

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (*QUIZWHIZZER*)  
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII  
PADA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTS NEGERI 1 SLEMAN  
TAHUN AJARAN 2024/2025.**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh

Gelar Sarjanah Pendidikan Sastra Satu

Disusun Oleh:

**Royhan Ikhwan**

**NIM. 21104010050**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

**2025**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Royhan Ikhwan

NIM : 21104010050

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya skripsi saya yang berjudul "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (*QUIZWHIZZER*) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII DALAM PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTs NEGERI 1 SLEMAN TAHUN AJARAN 2024/2025" adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Jika ternyata di kemudian hari terbukti plagiasi maka saya bersedia untuk di tinjau kembali hak kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 01 Mei 2025

Yang Menyatakan



Royhan Ikhwan

NIM: 21104010050

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/R0

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi saudara Royhan Ikhwan  
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 : Royhan Ikhwan  
NIM : 21104010050  
Judul Skripsi : PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
(QUIZWHIZZER) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI  
BELAJAR SISWA KELAS VIII DALAM PEMBELAJARAN  
AKIDAH AKHLAK di MTs NEGERI 1 SLEMAN TAHUN  
AJARAN 2024/2025

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 dimunafasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 21 Mei 2025  
Pembimbing

Yuli Kuswandari, S. Pd., M.Hum.  
NIP.:197407252006042008

## SURAT PENGESAHAN SKRIPSI



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-1540/Un.02/DT/PP.00.9/06/2025

Tugas Akhir dengan judul : PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (QUIZWHIZZER) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTS NEGERI 1 SLEMAN TAHUN AJARAN 2024/2025

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ROYHAN IKHWAN  
Nomor Induk Mahasiswa : 21104010050  
Telah diujikan pada : Selasa, 03 Juni 2025  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

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

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

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

Valid ID: 684f97b28f744



Penguji I

Drs. H. Radino, M.Ag.  
SIGNED

Valid ID: 684b99ea0843e



Penguji II

Asniyah Nailasariy, M.Pd.I.  
SIGNED

Valid ID: 684c17c035fe4



Yogyakarta, 03 Juni 2025

UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 684fc41bcb985

## MOTTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

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

(QS. Al-Mujadalah (58): 11)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Kementerian Agama RI. Al-Qur'an dan Terjemahannya. (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2019).  
QS. Al-Mujadalah (58): 11.

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini penulis persembahkan untuk Almamater tercinta:

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta





## ABSTRAK

**Royhan Ikhwan.** *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif (QuizWhizzer) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 1 Sleman Tahun Ajaran 2024/2025.* **Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga 2025.**

Perkembangan teknologi memberikan berbagai peluang dalam dunia pendidikan, terutama dalam penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu tantangan dalam pembelajaran akidah akhlak adalah kurangnya minat dan motivasi siswa terhadap materi yang diajarkan, yang sering kali disebabkan oleh metode pengajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pemanfaatan *QuizWhizzer* sebagai media pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran akidah akhlak di MTs Negeri 1 Sleman.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, dimana data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi pada penelitian ini bertujuan untuk mengamati pemanfaatan *QuizWhizzer* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Sementara itu wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi guru dan siswa mengenai keberhasilan dalam pemanfaatan media *QuizWhizzer*. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII serta guru mata pelajaran akidah akhlak di MTs Negeri 1 Sleman. Data yang diperoleh dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan guna mendapatkan gambaran yang komprehensif mengenai pemanfaatan media pembelajaran *QuizWhizzer* terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *QuizWhizzer* dianggap mampu meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam menjawab pertanyaan secara interaktif, berdiskusi dengan teman sekelas, dan lebih termotivasi untuk memahami materi yang diajarkan. Interaktivitas yang ditawarkan oleh *QuizWhizzer* juga membantu mengurangi kejenuhan siswa serta mendorong mereka untuk lebih terlibat dalam proses belajar melalui *gamifikasi* yang menarik. Selain itu, penggunaan *QuizWhizzer* juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara lebih sistematis, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif secara positif. Berdasarkan temuan ini, disimpulkan bahwa: 1) Pemanfaatan *QuizWhizzer* berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII di MTs Negeri 1 Sleman, ditunjukkan dengan meningkatnya antusiasme siswa dalam pembelajaran. 2) Media *QuizWhizzer* membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. 3) Pemanfaatan *QuizWhizzer* sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran akidah akhlak.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran Interaktif QuizWhizzer, Motivasi Belajar, Pembelajaran Akidah Akhlak.*

## KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ  
إِلَى يَوْمِ الدِّينِ، أَمَّا بَعْدُ

Segala puji dan syukur ke hadirat Allah Swt atas limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif (QuizWhizzer) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 1 Sleman Tahun Ajaran 2024/2025”*. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad saw, keluarga, sahabat, dan umatnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan sastra satu (S-1) di Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta. Tema yang diangkat dilatarbelakangi oleh pentingnya inovasi dalam media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran akidah akhlak. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, terutama dalam pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, yang telah memberikan fasilitas dan lingkungan akademik yang kondusif untuk penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, yang senantiasa memberikan dukungan dan arahan selama masa studi saya di fakultas ini.



3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, yang telah membimbing dan memberikan masukan yang berharga dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Sutrisno, M.Ag. Selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah meluangkan waktu dalam membimbing, memberikan nasehat serta masukan kepada peneliti dalam proses penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Yuli Kuswandari, S.Pd., M. Hum. Selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pikiran, memberikan masukan, nasehat serta memberikan arahan dan bimbingan yang tidak ternilai harganya kepada peneliti, sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
6. Para guru khususnya Ibu Ratu Ulinuha Khoirul Ummah, S.Pd.I. Guru akidah akhlak MTs Negeri 1 Sleman, yang telah memberikan inspirasi dalam proses penulisan ini. Serta siswa dan guru MTs Negeri 1 Sleman yang telah menjadi mitra dalam penelitian ini. Terima kasih atas keterbukaan dan kerjasamanya yang sangat berarti.
7. Kedua orang tua tercinta, Bapak Jasman dan Ibu Zannatun Na'imah atas kasih sayang, doa yang tiada henti, dukungan dan materi, serta motivasi yang telah menjadi semangat dalam setiap langkahku. Serta keluarga besar yang senantiasa memberikan dorongan, semangat, dan doa dalam menyelesaikan tugas ini.
8. Almamater tercinta sebagai tempatku menimba ilmu dan memperjuangkan mimpi. Serta teman-teman seperjuangan khususnya Ru'uliyannah Sabrianti yang selalu memberi semangat, motivasi, dan keceriaan selama perjalanan akademik ini.

Semoga karya sederhana ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam dunia Pendidikan Agama Islam, serta menjadi amal jariyah yang diridhai Allah Swt. Aamiin.

Yogyakarta, 01 Mei 2025

Yang menyatakan



Royhan Ikhwan

NIM.:21104010050



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
HALAMAN SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI .....	iii
HALAMAN SURAT PENGESAHAN SKRIPSI .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I .....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Batasan Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
A. Landasan Teori .....	10
1. Media Pembelajaran Interaktif .....	10
2. QuizWhizzer Sebagai Media Pembelajaran Interaktif .....	16
3. Motivasi Belajar .....	20
4. Pembelajaran Akidah Akhlak .....	27
B. Penelitian yang Relevan .....	34
C. Kerangka Teoritis .....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>43</b>
A. Jenis Penelitian .....	43
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	44
C. Sumber Data .....	44

D. Metode dan Alat Pengumpulan Data .....	46
E. Keabsahan Data.....	47
F. Analisis Data .....	49
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>51</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	51
1. Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif ( <i>QuizWhizzer</i> ) dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 1 Sleman Tahun Ajaran 2024/2025.....	51
2. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif ( <i>QuizWhizzer</i> ) dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 1 Sleman Tahun Ajaran 2024/2025.....	60
<b>B. Pembahasan .....</b>	<b>63</b>
1. Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif ( <i>QuizWhizzer</i> ) dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 1 Sleman Tahun Ajaran 2024/2025 .....	63
2. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif ( <i>QuizWhizzer</i> ) dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 1 Sleman Tahun Ajaran 2024/2025.....	68
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>73</b>
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran.....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>75</b>

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Teori.....	40
Gambar 2. Platform <i>QuizWhizzer</i> Siswa .....	58
Gambar 3. Platform <i>QuizWhizzer</i> Guru.....	58



