

PENGARUH PENGGUNAAN *GAME QUIZWHIZZER*
TERHADAP MINAT BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
SISWA KELAS VIII SMP N 3 MERTOYUDAN MAGELANG



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk memenuhi Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu Pendidikan (S.Pd)

Disusun Oleh:

Lana Hasunah Agustin

NIM: 20104010005

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1365/Un.02/DT/PP.00.9/06/2024

Tugas Akhir dengan judul : PENGARUH PENGGUNAAN GAME QUIZWHIZZER TERHADAP MINAT BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) SISWA KELAS VIII SMP N 3 MERTOYUDAN MAGELANG

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : LANA HASUNAH AGUSTIN
Nomor Induk Mahasiswa : 20104010005
Telah diujikan pada : Senin, 27 Mei 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Prof. Dr. Eva Latipah, S.Ag., S.Psi., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 66612287c0b1



Penguji I

Dr. Mohamad Agung Rokhimawan, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 665fe7b3a0252



Penguji II

Yuli Kuswandari, S.Pd., M.Hum.
SIGNED

Valid ID: 665ebdb40158



Yogyakarta, 27 Mei 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumami, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 666125e24078f

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lana Hasunah Agustin
NIM : 20104010005
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul “PENGARUH GAME QUIZWHIZZER TERHADAP MINAT BELAJAR PAI SISWA KELAS VIII SMP N 3 MERTOYUDAN” adalah hasil karya pribadi dan sepanjang pengetahuan penyusun tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggungjawab penyusun.

Yogyakarta, 19 Mei 2024

Yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KAYEN
YOGYAKARTA



Lana Hasunah Agustin

NIM.20104010005

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Dengan menyebut Nama Allah SWT yang Maha Pengasih dan Penyayang.

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lana Hasunah Agustin

NIM : 20104010005

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas penggunaan jilbab dalam ijazah Strata Satu saya). Seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan dengan penuh kesadaran mengharap ridho Allah SWT.

Yogyakarta, 19 Mei 2024

Menyatakan,



Lana Hasunah Agustin

20104010005

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/RO

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi saudara Lana Hasunah Agustin

Lamp. : 3 eksemplar

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Yogyakarta

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Lana Hasunah Agustin

NIM : 20104010005

Judul Skripsi : Pengaruh *Game Quizwhizzer* terhadap Minat Belajar PAI Siswa Kelas VIII SMP N 3 Mertoyudan

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan

Dengan ini kami berharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 20 Mei 2024

Pembimbing

Prof. Dr. Eva Latipah, M.Si.
NIP.: 19780508 200604 2 032

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَلْتَنْظُرْ نَفْسٌ مَّا قَدَّمَتْ لِغَدٍ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ¹

“Wahai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan hendaklah setiap diri memperhatikan apa yang telah diperbuatnya untuk hari esok (akhirat); dan bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan”



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Q.S. Al-Hasyr: 18.

PERSEMBAHAN

Skripsi Ini Penulis Persembahkan untuk Almamater Tercinta:

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَنَبِيِّنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. وَبَعْدُ

Puji Syukur kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw., yang telah menuntun umat manusia menuju kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Skripsi ini merupakan penelitian singkat mengenai pengaruh penggunaan Quizwhizzer terhadap minat belajar PAI di SMP N 3 Mertoyudan Magelang. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan, bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penyusun mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Prof. Dr. Phill. Al Makin, S.Ag., M.A. selaku rektor Universitas Islam Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Prof. Dr. Eva Latipah, M.Si. selaku ketua program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang telah berkenan memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.

4. Dr. H. Rofik, M. Ag. selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah memberikan arahan dalam menjalani perkuliahan. Semoga Bapak senantiasa sehat dan Bahagia.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan pelayanan dengan sebaik-baiknya sehingga perkuliahan dapat berjalan dengan baik.
6. Drs. Kadana selaku Kepala Sekolah SMP N 3 Mertoyudan Magelang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
7. Riza Safitri, S.Pd. selaku guru PAI kelas VIII SMP N 3 Mertoyudan Magelang yang telah bersedia memberikan bantuan dan bimbingan selama penelitian berlangsung.
8. Orang tua tercinta yang selalu penulis mohonkan kebahagiaan dunia akhirat, Bapak Haris. dan Ibu Faridah, beserta seluruh keluarga Bani Aziz dan Bani Sholeh yang selalu mendoakan dan memberikan dorongan dalam susah dan senang.
9. Ibu Nyai Hj. Anita Durrotul Yatimah selaku pengasuh Ponpes Al Barokah Yogyakarta yang dengan sabar memberikan bimbingan dalam mendalami ilmu agama.
10. Teman-teman Ponpes Al Barokah Yogyakarta, khususnya Kamar Ruqoyah Albian Musik, Alba Nada, dan TPA Al Barokah yang telah menjadi keluarga bagi penulis.

