

Penerapan Media Game Edukatif dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII A SMPIT Al-Jabar Karawang

Nayla Nur Zahrania ^{1*}, Puti Rasina Mianti ², Putri Andina Aminarti ³,
Muhammad Ifan Fatihah ⁴, Muhammad Fatih Dhiya UL Haqsyah ⁵, Muhammad
Rayhan Sanabil ⁶

¹⁻⁶ Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Singaperbangsa
Karawang, Indonesia

Email: 2210631110157@student.unsika.ac.id ^{1*}, 2210631110165@student.unsika.ac.id ²,
2210631110167@student.unsika.ac.id ³, 2210631110145@student.unsika.ac.id ⁴,
2210631110148@student.unsika.ac.id ⁵, 2210631110143@student.unsika.ac.id ⁶

Alamat Kampus: Jl. HS. Ronggowaluyo. Telukjambe Timur, Karawang – 41363

Korespondensi email: 2210631110157@student.unsika.ac.id

Abstract: Learning motivation plays an essential role in attaining academic success for students. Junior high school learners frequently find Islamic Religious Education challenging because of the difficult content and their limited interest in the subject. This research intends to investigate how the use of educational games influences student motivation in learning this subject. The findings of the research indicated that utilizing educational games could greatly enhance students' motivation to learn. Those who engaged in this method demonstrated a higher degree of motivation. Furthermore, the test results related to their comprehension of Islamic Religious Education also showed a notable improvement among the eighth-grade students at SMP Al-Jabar Karawang.

Keywords: Education, Learning, Motivation, Method

Abstrak: Motivasi untuk belajar adalah elemen penting dalam mencapai kesuksesan akademis bagi para siswa. Untuk siswa di tingkat SMP, pelajaran Pendidikan Agama Islam sering kali menjadi tantangan tersendiri karena sifat materi yang kompleks dan kurangnya minat untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh penerapan metode permainan edukatif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran tersebut. Temuan dari penelitian menunjukkan bahwa metode permainan edukatif dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan metode ini menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi. Di samping itu, hasil tes pemahaman Pendidikan Agama Islam juga menunjukkan peningkatan yang signifikan pada siswa kelas VIII SMP Al-Jabar Karawang.

Kata kunci: Motivasi, Permainan edukatif, Metode

1. LATAR BELAKANG

Metode permainan edukatif kini menjadi salah satu pendekatan yang menarik dalam dunia pendidikan. Pendekatan ini mengombinasikan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), penerapan metode ini terbukti memberikan pengaruh positif terhadap semangat belajar siswa (Mahanani, 2022). Motivasi belajar memegang peranan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran, karena siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih fokus dan aktif saat belajar. Menggunakan permainan edukatif dalam pembelajaran agama Islam dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, yang pada akhirnya mampu mendorong peningkatan motivasi siswa.

Salah satu bentuk permainan edukatif yang populer adalah penggunaan aplikasi Quizizz. Aplikasi ini didesain untuk merangsang kemampuan berpikir siswa, meningkatkan konsentrasi, serta mengembangkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah. Dalam proses pembelajaran, seringkali siswa merasa bosan atau kesulitan memahami materi yang disampaikan secara konvensional. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan edukatif ini diharapkan mampu mengatasi hambatan tersebut, menumbuhkan minat belajar, mengembangkan kecerdasan, serta meningkatkan kemampuan siswa selama proses belajar berlangsung.

Memilih jenis media untuk pembelajaran yang sesuai sangat krusial dalam meningkatkan kualitas proses belajar. Penggunaan media pembelajaran membawa sejumlah manfaat, seperti: (1) membuat proses belajar menjadi lebih menarik, sehingga motivasi siswa untuk belajar meningkat; (2) menyampaikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai; (3) memberikan variasi dalam metode pembelajaran yang tidak hanya mengandalkan penjelasan lisan dari guru, sehingga mengurangi kejenuhan siswa dan beban guru saat mengajar berulang kali; (4) mendorong partisipasi aktif siswa karena mereka dilibatkan dalam aktivitas langsung seperti mengamati, mencoba, dan mempraktikkan materi pelajaran.