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Profil MTs Negeri 1 Sleman*
- Lampiran 2. Instrumen Pengumpulan Data*
- Lampiran 3. Hasil Observasi*
- Lampiran 4. Hasil Transkrip Wawancara*
- Lampiran 5. Hasil Dokumentasi*
- Lampiran 6. Penunjukan Pembimbing Skripsi*
- Lampiran 7. Bukti Seminar Proposal*
- Lampiran 8. Surat Izin Penelitian*
- Lampiran 9. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian*
- Lampiran 10. Kartu Bimbingan Skripsi*
- Lampiran 11. Sertifikat PBAK*
- Lampiran 12. Sertifikat PKTQ*
- Lampiran 13. Sertifikat KKN*
- Lampiran 14. Sertifikat PLP*
- Lampiran 15. Sertifikat TOEC/TOEFL*
- Lampiran 16. Sertifikat IKLA/TOAFL*
- Lampiran 17. Sertifikat ICT*
- Lampiran 18. Daftar Riwayat Hidup*



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kepribadian seseorang. Salah satu tujuan utama pendidikan adalah menciptakan generasi yang tidak hanya memiliki pengetahuan akademik tetapi juga memiliki moral dan etika yang baik. Pendidikan Agama Islam menjadi bagian penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia karena berperan dalam menanamkan nilai-nilai keimanan dan akhlak kepada siswa. Salah satu mata pelajaran dalam Pendidikan Agama Islam yang berfokus pada pembentukan karakter adalah akidah akhlak, yang bertujuan untuk membentuk pribadi yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia sesuai dengan ajaran Islam.<sup>2</sup>

Media pembelajaran interaktif dalam Pendidikan Agama Islam, khususnya pada pembelajaran akidah akhlak, sangat berpotensi untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Akidah akhlak merupakan mata pelajaran yang tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga pada penguatan karakter siswa melalui nilai-nilai moral yang diajarkan. Menurut Zakiyah Darajat, pembelajaran akidah akhlak yang hanya disampaikan secara verbal atau ceramah sering kali tidak mampu menanamkan nilai-nilai tersebut secara mendalam kepada siswa.<sup>3</sup> Dengan adanya media interaktif, siswa tidak hanya diajak untuk menghafal materi, tetapi juga untuk memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai akhlak tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran akidah akhlak adalah salah satu bagian penting dalam pendidikan agama Islam. Mata pelajaran ini tidak hanya memberikan pemahaman tentang dasar-dasar keimanan, tetapi juga bertujuan untuk menanamkan sikap-sikap terpuji yang menjadi pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran ini, diharapkan

---

<sup>2</sup> Muhaemin. Pengembangan Model Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*. 2020.

<sup>3</sup> Darajat Z. Pendidikan Islam dalam Keluarga dan Sekolah. *Jurnal Pendidikan Islam*. 2019.

terbentuk karakter siswa yang mulia serta kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan adalah *QuizWhizzer*. *QuizWhizzer* merupakan platform digital berbasis permainan kuis yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Melalui fitur papan permainan yang dimiliki *QuizWhizzer* memungkinkan siswa untuk menjawab pertanyaan dan bergerak maju sesuai dengan skor yang mereka peroleh. Pendekatan ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih kompetitif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk memahami dan menguasai materi akidah akhlak yang disampaikan.

*QuizWhizzer* juga mendukung berbagai jenis pertanyaan, mulai dari pilihan ganda, isian singkat, hingga pertanyaan berbasis gambar dan video. Fitur ini memberikan keleluasaan bagi guru untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih variatif dan menarik. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Suyanto, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, karena melibatkan mereka secara aktif dalam pembelajaran.<sup>4</sup> Dengan demikian, pemanfaatan *QuizWhizzer* pada pembelajaran akidah akhlak dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pandangan Islam dalam penggunaan teknologi pada pendidikan juga didukung oleh ajaran Al-Qur'an dan hadis. Allah Swt berfirman dalam QS. Al-Mujadilah (58:11):

يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya: "Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat."<sup>5</sup> Ayat ini menegaskan bahwa ilmu pengetahuan memiliki peran penting dalam meningkatkan derajat seseorang di sisi Allah Swt. Oleh karena itu, mengikuti perkembangan teknologi dalam pendidikan, termasuk

---

<sup>4</sup> Suyanto. Media Pembelajaran Inovatif. (Yogyakarta: UNY Press, 2020). Hlm. 98.

