

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME BOARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA KELAS X SMA
NEGERI 1 SITUBONDO**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Derajat Gelar S-1
Program Studi Pendidikan Agama Islam**



**Disusun oleh :
GILANG SABHAWANA EKA NUGRAHA
NIM : 202010010311037**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2024

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Gilang Sabhawana Eka Nugraha

NIM : 202010010311037

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul : **Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Game Board Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam siswa Kelas X SMA Negeri 1 Situbondo**

Adalah hasil karya saya dan dalam naskah Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian ataupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

2. Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 27 September 2024

Yang menyatakan,



(Gilang Sabhawana Eka
Nugraha)

HALAMAN HASIL DETEKSI PLAGIASI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FAKULTAS AGAMA ISLAM

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
pai.umm.ac.id | pai@umm.ac.id

FORM CEK PLAGIASI LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Gilang Sabhawana Eka Nugraha
NIM : 202010010311037
Judul Tugas Akhir : *"Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Game Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Situbondo"*

Cek Plagiarisme dengan Turnitin

NO	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal	Hasil Cek Plagiasi (%)
1.	Bab I : Pendahuluan	10%	8%
2.	Bab II : Studi Pustaka	25%	7%
3.	Bab III : Metodologi Penelitian	35%	24%
4.	Bab IV : Hasil Penelitian	15%	8%
5.	Bab V : Penutup	5%	5%


.Mengetahui



Prodi Pendidikan Agama Islam,


Dr. M. Kamaluddin, M.Si

Admin Cek Plagiasi,



Indira Dessy Wulandary, A.Md



Kampus I
Jl. Bendung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 480 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutarni No. 188 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 149 (Hunting)
F: +62 341 582 080

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No. 248 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Hunting)
F: +62 341 480 435
E: webmaster@umm.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN

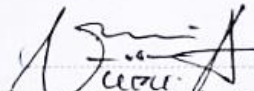
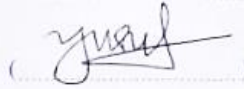
SKRIPSI

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang,
pada hari/tanggal, Jum'at/ **20 Desember 2024**
dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
di Program Studi Pendidikan Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Malang

Dewan Penguji:

1. Dr. Sunarto M.Ag
2. Dr. Muhammad Yusuf, M.Pd.I
3. Dr. Umiarso, M.Pd.I
4. Nur Afifah Khurin Maknin, M.Kes.

Tanda Tangan



Mengesahkan,
Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Malang
Dekan,




Prof. Dr. Khozin, M.Si

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN GAME BOARD UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA KELAS X
SMA NEGERI 1 SITUBONDO**

SKRIPSI

OLEH:

GILANG SABHAWANA EKA NUGRAHA

(202010010311037)

Telah disetujui oleh

Pembimbing I


Dr. Umiarso, M.Pd.I

Pembimbing II


Nur Afifah Khurin Maknin, M.Kes.

ABSTRAK

Salah satu permasalahan dalam pendidikan adalah minimnya media sarana dan prasarana pembelajaran, sehingga guru dituntut lebih kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu menggunakan media *Game Board*. Pemanfaatan media menjadi sangat penting untuk digunakan selama proses pembelajaran, karena bisa memberi dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PAI. Dengan hal itu, penelitian ini dapat bertujuan untuk mengetahui bagaimana pentingnya penggunaan media permainan *Game Board* dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Situbondo. Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif, sedangkan teknik pengambilan data dilakukan dengan memberikan tes dan lembar observasi kepada siswa sebelum dan sesudah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *Game Board*. Dengan penggunaan media ini diharapkan dapat mengatasi kebosanan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dan hasil belajar siswa menjadi lebih bagus.