Pendidikan agama Islam memegang peranan vital dalam membentuk karakter dan moral individu, serta dalam membangun masyarakat yang berakhlak mulia. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang efektif memerlukan metode yang tepat, yang didasarkan pada berbagai landasan seperti normatif-religius, filosofis, sosial, psikologis, dan budaya. Dari berbagai landasan tersebut, landasan normatif-religius menjadi yang paling utama karena berpedoman langsung pada Al-Qur'an dan Hadits. Dalam penerapannya, pendidik harus mampu menanamkan nilai-nilai fundamental, seperti kesadaran bahwa pendidikan merupakan bagian dari tugas manusia sebagai khalifah di bumi yang harus selalu berpegang pada aturan Allah. Selain itu, manusia sebagai makhluk ciptaan Allah memiliki tanggung jawab untuk memanfaatkan alam demi kemaslahatan umat dengan tetap memahami sifat rububiyah Allah. Dengan demikian, pendidikan agama yang berhasil adalah yang mampu melahirkan individu bertauhid dan memiliki keimanan yang kuat.

Materi halal dan haram merupakan bagian penting dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam di tingkat SMP. Istilah halal merujuk pada sesuatu yang boleh dikonsumsi atau dilakukan menurut ajaran Islam, umumnya merujuk pada makanan dan minuman, tergantung pada jenis serta proses perolehannya. Sebaliknya, haram adalah segala hal yang

dilarang oleh hukum Islam, dan pelakunya akan mendapat sanksi baik di dunia maupun akhirat. Mengonsumsi sesuatu yang haram tetap dilarang kecuali dalam kondisi darurat, dan umumnya lebih banyak membawa mudarat daripada manfaat.

Guru memiliki tanggung jawab untuk mengedukasi dan mengingatkan siswa agar cermat dalam memilih produk, baik makanan, minuman, maupun barang lainnya, agar terhindar dari produk yang tidak halal. Cara terbaik untuk memastikan kehalalan suatu produk adalah dengan memeriksa keberadaan sertifikasi halal. Di Indonesia, lembaga yang berwenang mengeluarkan sertifikasi ini adalah Majelis Ulama Indonesia (MUI), yang telah menjalankan fungsi ini bahkan sebelum diberlakukannya regulasi produk halal secara resmi.

Dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), siswa menunjukkan hasil belajar yang memuaskan dan mampu menjawab pertanyaan dengan baik. Penerapan media pembelajaran berbasis permainan edukatif turut mendukung perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat diukur dari seberapa baik siswa memahami materi dan hasil belajar yang mereka capai. Semakin tinggi tingkat pemahaman dan pencapaian siswa, maka semakin tinggi pula efektivitas pembelajaran yang berlangsung. Media pembelajaran berbasis teknologi seperti permainan edukatif memberikan fleksibilitas, karena dapat diakses kapan saja dan dari mana saja, serta membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan berbeda dari biasanya.

Kondisi ini menjadi keuntungan tersendiri, karena tidak sedikit siswa yang sudah memahami sebagian materi sebelum pelajaran dimulai. Media permainan edukatif menjadi solusi efektif dalam menyampaikan materi halal dan haram dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Terutama untuk siswa usia anak-anak dan remaja, pendekatan ini membuat pembelajaran agama tidak hanya berhenti pada tataran teori, tetapi juga terasa lebih konkret, menyenangkan, dan mudah diterima.

2. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berdasarkan model Kemmis dan McTanggart (Machali, 2022). Subjek penelitian terdiri dari seluruh peserta didik pada kelas VIII A SMP Al-Jabar Karawang yang berjumlah 20 siswa. Sekolah SMP Al-Jabar terletak di Kecamatan TelukJambe Barat Kabupaten Karawang.

Penelitian ini dilaksanakan selama dua hari, tepatnya pada Rabu, 30 April 2025 dan Rabu, 7 Mei 2025. Proses penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus melibatkan empat langkah: perencanaan, pengamatan, pelaksanaan tindakan, dan refleksi.

