



PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN BLOOKET PADA PEMBELAJARAN PAI-BP TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X SMA

Zilfadlia Nirmala¹, Milya Sari², Muhammad Zalnur³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Indonesia

Email: zilfadlianirmala@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i1.1796>

Sections Info

Article history:

Submitted: 13 January 2026

Final Revised: 24 January 2026

Accepted: 10 February 2026

Published: 22 February 2026

Keywords:

E-LKPD

Model

Game Based Learning

Bloket



ABSTRACT

This research aims to develop a student e-worksheet (e-LKPD) based on a game based learning model assisted by bloket on the learning of Islamic Religious Education and Ethics of insurance, banks, and sharia cooperatives in high school class X. This research is motivated by the still dominance of the use of conventional teaching materials that have not fully supported students' interests and learning outcomes, especially in conceptual and abstract materials. This research is a research and development by adapting the Plomp development model which includes three stages, namely preliminary research, prototyping phase, and assessment phase. The research data was collected through observation of learning implementation, validation and practicality questionnaires, learning interest questionnaires, and student learning outcome tests, then analyzed descriptively, quantitatively, and qualitatively. The results of the study show that the e-LKPD based on game based learning assisted by bloket that was developed met very valid criteria based on expert assessment, practical in the implementation of learning, and effectively used in supporting students' interests and learning outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-lembar kerja peserta didik (e-LKPD) berbasis model game based learning berbantuan bloket pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi asuransi, bank, dan koperasi syariah di SMA kelas X. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih dominannya penggunaan bahan ajar konvensional yang belum sepenuhnya mendukung minat dan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi yang bersifat konseptual dan abstrak. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan mengadaptasi model pengembangan Plomp yang meliputi tiga tahap, yaitu preliminary research, prototyping phase, dan assessment phase. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran, angket validasi dan kepraktisan, angket minat belajar, serta tes hasil belajar peserta didik, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-LKPD berbasis game based learning berbantuan bloket yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan penilaian ahli, praktis dalam pelaksanaan pembelajaran, serta efektif digunakan dalam mendukung minat dan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: E-LKPD, Model, Game Based Learning, Bloket

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) memiliki peran strategis dalam sistem pendidikan nasional karena bertujuan membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa kepada Allah SWT, serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi dan sosial. Tujuan pembelajaran PAI sebagaimana dirumuskan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan menekankan penguasaan ajaran Islam yang tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran PAI, peserta didik diharapkan mampu menginternalisasi nilai-nilai keislaman seperti keadilan, kejujuran, dan tanggung jawab, sehingga dapat berkontribusi secara aktif dalam membangun masyarakat yang beradab dan berlandaskan prinsip-prinsip Islam (Susilowati, 2022; Zubairi & Nurdin, 2022).

Salah satu materi penting dalam pembelajaran PAI-BP di SMA adalah asuransi, bank, dan koperasi syariah. Materi ini tidak hanya memberikan pemahaman tentang sistem keuangan berbasis syariah, tetapi juga membekali peserta didik dengan kemampuan mengelola keuangan secara halal dan bijak sesuai prinsip Islam. Pemahaman yang baik terhadap materi ekonomi syariah diharapkan dapat membentuk kesadaran peserta didik dalam memilih praktik ekonomi yang adil serta menghindari transaksi yang bertentangan dengan nilai-nilai syariah (Shodiq, 2019; Wajdi & Lubis, 2021). Oleh karena itu, ketercapaian hasil belajar pada materi ini menjadi sangat penting dalam mendukung tujuan pembelajaran PAI secara menyeluruh.

Namun demikian, ketercapaian hasil belajar PAI-BP sangat dipengaruhi oleh minat belajar peserta didik. Minat belajar merupakan salah satu faktor psikologis yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. (Sardiman dkk., 2025). menjelaskan bahwa minat merupakan kecenderungan individu untuk memberikan perhatian disertai perasaan senang terhadap suatu objek atau aktivitas. Minat belajar yang tinggi mendorong peserta didik untuk terlibat aktif, tekun, dan fokus dalam pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap pemahaman materi dan hasil belajar. Sebaliknya, rendahnya minat belajar menyebabkan peserta didik kurang terlibat, mudah bosan, dan cenderung pasif, yang berimplikasi pada rendahnya hasil belajar. Pandangan ini sejalan dengan teori *self-determination* yang dikemukakan oleh Adams dkk., (2017) yang menegaskan bahwa motivasi intrinsik berkembang ketika peserta didik merasa tertarik, tertantang, dan menikmati aktivitas belajar yang dilakukan.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih tergolong rendah. Rendahnya minat tersebut tercermin dari minimnya partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran, seperti kurangnya keterlibatan dalam diskusi, rendahnya antusiasme mengikuti kegiatan belajar, serta kecenderungan bersikap pasif di kelas (Al Mustaqim, 2023; Arifa, 2025; Jalil & Hidayatullah, 2022; Neliwati dkk., 2023; Sufiani & Putra, 2023; Zuraidi, 2022). Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran PAI-BP belum sepenuhnya mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Fenomena rendahnya minat belajar tersebut juga ditemukan pada beberapa SMA di Kabupaten Padang Pariaman, khususnya pada materi asuransi, bank, dan koperasi syariah. Materi ini dipersepsikan sebagai materi yang padat konsep, bersifat teoritis, dan relatif abstrak, sehingga sulit dipahami oleh peserta didik. Rendahnya minat belajar pada materi tersebut berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar yang dicapai. Peserta didik yang kurang berminat cenderung tidak fokus, mudah bosan, dan tidak mampu menguasai konsep

secara mendalam, sehingga pemahaman yang diperoleh menjadi dangkal dan hasil belajar tidak optimal (Indriani & Suryani, 2023; Lahacila dkk., 2024).