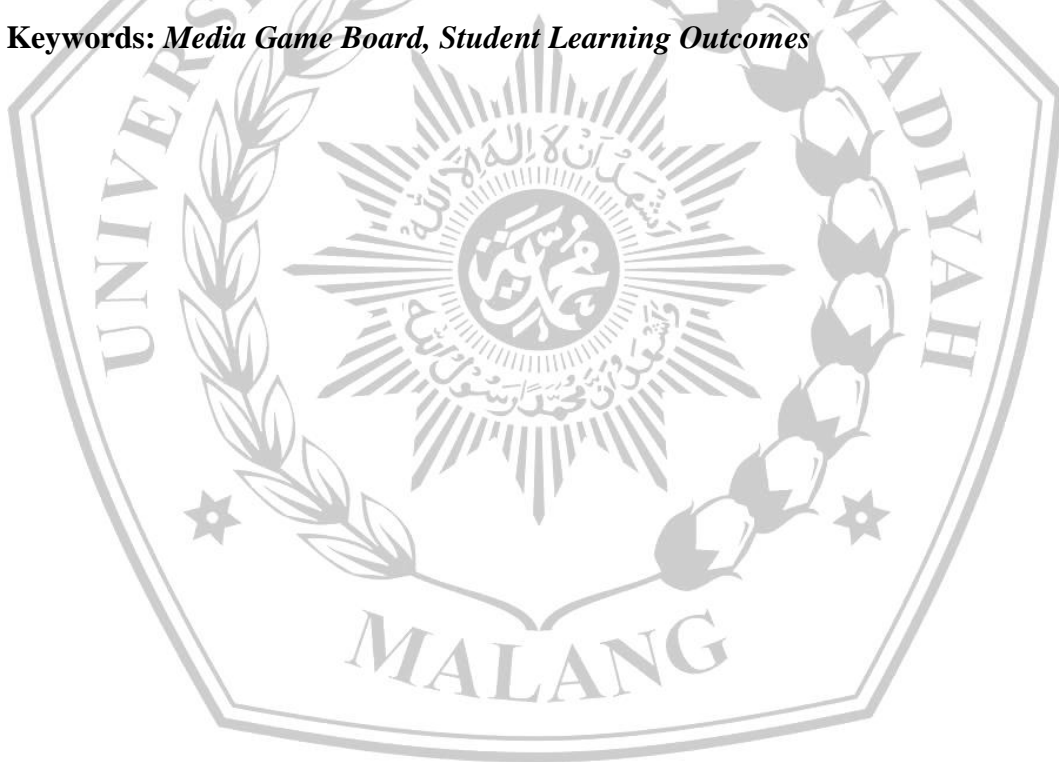
Kata Kunci: Media Game Board, Hasil Belajar Siswa



ABSTRACT

One of the problems in education is the lack of learning media and infrastructure, so teachers are required to be more creative and innovative to improve the quality of learning in the classroom. One of the interesting learning media to use in teaching and learning activities is using Game Board media. The use of media is very important to use during the learning process, because it can have a positive impact on student learning outcomes, especially in Islamic Religious Education subjects. With that, this study can aim to find out how important the use of Game Board media is in improving the learning outcomes of students at SMA Negeri 1 Situbondo. This study uses a descriptive quantitative method, while the data collection technique is carried out by giving tests and observation sheets to students before and after learning is carried out using Game Board. With the use of this media, it is expected to overcome student boredom during learning activities, and student learning outcomes will be better.

Keywords: *Media Game Board, Student Learning Outcomes*



HALAMAN MOTTO

“Kemuliaan terbesar dalam hidup tidak terletak pada ketangguhan, tetapi dalam bangkit setiap kali kita terjatuh”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dalam penyusunan naskah publikasi ini banyak memperoleh bimbingan, semangat dan bantuan materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah sepantasnya pada kesempatan ini penulis akan menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah Subhanahuwata'ala. Karena pertolongan dan keridhaan Allah dalam setiap perjalanan saya menuntut ilmu. Allah yang selalu menemani saya, Allah yang selalu mau mendengarkan keluh kesah saya tanpa "tapi". Allah yang tidak pernah membenci saya ketika saya lalai. Allah yang selalu memberi kesempatan saya untuk terus belajar sabar dan ikhlas. Allah yang membawa saya bisa berdiri sendiri sampai detik ini.
2. Orang tua, dua manusia yang begitu besar perannya dalam kehidupan saya. Anugerah terbaik yang Allah berikan kepada saya, adalah memiliki orang tua yang tidak pernah lelah memberi nasehat, tidak pernah berhenti memberi semangat, tidak pernah berhenti mendoakan saya. Raga saya tidak akan sekuat ini, tanpa doa dari mereka.
3. Kepada pacar saya ketiga terimakasih selalu ada untuk saya. Menemani saya, dalam kondisi apapun. Yang selalu mengusahakan segala cara agar saya hidup dengan nyaman dan tentram. Yang selalu mendukung saya dalam segala hal. Terimakasih sudah ada dalam setiap langkah kaki saya.
4. Kepada Dr. Umiarso, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing saya. Terimakasih sudah memberikan kemudahan saya untuk mengerjakan tugas akhir, yang selalu memberikan ruang untuk saya terus belajar.
5. Kepada Bu Nur Afifah Khurin Maknin S.Pd.I, M.Kes., selaku dosen pembimbing saya. Terimakasih sudah memberikan kemudahan saya untuk mengerjakan tugas akhir, yang selalu memberikan ruang untuk saya terus belajar.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji Syukur atas segala nikmat, karena rahmat dan pertolongan yang diberikan Allah SWT sehingga dapat terselesaikannya naskah skripsi dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Game Board Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Situbondo”**. Sholawat serta salam akan selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang merupakan guru terbaik dalam kehidupan.