Instrumen yang dilakukan untuk mengumpulkan data melalui tes pilihan ganda yang mencakup 20 pertanyaan mengenai aturan tentang makanan dan minuman yang halal dan haram. Metode yang dilakukan berupa : Persiapan (perencanaan, dan persiapan materi), pelaksanaan (pengumpulan data melalui game interaktif dan observasi materi di kelas), dan analisis data adalah semua bagian dari prosedur penelitian

Metode penelitian deskriptif kualitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk menjelaskan dengan jelas mengenai pemahaman dan analisis data yang ada dalam sumber tulisan. Dengan cara ini, informasi yang terdapat dalam tulisan akan diteliti secara menyeluruh dan diuraikan dengan rinci untuk memberikan wawasan yang lebih jelas dan lengkap mengenai topik yang sedang dibahas.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Untuk menilai peningkatan hasil belajar. Dengan menggunakan metode deskriptif, kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan adalah 75. Penelitian dianggap berhasil apabila setidaknya 75% siswa mendapatkan nilai ≥ 75 .

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil



Gambar 1. Kegiatan pembelajaran berlangsung

Gambar di atas menunjukkan proses pembelajaran yang sedang berlangsung di dalam kelas, menjelaskan materi dengan menggunakan pendekatan komunikatif, sementara siswa-siswi memperhatikan dengan antusias.

Penyampaian materi ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai pentingnya memilih makanan, minuman, dan perilaku yang sesuai dengan ajaran Islam. Materi halal dan haram menjadi bagian penting dalam pendidikan akhlak dan

pembentukan karakter siswa agar dapat membedakan mana yang diperbolehkan (halal) dan mana yang dilarang (haram) dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 2. Tampilan Game Edukatif Quizizz

Quizizz merupakan platform yang kreatif dan tanpa biaya, ditujukan untuk membantu pengajar dalam menyelenggarakan kuis untuk para siswa. Aplikasi ini menawarkan berbagai ciri khas menarik yang dapat diakses melalui perangkat apapun, termasuk banyak kuis publik, materi pembelajaran, pengedit kuis, dan laporan. Aplikasi kuis ini amat mudah diakses dan digunakan, dengan panduan yang bisa disesuaikan dalam bahasa Indonesia (Muliya, 2022). Menurut Umi Hanifah, kuis adalah metode permainan yang bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Quizizz mudah digunakan, mudah disesuaikan, dan tidak membuat siswa merasa jenuh, sehingga memudahkan para guru dalam meraih tujuan pembelajaran (Salsabila dkk, 2020).

Pembuatan soal dengan metode Quizizz memiliki kesamaan dengan proses pembuatan soal di platform lain seperti Google Form, namun yang membedakannya adalah tampilan serta fitur yang ditawarkan oleh kedua platform tersebut. Berbagai elemen yang ada dalam penggunaan aplikasi Quizizz jauh lebih beragam dibandingkan dengan yang terdapat pada Google Structures, dan dari segi visual, aplikasi Quizizz jauh lebih menarik. Berdasarkan hasil pertemuan, bank pertanyaan yang ada di aplikasi Quizizz sangat membantu para pendidik PAI ketika mereka mengalami kesulitan dalam menyusun soal; instruktur hanya perlu melakukan sedikit modifikasi agar sesuai dengan kebutuhan mereka. Tes PAI yang disusun oleh para pendidik digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek penting dengan menyesuaikan tujuan dan area penggunaan Quizizz.

Para guru pada awalnya memberikan instruksi tentang cara menyelesaikan kuis dengan benar sebelum para siswa mulai menjawab pertanyaan-pertanyaan tes PAI menggunakan pendekatan kuis. Selanjutnya, para pendidik PAI melatih siswa tentang cara mencapai nilai standar yang diperlukan untuk evaluasi harian (UH). Siswa yang mendapat nilai di bawah

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) harus mendapatkan pengajaran remedial sampai mereka dapat memenuhi KKM.



Gambar 3. Tampilan Game Edukatif Zep Quiz

Zep Quiz merupakan salah satu alat evaluasi digital yang berbasis permainan, ditujukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Platform ini menawarkan berbagai fitur untuk digunakan oleh pengajar, seperti pertanyaan pilihan ganda, isian singkat, pengaturan waktu, umpan balik langsung, dan papan peringkat yang memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Penggunaan Zep Quiz dalam proses belajar terbukti dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta menumbuhkan motivasi belajar di kalangan siswa. Selain itu, guru dapat dengan mudah mengawasi hasil dan perkembangan belajar siswa secara langsung. Oleh karena itu, penerapan Zep Quiz dalam kegiatan pembelajaran memiliki potensi besar untuk secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa.