11. Teman-teman prodi Pendidikan Agama Islam angkatan 2020, khususnya Anggita Dewi Apriliana dan Ihsan Rifa'i yang telah bersedia memberikan bimbingan dalam pengoperasian IBM SPPS. Teman *Wong Omah Adoh* yang telah memberikan ruang untuk berkeluh kesah dan berjuang bersama.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT membalas kebaikan yang telah diberikan, amin.
13. Diri saya sendiri yang telah berjuang sekuat tenaga menyelesaikan pendidikan strata satu dengan baik.

Yogyakarta, 24 April 2024

Yang menyatakan,



Lana Hasunah Agustin

NIM.20104010005

ABSTRAK

LANA HASUNAH AGUSTIN. *Pengaruh Penggunaan Game Quizwhizzer terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Siswa Kelas VIII SMP N 3 Mertoyudan Magelang. Skripsi. Yogyakarta: Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2024.*

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Faktor yang mempengaruhi rendahnya minat belajar tersebut adalah faktor eksternal berupa media pembelajaran. Media pembelajaran pada mata pelajaran PAI belum bervariasi, masih terpaku pada buku ajar saja. Keadaan tersebut menjadikan pembelajaran PAI dengan materi yang bersifat doktrinal menjadi semakin membosankan. Solusi yang dapat ditawarkan adalah penggunaan *game* Quizwhizzer sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh *game* Quizwhizzer terhadap minat belajar PAI siswa kelas VIII SMP N 3 Mertoyudan Magelang serta menganalisis besar pengaruhnya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif desain *quasi eksperimen* dengan bentuk *posttest-only design with nonequivalent groups*. Variabel dalam penelitian ini adalah penggunaan *game* Quizwhizzer sebagai variabel bebas dan minat belajar siswa sebagai variabel terikat. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII dengan jumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan 30 siswa sebagai kelas kontrol. Instrumen pengumpul data pada penelitian ini adalah skala minat belajar siswa dan lembar observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi teknik analisis deskriptif dan analisis inferensial. Teknik analisis deskriptif berupa tabel dan teknik analisis inferensial menggunakan uji parametrik *independent sample t-test* dan *effect size*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Penggunaan *game* Quizwhizzer berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar PAI siswa kelas VIII SMP N 3 Mertoyudan Magelang ($t = 3.559$; $p = 0.01$). (2) Besar pengaruh penggunaan *game* Quizwhizzer terhadap minat belajar PAI siswa kelas VIII SMP N 3 Mertoyudan Magelang sebesar 42.3% ($r = 0.423$).

Kata Kunci: *Minat Belajar, Pendidikan Agama Islam, Game Quizwhizzer*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iv
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Kajian Pustaka	9
BAB II KAJIAN TEORI	15
A. Minat Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)	15
B. <i>Game Quizwhizzer</i>	20
C. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).....	27
D. Keterkaitan <i>Game Quizwhizzer</i> dengan Minat Belajar PAI	33