<sup>5</sup> Kementerian Agama RI. Al-Qur'an dan Terjemahannya. (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2019). QS. Al-Mujadalah (58): 11.

penggunaan media interaktif, merupakan bagian dari upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam Islam.<sup>6</sup>

Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *QuizWhizzer* juga sejalan dengan kebijakan pemerintah dalam mendorong integrasi teknologi dalam dunia pendidikan. Pemerintah melalui kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi telah mengembangkan berbagai program untuk meningkatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.<sup>7</sup> Salah satu tujuannya adalah menciptakan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (*student-centered learning*) serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Faktor utama yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar ini adalah metode pembelajaran yang masih cenderung konvensional. Penggunaan metode ceramah secara dominan membuat pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik bagi siswa.<sup>8</sup> Siswa lebih banyak berperan sebagai pendengar pasif tanpa adanya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang terbatas juga menjadi kendala dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Padahal, perkembangan teknologi saat ini telah membuka peluang besar bagi dunia pendidikan untuk mengintegrasikan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.<sup>9</sup>

Persoalan ini dapat diselesaikan dengan satu solusi yaitu pemanfaatan media pembelajaran interaktif (*QuizWhizzer*). Media pembelajaran interaktif (*QuizWhizzer*) memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, karena memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Menurut teori konstruktivisme, pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa secara aktif membangun pemahamannya melalui interaksi dengan materi

---

<sup>6</sup> Tafsir Al-Muyassar. Kementerian Agama Saudi Arabia. Hlm. 467.

<sup>7</sup> Kemdikbud RI. Strategi Digitalisasi Pendidikan. 2023.

<sup>8</sup> Observasi di MTs Negeri 1 Sleman. Senin, 1 September 2024.

<sup>9</sup> Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan. (Bandung: Alfabeta, 2018). Hlm. 112.

pembelajaran dan lingkungannya.<sup>10</sup> Dengan demikian, penerapan media interaktif dalam pembelajaran akidah akhlak dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi.

MTs Negeri 1 Sleman di kelas VIII merupakan jenjang yang memerlukan perhatian khusus dalam pembelajaran akidah akhlak. Siswa pada tingkat ini berada pada fase perkembangan moral dan emosional yang cukup kompleks. Mereka membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya dapat menarik perhatian, tetapi juga mampu menstimulasi pemahaman mereka terhadap nilai-nilai moral yang diajarkan. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, mereka tidak hanya akan lebih tertarik untuk belajar, tetapi juga dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai akidah akhlak dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi di MTs Negeri 1 Sleman, ditemukan bahwa banyak siswa kelas VIII menunjukkan motivasi yang rendah dalam mengikuti pelajaran akidah akhlak.<sup>11</sup> Hal ini terlihat dari minimnya partisipasi aktif dalam kelas, kurangnya antusiasme dalam diskusi, serta kesulitan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keimanan dan akhlak menjadi kurang optimal, sehingga berpengaruh pada penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.<sup>12</sup>

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti media pembelajaran interaktif (*QuizWhizzer*). media pembelajaran interaktif (*QuizWhizzer*) merupakan platform kuis interaktif yang dirancang layaknya permainan papan digital, di mana siswa dapat berkompetisi secara langsung dalam menjawab pertanyaan dengan tampilan visual yang menarik. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif (*QuizWhizzer*) dalam pembelajaran akidah akhlak diharapkan mampu menciptakan suasana belajar

---

<sup>10</sup> Piaget. *The Theory of Constructivism*. (New York: Routledge, 2000). Hlm. 34.

<sup>11</sup> Observasi di MTs Negeri 1 Sleman. Senin, 30 September 2024.

<sup>12</sup> Darajat Z. Pendidikan Islam dalam Keluarga dan Sekolah. *Jurnal Pendidikan Islam*. 2019.

yang lebih menyenangkan, menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam memahami materi.<sup>13</sup>

Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat memberikan bantuan pada siswa untuk memahami konsep-konsep akidah akhlak melalui kuis papan digital yang menarik. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, karena mereka dapat belajar sambil bermain.<sup>14</sup> Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran interaktif (*QuizWhizzer*) dalam pembelajaran akidah akhlak di kelas VIII MTs Negeri 1 Sleman diharapkan dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan membentuk karakter siswa yang berakhlak mulia. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan media pembelajaran interaktif (*Quizwhizzer*) dalam meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran akidah akhlak di kelas VIII MTs Negeri 1 Sleman.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran interaktif (*Quizwhizzer*) dalam pembelajaran akidah akhlak di kelas VIII MTs Negeri 1 Sleman tahun ajaran 2024/2025?
2. Bagaimana media pembelajaran interaktif (*Quizwhizzer*) mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran akidah akhlak di kelas VIII MTs Negeri 1 Sleman tahun ajaran 2024/2025?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

---

<sup>13</sup> Assyura D. Pengaruh penggunaan media QuizWhizzer pada model Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan di MTsN 4 Aceh Barat Daya. UIN Ar-Raniry Repository. 2023.