Penulis menyadari bahwa naskah publikasi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Nazaruddin Malik, SE., M.Si. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Prof. Dr. Khozin, M.Si. selaku Dekan Fakultas Agama Islam yang telah memberi izin dalam proses penelitian.
3. Dr. Mohammad Kamaludin, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah membantu menyelesaikan segala urusan administrasi yang peneliti butuhkan dalam menulis naskah publikasi ini.
4. Dr. Umiarso, M.Pd.I. selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan kesabaran dalam membimbing penulis.
5. Nur Afifah Khurin Maknin, S.Pd.I, M.Kes. selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan kesabaran dalam membimbing penulis.
6. Orang tua dan pacar yang senantiasa mendo'akan dan memberi dukungan untuk kelancaran dan kemudahan menyelesaikan naskah publikasi ini.

Semoga apa yang telah diberikan kepada peneliti, senantiasa mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa naskah publikasi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Penulis berharap, semoga naskah publikasi ini bermanfaat bagi semua yang membacanya.

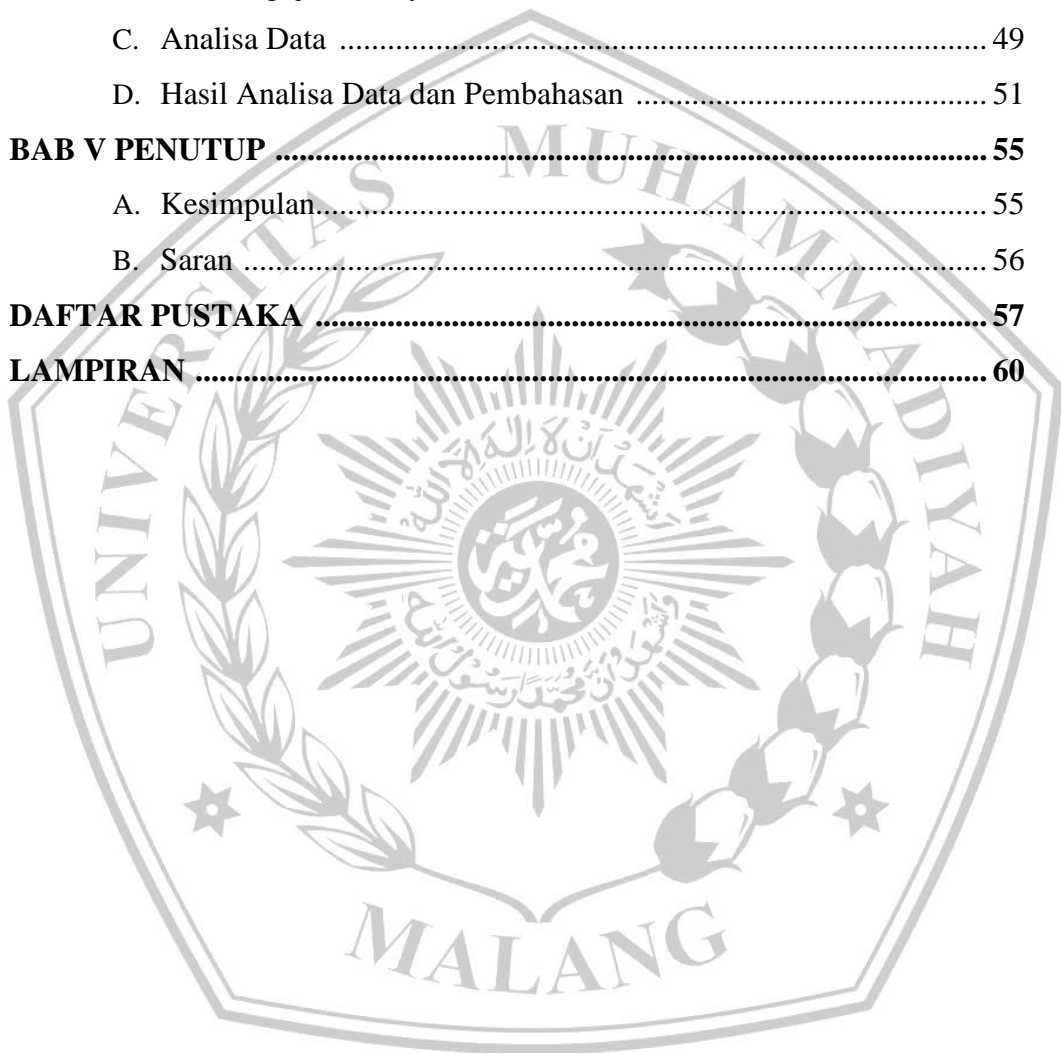
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASILAN.....	ii
HALAMAN HASIL DETEKSI PLAGIASI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	vi
LEMBAR PERSETUJUAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
HALAMAN MOTTO	x
HALAMAN PERSEMBAHAN	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian	3
E. Batasan Istilah	4
F. Asumsi Dasar Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Penelitian Terdahulu	8
B. Kerangka Teoritis Masalah Penelitian	13
1. Pengertian Media Pembelajaran	13
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	14
3. Jenis Media Pembelajaran	16
4. Game	17
5. Minat Remaja pada Game	18
6. Digital Game Based Learning	20