E. Hipotesis Penelitian.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis dan Desain Penelitian	35
B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	37
C. Subjek Penelitian.....	41
D. Instrumen Pengumpul Data	41
E. Teknik Analisis Data.....	44
F. Sistematika Pembahasan	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Penelitian.....	50
1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	50
2. Deskripsi Hasil Penelitian.....	55
3. Uji Prasyarat.....	57
4. Uji Hipotesis.....	59
5. Uji Effect Size	60
B. Pembahasan.....	62
BAB V PENUTUP.....	65
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN-LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Skala Minat Belajar PAI	42
Tabel 2. Kisi-Kisi Lembar Observasi Prosedur Penggunaan Game Quizwhizzer	44
Tabel 3. Kategorisasi Nilai Effect Size.....	48
Tabel 4. Hasil Uji Validitas Isi Skala Minat Belajar	51
Tabel 5. Hasil Uji Validitas Ahli Materi.....	52
Tabel 6. Hasil Uji Validitas Empiris Skala Minat Belajar.....	53
Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas Skala Minat Belajar.....	54
Tabel 8. Hasil Observasi Penggunaan Game Quizwhizzer	55
Tabel 9. Hasil Uji Statistik Deskriptif Minat Belajar Siswa	56
Tabel 10. Hasil Uji Normalitas (Sebelum Transformasi Data).....	57
Tabel 11. Hasil Uji Normalitas (Setelah Transformasi Data)	58
Tabel 12. Hasil Uji Homogenitas.....	59
Tabel 13. Hasil Uji Independent Sample T-Test	60

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian

Lampiran 2. Daftar Soal Quizwhizzer (*Game* Pertama)

Lampiran 3. Daftar Soal Quizwhizzer (*Game* Kedua)

Lampiran 4. Data Uji Coba Skala Minat Belajar PAI

Lampiran 5. Lembar Validasi Skala Minat Belajar PAI

Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Materi

Lampiran 7. Lembar Observasi Penggunaan *Game* Quizwhizzer

Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Skala Minat Belajar PAI

Lampiran 9. Hasil Uji Reliabilitas Skala Minat Belajar PAI

Lampiran 10. Data *Posttest* Minat Belajar PAI kelas Eksperimen

Lampiran 11. Data *Posttest* Minat Belajar PAI kelas Kontrol

Lampiran 12. Hasil Uji Normalitas

Lampiran 13. Hasil Uji Homogenitas

Lampiran 14. Hasil Uji Hipotesis

Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian

Lampiran 16. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 17. Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Minat belajar memiliki arti penting dalam keberhasilan suatu pembelajaran. Hurlock mengemukakan bahwa minat menjadi sumber yang paling kuat dalam memotivasi anak untuk belajar.¹ Dengan minat belajar siswa akan termotivasi untuk mempelajari suatu materi. Adapun siswa yang tidak memiliki minat belajar belum tentu memiliki motivasi untuk mempelajari suatu materi.

Pentingnya minat dalam pembelajaran juga disebabkan karena minat menjadi dorongan seseorang untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Minat belajar menggerakkan seseorang untuk mempelajari suatu hal dengan sungguh-sungguh sampai tujuan tercapai. Siswa yang memiliki minat belajar akan berusaha untuk memahami materi secara mendalam. Sebagaimana disebutkan oleh Khadijah dalam *Psikologi Pendidikan*:

“Adanya minat terhadap objek yang dipelajari akan mendorong orang untuk mempelajari sesuatu dan mencapai hasil belajar yang maksimal. Karena minat merupakan komponen psikis yang berperan mendorong seseorang untuk meraih tujuan yang diinginkan, sehingga ia bersedia melakukan kegiatan berkisar pada objek yang diminati.”²

¹ Elizabeth B. Hurlock (1978). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga, hal. 114.

² Nyayu Khadijah (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, hal. 59.

Selain menjadi motivasi terbesar dan dorongan kuat untuk meraih hasil belajar maksimal, minat belajar menjadi potensi dan melahirkan energi yang luar biasa untuk meraih sukses pada bidang yang diminati. Dalam hal ini, minat belajar menjadi bekal yang sangat baik dalam menciptakan peluang keberhasilan pada bidang yang diminati. Hal ini sebagaimana Makmun Khairani dalam *Psikologi Belajar* menyebutkan bahwa:

“Bila minat terhadap sesuatu sudah dimiliki seseorang, maka ia akan menjadi potensi bagi seseorang untuk dapat meraih sukses di bidang itu. Sebab minat akan melahirkan energi yang luar biasa untuk berjuang mendapatkan apa yang dia minati.”³

Dalam berjalannya proses pembelajaran, minat belajar penting untuk diwujudkan. Hal ini dikarenakan minat dapat meningkatkan kegembiraan dan memperkecil kebosanan pada setiap proses belajar yang diikuti.⁴ Dengan minat, pengalaman belajar akan jauh lebih menyenangkan dan mengasyikkan sehingga siswa tidak mudah merasa bosan. Kebosanan hanya akan menjadikan siswa semakin pasif dalam pembelajaran.