Faktor yang bisa memengaruhi suksesnya proses belajar adalah pemilihan media pembelajaran, yang berperan sebagai alat, penghubung, dan menyampaikan informasi dalam kegiatan belajar (Mardiana & Andi, 2017). Penggunaan media yang sesuai dan benar dapat memperkaya pengalaman belajar siswa serta menambah motivasi mereka dalam mengikuti pelajaran. Media pembelajaran yang berbasis permainan adalah salah satu tipe media yang dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar (Agustiya et al., 2017), salah satunya adalah dengan memanfaatkan permainan edukatif seperti zep quiz.

Dari informasi yang diperoleh menunjukkan adanya kemajuan yang signifikan dalam pencapaian belajar siswa setelah menggunakan media Zep quiz dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), jika dibandingkan dengan keadaan sebelum prasiklus.

Prasiklus**Tabel 1.** Prasiklus

NO	NAMA	NILAI
1	ALIF	95
2	ALIFKA NUR HANIFA	90
3	APRIANTY NUR AULIA	100
4	ASEP MAULANA	95
5	FADLAN FIRAS	95
6	FARAH ALEA ZAHIR	100
7	HAIKAL AL FARIDZI	95
8	IZAZ AKHDANIYAH FATHAN	95
9	KEISHA AULIA KAMAL	100
10	MUHAMMAD APRIZAL	100
11	MUHAMMAD RIZKI FADILAH	95
12	MUHAMMAD ILHAM MAULANA	100
13	MUHAMMAD JANUAR SAFARI	90
14	MUHAMMAD RIZQI	100
15	NAFILA LUCKYA ATHANIA	95
16	RIKA AMELIA PRATIWI	80
17	RIZKI MAULANA	100
18	SHAKINAH KASHYA DELIA	100
19	SYARIFA PUTRI HANAPI	100
20	UWAIS AL QARANI	100
RATA- RATA		96, 25%

SIKLUS 1**Tabel 2.** Siklus 1

NO	NAMA	NILAI
1	ALIF	100
2	ALIFKA NUR HANIFA	95
3	APRIANTY NUR AULIA	100
4	ASEP MAULANA	100
5	FADLAN FIRAS	90
6	FARAH ALEA ZAHIR	100
7	HAIKAL AL FARIDZI	90
8	IZAZ AKHDANIYAH FATHAN	100
9	KEISHA AULIA KAMAL	100
10	MUHAMMAD APRIZAL	95
11	MUHAMMAD RIZKI FADILAH	100
12	MUHAMMAD ILHAM MAULANA	100
13	MUHAMMAD JANUAR SAFARI	90
14	MUHAMMAD RIZQI	100
15	NAFILA LUCKYA ATHANIA	100
16	RIKA AMELIA PRATIWI	95
17	RIZKI MAULANA	100
18	SHAKINAH KASHYA DELIA	100

19	SYARIFA PUTRI HANAPI	95
20	UWAIS AL QARANI	100
RATA-RATA		97,5%

SIKLUS 2

Tabel 3. Siklus 2

NO	NAMA	NILAI
1	ALIF	100
2	ALIFKA NUR HANIFA	100
3	APRIANTY NUR AULIA	100
4	ASEP MAULANA	95
5	FADLAN FIRAS	100
6	FARAH ALEA ZAHIR	100
7	HAIKAL AL FARIDZI	100
8	IZAZ AKHDANIYAH FATHAN	100
9	KEISHA AULIA KAMAL	100
10	MUHAMMAD APRIZAL	100
11	MUHAMMAD RIZKI FADILAH	100
12	MUHAMMAD ILHAM MAULANA	100
13	MUHAMMAD JANUAR SAFARI	90
14	MUHAMMAD RIZQI	100
15	NAFILA LUCKYA ATHANIA	100
16	RIKA AMELIA PRATIWI	100
17	RIZKI MAULANA	100
18	SHAKINAH KASHYA DELIA	100
19	SYARIFA PUTRI HANAPI	100
20	UWAIS AL QARANI	100
RATA-RATA		99,25%

Pembahasan

Sumber belajar digital memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menyediakan akses yang luas, interaktif, dan fleksibel terhadap informasi dan pengalaman belajar. Dengan berbagai format digital, sumber belajar ini mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang relevan dan efektif. Berikut adalah beberapa aplikasi dan alat pendukung yang dapat digunakan.

