

**PENGARUH PEMBELAJARAN JIGSAW DENGAN
BERBANTUAN PERMAINAN UNO STACO TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA KELAS 7 PADA MATA
PELAJARAN PAI DI SMPI NURUL HUDA MALANG**

SKRIPSI

OLEH:

IFFA AFIRALDA

NPM. 21901011116



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2023**

ABSTRAK

Iffa, Afiralda. 2023. *Pengaruh Pembelajaran Jigsaw dengan Berbantuan Uno Staco Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 7 di SMPI Nurul Huda Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Arief Ardiansyah, M.Pd. Pembimbing 2: Dr. Dwi Fitri Wiyono, M.pdI.

Kata Kunci: Jigsaw, Uno *Staco*, Minat Belajar

Minat belajar adalah dorongan dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu yang membuatnya tertarik dan senang dalam mengikuti pembelajaran. Minat belajar sangat penting dalam proses pembelajaran, maka dari itu minat belajar harus ada pada siswa di sekolah SMPI Nurul Huda Malang, hal tersebut juga merupakan faktor terpenting dalam memenuhi respon baik siswa dalam menerima pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar. Sehingga menjadikan pembelajaran yang efektif dan menjadikan siswa aktif di dalam kelas. Pembelajaran efektif itu yang harus ditingkatkan untuk menimbulkan rasa minat belajar pada diri peserta didik di SMPI Nurul Huda Malang.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana pengaruh pembelajaran jigsaw dengan berbantuan permainan uno *staco* terhadap minat belajar siswa kelas 7 di SMPI Nurul Huda Malang, dengan tiga fokus penelitian yakni: *pertama*, apakah terdapat pengaruh pembelajaran jigsaw dengan berbantuan permainan uno *staco* terhadap minat belajar siswa kelas 7, *kedua*, bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran jigsaw dengan berbantuan uno *staco*, *ketiga*, apakah hasil belajar siswa memenuhi penilaian kriteria ketuntasan minimum saat pembelajaran menggunakan jigsaw dengan berbantuan permainan uno *staco*. penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menyebarkan angket untuk minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan angket respon siswa terhadap pembelajaran jigsaw dengan berbantuan permainan uno *staco*. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi empat tahap yakni: pengumpulan data, paparan data, temuan penelitian dan penarikan kesimpulan.

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa: *Pertama*, adanya pengaruh pembelajaran jigsaw dengan berbantuan permainan uno *staco* terhadap minat belajar siswa dilihat dari nilai analisis yang telah dilakukan. *Kedua*, adanya respon baik dari siswa kelas eksperimen setelah diberi perlakuan pembelajaran jigsaw dengan berbantuan permainan uno *staco* terhadap minat belajar dengan nilai rata-rata yang diperoleh dapat dikategorikan memuaskan. *Ketiga*, setelah adanya pengaruh dan mendapatkan respon baik dari siswa, pembelajaran jigsaw dengan berbantuan permainan uno *staco* juga membantu siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, terbukti dari pembagian soal pada kelas eksperimen yang mayoritas siswa mendapatkan nilai diatas kriteria ketuntasan minimum.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Pendidikan di Indonesia mendapatkan atensi yang sangat besar dari pemerintah. Pendidikan tetap jadi sorotan untuk warga yang ditandai dengan adanya perubahan serta pembaharuan pada sistem pendidikan serta tata cara pengajaran yang efisien dan efektif. Perubahan kearah revisi merupakan tuntutan alamiyah yang menjadi kebutuhan tiap insan dalam kehidupan. Kedudukan pendidikan bisa tingkatkan mutu sumber energi manusia, serta selaku salah satu wahana guna tingkatkan mutu sumber energi manusia (Zulfiki Musthan, 2015).

Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, pada Bab 1 tentang ketentuan universal pada pasal 1 ayat (1) dinyatakan bahwa:

Pembelajaran merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pendidikan supaya siswa secara aktif meningkatkan kemampuan dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia, dan keahlian yang diperlukan dirinya masyarakat, bangsa, serta negara (UU RI Nomor 20 Tahun 2003).

Berdasarkan undang-undang tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan pada hakekatnya sebagai upaya sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran.

Upaya peningkatan mutu pendidikan tidak terlepas dari kualitas kegiatan belajar mengajar di kelas.

Rendahnya kualitas pendidikan dapat dilihat dari pencapaian daya serap siswa terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pembelajaran di kelas yang menjadi bagian dari proses pendidikan yang bertujuan untuk membawa suatu kondisi pendidikan yang lebih baik. Salah satu bentuk pembelajaran yang diharapkan dapat menumbuhkan potensi yang ada pada diri peserta didik dalam proses belajar mengajar ialah dengan menggunakan salah satu permainan yang ada dikalangan remaja yaitu *uno staco*.