Rendahnya minat dan hasil belajar PAI-BP dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari sisi guru maupun peserta didik. Dari faktor guru, penggunaan model pembelajaran yang masih konvensional serta bahan ajar yang kurang variatif dan inovatif menjadi salah satu penyebab utama. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa kurangnya kreativitas guru dalam memilih model dan bahan ajar berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik (Kurniawan dkk., 2022; Prasiska & Rizkiana, 2023; Sazidah dkk., 2023; Susanti dkk., 2024; Widya dkk., 2021). Selain bahan ajar, pemilihan model pembelajaran yang kurang melibatkan peserta didik secara aktif juga turut memengaruhi rendahnya minat dan hasil belajar PAI-BP (Adawiyah, 2021; Arwaty & Lullulangi, 2022; Ritonga dkk., 2021).

Dari sisi peserta didik, rendahnya minat belajar dipengaruhi oleh rasa bosan, minimnya keterlibatan aktif, pembelajaran yang monoton, serta kurangnya variasi aktivitas belajar. Peserta didik cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif, visual, dan berbasis digital, karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menantang (Laverdho dkk., 2024; Pebiola dkk., 2025). Karakteristik peserta didik saat ini, khususnya generasi digital, menunjukkan preferensi terhadap pembelajaran yang *fun*, kolaboratif, dan mengandung unsur permainan (*gamification*) (Hafizah, 2023; Novianti dkk., 2019).

Apabila permasalahan rendahnya minat dan hasil belajar PAI-BP tidak segera diatasi, maka peserta didik berpotensi mengalami kesulitan dalam menguasai konsep-konsep penting dalam ajaran Islam, termasuk konsep ekonomi syariah. Kurangnya pemahaman terhadap materi asuransi, bank, dan koperasi syariah dapat berdampak pada ketidakmampuan peserta didik mengelola keuangan sesuai prinsip syariah serta rendahnya kesadaran terhadap alternatif keuangan yang halal, terutama di tengah maraknya praktik pinjaman online yang tidak sesuai dengan prinsip Islam (Rahmaddina dkk., 2023; Syamsuri & Noor, 2023).

Salah satu solusi yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan bahan ajar inovatif berbasis teknologi, seperti e-Lembar Kerja Peserta Didik (e-LKPD). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa e-LKPD mampu mendukung minat dan hasil belajar peserta didik karena bersifat interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 (Latifah dkk., 2025). Namun, sebagian e-LKPD yang dikembangkan pada penelitian sebelumnya belum sepenuhnya mengintegrasikan elemen permainan digital yang mampu mengatasi kebosanan peserta didik, khususnya dalam pembelajaran tatap muka (Mayasari & Setiawan, 2022).

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan e-LKPD yang mengintegrasikan model *Game-Based Learning* (GBL). Model ini terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan menantang, serta mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Karakoc dkk., 2022; Marsim dkk., 2022). Integrasi GBL dengan platform pembelajaran berbasis permainan seperti Blooket dinilai relevan karena Blooket menyediakan berbagai mode permainan yang variatif, adaptif, dan kompetitif, sehingga mampu mendukung minat dan hasil belajar peserta didik secara optimal (Hadi Nugroho & Romadhon, 2022; Maisuroh dkk., 2024).

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-LKPD berbasis model *game based learning* berbantuan blooket pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi asuransi, bank, dan koperasi syariah di SMA kelas X, serta untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas e-LKPD yang

dikembangkan dalam mendukung minat dan hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan produk berupa e-Lembar Kerja Peserta Didik (e-LKPD) berbasis model *game based learning* berbantuan *blooket* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Model pengembangan yang digunakan mengadaptasi model Plomp (2013) yang terdiri atas tiga tahap, yaitu *preliminary research*, *prototyping phase*, dan *assessment phase*. Pemilihan model ini didasarkan pada kemampuannya dalam menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif melalui tahapan evaluasi formatif yang sistematis.

Partisipan penelitian terdiri atas validator ahli, praktisi pendidikan, observer, dan peserta didik. Validator ahli berjumlah lima orang yang terdiri atas dua orang ahli materi, dua orang ahli konstruksi, dan satu orang ahli bahasa. Uji kepraktisan keterlaksanaan pembelajaran melibatkan dua orang observer, sedangkan uji kepraktisan keterbacaan melibatkan tiga orang pendidik dan 35 orang peserta didik SMA kelas X. Uji efektivitas produk juga melibatkan 35 orang peserta didik sebagai subjek penelitian.

Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, angket kepraktisan keterbacaan untuk pendidik dan peserta didik, angket minat belajar, serta tes hasil belajar. Lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan e-LKPD dari aspek materi, konstruksi, dan bahasa. Lembar observasi digunakan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran menggunakan e-LKPD, sedangkan angket kepraktisan keterbacaan digunakan untuk mengetahui kemudahan penggunaan dan kejelasan isi e-LKPD. Angket minat belajar digunakan untuk menggambarkan kecenderungan minat peserta didik terhadap pembelajaran, dan tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui penguasaan peserta didik terhadap materi asuransi, bank, dan koperasi syariah.

Prosedur penelitian diawali dengan tahap *preliminary research* yang mencakup analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Tahap *prototyping phase* dilakukan dengan merancang dan mengembangkan e-LKPD, dilanjutkan dengan validasi ahli dan revisi produk berdasarkan masukan validator. Tahap *assessment phase* meliputi uji coba terbatas untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas e-LKPD dalam pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria penilaian, di mana produk dinyatakan valid, praktis, dan efektif apabila berada pada rentang persentase 76%–100%. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator, pendidik, dan observer digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk penyempurnaan e-LKPD yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian pengembangan e-LKPD berbasis model *Game-Based Learning* berbantuan Blooket pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti disajikan berdasarkan tahapan pengembangan model **Plomp**, yang meliputi: (1) *preliminary research*, (2) *prototyping phase*, dan (3) *assessment phase*.

