

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDIO DAN GAME PUZZLE MAKER DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN FIQIH MATERI PUASA

Jasiah, Dedy suhada

Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya Raya Kalimantan Tengah

Email: jasiah@iain-palangkaraya.ac.id, dedysuhada2022@gmail.com

Abstract. *This research aims to analyze the effectiveness of using video media and the Puzzle Maker game in increasing students' learning motivation in Fiqh subjects, especially fasting material, using the PPE (Planning, Production, Evaluation) method. At the planning stage, a learning needs analysis was carried out through interviews with teachers, classroom observations, and collecting initial data about student learning motivation at Darul Ulum Palangka Raya Middle School. The production stage involves developing media in the form of learning videos that are relevant to the fasting material and designing an interactive Puzzle Maker game. The evaluation stage includes the implementation of learning media for class IX students, followed by evaluation using learning motivation questionnaires, observations and interviews. The research results show that the combination of video media and the Puzzle Maker game significantly increases students' learning motivation compared to conventional learning methods. Video media helps students understand the material more clearly through visualization, while the Puzzle Maker game increases students' active involvement and memory of the material. Student responses were very positive, with the majority stating that learning had become more interesting and enjoyable. Challenges faced in this research include limited time for preparation and technical obstacles in accessing technological devices. Based on the research results, it can be concluded that the PPE method using video media and the Puzzle Maker game is an effective innovative learning strategy for increasing students' learning motivation in Fiqh subjects at Darul Ulum Palangka Raya Middle School. This research recommends implementing a similar method with adjustments to students' conditions and needs for more optimal results.*

Keywords: *Effectiveness, Video Media, Game Puzzle Maker, Learning Motivation, Fiqh,*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media video dan game Puzzle Maker dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih, khususnya materi puasa, dengan menggunakan metode PPE (Planning, Production, Evaluation). Pada tahap planning, dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran melalui wawancara dengan guru, observasi kelas, dan pengumpulan data awal tentang motivasi belajar siswa di SMP Darul Ulum Palangka Raya. Tahap production melibatkan pengembangan media berupa video pembelajaran yang relevan dengan materi puasa dan desain game Puzzle Maker yang interaktif. Tahap evaluation meliputi implementasi media pembelajaran kepada siswa kelas IX,

Article History

Received: Desember 2024

Reviewed: Desember 2024

Published: Desember 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under

a [Creative Commons](#)

[Attribution-NonCommercial](#)

[4.0 International License](#)

diikuti dengan evaluasi menggunakan angket motivasi belajar, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi media video dan game Puzzle Maker secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Media video membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas melalui visualisasi, sementara game Puzzle Maker meningkatkan keterlibatan aktif dan daya ingat siswa terhadap materi. Respon siswa sangat positif, dengan mayoritas menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Tantangan yang dihadapi dalam penelitian ini mencakup keterbatasan waktu untuk persiapan dan kendala teknis dalam akses perangkat teknologi. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode PPE dengan media video dan game Puzzle Maker merupakan strategi pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di SMP Darul Ulum Palangka Raya. Penelitian ini merekomendasikan penerapan metode serupa dengan penyesuaian terhadap kondisi dan kebutuhan siswa untuk hasil yang lebih optimal. Kata Kunci: Efektivitas, Media Video, Game <i>Puzzle Maker</i>, Motivasi Belajar, Fiqih.	
--	--

LATAR BELAKANG

Pembelajaran Fiqih di tingkat SMP memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang hukum-hukum Islam yang aplikatif dalam kehidupan sehari-hari (ITIARANI, I. 2019). Salah satu materi yang diajarkan adalah puasa, yang tidak hanya menekankan pada aspek ibadah tetapi juga nilai-nilai moral seperti kesabaran, kedisiplinan, dan kejujuran. Materi ini bertujuan agar siswa memahami konsep puasa secara mendalam, baik dari sisi syariat maupun hikmahnya. Namun, kenyataannya, banyak siswa yang kesulitan memahami materi tersebut karena pendekatan pembelajaran yang monoton. Guru sering kali masih menggunakan metode ceramah yang bersifat satu arah, sehingga interaksi antara guru dan siswa terbatas Akibatnya, siswa menjadi pasif dan kehilangan minat belajar (Zarkasi, Z., & Taufik, A. 2019). Kondisi ini menjadi tantangan besar bagi pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa di era modern ini.

