui perbandingan hasil pretest dan posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil yang diperoleh dari kedua kelompok tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji t untuk menentukan signifikansi perbedaan yang terjadi akibat perlakuan yang diberikan.

Menurut (Sugiyono, 2010), desain one group pretest-posttest memungkinkan peneliti untuk mengetahui tingkat minat belajar Pendidikan Agama Islam dengan cara membandingkan skor sebelum perlakuan diberikan dan sesudah perlakuan diterapkan pada kelompok yang sama. Melalui desain ini, peneliti dapat mengamati Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran Game Based Learning dengan konvensional untuk meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam.

Penelitian dilaksanakan di SMK Al Falah Bandung pada siswa kelas XI tahun pelajaran 2025/2026. Populasi penelitian berjumlah 302 siswa, dengan sampel sebanyak 60 siswa yang dipilih menggunakan teknik cluster random sampling, terdiri atas 30 siswa kelompok eksperimen dan 30 siswa kelompok kontrol.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Game Based Learning, sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar Pendidikan Agama Islam. Minat belajar diukur melalui indikator perasaan senang, ketertarikan, perhatian, keterlibatan aktif, dan ketekunan belajar.

Instrumen penelitian berupa tes minat belajar yang diberikan pada saat pretest dan posttest. Instrumen telah diuji validitas dan reliabilitasnya, dengan seluruh item dinyatakan valid dan reliabel berdasarkan nilai Cronbach's Alpha > 0,70.

Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji Paired Samples t-Test untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan (Carey RM, 2007). Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi $p < 0,05$.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Efektivitas Game Based Learning (X) dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam (Y)

Pada penelitian ini, efektivitas penerapan Game Based Learning dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa SMK Al Falah Bandung dianalisis melalui desain penelitian pretest–posttest. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode Game Based Learning menggunakan media puzzle dan teka-teki silang dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil pretest dan posttest digunakan untuk menggambarkan perubahan minat belajar siswa sebagai dampak dari penerapan metode tersebut.

Adapun metode pembelajaran Game Based Learning yang digunakan dalam penelitian ini berupa permainan edukatif puzzle dan teka-teki silang yang dirancang sesuai dengan materi Pendidikan Agama Islam. Media ini diterapkan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan menantang. Melalui aktivitas permainan, siswa terlibat secara langsung dalam memahami materi, berdiskusi dengan teman, serta menyelesaikan tantangan yang diberikan guru, sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga pada keaktifan siswa.

Melalui penerapan metode Game Based Learning menggunakan media puzzle dan teka-teki silang, yang mana diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa yang ditunjukkan melalui peningkatan keaktifan, perhatian, rasa senang, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan konsep belajar sambil bermain, siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disajikan hasil uji syarat analisis data yang mencakup di bawah ini:

Tabel 1. Uji Normalitas *Kolgomorov-Smirnov*

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>		
		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,93107198
	Absolute	,152
Most Extreme Differences	Positive	,152
	Negative	-,140
Test Statistic		,152
Asymp. Sig. (2-tailed)		,076 ^c

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas, menunjukkan bahwa data yang dihasilkan yaitu telah berdistribusi normal. Hal ini bisa dilihat dengan uji *Kolgomorov-Smirnov* yang mana menunjukkan hasil yang mempunyai tingkat sig.076 yang berada di atas 0,05 berarti menandakan data berdistribusi normal. Adapun di bawah ini tabel hasil dari uji homogenitas:.

Tabel 2. Uji Homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>				
		Levene Statistic	df1	df2
Hasil Belajar PAI	Based on Mean	9,728	1	58
	Based on Median	2,168	1	58
	Based on Median and with adjusted df	2,168	1	37,874
	Based on trimmed mean	6,239	1	58
				Sig.
				,003
				,146
				,149
				,015

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas, dapat disimpulkan bahwa data yang dianalisis memenuhi asumsi homogenitas. Hal ini ditunjukkan oleh beberapa pendekatan yang menghasilkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, seperti *Based on Median* (Sig. 0,146), *Based on Median and*

with adjusted *df* (Sig. 0,149), dan Based on Trimmed Mean (Sig. 0,15). Dengan demikian, varians data antar kelompok yang dibandingkan dapat dianggap seragam, sehingga data ini dapat digunakan untuk analisis statistik parametrik lebih lanjut dengan validitas yang terjamin.