1. Preliminary Research

Tahap *preliminary research* merupakan tahap awal dalam model pengembangan Plomp yang bertujuan untuk melakukan analisis kebutuhan dan konteks pembelajaran sebagai

dasar pengembangan produk. Pada tahap ini dilakukan identifikasi kondisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) di SMA kelas X, khususnya pada materi asuransi, bank, dan koperasi syariah, dengan menelaah kebutuhan guru dan peserta didik serta mengkaji landasan teoretis yang relevan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI-BP di beberapa SMA di Kabupaten Padang Pariaman, diperoleh gambaran bahwa proses pembelajaran di kelas X masih didominasi oleh pembelajaran langsung melalui penjelasan materi, diskusi, tanya jawab, dan pemberian latihan di akhir pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan cenderung konvensional dengan variasi yang terbatas, meskipun pada beberapa materi telah dicoba penerapan diskusi kelompok dan *problem based learning*. Bahan ajar yang digunakan umumnya berupa buku siswa dan buku guru, sedangkan LKPD yang tersedia masih bersifat sederhana dan sebagian besar hanya berisi soal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya ketertarikan peserta didik, terutama pada materi yang bersifat teoritis dan padat konsep, seperti asuransi, bank, dan koperasi syariah. Selain itu, hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa masih terdapat sebagian peserta didik yang belum mencapai KKTP. Oleh karena itu, guru menyatakan perlunya bahan ajar digital berupa e-LKPD yang interaktif, mudah digunakan, dan dapat dikombinasikan dengan permainan edukatif untuk mendukung minat dan hasil belajar peserta didik.

Table 1 Ringkasan Analisis Kebutuhan Guru

Aspek	Temuan Utama
Model pembelajaran	Didominasi pembelajaran langsung; variasi terbatas
Bahan ajar	Buku siswa dan buku guru
Materi sulit	Asuransi, bank dan koperasi syariah
Harapan guru	e-LKPD digital, interaktif, berbasis game

Sejalan dengan temuan pada guru, hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran PAI-BP selama ini dirasakan monoton dan kurang interaktif. Aktivitas pembelajaran lebih banyak berfokus pada mendengarkan penjelasan guru, mencatat, membaca, dan mengerjakan soal, sehingga peserta didik cepat merasa bosan, mengantuk, dan kurang fokus. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar serta kesulitan dalam memahami materi, khususnya materi yang bersifat konseptual. Peserta didik menyatakan bahwa mereka lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan diskusi, contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, serta penggunaan media digital, seperti bahan ajar elektronik dan game edukatif, karena dinilai lebih menarik dan menyenangkan.

Table 2 Ringkasan Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Aspek	Temuan Utama
Pengalaman belajar	Monoton dan kurang interaktif
Minat belajar	Cenderung rendah
Kesulitan belajar	Sulit memahami materi konseptual
Preferensi	Media digital, e-LKPD, game edukatif
Harapan	Pembelajaran PAI-BP lebih menyenangkan dan variatif

Berdasarkan analisis kebutuhan guru dan peserta didik tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PAI-BP memerlukan inovasi bahan ajar digital yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, variatif, dan berpusat pada peserta didik.

Temuan ini menjadi dasar dalam menentukan bentuk solusi melalui pengembangan e-LKPD berbasis model *game based learning* berbantuan *blooket*.

Untuk memperkuat dasar pengembangan produk, dilakukan pula analisis literatur yang mencakup kajian tentang e-LKPD, model *game based learning*, penggunaan platform *blooket*, serta karakteristik materi PAI dan Budi Pekerti. Hasil kajian menunjukkan bahwa e-LKPD merupakan bahan ajar elektronik yang mampu memfasilitasi pembelajaran mandiri dan interaktif melalui aktivitas yang terstruktur serta didukung unsur multimedia. Model *game based learning* terbukti mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan peserta didik melalui unsur tantangan, kompetisi, dan umpan balik. Sementara itu, Blooket sebagai platform pembelajaran berbasis permainan menyediakan berbagai mode permainan yang memungkinkan pembelajaran berlangsung secara lebih variatif dan menyenangkan. Integrasi e-LKPD dengan model *game based learning* berbantuan *blooket* dipandang sesuai untuk membantu peserta didik memahami materi ekonomi syariah yang bersifat konseptual secara lebih kontekstual dan aplikatif.

Table 3 Aspek Pendukung Pengembangan E-LKPD berbasis GBL berbantuan Blooket

Aspek	Rujukan
E-LKPD	Hidayati & Zulandri (2021); Kosasih (2021)
Kualitas e-LKPD	Widiyanti (2021)
Model GBL	Plass et al. (2020); Barz et al. (2024)
Blooket	Mansur & Rafiqah (2023); Rusman (2011)
Materi PAI-BP	Ajib (2019); Utama (2020); Wajdi & Lubis (2021)

Dengan demikian, hasil tahap *preliminary research* menunjukkan adanya kesesuaian antara kebutuhan pembelajaran di lapangan dengan landasan teoretis yang mendukung pengembangan e-LKPD berbasis model *game based learning* berbantuan *blooket*. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini dilanjutkan ke tahap *prototyping phase* untuk merancang dan mengembangkan prototipe e-LKPD yang selanjutnya diuji validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya.

2. *Development of Prototyping Phase*

Fase pengembangan atau *development of prototype phase* bertujuan untuk menghasilkan prototipe e-LKPD berbasis model *game based learning* berbantuan *blooket* yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Pada fase ini dilakukan perancangan prototipe, evaluasi mandiri (*self evaluation*), evaluasi formatif melalui validasi ahli, serta revisi prototipe berdasarkan masukan yang diperoleh.