Selain meningkatkan kegembiraan dan memperkecil kebosanan, minat belajar akan memudahkan terciptanya konsentrasi. Siswa yang berkonsentrasi terhadap pembelajaran akan memiliki pemahaman yang baik. Sebaliknya, tanpa adanya konsentrasi siswa bisa mendapatkan kesulitan dalam memahami materi

³ Makmun Khairani (2013). *Psikologi Belajar*. Sleman: Aswaja Pressindo, hal. 135.

⁴ *Ibid.*, hal. 145.

pembelajaran. Hal ini terjadi karena tanpa konsentrasi siswa menjadi acuh sehingga proses belajar pada otak bisa saja tidak pernah terjadi.

Pentingnya minat belajar sebagaimana telah dijabarkan selayaknya menjadi perhatian bagi guru. Guru yang menginginkan keberhasilan pada pembelajaran yang dilaksanakan tentu akan mengupayakan pembelajaran yang sedemikian rupa sehingga dapat menumbuhkan minat belajar pada diri siswa. Apabila minat belajar siswa sudah tumbuh, proses pembelajaran dapat terlaksana dengan lebih efektif.

Sayangnya, upaya guru dalam meningkatkan minat belajar masih belum maksimal. Hal ini dibuktikan dengan minat belajar Pendidikan Agama Islam yang masih dalam kategori rendah. Annuriana menyebutkan bahwa minat belajar siswa pada pembelajaran PAI masih rendah.⁵ Rendahnya minat belajar tersebut ditunjukkan dengan sikap bolos belajar, tidak mengerjakan tugas, dan tidur ketika pembelajaran berlangsung. Senada dengan pernyataan tersebut, Tasurun, Ari, dan Mahmud menyatakan bahwa minat belajar menjadi salah satu problematika Pendidikan Agama Islam yang dominan.⁶ Artinya, minat belajar menjadi masalah yang cukup berpengaruh dalam pembelajaran PAI. Akibatnya, pembelajaran tidak berjalan dengan efektif.

⁵ Annuriana Tsalitsa dkk. (2020). Problematika Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum Tingkat SMA, dalam *Jurnal Tarbawiyah*, Vol. 4, Edisi 1

⁶ Tasurun Amma, Ari Setiyanto, dan Mahmud Fauzi (2021). Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik, dalam *Jurnal Edification*, Vol 3, Edisi 2.

Problematika rendahnya minat belajar sebagaimana telah disebutkan juga terjadi di SMP N 3 Mertoyudan. Siswa memiliki minat belajar PAI yang rendah. Fakta ini peneliti dapatkan dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PAI SMP N 3 Mertoyudan. Narasumber mengatakan bahwa siswa sering izin tidak mengikuti pembelajaran dengan alasan yang tidak jelas. Selain itu, siswa sangat pasif dan kurang bersemangat dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

Pernyataan tersebut dikuatkan dengan hasil observasi yang penulis lakukan di kelas VIII E SMP N 3 Mertoyudan. Pada saat observasi dilakukan, tema pelajaran yang sedang disampaikan adalah “Indahnya Beragama Secara Moderat”. Dalam pembelajaran tersebut, media pembelajaran hanya menggunakan buku ajar saja. Guru menjelaskan materi dan siswa menyimak pembelajaran dengan berbantuan buku pegangan siswa. Pada akhir pembelajaran guru meminta siswa untuk menyetorkan hafalan dalil diperintahkannya sikap moderat, yaitu surat Al-Baqarah ayat 143 beserta artinya.

Pada pembelajaran tersebut, siswa menunjukkan minat belajar yang rendah. Rendahnya minat belajar tersebut dapat dilihat dari perhatian dan partisipasi siswa. Beberapa siswa asik dengan obrolannya sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Selain itu, ada juga siswa yang izin keluar kelas saat pembelajaran berlangsung. Partisipasi siswa dalam pembelajaran juga

rendah dengan kurangnya inisiatif siswa dalam bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru.