Untuk mengetahui adanya perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah penerapan metode *Game Based Learning*, digunakan uji *Paired Samples t-Test*. Uji ini bertujuan untuk melihat perubahan skor minat belajar siswa sebagai dampak langsung dari perlakuan yang diberikan. Hasil uji *Paired Samples t-Test* disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 3. Efektivitas Game Based Learning (X) terhadap
Minat Belajar Pendidikan Agama Islam (Y)

<i>Paired Samples Test</i>								
Paired Differences								
				95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest -36,767	9,446	1,725	-40,294	-33,240	-21,320	29	,000
	Posttest							

Berdasarkan hasil pengujian tersebut, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor minat belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode *Game Based Learning*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis permainan memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar Pendidikan Agama Islam.

Peningkatan minat belajar siswa ini tercermin dari meningkatnya perhatian siswa terhadap materi, keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, serta rasa senang dan antusiasme selama mengikuti kegiatan belajar. Pembelajaran yang dikemas melalui permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menantang, dan menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam membangun pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Menurut (Jamora Nasution, 2020), minat belajar tercermin dari adanya perasaan senang, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, meningkatnya persentase pada indikator-indikator tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa telah berkembang secara positif.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Game Based Learning* dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya untuk meningkatkan minat belajar siswa di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan. Hasil ini sekaligus memperkuat pandangan bahwa pendekatan pembelajaran yang menekankan unsur bermain dan keterlibatan aktif siswa mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

Berdasarkan hasil pre-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa kondisi awal minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata yang berada jauh di bawah skor ideal, yaitu 27% pada kelas eksperimen dan 40% pada kelas kontrol, serta distribusi skor yang didominasi oleh interval rendah. Rendahnya capaian tersebut mencerminkan bahwa siswa belum menunjukkan ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan yang optimal dalam proses pembelajaran, yang diduga dipengaruhi oleh pembelajaran yang kurang bervariasi, minimnya penggunaan media, serta terbatasnya interaksi dan partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, kondisi awal ini memperlihatkan adanya kebutuhan yang kuat terhadap penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, seperti *Game Based Learning* berbasis puzzle dan teka-teki silang, guna meningkatkan minat belajar siswa pada tahap pembelajaran selanjutnya.

Pelaksanaan Game Based Learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMK Al Falah Bandung melalui media puzzle dan teka-teki silang terbukti mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Model pembelajaran ini mendorong siswa untuk aktif berdiskusi, bekerja sama, serta berpikir kritis dalam memahami materi toleransi, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Peran guru sebagai fasilitator turut memperkuat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, siswa menunjukkan peningkatan perhatian, keaktifan, dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Game Based Learning merupakan alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Al Falah Bandung.

Berdasarkan hasil analisis data pre-test dan post-test, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Game Based Learning berbasis puzzle dan teka-teki silang terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Efektivitas ini ditunjukkan oleh peningkatan persentase minat belajar siswa yang mencapai kategori Baik hingga Sangat Baik, dominasi indikator ketertarikan, keterlibatan, keaktifan, dan ketekunan belajar pada kisaran 83%–93%, serta diperkuat oleh hasil uji Paired Samples t-Test dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menantang, dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif, antusias, dan berminat dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMK Al Falah Bandung atas izin dan dukungan yang diberikan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga kepada siswa kelas XI M1 dan XI L2 yang telah berpartisipasi secara aktif dan kooperatif sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

Daftar Pustaka

- Aditya D.Y, 2016. (2016). *Jurnal SAP Vol . 1 No . 2 Desember 2016 ISSN : 2527-967X Jurnal SAP Vol . 1 No . 2 Desember 2016 ISSN : 2527-967X. 1(2), 165–174.*
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/sap.v1i2.1023>
- Azra, A. (2019). REVITALISASI WAWASAN KEBANGSAAN MELALUI PENDIDIKAN MULTIKULTURAL. *Jurnal Ledalero*, 18(2), 183. <https://doi.org/10.31385/jl.v18i2.185.183-202>
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design. Cambridge, MA: Harvard University Press.*
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Self determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well being. *American Psychologist*.
- Diana Mukti Lestari, & Aep Saepudin. (2024). Implementasi Program Muhadharah dalam Pembentukan Karakter Percaya Diri Peserta Didik. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 63–68. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v4i1.3879>
- Dinda Zahra Prasmana, & Nadri Taja. (2024). Keterlibatan Guru PAI dalam Menangani Perilaku Bullying Siswa di SDN Lembang. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 49–54. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v4i1.3874>
- Hadiawati, L. (2017). *Hadiawati, L. (2017). Pembinaan Keagamaan Sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Siswa Melaksanakan Ibadah Shalat.*