Proses pengembangan diawali dengan perancangan prototipe e-LKPD yang mengacu pada sintaks model *game based learning*, yaitu eksplorasi, interaksi, umpan balik (*feedback*), evaluasi, dan refleksi. Desain e-LKPD disusun agar peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui aktivitas berbasis permainan, diskusi kelompok, serta evaluasi berbasis digital. Struktur e-LKPD meliputi halaman identitas, petunjuk penggunaan, peta konsep, capaian dan tujuan pembelajaran, ringkasan materi, kegiatan pembelajaran berbasis *game based learning*, refleksi, dan daftar pustaka. Materi yang disajikan berfokus pada asuransi syariah, bank syariah, dan koperasi syariah, disesuaikan dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka SMA kelas X. Untuk mendukung pembelajaran digital interaktif, e-LKPD dilengkapi dengan ikon, tautan, dan barcode yang menghubungkan peserta didik langsung ke kuis *blooket*.

Setelah prototipe awal dirancang, dilakukan *self evaluation* sebagai tahap evaluasi awal sebelum validasi oleh para ahli. Pada tahap ini, peneliti melakukan telaah mandiri terhadap

prototipe e-LKPD serta mendiskusikannya bersama dosen pembimbing. Kegiatan *self evaluation* difokuskan pada penilaian tampilan visual, sistematika penyajian materi, serta kesesuaian alur kegiatan dengan sintaks *game based learning* berbantuan *blooket*. Hasil *self evaluation* menunjukkan bahwa prototipe awal masih memiliki beberapa kelemahan, antara lain penyajian materi yang terlalu panjang dan menyerupai buku ringkasan, tampilan layout yang cenderung monoton, serta belum tampaknya alur sintaks *game based learning* secara eksplisit pada setiap tahap kegiatan. Berdasarkan temuan tersebut, dilakukan perbaikan berupa penyederhanaan materi menjadi ringkasan konsep inti, penataan ulang layout agar lebih visual dan menarik, serta penegasan setiap tahap *game based learning* melalui penanda visual dan instruksi yang jelas. Hasil dari tahap ini adalah prototipe II e-LKPD yang lebih sistematis, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran berbasis permainan.

Prototipe II yang telah direvisi selanjutnya diuji melalui evaluasi formatif untuk mengetahui tingkat kevalidan produk. Evaluasi formatif dilakukan dengan melibatkan lima orang validator ahli yang terdiri atas dua ahli materi, dua ahli konstruksi, dan satu ahli bahasa. Validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, konsistensi antar komponen e-LKPD, serta ketepatan penggunaan bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-LKPD memperoleh persentase kelayakan materi sebesar 97,14% dengan kategori sangat valid. Dari aspek konstruksi, e-LKPD memperoleh rata-rata persentase 92,8% yang menunjukkan konsistensi internal dan kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka. Sementara itu, validasi bahasa memperoleh persentase 92% dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan, rata-rata nilai validasi e-LKPD mencapai 93,% dengan kategori sangat valid.



Grafik 1. Hasil Validasi oleh *Expert Review*

Meskipun e-LKPD telah memenuhi kriteria kevalidan, masukan dan saran dari para validator tetap dijadikan dasar untuk penyempurnaan produk. Oleh karena itu, dilakukan revisi prototipe berdasarkan rekomendasi validator yang mencakup aspek keterbacaan, tampilan visual, kelengkapan materi, serta penyusunan soal evaluasi. Revisi dilakukan untuk memperbaiki ukuran dan jenis huruf, kejernihan gambar, variasi warna, kejelasan petunjuk penggunaan, serta penyesuaian konten materi dan soal evaluasi agar lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik.

3. *Assessment Phase*

Fase penilaian bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas prototipe

e-LKPD berbasis model *game based learning* berbantuan *blooket* yang dihasilkan pada fase pengembangan. Penilaian pada tahap ini mengacu pada kriteria kualitas produk pengembangan menurut Nieveen, yang menekankan bahwa suatu produk pendidikan dikatakan berkualitas apabila memenuhi aspek kepraktisan dan keefektifan. Evaluasi kepraktisan difokuskan pada kemudahan penggunaan dan keterlaksanaan produk dalam pembelajaran, sedangkan evaluasi efektivitas diarahkan pada dampak penggunaan e-LKPD terhadap minat dan hasil belajar peserta didik (Plomp, 2013).

Kepraktisan e-LKPD ditinjau dari dua aspek utama, yaitu keterlaksanaan pembelajaran dan keterbacaan produk. Uji keterlaksanaan dilakukan melalui observasi selama proses pembelajaran berlangsung dengan melibatkan dua orang observer. Observasi difokuskan pada keterlaksanaan sintaks *game based learning* pada setiap tahap pembelajaran, mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, hingga kegiatan penutup. Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh tahapan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan sangat baik. Nilai rata-rata keterlaksanaan pada kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup berada pada kategori sangat praktis, dengan tingkat kesepakatan antarobserver (*percentage of agreement*) berada pada kategori *good agreement* hingga *very good agreement*. Temuan ini menunjukkan bahwa e-LKPD mudah diterapkan dan mendukung kelancaran proses pembelajaran di kelas.

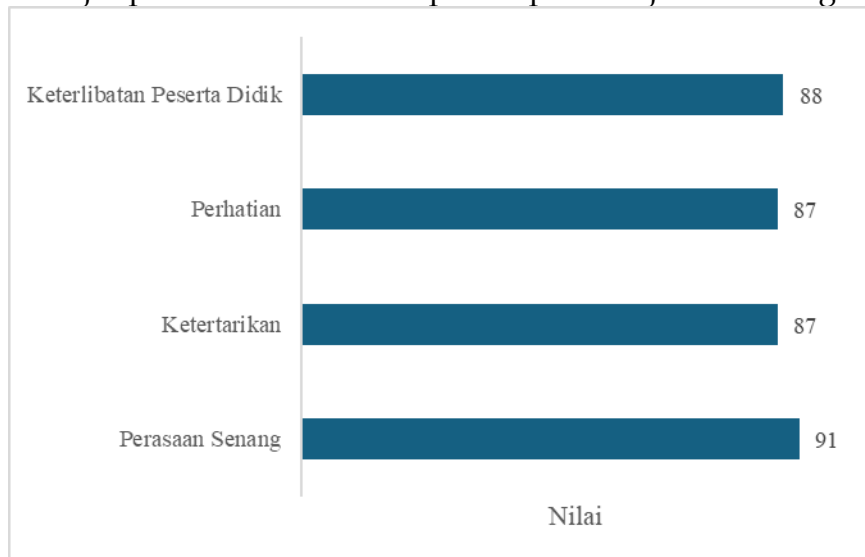
Table 4 Ringkasan Hasil Uji Praktikalitas Keterlaksanaan e-LKPD