<sup>14</sup> Muhammad Fahmi Dzajuli. Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa Kelas VIII di MTs Al-Husna Cimanggis Depok. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. 2021.

1. Untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran interaktif (*Quizwhizzer*) dalam pembelajaran akidah akhlak di kelas VIII MTs Negeri 1 Sleman tahun ajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui media pembelajaran interaktif (*Quizwhizzer*) mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran akidah akhlak di kelas VIII MTs Negeri 1 Sleman tahun ajaran 2024/2025.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis:**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai pemanfaatan teknologi dan media digital, seperti media pembelajaran interaktif, dalam pembelajaran akidah akhlak.
- b. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya teori-teori yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa serta penerapan media interaktif dalam proses pembelajaran.
- c. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan konsep pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam.

##### **2. Manfaat Praktis:**

###### **a. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi guru, khususnya guru akidah akhlak, dalam mengintegrasikan media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran yang efektif. Dengan demikian, guru dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

###### **b. Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi dalam mempelajari dan memahami materi akidah akhlak. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Dengan adanya hasil penelitian ini, sekolah dapat menerapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran lainnya.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengembangkan penelitian serupa, baik dalam konteks pembelajaran akidah akhlak maupun mata pelajaran lainnya, serta dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

**E. Batasan Penelitian**

Batasan penelitian ini dibuat untuk memberikan batasan yang jelas dalam pembahasan dan pelaksanaannya. Dalam penelitian ini, terdapat beberapa cakupan yang menjadi batasan penelitian yaitu:

1. Penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan media pembelajaran interaktif (*QuizWhizzer*) pada pembelajaran akidah akhlak dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII di MTs Negeri 1 Sleman, materi yang diajarkan sebatas pada akhlak tercela (*hasad, fitnah, ghibah, dendam, namimah*)
2. Penelitian ini berfokus pada tingkat motivasi belajar siswa dari hasil wawancara yang digunakan untuk mengetahui perubahan tingkat termotivasinya siswa dalam pembelajaran setelah menggunakan *QuizWhizzer*. aspek motivasi lainnya, seperti keterampilan sosial atau prestasi akademik, tidak akan menjadi fokus utama dalam penelitian ini.
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas VIII di MTs Negeri 1 Sleman, sehingga hasil penelitian ini belum tentu dapat digeneralisasikan untuk siswa di tingkat pendidikan yang berbeda atau di sekolah lain dengan kondisi yang tidak serupa.

4. Penelitian ini dilakukan dalam rentang waktu yang terbatas, sehingga hanya mampu mengukur dampak jangka pendek dari penggunaan *QuizWhizzer* terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini belum dapat memberikan gambaran mengenai dampak jangka panjang dari penggunaan media pembelajaran interaktif.
5. Penelitian ini hanya membatasi pada pemanfaatan media pembelajaran (*QuizWhizzer*) karena ada banyak faktor yang mempengaruhi pada peningkatan motivasi belajar siswa.

*QuizWhizzer* dirancang dengan pendekatan yang mengutamakan *visualisasi* dan *gamifikasi*. Meskipun menarik bagi sebagian siswa, gaya belajar yang berbeda seperti kinestetik atau verbal mungkin kurang terakomodasi secara optimal. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *gamifikasi* seperti *QuizWhizzer* telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Gamifikasi* menggabungkan elemen permainan seperti poin, tantangan, dan papan peringkat untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Penelitian yang ditulis oleh Sholeh menunjukkan bahwa penerapan *QuizWhizzer* dalam mata pelajaran Bahasa Jawa secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam pembelajaran.<sup>15</sup> Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian Ekaputra yang menunjukkan bahwa mahasiswa lebih termotivasi saat menggunakan *QuizWhizzer* dalam mata kuliah Biokimia II.<sup>16</sup> Selain itu, Iskandar dkk., menyimpulkan bahwa pengembangan media berbasis *QuizWhizzer* dan Kinemaster mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa sekolah dasar dalam proses pembelajaran.<sup>17</sup> Penelitian-penelitian tersebut menggaris bawahi potensi *QuizWhizzer* sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan interaksi siswa secara signifikan.

---

<sup>15</sup> Sholeh M. Implementasi *QuizWhizzer* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa. *Jurnal PGSD UNIGA*. 2025.