- Jamora Nasution, A. G. (2020). Metodologi Penelitian: Metodologi penelitian Skripsi. *Rake Sarasin*, 36.
- Kenia, & Asep Dudi Suhardini. (2022). Peningkatan Pemahaman Siswa terhadap Mata Pelajaran Akidah Akhlak melalui Metode Index Card Match. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 87–94. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v2i2.1261>
- Khaerunnisa, Latri, & Lestari. (2022). JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(3), 516–520.
- Mindarto, M., Marta, N., & Abrar, A. (2023). Integrasi Nilai-Nilai Karakter Mohammad Hatta pada Pembelajaran Sejarah Sebagai Penguatan Karakter Siswa SMA. *Jurnal Paedagogy*, 10(1), 187. <https://doi.org/10.33394/jp.v10i1.5720>
- Muhammad Al Baifith, Mujahid Rasyid, & Heru Pratikno. (2024). Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap Sikap Sosial Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v4i1.3762>
- Muhammad Lucky Fahrezi, Fitroh Hayati, & Huriah Rachmah. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Youtube terhadap Motivasi Belajar Siswa (Survey di Kelas 7 Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP PGRI Lembang). *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 71–78. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v5i1.6659>
- Novitasari, A. T. (2023). *Motivasi Belajar sebagai Faktor Intrinsik Peserta Didik dalam Pencapaian Hasil Belajar*. 05(02), 5110–5118.
- Nur Asmaini, & Eko Surbiantoro. (2025). Metode Penanaman Karakter Dalam Novel Seribu Wajah Ayah. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 9–16. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v5i1.6579>
- Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment*, 1(1), 21–21. <https://doi.org/10.1145/950566.950596>
- Rahmansyah, C., Asikin, I., & Al Ghazal, S. (n.d.). *Metode Pendidikan Akhlak Dalam Buku “Akhlauqul Kariimah berdasarkan Mudaawamatu Dzikrillah” Karya Syekh Ahmad Shohibulwafa Tajul’arifin (Abah Anom)*. Retrieved <https://journal.sbpublisher.com/index.php/imsak>
- Rahmawati & Rahmah, 2023. (2023). *Attractive : Innovative Education Journal*. 5(1).
- Reihan, K. N., Ikin Asikin, & Diden Rosenda. (2025). Implementasi Program Mentoring Al-Qur’an dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur’an Sesuai Kaidah Tajwid di Kelas X SMA PGII 2 Bandung. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 1–8. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v5i1.6578>
- Salsabila Syahda Jaenudin, Asep Dudi Suhardini, & A. Mujahid Rasyid. (2024). Implementasi Program P5 Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Religius Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 113–120. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v4i2.5329>
- Tsaniya Faradilla Desty, & Helmi Aziz. (2025). Pengaruh Metode Talaqqi menggunakan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Menghafal Al-Quran Siswa di MTs Al-Bi’tsah Margaasih. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 49–56. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v5i1.6656>

Ulfah, S. M., Erhamwilda, & M. Tsauri, A. (2021). Peran Guru PAI dalam Bimbingan dan Konseling terhadap Perkembangan Akhlak Siswa di SMA X Cimahi. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 85–89. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v1i2.361>

Wibowo, A. (2013). *Manajemen Pendidikan Karakter di Sekolah*. Pustaka Pelajar.

Zahra, F. D., Sobarna, A., & Surbiantoro, E. (n.d.). *Implementasi Program Stimulasi Sensori Integrasi Melalui Kegiatan Merayap, Berguling Dan Jalan Gerobak Untuk Pengembangan Motorik Kasar di TK Inklusi Mutiara Hati Bandung*. Retrieved <https://journal.sbpublisher.com/index.php/imsak>