No	Aspek yang dinilai	Uji Coba		Rata-rata & %	Kategori
		O 1	O 2		
1	Pendahuluan	4,16	4,16	4,16	Sangat Praktis
	<i>Persentase of agreements</i>	80	80	80	<i>Good Agreement</i>
2.	Kegiatan Inti	3,89	4,11	4	Sangat Praktis
	<i>Persentase of agreements</i>	77,77	82,22	79,99	<i>Very Good Agreement</i>
3	Penutup	4,67	4,33	4,5	Sangat Praktis
	<i>Persentase of agreements</i>	93,33	86,67	90	<i>Very Good Agreement</i>

Selain keterlaksanaan, kepraktisan e-LKPD juga ditinjau dari aspek keterbacaan oleh pendidik dan peserta didik. Uji keterbacaan oleh pendidik melibatkan tiga orang guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hasil penilaian menunjukkan bahwa e-LKPD memperoleh persentase kepraktisan sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Penilaian ini mengindikasikan bahwa e-LKPD mudah dipahami, sistematis, serta sesuai digunakan sebagai bahan ajar digital. Beberapa masukan dari pendidik, seperti penyesuaian durasi kuis, dijadikan dasar untuk penyempurnaan produk sebelum dilakukan uji efektivitas. Selanjutnya, uji keterbacaan oleh peserta didik melibatkan 35 orang peserta didik kelas X.E2. Hasil penilaian menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 87% dengan kategori sangat praktis. Peserta didik menilai e-LKPD menarik, mudah digunakan, dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Secara keseluruhan, hasil uji kepraktisan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 90,5% dengan kategori sangat praktis, yang menandakan bahwa e-LKPD telah memenuhi kriteria kepraktisan sebagai bahan ajar digital.

Setelah e-LKPD dinyatakan praktis, tahap selanjutnya adalah uji efektivitas untuk

mengetahui sejauh mana penggunaan e-LKPD mendukung minat dan hasil belajar peserta didik. Uji efektivitas dilakukan dengan melibatkan 35 orang peserta didik kelas X yang menggunakan e-LKPD selama dua kali pertemuan. Efektivitas terhadap minat belajar diukur menggunakan angket minat belajar yang mencakup empat indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh indikator minat belajar berada pada kategori sangat efektif, dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 88,25%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan e-LKPD mampu mendukung minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.



Grafik 2. Hasil Uji Efektivitas Minat Belajar

Efektivitas e-LKPD juga ditinjau dari hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui penilaian akhir berupa 25 soal objektif yang terdapat dalam e-LKPD. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memperoleh nilai di atas kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Dari 35 peserta didik, sebanyak 32 peserta didik mencapai dan melampaui KKTP, sedangkan 3 peserta didik belum mencapai ketuntasan. Secara kuantitatif, hasil belajar peserta didik menunjukkan nilai rata-rata sebesar 85,5%, yang berada pada kategori efektif. Tingginya persentase ketuntasan belajar menunjukkan bahwa e-LKPD berbasis model *Game-Based Learning* berbantuan Blooket efektif dalam membantu peserta didik memahami materi asuransi, bank, dan koperasi syariah.

Tabel 4. Hasil Statistik Deskriptif Hasil Belajar Peserta Didik

N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
35	68,00	100,00	85,4857	9,05334

Berdasarkan hasil uji kepraktisan dan efektivitas tersebut, dapat disimpulkan bahwa e-LKPD berbasis model *Game-Based Learning* berbantuan Blooket memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Dengan demikian, e-LKPD layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi asuransi, bank, dan koperasi syariah di SMA.

Pembahasan

Pembahasan ini bertujuan untuk menginterpretasikan hasil penelitian pengembangan e-LKPD berbasis *Game-Based Learning* berbantuan Blooket serta memberikan dukungan teoretis

terhadap kesimpulan yang diperoleh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-LKPD yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kualitas produk pembelajaran, yaitu valid, praktis, dan efektif, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi asuransi, bank, dan koperasi syariah.

1. Validitas E-LKPD Berbasis Model *Game Based Learning* Berbantuan Blooket

Validitas e-LKPD berbasis model *Game-Based Learning* berbantuan Blooket ditinjau berdasarkan hasil penilaian para ahli yang mencakup validitas isi, validitas konstruk, dan validitas bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-LKPD berada pada kategori sangat valid, yang menandakan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan sebagai bahan ajar digital. Tingginya tingkat validitas ini mengindikasikan bahwa e-LKPD telah disusun berdasarkan landasan teoretis yang kuat serta selaras dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Dari aspek validitas isi, materi asuransi, bank, dan koperasi syariah yang disajikan dalam e-LKPD telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik kelas X SMA. Penyajian materi dilakukan secara sistematis, kontekstual, dan dilengkapi dengan aktivitas serta evaluasi yang relevan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Kosasih (2021) yang menyatakan bahwa LKPD yang baik harus memuat materi yang terstruktur, kontekstual, dan mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

Validitas konstruk ditunjukkan melalui konsistensi antar komponen e-LKPD, mulai dari tujuan pembelajaran, materi, aktivitas pembelajaran, hingga evaluasi. Integrasi sintaks model *Game-Based Learning* ke dalam e-LKPD menjadikan aktivitas pembelajaran tersusun secara runtut dan terarah, sehingga mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Taufik (2020) yang menegaskan bahwa bahan ajar digital harus dirancang selaras dengan model pembelajaran yang digunakan agar proses belajar berlangsung secara efektif. Pemanfaatan platform Blooket sebagai media permainan edukatif juga memperkuat validitas konstruk karena mendukung terciptanya pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Hasanah & Ramadan, 2025).