Kondisi kelas dengan minat yang rendah tersebut dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan minat yang rendah menimbulkan perhatian dan keterlibatan yang rendah belajar. Dengan perhatian dan keterlibatan yang rendah, materi yang seharusnya dapat tersampaikan secara maksimal menjadi kurang mengena. Selain itu, waktu pembelajaran yang sudah didesain mungkin saja menjadi gagal akibat tujuan pembelajaran yang belum tercapai. Begitulah dampak dari rendahnya minat belajar yang rendah sehingga pembelajaran berjalan dengan kurang efektif dan efisien.

Selaku guru mata pelajaran PAI, narasumber menyebutkan bahwa salah satu penyebab rendahnya minat belajar adalah materi PAI yang bersifat doktrinal. Kegiatan pembelajaran pun berfokus pada kemampuan memahami, mengingat dan menghafal. Bagi siswa, pembelajaran tersebut terasa membosankan dan kurang menantang.

Karakteristik materi PAI sebagaimana telah disebutkan seharusnya diimbangi dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Sayangnya, penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran PAI masih monoton dan kurang bervariasi. Narasumber menyatakan bahwa media pembelajaran masih terpaku pada buku ajar.

Dari problematika minat belajar PAI diatas, guru perlu mengupayakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Perlunya mengupayakan media pembelajaran ini mengingat salah satu fungsi dari media pembelajaran yaitu fungsi atensi. Dengan fungsi atensi, media pembelajaran dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa sehingga mampu berkonsentrasi pada pembelajaran yang diikuti.⁷

Makmun Khairani mengutip Sudarnono menyebutkan bahwa salah satu cara meningkatkan minat belajar adalah dengan menghadirkan unsur-unsur permainan.⁸ Pembelajaran dengan unsur permainan mampu membangun ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Dari pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa minat dapat ditumbuhkan dengan menghadirkan sesuatu yang menyenangkan

Dari pendapat Khairani diatas, salah satu media yang dapat menarik minat belajar siswa adalah *game*. Marc Prensky mengemukakan "*Games are form of Fun. That give us enjoyment and pleasure. Games have goals. That give us motivation*".⁹ *Game* memiliki unsur keseruan yang dapat memberikan kenikmatan dan kesenangan. Selain itu, *game* memiliki tujuan yang memotivasi

⁷ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, hal. 22.

⁸ Makmun Khairani (2013). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, hal 146.

⁹ Marc Prensky (2001). What Makes Games Engaging, dalam *Digital Game-Based Learning*, Vol. 5, Hal. 1.

diri untuk mencapainya. Dengan demikian, *game* bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Pernyataan Marc Pransky tersebut didukung oleh literatur yang menyebutkan bahwa anak-anak sangat menyukai *game*. Eryzal dalam jurnalnya menyebutkan bahwa anak-anak sangat menyukai *game*, khususnya *game online*.¹⁰ Rasa suka pada *game* disebabkan oleh sensasi *game* yang menyenangkan dan menghibur

Berdasarkan pendapat Makmun Khairani dan Marc Prensky diatas peneliti berasumsi bahwa minat belajar dapat ditingkatkan dengan menghadirkan media pembelajaran dalam bentuk *game*. Salah satu *game* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah *game* Quizwhizzer. *Game* tersebut dapat menyajikan materi pelajaran dalam bentuk kuis yang diperlombakan. Dengan memanfaatkan media *game*, pembelajaran akan lebih seru dan menantang.

Dari uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait minat belajar PAI dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Game* Quizwhizzer terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Siswa Kelas VIII SMP N 3 Mertoyudan Magelang”.

¹⁰ Eryzal Novrialdy (2019). Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya, dalam *Buletin Psikologi*, Vol. 27, Edisi 2

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh penggunaan *game* Quizwhizzer terhadap minat belajar PAI siswa kelas VIII SMP N 3 Mertoyudan Magelang?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan *game* Quizwhizzer terhadap minat belajar PAI siswa kelas VIII SMP N 3 Mertoyudan Magelang?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menguji secara empiris pengaruh penggunaan *game* Quizwhizzer terhadap minat belajar PAI siswa kelas VIII SMP N 3 Mertoyudan Magelang.
2. Menganalisis besar pengaruh penggunaan *game* Quizwhizzer terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMP N 3 Mertoyudan Magelang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun secara teoritis, yaitu:

1. Manfaat Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

Pembelajaran dengan *game* Quizwhizzer dapat meningkatkan minat belajar PAI siswa sekaligus memberikan pengalaman baru terkait penggunaannya sebagai media pembelajaran.