Motivasi belajar siswa adalah salah satu faktor utama yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran (Tae, L. F., Ramdani, Z., & Shidiq, G. A. 2019). Siswa dengan motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan gigih dalam menghadapi tantangan pembelajaran. Sebaliknya, motivasi belajar yang rendah dapat membuat siswa pasif, bosan, dan sulit memahami materi yang diajarkan (Fadhila, S. 2019). Dalam pembelajaran Fiqih, khususnya materi puasa, rendahnya motivasi belajar siswa kerap terlihat dari minimnya partisipasi aktif dalam diskusi kelas, hasil tugas yang kurang memuaskan, dan keengganan untuk bertanya atau mengungkapkan pendapat (Khasanah, S. 2019). Situasi ini menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa secara efektif, baik melalui penggunaan metode yang kreatif maupun media pembelajaran yang menarik (Alfansyur, A., & Mariyani, M. 2019).

Pendekatan konvensional yang masih sering digunakan, seperti ceramah atau membaca buku teks, tidak lagi cukup untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di era digital (Grafura, L., & Wijayanti, A. 2019). Metode ini cenderung bersifat pasif, sehingga sulit melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa membutuhkan pendekatan yang lebih interaktif, yang memungkinkan mereka untuk berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan belajar (Saifuddin, A., & Wathon, A. 2019). Oleh karena itu,

diperlukan inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang mampu memadukan aspek visual, interaktif, dan partisipatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Astuti, B., & Wathon, A. 2019). Dengan cara ini, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga lebih efektif dalam membantu siswa memahami materi secara mendalam.

Kemajuan teknologi informasi telah membuka peluang besar bagi dunia pendidikan untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik (Mursid, R., & Yulia, E. 2019). Media digital, seperti video pembelajaran dan game edukasi, telah terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Rianingtias, O. 2019). Media video memberikan visualisasi konsep-konsep abstrak, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Wathon, A. 2019). Di sisi lain, game edukasi menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif (Fatmawati, Z., & Wathon, A. 2019). Kombinasi kedua media ini diyakini dapat memberikan dampak positif terhadap pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Fiqih yang memerlukan pemahaman mendalam tentang konsep-konsep religius dan aplikasinya.

Metode PPE (Planning, Production, Evaluation) menjadi kerangka kerja yang ideal untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran yang inovatif (PRATIWI, M. 2019). Tahap planning bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran, sehingga media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan kurikulum dan karakteristik siswa (PRATIWI, M. 2019). Tahap production berfokus pada pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan menarik, seperti video yang relevan dengan materi puasa dan game edukasi interaktif (Lugito, N. E. 2019). Tahap evaluation dilakukan untuk mengukur efektivitas media terhadap motivasi belajar siswa, sehingga dapat dilakukan perbaikan jika diperlukan Syelviana, (N., & Hariani, S. 2019). Dengan pendekatan sistematis ini, media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan mampu memberikan solusi terhadap tantangan pembelajaran yang ada.

SMP Darul Ulum Palangka Raya menjadi lokasi yang tepat untuk menguji efektivitas media pembelajaran berbasis video dan game Puzzle Maker. Sekolah ini memiliki siswa dengan latar belakang yang beragam, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang adaptif dan inovatif. Selain itu, sekolah ini juga menghadapi tantangan pembelajaran, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, yang semakin menekankan pentingnya inovasi dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media yang menarik dan relevan, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi dengan lebih baik.

Motivasi belajar siswa di SMP Darul Ulum Palangka Raya, khususnya dalam mata pelajaran Fiqih, perlu ditingkatkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Media video dan game Puzzle Maker menjadi pilihan yang tepat karena keduanya mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Ramenda, R. C. 2019). Selain itu, media ini juga dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif (Raztiani, H., & Permana, I. 2019). Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran ini tidak hanya diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan (Rahmatika, K. D., Prasetyo, T., & Wulandari, R. W. 2019).