<sup>16</sup> Ekaputra F. Optimalisasi Aplikasi *QuizWhizzer* dalam Kegiatan Perkuliahan Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Indonesian Journal of Learning and Educational Studies*. 2024.

<sup>17</sup> Iskandar S, dkk. Pengembangan Media Pembelajaran *QuizWhizzer* dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*. 2023.

Dalam konteks pembelajaran akidah akhlak, pemanfaatan *QuizWhizzer* dapat menjadi strategi inovatif untuk menyampaikan materi yang tergolong abstrak, seperti akhlak tercela (hasad, fitnah, ghibah, dendam, namimah), dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Penelitian yang ditulis oleh Hidayatika dan Nurhamidah menunjukkan bahwa penggunaan *QuizWhizzer* sebagai media evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam menjawab soal-soal yang disajikan.<sup>18</sup> Hal ini diperkuat oleh penelitian Ardila dkk., yang menunjukkan bahwa media ini dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam belajar matematika.<sup>19</sup> Temuan-temuan ini mendukung bahwa *QuizWhizzer* berpotensi diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk akidah akhlak, meskipun efektivitasnya tetap bergantung pada kesiapan guru dan kesesuaian dengan gaya belajar siswa.



---

<sup>18</sup> Hidayatika U, & Nurhamidah D. *QuizWhizzer as an Innovative Evaluation Learning Media Bahasa Indonesia. Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 2024.

<sup>19</sup> Ardila A, Prasasti P. A. T, & Watie R. H. Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar dengan Game Interaktif *QuizWhizzer*. *Journal Innovation In Education*. 2023.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif (*QuizWhizzer*) dalam pembelajaran akidah akhlak di kelas VIII MTs Negeri 1 Sleman tahun ajaran 2024/2025 menunjukkan pendekatan yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan pembelajaran di era digital. Guru menggunakan *Quizwhizzer* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang dikemas secara menyenangkan dan interaktif. Melalui platform ini, materi pelajaran disajikan dalam bentuk kuis berbasis permainan papan digital, yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan kompetitif. Selain itu, media ini juga memfasilitasi siswa dalam mengulang dan memperkuat pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Dalam pelaksanaannya, guru terlebih dahulu menyiapkan soal-soal berkaitan dengan materi yang diajarkan, kemudian menyusun papan permainan di platform *Quizwhizzer* yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat digital. Pemanfaatan media ini tidak hanya memudahkan guru dalam mengelola pembelajaran, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.
2. Selain itu, pemanfaatan Media pembelajaran interaktif *Quizwhizzer* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan dalam mata pelajaran akidah akhlak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan siswa kelas VIII dan guru akidah akhlak kelas VIII, Pemanfaatan *Quizwhizzer* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Siswa merasa lebih antusias mengikuti pelajaran karena adanya unsur permainan, tantangan, dan penghargaan yang disediakan dalam media tersebut. Mereka tidak hanya belajar untuk memahami materi, tetapi juga terpacu untuk mendapatkan skor terbaik, yang menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun positif. Selain itu, format interaktif pada *Quizwhizzer* memudahkan siswa untuk belajar secara kolaboratif, meningkatkan rasa

percaya diri, serta mengurangi rasa bosan terhadap metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi alternatif efektif untuk menumbuhkan motivasi intrinsik siswa, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman nilai dan sikap seperti akidah akhlak.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar sekolah dan tenaga pendidik terus mengembangkan pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti *QuizWhizzer* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran akidah akhlak. Guru perlu mendapatkan pelatihan yang lebih intensif agar dapat mengoptimalkan penggunaan media ini secara efektif dalam proses pembelajaran. Siswa juga diharapkan lebih aktif dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif sebagai alat bantu dalam memahami materi secara lebih mendalam. Dengan adanya sinergi antara guru, siswa, dan sekolah, pemanfaatan media interaktif dapat berjalan lebih optimal serta memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adistiani Yufita I. (2023). *Penggunaan Aplikasi Tiktok Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 1 Airmadidi*. Manado: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Manado.
- Ahmad Rijali. (2019). *Analisis Data Kualitatif*. Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah 17 no. 33.
- Alamsyah Y. A. (2017). *Sikap Guru kepada Murid (Membedah Kompetensi Sosial Sebagai Salah Satu Kompetensi Guru)*. Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. 2 (1), Hlm. 68-84
- Alfianistiawati R, Istifayza N, Prakris M. A, Fitri F. K, & Apriyadi D. W. (2022). *Implementasi quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang*. Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial.
- Aliatunisa N, & Faridi F. (2024). *Penggunaan Aplikasi Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Akidah Materi Iman Kepada Para Malaikat*. Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam.
- Anderson L. W, & Krathwohl D. R. (2020). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing*. Journal of Educational Research.
- Andri, Aminullah, Sri Wahyuni. (2023). *Dampak game Online terhadap Konsentrasi belajar Siswa Kelas VIII di MTs Annurain Lonrae*. Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam. Institut Agama Islam Negeri Bone Sulawesi Selatan.
- Arikunto S. (2021). *Prosedur Penelitian Suatu Praktek*. Jurnal Metodologi Penelitian.
- Arsyad A. (2022). *Media Pembelajaran*. Jurnal Teknologi Pendidikan.
- Bandura A. (2021). *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. Journal of Social Cognitive Psychology.
- Dale E. (2021). *Audio-Visual Methods in Teaching*. Journal of Visual Learning.