Penerapan permainan dalam proses pembelajaran telah berkembang pesat dan sudah mulai merambah ke segala jenjang pendidikan, mengingat pemanfaatannya untuk proses pembelajaran. Dunia pendidikan membutuhkan strategi pembelajaran untuk menjadikan proses pembelajaran dapat berkembang antara guru dengan peserta didik sehingga dapat menjadi sarana yang informatif, kreatif, serta inovatif karena pengalaman belajar di dalam kelas menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dan guru (Dewi and Listiowaiti, 2019). Pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan di ranah pendidikan adalah dengan penerapan pembelajaran diskusi dalam kelas dengan berbasis permainan edukatif atau permainan yang telah disesuaikan dengan pengalaman pembelajaran yang telah berkembang (Mauboi, n.d.).

Beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di dalam kelas ialah peserta didik tidak mempunyai semangat dalam

mengikuti proses pembelajaran serta cenderung pasif dalam menerima pembelajaran dari guru, sebab guru hanya menggunakan metode ceramah (Ramadhan, 2022). Karena metode ceramah merupakan metode penyampaian bahan pelajaran secara lisan dan langsung. Banyak guru memilih metode ini karena mudah diterapkan dan tidak memerlukan alat khusus atau desain kegiatan siswa serta dapat diikuti oleh jumlah siswa yang banyak. Selain itu, guru dapat mengendalikan atau menguasai kelas secara penuh dan guru juga dapat menyampaikan pelajaran secara luas dan jelas (Sulandari, 2020).

Akan tetapi, metode ceramah termasuk ke dalam metode pembelajaran tradisional, sebab metode ceramah telah digunakan menjadi alat komunikasi lisan antara guru dengan peserta didik, disamping itu metode ceramah juga lebih dominan pada keaktifan guru dibandingkan dengan peserta didik (Astuti, Suyono and Sukoco, 2017). Kenyataan lain menunjukkan bahwa guru saat berlangsungnya belajar mengajar hanya menyampaikan materi pelajaran saja sehingga menjadikan guru jarang memberi motivasi kepada peserta didik. Hal tersebut dikarenakan banyaknya pokok bahasan yang wajib disampaikan sebagai akibatnya para guru pada umumnya hanya akan menyampaikan materi tanpa berusaha menimbulkan minat serta motivasi belajar bagi peserta didik. Motivasi itu sendiri merupakan dukungan mendasar yang dapat menggerakkan seorang individu untuk bertindak. Motivasi belajar dapat menjadi salah satu alasan yang dapat mempengaruhi prestasi belajar terlepas dari lingkungan sekolah dan disiplin belajar (Djamarah and Zain, 2010).

Permasalahan yang lain, berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 8 Juni 2022 siswa kelas 7 di SMPI Nurul Huda Malang terkait pembelajaran pendidikan agama Islam tahun pelajaran 2021/2022 yaitu ditemukan sebuah permasalahan yakni peserta didik kurang konsentrasi ketika pembelajaran. Kurang konsentrasi tersebut disebabkan karena peserta didik berbincang-bincang sendiri dengan temannya, pembelajaran monoton serta kurang menarik sehingga membuat peserta didik bosan dan tidak berkonsentrasi. Kondisi tersebut tidak dapat dibiarkan secara terus-menerus tanpa adanya pemecahan masalah, dengan kondisi tersebut membuat konsentrasi peserta didik menurun sehingga berpengaruh terhadap minat belajar.

Dari penjelasan paragraf sebelumnya, hal tersebut ditunjukkan dengan kurang semangatnya peserta didik saat pembelajaran berlangsung dan juga peserta didik berbincang-bincang sendiri dengan temannya saat pembelajaran di dalam kelas terutama pada mata pelajaran PAI, dengan adanya permasalahan tersebut dapat menyebabkan minat belajar peserta didik menurun. Kurang konsentrasi peserta didik dipengaruhi oleh obrolan teman sebangku yang bergurau secara terus-menerus. Supaya peserta didik dapat lebih konsentrasi dalam pembelajaran di dalam kelas sehingga menjadikan minat belajar peserta didik meningkat maka harus ada perubahan dalam model pembelajaran, dimana model pembelajaran tersebut juga akan sangat digemari oleh peserta didik. Salah satunya adalah model pembelajaran dengan berbantuan *Game*.