- b. Bagi Guru

Penggunaan Quizwhizzer sebagai media pembelajaran memberikan referensi bagi guru dalam pemanfaatan media yang menarik dan mudah untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Dengan adanya pembelajaran bermedia *game* Quizwhizzer dapat memberikan pandangan baru bagi kepala sekolah dalam menentukan kebijakan terkait pemanfaatan media pembelajaran.

2. Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam konteks minat belajar dan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara khusus dan pendidikan secara umum.

E. Kajian Pustaka

1. Penelitian oleh Binti Rokhani tahun 2022. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar PAI siswa akibat metode pembelajaran yang monoton, yaitu dengan metode ceramah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur pengaruh penggunaan metode tanya jawab dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis eksperimen dengan teknik analisis regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode tanya jawab berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Hasil tersebut dibuktikan dengan nilai uji regresi linier sederhana yaitu $Y = \alpha + \beta X$ atau $Y = 20,591 + 0,702X$. Artinya, setiap kenaikan

satu skor pada penerapan metode tanya jawab menyebabkan kenaikan sebesar 0,702.¹¹

Persamaan penelitian ini dengan dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama memiliki fokus penelitian pada minat belajar. Adapun perbedaannya terletak pada variabel bebas (independen) dari penelitian tersebut. Penelitian ini menggunakan *game* Quizwhizzer sebagai variabel bebas sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan metode tanya jawab sebagai variabel bebas. Selain itu, uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t (*independent sample t-test*) sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan uji regresi linier sederhana.

2. Penelitian oleh Rina Riskina pada tahun 2019. Latar belakang penelitian ini adalah adanya perbedaan alokasi waktu pembelajaran PAI di Madrasah Ibtidaiyah dan Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan minat belajar PAI pada siswa yang berlatar belakang pendidikan Madrasah Ibtidaiyah dengan Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik analisis komparatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan pada minat belajar siswa yang berlatar belakang pendidikan sekolah dasar dengan siswa yang berlatar belakang madrasah ibtidaiyah. Hasil tersebut ditunjukkan oleh nilai

¹¹ Binti Rokhani (2022). Pengaruh Metode Tanya Jawab Terhadap Minat Belajar PAI Peserta Didik Kelas XI Di SMA Negeri 11 Oku Sumatera Selatan Tahun Ajaran 2021/2022. *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Fakultas Agama Islam Universitas Sultan Agung Semarang.

uji $t_{hitung} = 1.697 < 1,852$ sehingga disimpulkan bahwa minat belajar tidak dipengaruhi oleh latar belakang pendidikan.¹²

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus penelitian yaitu minat belajar Pendidikan Agama Islam. Adapun perbedaannya terletak pada tujuan penelitian. Penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengetahui perbandingan minat belajar PAI pada siswa yang berlatar belakang pendidikan Madrasah Ibtidaiyah dengan Sekolah Dasar. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh media *game* Quizwhizzer terhadap minat belajar siswa.

3. Penelitian oleh Putri Amelia pada tahun 2017. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi minat belajar PAI siswa SMP Citra Bangsa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah faktor internal berupa motivasi. Motivasi tersebut berupa stimulus dari orang tua yang menimbulkan dorongan tumbuhnya minat belajar.¹³

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama memiliki fokus penelitian pada minat belajar. Adapun perbedaannya

¹² Rina Nisrina (2019). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas VII SMPN 3 Satu Atap Kaliangkrik dalam Pembelajaran PAI. *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Magelang.

¹³ Putri Amelia (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Citra Bangsa. *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Syarif Hidayatullah Jakarta.

terletak pada tujuan penelitian dan pendekatan penelitian. Penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi minat belajar PAI siswa yang dilakukan dengan pendekatan penelitian kualitatif. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh media *game* Quizwhizzer terhadap minat belajar siswa yang dilakukan dengan pendekatan penelitian kuantitatif.