Penggunaan media video dalam pembelajaran Fiqih menawarkan berbagai manfaat. Video dapat menyajikan informasi secara visual, sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi yang kompleks, seperti hikmah puasa dan tata cara pelaksanaannya. Selain itu, video juga memungkinkan penyajian simulasi yang dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran (Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. 2019). Dengan demikian, media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran (Kurniasari, R., & Wathon, A. 2019). Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran abad ke-21, yang menekankan pentingnya penggunaan teknologi dalam meningkatkan kualitas pendidikan (Muhali, M. 2019).

Game edukasi Puzzle Maker juga memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Ramadani, A. 2019). Game ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Cholifatul, S., & Wathon, A. 2019). Melalui aktivitas seperti menyusun puzzle dan menjawab pertanyaan, siswa diajak

untuk berpikir kritis dan kreatif (Poetri, R. 2019). Game ini juga dapat meningkatkan kerja sama antar siswa, karena beberapa aktivitas dalam game memerlukan kolaborasi. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar tentang materi puasa, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif yang penting (Nikmah, F., & Wathon, A. 2020).

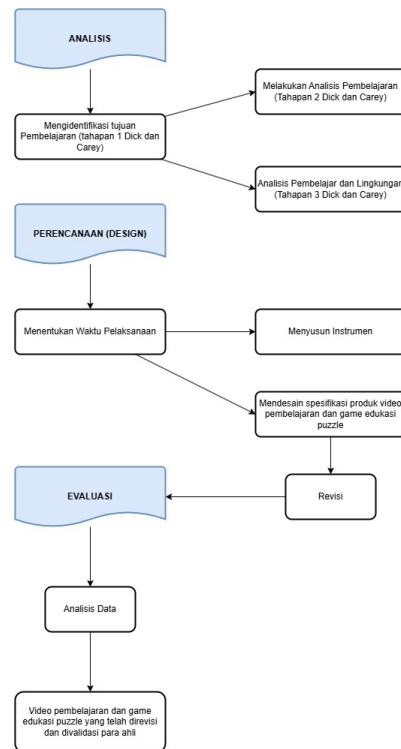
Metode PPE memberikan kerangka kerja yang terstruktur dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi (Suwandi, F., Hardini, T. I., & Mulyadi, Y. 2023). Dengan perencanaan yang matang, produksi media yang kreatif, dan evaluasi yang sistematis, metode ini memastikan bahwa media yang dihasilkan relevan dan efektif. Hasil evaluasi juga memberikan umpan balik yang berguna untuk perbaikan media, sehingga media pembelajaran dapat terus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Dengan menggunakan metode ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqih di SMP Darul Ulum Palangka Raya.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi inovatif terhadap tantangan pembelajaran Fiqih di SMP Darul Ulum Palangka Raya. Dengan menggunakan media video dan game Puzzle Maker, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya bermanfaat bagi sekolah ini, tetapi juga menjadi model pembelajaran yang dapat diadopsi oleh sekolah lain. Selain itu, penelitian ini juga memberikan wawasan baru tentang pentingnya inovasi dalam pembelajaran, khususnya melalui penggunaan teknologi digital yang relevan dengan kebutuhan siswa di era modern ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengacu pada model PPE yang dikembangkan oleh Richey dan Klein, yang meliputi tahap perencanaan, produksi, dan evaluasi. Menurut Richey dan Klein, fokus utama dalam desain dan pengembangan seharusnya berada pada tahap perencanaan melalui analisis front-end, diikuti dengan produksi dan evaluasi. Pada penelitian ini menggunakan model PPE (Sinulingga, E. D. B. 2022). yaitu :

1. *Planning* yaitu proses perencanaan melibatkan analisis teliti terhadap temuan yang ada serta penentuan produk yang akan dikembangkan untuk memberikan solusi terbaik atas permasalahan yang ditemukan.
2. *Production* adalah proses merancang media pembelajaran dengan mengumpulkan data dan menggabungkan temuan di lapangan dan dengan teori yang relevan yang kemudian diaplikasikan dalam desain produk sebagai langkah penyelesaian masalah yang ada. pada tahap ini, merupakan saat bagian yang menggabungkan perencanaan dan pengembangan produk.
3. *Evaluation* dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna media pembelajaran yaitu *video pembelajaran dan game edukasi puzzle*. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi pada video pembelajaran dan game edukasi puzzle.