Validitas bahasa menunjukkan bahwa e-LKPD menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan kaidah kebahasaan, mudah dipahami, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Bahasa yang jelas dan tidak menimbulkan penafsiran ganda memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan instruksi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Magdalena dkk., (2020) yang menyatakan bahwa keterbacaan bahasa merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan kualitas bahan ajar. Dengan demikian, berdasarkan keseluruhan aspek tersebut, e-LKPD yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas sebagaimana dikemukakan oleh Nieveen (Plomp, 2013).

2. Praktikalitas E-LKPD Berbasis Model *Game Based Learning* Berbantuan Blooket

Praktikalitas e-LKPD berbasis model *Game-Based Learning* berbantuan Blooket ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran dan keterbacaan e-LKPD oleh pengguna langsung, yaitu guru dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-LKPD berada pada kategori sangat praktis, yang menandakan bahwa produk mudah digunakan dan dapat dilaksanakan dengan baik dalam situasi pembelajaran nyata.

Keterlaksanaan e-LKPD terlihat dari pelaksanaan seluruh tahapan pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup yang berjalan sesuai dengan sintaks model *Game-Based Learning*. Hal ini menunjukkan bahwa e-LKPD mampu memfasilitasi guru dalam melaksanakan pembelajaran secara terstruktur dan konsisten. Secara teoretis, Nieveen menyatakan bahwa suatu produk pembelajaran dikatakan praktis apabila dapat digunakan sesuai dengan rancangan dan mudah diterapkan dalam praktik

pembelajaran (Plomp, 2013). Temuan ini juga sejalan dengan Standar Proses Pendidikan yang menekankan pentingnya keterlaksanaan pembelajaran sesuai dengan perencanaan (Permendikbudristek No. 16 Tahun 2022).

Dari aspek keterbacaan, e-LKPD memperoleh respon sangat positif baik dari guru maupun peserta didik. Guru menilai bahwa e-LKPD mudah dipahami, memiliki petunjuk yang jelas, serta mendukung pelaksanaan pembelajaran yang interaktif. Sementara itu, peserta didik menyatakan bahwa e-LKPD menarik, mudah digunakan, dan membantu mereka mengikuti alur pembelajaran dengan lebih aktif. Tingginya keterbacaan ini menunjukkan bahwa e-LKPD bersifat *user friendly* dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Temuan ini sejalan dengan pendapat Lestari (2022) serta Narayani (2022) yang menyatakan bahwa bahan ajar digital yang memiliki tingkat keterbacaan tinggi dan tampilan menarik dapat meningkatkan kenyamanan serta partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.

3. Efektivitas E-LKPD Berbasis Model *Game Based Learning* Berbantuan Blooket

Efektivitas e-LKPD berbasis model *Game-Based Learning* berbantuan Blooket ditinjau dari minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan e-LKPD mampu memberikan dampak positif terhadap kedua aspek tersebut, sehingga e-LKPD dinyatakan efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Dari aspek minat belajar, e-LKPD menunjukkan efektivitas yang sangat tinggi pada indikator perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik. Integrasi unsur permainan melalui Blooket menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menantang, sehingga peserta didik lebih antusias dan terlibat aktif selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Schiefele (2017) yang menyatakan bahwa perasaan senang dan ketertarikan merupakan faktor penting dalam menumbuhkan minat belajar. Selain itu, model *Game-Based Learning* mendorong partisipasi aktif peserta didik melalui tantangan dan kompetisi yang sehat, yang berdampak positif terhadap keterlibatan belajar (Plass dkk., 2020).

Efektivitas e-LKPD juga terlihat dari hasil belajar peserta didik, di mana sebagian besar peserta didik mencapai dan melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 85,5%. Tingginya persentase ketuntasan belajar menunjukkan bahwa e-LKPD mampu membantu peserta didik memahami materi asuransi, bank, dan koperasi syariah secara optimal. Menurut Nieveen (Plomp, 2013), efektivitas suatu produk pembelajaran ditunjukkan oleh tercapainya tujuan pembelajaran dan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Keberhasilan ini tidak terlepas dari desain e-LKPD yang mendorong pembelajaran bermakna melalui aktivitas diskusi, latihan kontekstual, serta evaluasi berbasis permainan. Pendekatan ini sejalan dengan konsep *deep learning* yang menekankan pemahaman konsep secara mendalam dan penerapan pengetahuan dalam konteks nyata (Fullan dkk., 2017). Selain itu, umpan balik langsung yang diberikan melalui Blooket membantu peserta didik mengetahui tingkat pemahamannya dan memperbaiki kesalahan belajar, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar (Wisniewski dkk., 2020).