- Darajat Z. (2019). *Pendidikan Islam dalam Keluarga dan Sekolah*. Jurnal Pendidikan Islam.
- Deci E. L, & Ryan R. M. (2020). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Journal of Human Motivation.
- Dewey J. (2020). *Experience and Education*. Journal of Educational Philosophy.
- Dick W, & Carey L. (2022). *The Systematic Design of Instruction*. Educational Technology Research.
- Dick W, & Carey L. (2021). *The Systematic Design of Instruction*. Instructional Design Journal.
- Dwi Sabtui T, Adnan L, & Ulfah S. M. (2020). *Implementasi pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Memebentuk Etika Berbusana Siswa di Madrasah Tsanawiyah Ihsan Tanjung Jabung Timur*. (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Dzajuli M.F. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Siswa Kelas VIII MTs Al-Husna Cimanggis Depok*. (Skripsi, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Fathurrahman R. (2021). *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak*. Jurnal Pendidikan Islam, Hlm. 78-91.
- Fatimatuzahroh F, Nurteti L, & Koswara S. (2019). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary*. Jurnal Penelitian Pendidikan Islam. [SL], (1). Hlm. 35-50.
- Fitriani R. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi QuizWhizzer sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan. Hlm. 89-105.
- Gagne R. M. (2021). *The Conditions of Learning*. Journal of Educational Psychology.

- Handayani W. (2023). *Biaya dan Tantangan Implementasi Teknologi Pendidikan*. Jurnal Inovasi Pendidikan. Hlm. 35-49.
- Harahap E. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi dalam Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Ilmu Pendidikan Islam. Hlm. 103-115.
- Heinich R, Molenda M, & Russell J. (2022). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Journal of Educational Technology Development.
- Heinich R, Molenda M, & Russell J. (2020). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Journal of Educational Media.
- Latifah, Ngilimun, Muhammad Andi Setiawan, & Makmur Haji Harun. (2020). *Kecakapan behavioral dalam proses pembelajaran PAI Melalui Komunikasi Interpersonal*. Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi 5, no. 2: Hlm. 36–42.
- Leony Sanga Lamsari Purba. (2019). *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*. JDP Vol. 12.
- Machali Imam. *Metode Penelitian Kuantitatif (Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan, Dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif)*. (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021). Hlm 196.
- Mar'ie fauziyah dan fahyuni Eni fariyatul. *Analisis Pengaruh Game Online terhadap perilaku keagamaan Remaja*. Jurnal Ilmiah Kajian Islam. Vol 5. No. 2, februari 2021. Hlm. 2.
- Mardawani. (2020). *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif*. Jurnal Penelitian Kualitatif.
- Mardianto M, Mahariah M, & Suharti S. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Elektronik Berbasis Edmodo dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Agama Islam Kelas VIII SMP Negeri 7 Medan*. Jurnal Internasional Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Manajemen (IJESSM).