Gambar 1.1 Tahapan Prosedur Pengembangan

Validasi produk mencakup validasi materi, desain produk, dan desain pembelajaran. Setelah produk direvisi berdasarkan komentar atau saran dari ahli validasi, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba untuk mendapatkan respons dari guru dan siswa, serta melakukan uji coba individu dan uji coba kelompok kecil guna mengevaluasi tanggapan terhadap interaksi antara guru dan siswa dalam penggunaan media video pembelajaran dan game edukasi puzzle.

Setiap partisipan memberikan penilaian dengan mengisi angket yang menggunakan Skala Likert.

Tabel 1.2 Kategori Penilaian Skala Likert

No	Skor	Kategori
1	5	Sangat Baik
2	4	Baik
3	3	Cukup Baik Kurang
4	2	Baik
5	1	Tidak Baik

Penelitian dilaksanakan di SMP Darul Ulum Palangka Raya yang beralamat di Jalan Dr. Murjani Gang Sari 45Rt Rw Desa / Kelurahan Pahandut. Yang dilaksanakan pada hari Senin, 26 Oktober 2024. Subyek penelitian ini adalah penelitian pengembangan ini terdiri dari 2 ahli media, 2 ahli materi, 7 siswa pada uji coba kelompok skala kecil dan pada uji coba keseluruhan siswa skala besar kelas VIII yang berjumlah 28 siswa.

Teknik pengumpulan data penelitian dengan observasi, wawancara dan angket. Observasi dilaksanakan peneliti untuk memperoleh data dilaksanakan dan pengembangan, Wawancara dilaksanakan bersama guru mata pelajaran fiqih, serta untuk memperoleh data mengenai kebutuhan penelitian ini dan pengembangan menggunakan angket memperoleh data penilaian kelayakan media yang digunakan menurut ahli media, ahli materi dan siswa pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Darul Ulum Palangka Raya dengan subjek siswa kelas VIII yang berjumlah 28 orang. Penelitian bertujuan untuk mengukur efektivitas media video dan game *Puzzle Maker* dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Fiqih, khususnya materi puasa. Data penelitian dikumpulkan melalui angket motivasi belajar, observasi kelas, dan wawancara mendalam dengan guru dan siswa. Metode PPE (*Planning, Production, Evaluation*) digunakan sebagai kerangka kerja penelitian untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan relevan dengan kebutuhan siswa dan kurikulum yang berlaku.

Hasil angket menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan setelah penerapan media. Sebelum intervensi, skor rata-rata motivasi siswa berada pada kategori "Cukup Baik" dengan nilai 3,2. Setelah implementasi media video dan game *Puzzle Maker*, skor rata-rata meningkat menjadi 4,5, yang termasuk kategori "Sangat Baik." Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Observasi kelas mengungkapkan perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran. Sebelum penggunaan media, siswa cenderung pasif dan kurang berpartisipasi dalam diskusi kelas. Namun, setelah media diterapkan, siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam setiap aktivitas pembelajaran. Guru mata pelajaran Fiqih juga memberikan penilaian positif terhadap media, menyatakan bahwa video dan game *Puzzle Maker* mempermudah penyampaian materi dan meningkatkan partisipasi siswa.