4. Penelitian oleh Rina Sawani pada tahun 2022. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis data deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya minat belajar siswa berasal dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kebiasaan belajar yang kurang baik, rendahnya daya ingat siswa, kemampuan konsentrasi siswa untuk mau mendengarkan, melihat dan memahami mata pelajaran PAI. Adapun faktor internal meliputi guru, kualitas pembelajaran, instrumen dan fasilitas pembelajaran serta lingkungan sosial dan keluarga.¹⁴

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama berfokus pada minat belajar PAI. Adapun perbedaannya terletak pada tujuan dan pendekatan penelitian. Penelitian sebelumnya menggunakan

¹⁴ Rina Sawani (2022). Rendahnya Minat Siswa SMP Negeri 28 Bengkulu Tengah Dalam Belajar Pendidikan Agama Islam, dalam *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, Vol. 2, Edisi 6.

pendekatan kualitatif untuk menjabarkan faktor-faktor rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Adapun skripsi peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menguji pengaruh penggunaan *game Quizwhizzer* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

5. Penelitian oleh Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, dan Angga Setiawan pada tahun 2022. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa akibat kurang bervariasinya media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh media *game online Wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi eksperimen*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari media *game online Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa dibuktikan dengan hasil uji *Independent Sample T-Test* yaitu $t = 0.000 < 0.05$.¹⁵

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama bertujuan untuk menguji pengaruh suatu media *game* terhadap minat belajar. Adapun perbedaannya terletak pada *game* yang digunakan. Penelitian sebelumnya menggunakan *game Wordwall*, sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan *game Quizwhizzer*.

¹⁵ Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, dan Angga Setiawan (2022). Pengaruh Media *Game Online Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV, dalam *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 1, Edisi 3.

6. Penelitian oleh Eva Latipah dan Khusnul Khotimah pada tahun 2017. Latar belakang penelitian ini adalah pentingnya membangun minat belajar pada mata pelajaran fiqh. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji hubungan antara minat dan gaya belajar dengan prestasi belajar fiqh Siswa Madrasah Diniyyah Nurul Ummah Putri Tahun 2016/2017. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara minat belajar dengan prestasi belajar fiqh pada siswa dengan hasil uji regresi $r = 0.902$. Namun, tidak terdapat hubungan antara gaya belajar dengan prestasi belajar fiqh siswa dengan hasil uji regresi $r = 0.088$.¹⁶

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama memiliki fokus penelitian pada minat belajar. Adapun perbedaannya terletak pada tujuan penelitian serta teknik analisis data. Penelitian sebelumnya bertujuan untuk menguji hubungan antara minat dan gaya belajar dengan prestasi belajar fiqh siswa. Teknik analisis yang digunakan adalah uji regresi. Adapun penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan *game* quizwhizzer terhadap minat belajar siswa dengan teknik analisis uji t (*independent sample t-test*).

¹⁶ Eva Latipah dan Khusnul Khotimah (2017). Prestasi Belajar Fiqh Ditinjau Dari Minat Dan Gaya Belajar Pada Siswa Madrasah Diniyyah Nurul Ummah Putri Tahun 2016/2017, dalam *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 14, Edisi 1.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah diuraikan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan *game* Quizwhizzer berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar PAI siswa kelas VIII SMP N 3 Mertoyudan Magelang ($t = 3.559$; $p = 0.01$). Minat belajar PAI siswa yang menggunakan *game* Quizwhizzer sebagai media pembelajaran lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan *game* Quizwhizzer sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini diterima.
2. Besar pengaruh penggunaan *game* Quizwhizzer terhadap minat belajar PAI siswa SMPN 3 Mertoyudan Magelang adalah 42.3% ($r = 0.423$). Nilai tersebut menunjukkan pengaruh dalam kategori sedang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan diatas, penulis mengajukan beberapa saran yang bisa dipertimbangkan. Saran-saran tersebut sebagai berikut:

1. Bagi siswa, pemanfaatan *game* Quizwhizzer dapat menjadi salah satu inspirasi dalam menemukan media belajar yang menarik dan menyenangkan.