7. Aplikasi Quizizz	20
8. Pembelajaran PAI untuk remaja	22
9. Hasil Belajar	23
C. Kerangka Pikir Peneliti	25
D. Hipotesis	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Pendekatan, Jenis, dan Format Penelitian	27
1. Pendekatan Penelitian	27
2. Jenis Penelitian	27
3. Format Penelitian	27
B. Sasaran Penelitian	28
C. Lokasi Penelitian	28
D. Teknik Sampling	29
E. Metode Pengumpulan Data	30
F. Sumber Data	31
G. Metode Analisis Data	31
1. Uji Instrumen	31
H. Hasil Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Penyajian dan Hasil Analisis Data	35
1. Profil SMA Negeri 1 Situbondo.....	35
2. Sarana dan Prasarana	36
3. Potensi dan Karakteristik Sekolah	37
4. Karakteristik Budaya SMA Negeri 1 Situbondo	37
5. Budaya Berprestasi	38
6. Budaya Literasi dan Budaya Peduli Lingkungan	38
7. Budaya Cinta Tanah Air/Kebangsaan	39
8. Visi, Misi dan Tujuan sekolah	40
9. Validasi Instrumen	44

B. Hasil dan Pembahasan	45
1. Deskripsi Data Hasil Pretest dan Posttes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	45
2. Hasil Pretest dan Posttes Siswa Kelas Kontrol	46
3. Hasil Pretes dan Posttes Kelas Eksperimen	47
4. Pengujian Prasyarat Analisis	47
C. Analisa Data	49
D. Hasil Analisa Data dan Pembahasan	51
BAB V PENUTUP	55
A. Kesimpulan.....	55
B. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	60



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Predikat Nilai	6
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	9
Tabel 3.1 Desain Penelitian	28
Tabel 4.1 Rombel dan Jumlah Peserta Didik	25
Tabel 4.2 Jumlah tenaga pendidik di SMA Negeri 1 Situbondo	26
Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana	36
Tabel 4.4 Visi, Misi dan Tujuan sekolah	40
Tabel 4.5 Perencanaan Tujuan dan Strategi Sekolah (SMA Negeri 1 Situbondo)	43
Tabel 4.6 Distribusi butir soal berdasarkan validitas	44
Tabel 4.7 Ringkasan Data Hasil Pretest	45
Tabel 4.8 Ringkasan Data Hasil Posttest	46
Tabel 4.9 Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data Pretest	48
Tabel 4.10 Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data Posttest	49
Tabel 4.11 Rangkuman Uji t Hasil Pretest Antara Kelas Kontrol dengan KelasEksperimen	50
Tabel 4. 12 Rangkuman Uji t Hasil Posttest Antara Kelas Kontrol dengan KelasEksperimen	51
Tabel 4. 13 Perbandingan Hasil Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen dengan KKTP	55
Tabel 4.14 Perbandingan Efektivitas Hasil Pembelajaran Antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir Peneliti 25



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Validasi Instrumen	60
Lampiran 2 Hasil Data Pretest dan Postest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Frequencies	70
Lampiran 3 Daftar Nama Siswa Kelas X1	78
Lampiran 4 Lembar Jawaban Pre-Tes	82
Lampiran 5 Kunci Jawaban PRE-TES	97
Lampiran 6 Lembar Jawaban Siswa Pretest dan Postest	99
Lampiran 7 Modul Ajar	102
Lampiran 8 Dokumentasi	123



DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Umni, and Ahmad Sulaeman. 2023. "Peningkatan Intelektualitas Melalui Implementasi Teori Belajar Kognitif Dan Board Game Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Alhamra Jurnal Studi Islam* 4 (1): 73–81.
- Agustiningsih, W., Muhammad, S., & Indhra, M. (2022). Implementasi Aplikasi Quizwhizzer Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Ma'arif 02 Malang. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(6), 225. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
- Aisyah, A. (2024). Penerapan Metode Ice Breaking Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Indonesian Journal OfMultidisciplinary on Social and Technology*, 2(2), 22–27.
- Alhasny, C. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Snowball Throwing Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Pokok Prinsip dan Praktek ekonomi islam kelas XI IPA 1 SMA Negeri 2 Palu. *Al-Manhaj Tarbiyah: Jurnal Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 38. http://www.journal-almanhaj.org/index.php/almanhaj_tarbiyah/article/view/6
- Amaliah, R. R., Fadhil, A., & Narulita, S. (2014). Penerapan Metode Ceramah Dan Diskusi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SMA Negeri 44 Jakarta. *Jurnal Studi Al Qur'an: Membangun Tradisi Berfikir Qur'ani*, 10(2), 121.
- Amin, N. N. H., & Soedewi, S. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Kreatif Tentang Nilai-Nilai Agama Islam Pada Anak Usia 7-9 Tahun. *Jurnal Stt Bandung*, 1(1), 1–9.
- Apriyanti, Desi, Melyann Melani, and Azmiarni. 2023. "Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Mata Pelajaran Pai Kelas Xii Ipa 1 Di Sma Negeri 7 Bandar Lampung." *JIT: Jurnal Ilmu Tarbiyah* 1 (2): 115.
- Aritonatonang, Keke T. 2008. "Minat Dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Penabur* 3 (10): 11–21.
- Azmi, A., Rahman, Y., & Nurlina, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pai Siswa Kelas Vii Di Smp Negeri 3 Ampek Angkek Berbantuan Media Kuis Kahoot. *Irje: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 719.
- Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 1(2), 110.
- Claudia, L. J., & Harimurti, R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Perangkat Komputer Berbasis Multimedia 3D Pada Mata Pelajaran Perangkat Komputer Untuk Siswa Kelas X Jurusan TKJ di SMK Negeri 1 Pacitan. *Jurnal It-Edu*, 1(1), 14–22.

- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468–470. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Daulay, A. R., Halimah, S., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game Quiz Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal EDUCATIO: (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(2), 744. <https://doi.org/10.29210/1202323205>
- Falim, A. S., & Prestiliano, J. (2018). The Use of Board Games as Learning Media of Project Time Management. *Journal of Nonformal Education*, 4(1), 69.
- Hamka, M. S., Usman, U., Halik, A., Hamdanah, H., & Muhammadun, M. (2023). Efektivitas Games PowerPoint dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 13(2), 146–163. <https://doi.org/10.33367/ji.v13i2.3832>
- Inawati, A., & Puspasari, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 96–108. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p96-108>
- Ismianti, Santi. 2023. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIIIIB Pada Mata Pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) Melalui Metode Make A Match Di SMPN 11 Muaro Jambi.” *Jurnal Ilmiah Dikdaya* 13 (1): 33. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v13i1.389>.
- Istikhana, J. (2018). Fungsi Media Pembelajaran Sirkuit Pintar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kependidikan*, 6(2), 237. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.2110>
- Magdalena, I., Eka Saputri, A., Mutia, & Dia Dara, S. (2020). Penilaian Berbasis Kelas dan Portofolio Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa SDN Karang Tengah 2. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 327–341. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Marsudi, M. A. D. (2021). Perancangan Board Game Tokoh Sahabat Nabi Untuk Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 2(3), 259.
- Nurrita, Teni. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Misykat* 03 (01): 171.
- Nurrohmah, I. R., & Srifariyati. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Bantarbolang. *Jurnal Al - Miskawaih*, 1(1), 2.

- Nursirwan, H., Arief, Z. A., & Hartono, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Zakuma Berbasis Wordwall Di SMP Cendekia Baznas Cibungbulang Kabupaten Bogor. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 51.
- Sakti, H. G. (2023). PELATIHAN MEDIA BOARD GAME DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT CAHAYA MANDALIKA*, 4(2), 116.
- Salamudin, Ceceng, and Elin Merliana Amelia. 2020. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Sosial Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Sman 14 Garut." *Jurnal Masagi* 1 (1): 2. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol4issue1page42-56>.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 170. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sarbini. (2022). Penggunaan Media Papan Putar Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membaca Al-Qur'an. *Al -Isra : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 7.
- Tan, S. (2015). Perancangan Board Game Pengenalan Dinosaur Untuk Anak Usia 8 – 12 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 10. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/3323>