- Mardianto, Mahariah, Sri Suharti. (2022). *The Effect of Edmodo Based E-learning and Learning Independence on Islamic Religious Learning Outcomes For Grade VIII in Junior High School 7 Medan Country*. The International Journal of Education, Social Studies, and Management. Universitas Islam Sumatra utara.
- Maslow A. (2020). *Motivation and Personality*. Journal of Human Behavior.
- Maulida R. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Teknologi dan Pendidikan Agama. Hlm. 54-68.
- Mayer R. E. (2020). *Multimedia Learning*. Cambridge Handbook of Learning Sciences.
- Maylani Putri Angelica. (2021). *Tiktok as a Generation-Z Islamic Religious Learning Media During the Covid-19 Pandemic*. Jurnal Pendidikan Agama Islam. Volume 18, Nomor 2.
- McClelland D. C. (2021). *Human Motivation*. Journal of Motivation and Behavior.
- Moleong L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jurnal Penelitian Kualitatif.
- Muhaimin. (2020). *Pengembangan Model Pendidikan Islam*. Jurnal Pendidikan Islam.
- Muhammad Fahmi Dzajuli. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa Kelas VIII di MTs AL-Husna Cimanggis Depok*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Musfah J. (2020). *Tips Menulis Karya Ilmiah: Makalah, Penelitian, Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Jurnal Penulisan Ilmiah.
- Nasution H. (2020). *Islam Ditinjau dari Berbagai Aspeknya*. Jurnal Pendidikan Islam.
- Nasution S. (2021). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Jurnal Pendidikan Sosial.
- Nugroho D. (2021). *Dampak Penggunaan Media Digital dalam Pendidikan*. Jurnal Ilmu Pendidikan. Hlm. 123-134.
- Piaget J. (2020). *The Theory of Constructivism*. Educational Psychology Review.

- Prasetyo B. (2022). *Tantangan Pembelajaran Daring di Daerah Terpencil*. Jurnal Pendidikan Terpadu. Hlm. 45-60.
- Rahardjo Mudjia. (2010). *Triangulasi Dalam Penelitian Kualitatif*. Malang: (online), ([https://scholar.google.co.id/citations?user=E-DA\\_7EAAAAJ&hl=id](https://scholar.google.co.id/citations?user=E-DA_7EAAAAJ&hl=id)).
- Rahmania Rahman, Erric Kondoy, & Awaluddin Hasrin. (2020). *Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa*. JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan) 4, no. 3.
- Guru Akidah Akhlak kelas VIII MTs Negeri 1 Sleman, wawancara pribadi hari Jum'at 4 Oktober 2024 pukul 10.07 WIB
- Sandu Siyoto S, & Ali Sodik M. (2020). *Dasar Metodologi Penelitian*. Jurnal Metodologi Pendidikan.
- Sanjay W. (2021). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jurnal Pendidikan.
- Santoso A, & Nurhadi R. (2019). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Teknologi Pendidikan Islam. Hlm. 200-210.
- Santoso S. (2021). *Penerapan Media Interaktif dalam Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme*. Jurnal Teknologi Pendidikan. Hlm. 101-115.
- Sardiman A. (2019). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jurnal Interaksi Pendidikan.
- Srihartini. (2022). *Media Vidio Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Ntb: Pusat Pengembangan Pendidikan Penelitian Indonesia.
- Sudjana N, & Ibrahim. (2020). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Jurnal Penelitian Pendidikan.
- Sudjana N, & Rivai A. (2020). *Media Pengajaran*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jurnal Metodologi Pendidikan.

Kepala MTs Negeri 1 Sleman, wawancara pribadi hari Kamis 30 Januari 2025 pukul 09.20 WIB.

Ulia, Putut, Bambang. (2022). *Development of Android Mobile Learning Media Integrated Islamic Content on Human Excretion System Material*. Universitas Negeri Semarang.

Umar Siddiq dan Muhammad Miftachul Choiri. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: Nata Karya.

Vygotsky L. (2022). *Mind in Society*. Cognitive Development and Learning.

Weiner B. (2020). *Human Motivation*. Psychology Review.

Wentzel K. (2020). *Memotivasi siswa untuk belajar*. Routledge.

Winda Sari A, Mahfuz M, & Taqiyuddin M. (2022). *Konsep Al-Ghazali Tentang Adab Murid Dan Guru Dalam Kitab Ihya Ulumuddin Dan Relevansinya Dengan Pendidikan Modern*. (Doctoral dissertation, IAIN CURUP).

Yahya M. A. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web untuk Pembelajaran Akidah Akhlak di Sekolah Menengah*. Jurnal Pendidikan Agama Islam. Hlm. 223-235.

Yusron, Riky, Imam. (2022). *Application of the Giving Question and Getting Answer Method to Improve Student Learning Outcomes in Islamic Religious Education Class VIII H MTs Wali Songo Ngabar Ponorogo*. Jurnal Of Education. Institut Agama Islam Riyadhhotul Mujahidin Ngabar Ponorogo.

Yusuf A. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif & Penelitian Gabungan*. Jurnal Penelitian Pendidikan.