2. Peran Media Video dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

Media video berperan penting dalam membantu siswa memahami konsep puasa melalui visualisasi yang menarik dan informatif. Video yang dikembangkan dalam penelitian ini menyajikan simulasi praktik ibadah, seperti tata cara puasa, dan menampilkan hikmah puasa melalui narasi dan ilustrasi visual yang mendalam. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit. Sebanyak 90% siswa menyatakan bahwa video membantu mereka memahami konsep puasa dengan lebih baik, sementara 85% siswa merasa bahwa video membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

Keunggulan media video terletak pada kemampuannya untuk memvisualisasikan informasi yang abstrak. Dalam teori belajar visual, media seperti video dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan memberikan gambaran konkret tentang konsep-konsep yang diajarkan (Mazaimi, Z., & Sary, I. 2023). Selain itu, video juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar kelas, sehingga mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

3. Peran Game Puzzle Maker dalam Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa

Game *Puzzle Maker* dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dalam penelitian ini, game ini digunakan untuk memperkuat pemahaman siswa tentang materi puasa melalui tantangan-tantangan edukatif, seperti menyusun puzzle dan menjawab pertanyaan berbasis materi. Aktivitas ini melibatkan siswa secara aktif, memotivasi mereka untuk berpikir kritis, dan melatih keterampilan pemecahan masalah.

Respon siswa terhadap game sangat positif. Sebanyak 85% siswa menyatakan bahwa game membuat pembelajaran lebih menyenangkan, sementara 80% siswa merasa lebih termotivasi untuk memahami materi. Selain itu, game juga mempromosikan kolaborasi antar siswa, karena beberapa aktivitas dalam permainan dilakukan secara berkelompok. Hal ini menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan mendukung perkembangan keterampilan sosial siswa.

4. Efektivitas Metode PPE dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Metode PPE terbukti menjadi pendekatan yang efektif dalam pengembangan media pembelajaran. Tahap *planning* membantu peneliti memahami kebutuhan siswa dan guru, sehingga media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tahap *production* menghasilkan video dan game edukasi yang menarik dan relevan,

sementara tahap *evaluation* memastikan bahwa media tersebut memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Penerapan metode ini juga memungkinkan perbaikan berkelanjutan berdasarkan umpan balik dari siswa dan guru. Sebagai contoh, beberapa siswa memberikan saran agar game *Puzzle Maker* lebih variatif, yang kemudian digunakan sebagai masukan untuk revisi desain game. Hal ini menunjukkan bahwa metode PPE tidak hanya fokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pengembangan yang berkelanjutan.

5. Kendala dan Solusi

Selama penelitian, beberapa kendala teknis ditemukan, seperti keterbatasan perangkat teknologi di sekolah. Untuk mengatasi hal ini, peneliti bekerja sama dengan guru untuk memaksimalkan penggunaan perangkat yang tersedia, seperti menggunakan proyektor secara bergantian di kelas. Selain itu, waktu yang dibutuhkan untuk pengembangan media juga menjadi tantangan, terutama dalam merancang video dan game yang sesuai dengan materi puasa.

Namun, dengan perencanaan yang matang dan kolaborasi yang baik antara peneliti, guru, dan siswa, kendala-kendala tersebut berhasil diatasi. Penelitian ini membuktikan bahwa inovasi pembelajaran melalui teknologi dapat diimplementasikan meskipun dengan keterbatasan sumber daya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video dan game *Puzzle Maker* yang dikembangkan melalui metode PPE efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih, khususnya materi puasa. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di dunia pendidikan.