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk e-LKPD berbasis model *Game-Based Learning* berbantuan Blooket yang telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sebagai bahan ajar digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Validitas e-LKPD ditunjukkan oleh penilaian para ahli yang menyatakan bahwa produk sangat layak

dari aspek isi, konstruk, dan bahasa. Kepraktisan e-LKPD tercermin dari keterlaksanaan pembelajaran yang berjalan dengan sangat baik serta tingkat keterbacaan yang tinggi oleh guru dan peserta didik. Efektivitas e-LKPD terlihat dari dukungan terhadap minat belajar peserta didik serta pencapaian hasil belajar dengan nilai rata-rata 85,5% dan tingkat ketuntasan klasikal yang tinggi. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi model *Game-Based Learning* dan media permainan edukatif Blooket dalam e-LKPD mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna, interaktif, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi praktik pembelajaran di sekolah, khususnya dalam pengembangan bahan ajar digital. E-LKPD berbasis *Game-Based Learning* berbantuan Blooket dapat dijadikan alternatif bahan ajar inovatif yang mendukung pembelajaran aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Bagi guru, e-LKPD ini dapat membantu merancang pembelajaran yang lebih terstruktur dan menarik, serta mempermudah pelaksanaan evaluasi melalui media digital. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar dalam mendorong pemanfaatan teknologi pembelajaran secara lebih optimal dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, uji coba e-LKPD hanya dilakukan pada satu sekolah dan satu kelas, sehingga generalisasi hasil penelitian masih terbatas. Kedua, efektivitas e-LKPD hanya ditinjau dari aspek minat belajar dan hasil belajar dalam jangka pendek, belum mengkaji dampak jangka panjang terhadap perkembangan kompetensi peserta didik. Ketiga, penelitian ini belum membandingkan secara langsung penggunaan e-LKPD dengan bahan ajar lain atau model pembelajaran yang berbeda, sehingga efektivitas relatif e-LKPD belum dapat disimpulkan secara komparatif.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji e-LKPD pada konteks sekolah dan karakteristik peserta didik yang lebih beragam agar diperoleh gambaran efektivitas yang lebih luas. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji dampak penggunaan e-LKPD dalam jangka panjang, termasuk terhadap keterampilan berpikir kritis, kemandirian belajar, dan karakter peserta didik. Selain itu, pengembangan e-LKPD dapat diperluas dengan mengintegrasikan fitur teknologi lain atau membandingkan berbagai platform permainan edukatif untuk menemukan desain pembelajaran digital yang paling efektif.

REFERENSI

- Adams, N., Little, T. D., & Ryan, R. M. (2017). Self-Determination Theory. Dalam M. L. Wehmeyer, K. A. Shogren, T. D. Little, & S. J. Lopez (Ed.), *Development of Self-Determination Through the Life-Course* (hlm. 47-54). Springer Netherlands. https://doi.org/10.1007/978-94-024-1042-6_4
- Adawiyah, F. (2021). Variasi metode mengajar guru dalam mengatasi kejenuhan siswa di sekolah menengah pertama. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 68-82.
- Al Mustaqim, D. (2023). Strategi Pengembangan Pariwisata Halal Sebagai Pendorong Ekonomi Berkelanjutan Berbasis Maqashid Syariah. *AB-JOIEC: Al-Bahjah Journal of Islamic Economics*, 1(1), 26-43.
- Arifa, T. R. (2025). Analyzing Intentions to Adopt Artificial Intelligence in Islamic Education Practices. *Alhamra Jurnal Studi Islam*, 41-55.
- Arwaty, A., & Lullulangi, M. (2022). Discovery learning model as an effort to increase student interest and learning outcomes. *J. Educ. Sci. Technol*, 8(1), 54-64.
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2017). *Deep learning: Engage the world change the world*. Corwin Press.

- Hadi Nugroho, F., & Romadhon, S. (2022). Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi dalam Gim Blooket pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan*, 10(2), 153–162. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i2.299>
- Hafizah, N. (2023). Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 Pada Kurikulum Merdeka. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1675–1688.
- Hasanah, S. N., & Ramadan, Z. H. (2025). PENGEMBANGAN ELEKTRONIK LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (E-LKPD) BERBASIS LIVEWORKSHEET PADA MATERI MENGENAL KARAKTERISTIK WILAYAH UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 418–430. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.30137>
- Indriani, N., & Suryani, I. (2023). Implementasi kurikulum merdeka belajar dalam pembentukan karakter disiplin peserta didik di sekolah dasar. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 242–252.
- Jalil, A., & Hidayatullah, M. F. (2022). Desain Lingkungan Belajar Berkonten Pola Asuh Pada Lembaga Pendidikan Islam. *Risâlah Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 8(3), 1003–1017.
- Karakoc, B., Kara, K., Turan Özpolat, E., & Yildirim, I. (2022). The Effect of Game-Based Learning on Student Achievement: A Meta-Analysis Study. *Technology, Knowledge and Learning*, 27, 1–16. <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09471-5>
- Kosasih. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar* (2021 ed.). Bumi Aksara.
- Kurniawan, A., Nanang, N., Arifannisa, A., Noflidaputri, R., Supriyadi, A., Rahman, A. A., Arrobi, J., Jamaludin, J., Arissandi, F., & Sianipar, D. (2022). *Metode pembelajaran di era digital 4.0*. PT Global Eksekutif Teknologi. <http://repository.uki.ac.id/9835/>
- Lahacila, N., Anwar, H., & Akolo, I. R. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Materi Pecahan Campuran Dalam Meningkatkan Minat Belajar. *INSTRUKTUR: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 70–82.
- Laverdho, M. R., Wanto, D., & Sutarto, S. (2024). *Inovasi Guru PAI DAN Implikasinya Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik di SMA 4 REJANG LEBONG* [PhD Thesis, Institu Agma Islam Negeri Curup]. <http://e-theses.iaincurup.ac.id/7568/>
- Lestari, A. B. (2022). Pengembangan media pembelajaran lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) berbasis web liveworksheet di SMAN 5 Metro. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 39–49. <https://prosiding.umm metro.ac.id/index.php/snpe/article/view/21>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D. A. (2020). Analisis bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 311–326.
- Maisuroh, S., Aisyah, N., & Sanjani, M. A. F. (2024). Connecting Tradition with Innovation: The Impact of WordWall on Learning Outcomes in Fiqh Studies. *FONDATIA*, 8(3), 715–728. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i3.5294>
- Marsim, F., Danial, M., & Syahrir, M. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Solving pada Materi Titration Asam Basa untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Chemistry Education Review (CER)*, 5(2), 120. <https://doi.org/10.26858/cer.v5i2.32718>
- Mayasari, R., & Setiawan, W. (2022). PENGARUH METODE SSCS MENGGUNAKAN ALAT PERAGA MIND MAPPING TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SPLTV SISWA SMA DAR EL FIKRI KELAS X. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(2), 375. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i2.9333>