Platform pembelajaran menggunakan aplikasi seperti quiziz dan zep quiz yang mendukung komunikasi antara pengajar dan siswa. Pengajar bisa memberikan materi dan memberikan tugas kepada siswa secara mudah dan praktis.

Siklus 1 : Hasil 97,5% pada siklus pertama menunjukkan bahwa proses atau kegiatan pada siklus pertama sudah mencapai tingkat keberhasilan yang sangat tinggi, atau hampir sempurna. Hasil ini juga menunjukkan bahwa sebagian besar target atau indikator yang

diukur telah terpenuhi dengan baik, tetapi masih ada ruang untuk perbaikan. Hasilnya mencakup beberapa hal berikut:

- a. Efektivitas proses: Proses berjalan dengan baik dan efektif, tetapi belum mencapai seratus persen, jadi masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki.
- b. Kualitas Hasil: Hasil yang diperoleh sangat memuaskan atau hampir sempurna, yang menunjukkan bahwa strategi atau metode yang digunakan telah digunakan dengan benar.
- c. Potensi perbaikan: Dengan hasil 97,5%, ada peluang untuk mengevaluasi dan memperbaiki beberapa elemen yang mungkin belum optimal untuk meningkatkan hasil siklus berikutnya.

Siklus 2 : Pada siklus kedua, hasil yang diperoleh meningkat menjadi 99,25%. Peningkatan ini menunjukkan adanya perbaikan yang signifikan dari siklus pertama, yang berarti langkah-langkah evaluasi dan perbaikan yang dilakukan setelah siklus pertama berhasil meningkatkan performa atau kualitas hasil. Beberapa poin penting dari hasil ini adalah:

- a. Peningkatan kualitas: Terjadi peningkatan sebesar 1,75% dari siklus pertama, yang menandakan adanya perbaikan yang efektif dan berhasil.
- b. Pendekatan yang lebih optimal: Metode atau strategi yang diterapkan pada siklus kedua lebih tepat dan efisien sehingga mampu mendekati hasil maksimal.
- c. Keberhasilan hampir sempurna: Dengan hasil 99,25%, proses atau kegiatan yang dilakukan hampir mencapai kesempurnaan, dan hanya menyisakan sedikit kekurangan yang mungkin sangat kecil atau minor.
- d. Rekomendasi: Meski hasil sudah sangat baik, tetap disarankan untuk melakukan pemantauan berkelanjutan agar kualitas tetap terjaga dan dapat mempertahankan atau bahkan meningkatkan hasil di masa depan.

Halal berarti diperbolehkan atau sesuai dengan aturan Islam untuk dikonsumsi atau digunakan. Dalam konteks makanan dan minuman, halal mengacu pada bahan, cara memperoleh, dan proses pengolahan yang sesuai syariat Islam.

Haram berarti dilarang atau tidak diperbolehkan oleh Islam. Makanan dan minuman haram adalah yang mengandung zat-zat terlarang atau diperoleh dan diproses dengan cara yang bertentangan dengan syariat. Kriteria Makanan dan Minuman Halal:

- a. Halal dari Zat dan Kandungan

Makanan dan minuman tidak boleh mengandung bahan yang diharamkan seperti daging babi, darah, bangkai, dan bahan memabukkan seperti alkohol.

b. Halal dari Cara Memperoleh

Makanan harus diperoleh dengan cara yang halal, misalnya tidak dengan mencuri atau penipuan. Makanan yang diperoleh dengan cara haram tetap menjadi haram meskipun bahan dasarnya halal.

c. Halal dari Proses Pengolahan

Proses penyembelihan hewan harus sesuai syariat, yaitu menyebut nama Allah saat menyembelih dan hewan dalam keadaan sehat. Jika tidak, daging tersebut menjadi haram

(Lathif Awaludin, 2014)

4. KESIMPULAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mengungkapkan bahwa penggunaan media game edukatif dalam pengajaran Pendidikan Islam, terutama pada topik makanan dan minuman yang halal dan haram, di kelas VIII A SMP IT Al-Jabar Karawang sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Setelah penggunaan media game edukatif selama dua siklus, terdapat peningkatan yang signifikan:

- Siklus 1: Rata-rata nilai meningkat menjadi 97,5%.
- Siklus 2: Rata-rata nilai mencapai 99,25%

Peningkatan ini mencerminkan bahwa media game edukatif dapat membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep halal dan haram. Metode ini juga terbukti efektif dalam mengurangi rasa bosan siswa dan meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar.