2. Bagi guru, sebaiknya pemanfaatan *game* Quizwhizzer dalam pembelajaran dapat diimplementasikan dan dikembangkan lebih lanjut sehingga menjadi media pembelajaran yang baik untuk meningkatkan minat belajar siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memaksimalkan pemanfaatan *game* Quizwhizzer sehingga peningkatan minat belajar PAI siswa lebih tinggi. Selain itu, desain perlakuan dan instrumen penelitian dapat dikembangkan lebih lanjut untuk memaksimalkan hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Saifuddin (1999). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Alfatih, Ainun Najib (2021). "Aplikasi Pembelajaran Online QuizWhizzer, Aplikasi Gamifikasi Pembelajaran untuk Siswa" www.edoemedia.com dalam yahoo.com.
- Amelia, Putri (2017). "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Citra Bangsa." Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Amma, Tasurun, Setiyanto, Ari, & Fauzi, Mahmud (2021). Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik. *Jurnal Edification*, Volume 3, Edisi 2, Hal. 136-151.
- Campbell, Donald T., Cronbach, Lee J. (2002). *Experimental and Quasi-Experimental Designs fo Generalized Causal Inference*. USA: Houghton Mifflin Company.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an Terjemah*. Bandung: Sygma Examedia Arkanleema
- Djamaludin, Ahdar & Wardana (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Kaafah Learning Center.
- Djamarah, Syaiful Bahri (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Elizabeth B. Hurlock (1978). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Field, Andy (2018). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistic*. London: SAGE Publications.
- Hindatulatifah (2017). Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Al-Qur'an Dengan Metode Dan Bahan Ajar Iqro' Braille Pada Siswa Kelas III SDLB-A Yeketunis Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Volume 14, Edisi 2, Hal. 203-232.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia.
- Kemendikbudristek (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Islam dan Budi Pekerti Fase A-Fase F*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang, Depdiknas
- Khairani, Makmun (2013). *Psikologi Belajar*. Sleman: Aswaja Pressindo.
- Kurniawan, Agung Widhi & Puspitaningtyas, Zarah (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku.

- Kustandi, Cecep & Sutjipto, Bambang (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Latipah, Eva dan Khotimah, Khusnul (2017). Prestasi Belajar Fiqh Ditinjau Dari Minat Dan Gaya Belajar Pada Siswa Madrasah Diniyyah Nurul Ummah Putri Tahun 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Volume 14, Edisi 1, Hal. 99-116.
- Launin, Shofiya, Nugroho, Wahyu, Setiawan, Angga (2022). Pengaruh Media *Game Online Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Volume 1, Edisi 3, Hal. 216-223.
- Majid, Abdul & Andyani, Dian (2005). Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi: Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasih, Ahmad Munjin & Kholidah, Lilik Nur (2009). *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Refika Aditama.
- Nisrina, Rina (2019). "Analisis Minat Belajar Siswa Kelas VII SMPN 3 Satu Atap Kaliangkrik dalam Pembelajaran PAI". Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Nisrina, Rina (2019). "Analisis Minat Belajar Siswa Kelas VII SMPN 3 Satu Atap Kaliangkrik dalam Pembelajaran PAI". Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Novrialdy, Eryzal (2019). "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Jurnal Buletin Psikologi*, Volume 27, Edisi 2, Hal.148-158.
- Nyayu, Khadijah (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Periantolo, Jelpa (2015). *Validitas Alat Ukur Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prensky, Marc (2001). What Makes Games Engaging. *Digital Game-Based Learning*. Volume 5, Hal. 1.
- Raharjo, Sahid (2015). "Cara Uji Normalitas Shapiro-Wilk dengan SPSS Lengkap". [www. Spssindonesia.com](http://www.Spssindonesia.com) dalam Yahoo.com
- Rina Sawani (2022). Rendahnya Minat Siswa SMP Negeri 28 Bengkulu Tengah Dalam Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*. Volume 2, Edisi 6, Hal. 239-244.
- Rokhani, Binti (2022). "Pengaruh Metode Tanya Jawab Terhadap Minat Belajar PAI Peserta Didik Kelas XI Di SMA Negeri 11 Oku Sumatera Selatan Tahun Ajaran 2021/2022". Fakultas Agama Islam Universitas Sultan Agung Semarang.

- Slameto (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. Wiratna & Endrayanto, Poly (2012). *Statistika Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu., Sanjaya, Wina (2013). *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Suryani, Nunuk, Setiawan, Achmad, & Putria, Aditin (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Syah, Muhibbin (1995). *Psikologi Pendidikan*. Badung: Remaja Rosdakarya.
- Tsalitsa, Annuriana, dkk. (2020). Problematika Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum Tingkat SMA. *Jurnal Tarbawiyah*. Volume 4, Edisi 1, Hal. 105-118.
- UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