- Narayani, S. P. S. (2022). *PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK ELEKTRONIK IPA BERBASIS MASALAH UNTUK PESERTA DIDIK SMP/MTs KELAS VIII SEMESTER II* [PhD Thesis]. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Neliwati, N., Siregar, F. T., Siregar, A. A., & Batubara, H. (2023). Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 297–306.
- Novianti, R., Hukmi, H., & Maria, I. (2019). Generasi alpha-tumbuh dengan gadget dalam genggaman. *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*, 8(2), 65–70.
- Pebiola, S., Amirudin, M. F., & Azman, Z. (2025). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 48 Lubuklinggau. *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 265–273.
- Permendikbudriset No. 16 Tahun 2022. (2022). Database Peraturan | JDIH BPK. <http://peraturan.bpk.go.id/Details/224238/permendikbudriset-no-16-tahun-2022>
- Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (2020). *Handbook of game-based learning*. Mit Press. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=X2jKDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=jan+l+plass+handbook+of+game+based+learning&ots=KfHDA63kMt&sig=1dK_8ooo-mrUYIPFjZgPMwotzYg
- Plomp, T. (2013). Educational design research: An introduction. *Educational design research*, 1, 11–50.
- Prasiska, E., & Rizkiana, F. (2023). Efektivitas Bahan Ajar IPA Topik Pencemaran Lingkungan Berbasis Nilai-Nilai Keislaman terhadap Hasil Belajar dan Karakter Religius Siswa. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 13(4), 933–938.
- Rahmaddina, R., Artanti, N. P., & Yudha, A. T. R. C. (2023). Analisis peluang dan hambatan literasi keuangan fintech syariah di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Masharif Al-Syariah: Jurnal Ekonomi dan Perbankan Syariah*, 8(2). <https://journal.um-surabaya.ac.id/Mas/article/view/18884>
- Ritonga, A. W., Ritonga, M., Nurdianto, T., Kustati, M., & Lahmi, A. (2021). E-Learning process of Maharah Qira'ah in higher education during the Covid-19 pandemic. *E-Learning Process of Maharah Qira'ah in Higher Education during the COVID-19 Pandemic* (February 19, 2021). https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3788618
- Sardiman, S., Madjid, R., & Ruslan, R. (2025). Pengaruh Karakteristik Individu, Karakteristik Kerja dan Karakteristik Organisasi Terhadap Kepuasan Kerja yang Implikasi Terhadap Kinerja Karyawan PT. Metrografi Kendari. *ECONOMETRICS: Journal of Sustainable Economics and Management*, 1(1), 07–24.
- Sazidah, M., Hanifah, R. M., Haliza, R. V., & Marini, A. (2023). Pemberian reward dalam meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(6), 829–838.
- Schiefele, U. (2017). Classroom management and mastery-oriented instruction as mediators of the effects of teacher motivation on student motivation. *Teaching and teacher education*, 64, 115–126.
- Shodiq, S. F. (2019). Revival Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Era Revolusi Industri 4.0. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(02). <https://ojs.umm metro.ac.id/index.php/attajdid/article/view/870>
- Sufiani, S., & Putra, A. T. A. (2023). Strategi Guru PAI Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Educational Research*, 3(1), 55–66.
- Susanti, S. S., Nursafitri, L., Hamzah, I., Zunarti, R., Asy'arie, B. F., & As'ad, M. S. (2024).

- Innovative digital media in Islamic religious education learning. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 21(1), 40–59.
- Susilowati, E. (2022). Implementasi kurikulum merdeka belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 1(1), 115–132.
- Syamsuri, A. M., & Noor, I. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan Syariah, Perencanaan Keuangan, Dan Kesadaran Aspek Syariah Pada Mahasiswa Rumpun Ekonomi Syariah Di Indonesia Terhadap Keputusan Menggunakan Perbankan Syariah. *Jurnal Syarikah: Jurnal Ekonomi Islam*, 9(2), 241–254.
- Taufik, M. (2020). STRATEGIC ROLE OF ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION IN STRENGTHENING CHARACTER EDUCATION IN THE ERA OF INDUSTRIAL REVOLUTION 4.0. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 20(1), 86–104. <https://doi.org/10.22373/jiif.v20i1.5797>
- Wajdi, F., & Lubis, S. K. (2021). *Hukum Ekonomi Islam: Edisi Revisi*. Sinar Grafika (Bumi Aksara). <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=GbAfEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=Wajdi+%26+Lubis,+2021&ots=73i3dHVM7e&sig=OR0hYYzT9TvqOMSWpMAFme9pP9Q>
- Widya, W., Zaturrahmi, Z., Muliani, D. E., Indrawati, E. S., Yusmanila, Y., & Nurpatri, Y. (2021). Pelatihan pembuatan bahan ajar digital menggunakan aplikasi kvsoft flipbook dan web anyflip di smp negeri 41 padang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 4(3), 183–189.
- Wisniewski, B., Zierer, K., & Hattie, J. (2020). The power of feedback revisited: A meta-analysis of educational feedback research. *Frontiers in psychology*, 10, 487662.
- Zubairi, Z., & Nurdin, N. (2022). The Challenges of Islamic Religious Education in the Industrial Revolution 4.0. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(3), 386–396.
- Zuraiddi, Z. (2022). Kompetensi Literasi Media Guru PAI di SMAN Kota Bahagia Kabupaten Aceh Selatan. *Tadabbur: Jurnal Peradaban Islam*, 4(1), 103–114.

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:
CC-BY-SA