Dari penelitian di atas, ada beberapa saran yang hendak nya menjadi perhatian, antara lain untuk mengoptimalkan penggunaan media video dan game edukasi dalam pembelajaran, sekolah-sekolah perlu meningkatkan infrastruktur teknologi, seperti perangkat komputer, proyektor, dan akses internet yang memadai. Selain itu, pelatihan bagi guru sangat penting agar mereka dapat mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam pembelajaran. Pengembangan media yang lebih variatif dan evaluasi berkala terhadap efektivitas media pembelajaran juga perlu dilakukan untuk memastikan relevansi dan kualitasnya. Kolaborasi antara pihak sekolah, pemerintah, dan pengembang teknologi akan mempercepat inovasi pendidikan berbasis digital. Terakhir, penyusunan kurikulum yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi akan meningkatkan keberagaman dan efektivitas pembelajaran di kelas. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan pembelajaran dapat semakin efektif dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis ICT 'Kahoot'Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika*, 6(2), 208-216.
- Astuti, B., & Wathon, A. (2019). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Melalui Metode Pembelajaran. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 113-138.
- Cholifatul, S., & Wathon, A. (2019). Mengembangkan Pengetahuan Kognitif Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 241-258.
- Fadhila, S. (2019). *Hubungan Keterampilan Mengajar Guru dengan Minat Belajar Siswa Kelas V Di SD Islam Al Fatih Desa Ciburuy Kabupaten Bogor* (Bachelor's thesis, Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah).
- Fatmawati, Z., & Wathon, A. (2019). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Melalui Klasifikasi Media Pembelajaran. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 188-214.
- Grafura, L., & Wijayanti, A. (2019). *Spirit Pedagogi di Era Disrupsi*. Laksana.

- ITIARANI, I. (2019). *Penggunaan Video Dari Youtube Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VIII SMP Negeri 20 Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi meta-analisis pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 2(1), 158-166.
- Khasanah, S. (2019). *implemetasi metode sosiodrama untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di kelas x bdp 2 (studi kasus di smkn 1 ponorogo) tahun ajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Kurniasari, R., & Wathon, A. (2019). Pembelajaran Konstruktif Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 96-112.
- Lugito, N. E. (2019). *Model pengembangan pendidikan entrepreneurship di SMK Islam Tikung* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Mazaimi, Z., & Sary, I. (2023). Perbandingan Efektivitas Pembelajaran Tradisional dan Pembelajaran Berbasis Video Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), 72-79.
- Muhali, M. (2019). Pembelajaran inovatif abad ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 25-50.
- Mursid, R., & Yulia, E. (2019). Pengembangan pembelajaran dalam teknologi pendidikan di era ri 4.0.
- Nikmah, F., & Wathon, A. (2020). Pengembangan Bakat Siswa Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 3(1), 20-45.
- Poetri, R. (2019). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif Puzzle Manipulatif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Kelompok B di RA Al-Ikhlas Aceh Selatan* (Doctoral dissertation, UIN AR-RANIRY).
- PRATIWI, M. (2019). *PENGEMBANGAN BIANGLALA EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- PRATIWI, M. (2019). *PENGEMBANGAN BIANGLALA EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Rahmatika, K. D., Prasetyo, T., & Wulandari, R. W. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA. *E-Journal Skripsi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 1-25.
- Ramadani, A. (2019). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Aplikasi Puzzle Maker Terhadap Hasil Belajar Biologi Konsep Kingdom Animalia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Maros. *Jurnal Binomial*, 2(2).
- Ramenda, R. C. (2019). *Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis dan Minat Belajar Siswa SMP* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Raztiani, H., & Permana, I. (2019). Pengaruh model pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(3), 433-440.
- Rianingtias, O. (2019). *Pengembangan game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran biologi bernuansa motivasi siswa kelas xi di sma/ma* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Saifuddin, A., & Wathon, A. (2019). Membangun Pembelajaran Kolaboratif Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 79-107.
- Sinulingga, E. D. B. (2022). *Pengembangan Modul Pendidikan Agama Islam Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) di Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Kota Medan* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).
- Suwandi, F., Hardini, T. I., & Mulyadi, Y. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Français des Affaires Berbasis Web: Pendekatan Penelitian Desain dan Pengembangan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 23(2), 167-183.

- Syelviana, N., & Hariani, S. (2019). Pengembangan Media Big Book Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 2559-2569.
- Tae, L. F., Ramdani, Z., & Shidiq, G. A. (2019). Analisis tematik faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam pembelajaran sains. *Indonesian Journal of Educational Assessment-Vol*, 2(1).
- Wathon, A. (2019). Meningkatkan Nalar Siswa Dengan Pembelajaran Animasi. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 1-17.
- Zarkasi, Z., & Taufik, A. (2019). Implementasi Pembelajaran Fikih Berbasis Multimedia Interaktif Macro-Enabled untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *SYAMIL: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education)*, 7(2), 187-206.