Walaupun hasil penelitian telah memperlihatkan kemajuan yang signifikan, peneliti menyarankan agar dilakukan pemantauan yang berkelanjutan untuk menjaga keberlanjutan peningkatan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa mengenai materi halal dan haram. Penelitian selanjutnya bisa mengeksplorasi penerapan metode ini di berbagai kelas dan jenjang pendidikan yang lain, serta mengembangkan media game edukatif yang lebih bervariasi dan inovatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan petunjuk kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan studi observasi ini. Penulis menyadari bahwa

laporan ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak dari awal hingga akhir proses studi. Oleh karena itu, pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih:

Dengan penuh rasa syukur, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT atas segala kasih dan petunjuk-Nya yang senantiasa mengiringi setiap langkah dalam proses penyusunan laporan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Ahmad Paridi, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMP IT Al-Jabar Karawang, atas petunjuk, arahan, dan dukungan yang sangat berarti selama proses penelitian. Penghargaan yang tulus juga ditujukan kepada Bapak Fahmi Idris, S.Pd., selaku Guru Mata Pelajaran Fiqih, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas sehingga pelaksanaan penelitian ini dapat berjalan dengan baik. Terima kasih kepada seluruh kepala sekolah dan guru-guru SMP IT Al-Jabar Karawang atas kerjasama serta bantuan yang diberikan selama proses pengumpulan data. Penulis juga mengapresiasi partisipasi aktif siswa-siswi kelas VIII A SMP IT Al-Jabar Karawang yang telah berkontribusi secara maksimal dalam kegiatan penelitian ini. Tidak lupa, ucapan terima kasih ditujukan kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung terselesaikannya laporan penelitian ini, yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga segala bentuk bantuan dan amal kebaikan yang diberikan mendapat balasan yang berlimpah dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa laporan penelitian ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiya, F., Ali, S., & Sri, H. (2017). Influence of CTL Model by Using Monopoly Game Media to The Student's Motivation and Science Learning Outcomes. *Journal of Primary Education*. 6 (2). 114-119.
- Agustono, I., & Najiha, O. D. (2022). Pengaruh Zat Berbahaya Dalam Makanan Haram Perspektif Al-Qur'an Menurut Wahbah Zuhaili. *REVELATIA Jurnal Ilmu al-Quran dan Tafsir*, 3(2), 144-162.
- Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta:Rineka Cipta, 2008), 265
- Eva Handriyantini, *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar, e-Indonesia Invitiative*. 2009.
- Fatmawati, D. (2020). Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik di SD IT Rabbani Watampone. *Jurnal Al-Qayyimah*, 3(2), 21-40.

- Mardia, A., & Andi, F. (2017). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Games Smasrt Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 5 (1).
- Maryati, Y. S., Saefullah, A. S., & Azis, A. (2025). LANDASAN NORMATIF RELIGIUS DAN FILOSOFIS PADA PENGEMBANGAN METODOLOGI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Qolamuna: Keislaman, Pendidikan, Literasi dan Humaniora*, 1(2), 65-84.
- Miladanta, A. N., & Muharam, A. A. S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Tatap Muka Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTs Darul Fikri Materi Gerak. *Proceedings Uin Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(27), 25-37.
- Muliya, M. (2022). Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajarsiswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2. *Jurnal Pendidikan*, 4.
- Noviana, A., Muarif, M., Sugiarti, S., & Febrianti, H. (2024). Penerapan permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMA dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Binary: Jurnal Teknologi Informasi dan Edukasi*, 1(1), 15–19.
- Saefullah, A. S. (2024). Ragam Penelitian Kualitatif berbasis kepustakaan pada studi agama dan keberagamaan dalam islam. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2(4), 195-211.
- Salsabila, U. H., & dkk. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas*, 164.
- Santika, Y. (2023). Implementasi aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di era digital. *Galaxy Eyes*, 1(1), 11-20.
- Santo, M. R. S., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2024). Pengaruh Penerapan Media Asesmen Formatif Berbasis Quizizz Paper Mode Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran PAI BP. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 1048-1060.
- Sumiyati, M. (2017). Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII. Nganjuk: PT. Temprina Media Grafika Nganjuk Jawa Pos Group.