Model pembelajaran *game* tersebut menggunakan permainan *uno staco*, di mana *uno staco* adalah benda kecil yang tersusun secara bertingkat yang sangat disukai dan digemari banyak kalangan terutama remaja, apalagi saat berbincang dan nongkrong di *cafe*. Dengan demikian, *uno staco* akan menjadi media belajar bukan lagi hanya sekedar menjadi media bermain remaja muda saat nongkrong.

Model pembelajaran dengan berbantuan *game* adalah model pembelajaran yang tepat untuk dapat dikembangkan sebab sejalan dengan perkembangan teknologi dan tuntutan pada dunia Pendidikan (Oktavia, 2022). Supaya pembelajaran semakin maju, efisien serta efektif sebagai akibatnya tujuan pada pembelajaran bisa tercapai dengan baik. *Game* adalah salah satu model yang bisa membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan sebagai akibatnya peserta didik bisa lebih termotivasi untuk aktif dan lebih konsentrasi pada proses pembelajaran (Halawa, Telaumbanua, and Zebua, 2022). Penggunaan *game* pada pembelajaran juga mempunyai peran yang lebih spesifik dalam membentuk percaya diri peserta didik dan dapat mengurangi kesenjangan antara peserta didik yang lebih cepat maupun yang lambat (Rohidin, 2015).

Game dalam proses pembelajaran dapat membuat pengalaman pendidikan menjadi menyenangkan dan juga dapat merangsang semangat belajar peserta didik sehingga dapat membuat peserta didik termotivasi serta mendorong peserta didik untuk jauh lebih inovatif (Suranto et al. 2021). Pembelajaran dengan media pembelajaran *game* merupakan model

pembelajaran yang menggunakan permainan. Secara garis besar, ada 2 peran yang menjadikan *Game* sebagai alat pembelajaran yang menarik, lebih tepatnya menjadi sistem inspirasi dan pengujian: (1) Menjadi inspirasi karena dengan berbagai macam manfaat dapat membuat peserta didik lebih tertarik serta bersemangat dalam menghadapi pengalaman pendidikan. (2) Menjadi sistem pengujian karena game dapat bekerja dengan berbagai hal yang sulit untuk didemonstrasikan, dilakukan, atau dimainkan kembali dalam kenyataan. Contohnya, dalam permainan reproduksi penerbangan pesawat, pemain dapat mengetahui cara mengemudikan pesawat tanpa menghabiskan uang dan dibebaskan dari resiko kecelakaan (Astuti, 2011).

Pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar mengajar dalam kelompok kecil, siswa belajar dan bekerjasama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru kemudian dipresentasikan di depan kelas untuk mencapai pada pengalaman belajar yang optimal baik secara individu maupun kelompok (Ali, 2021). Dalam pembelajaran kooperatif peserta didik akan lebih aktif karena terjadi proses diskusi atau interaksi antara peserta didik dalam suatu kelompok. Dengan adanya diskusi, percakapan untuk mengungkapkan ide-ide dapat membantu siswa mengembangkan pikirannya, sehingga siswa yang berbeda pendapat atau mencari solusi dari masalah yang sedang didiskusikan akan memahami konsep materi dengan lebih baik dan dapat meningkatkan siswa dalam berpikir kritis (Tambunan, 2021).

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah pembelajaran yang menggunakan aplikasi pembelajaran membentuk beberapa kelompok kecil dalam setiap satu kelompok ada satu yang akan bertanggung jawab untuk menguasai pokok bahan materi belajar dan siswa tersebut yang harus bertanggung jawab untuk menjelaskan kepada kelompok lain dan kelompoknya (Wihartanti, 2017).

Dalam pembelajaran menggunakan kooperatif tipe *jigsaw* dengan berbantuan permainan uno *staco* ada beberapa yang harus dilakukan, yaitu guru menyiapkan permainan uno *staco* di depan kelas kemudian siswa dibagi dalam beberapa kelompok dimana dalam kelompok tersebut ada perwakilan siswa yang maju ke depan mengambil satu balok uno jika berhasil dia akan mendapat pertanyaan dari guru kemudian didiskusikan dengan teman kelompoknya, apabila jawaban tersebut benar maka akan mendapatkan point. Kemudian guru membagi materi kepada siswa untuk mengulas kembali yang telah dibuat permainan dan dipresentasikan di depan kelas.

Dalam penelitian yang relevan yang ditulis oleh Agni Nur Indriastuti dan Zainal Abidin (2021) bahwa model pembelajaran menggunakan *game based learning* dengan berbantuan uno *staco* efektif terhadap minat belajar siswa dari hasil uji coba 20 siswa dapat diketahui rata-rata skor yang didapatkan yaitu sebesar 33,7 dari skor total yang berjumlah 40. Dengan presentase positif sebanyak 75%, sehingga secara keseluruhan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan media

uno staco ini ini termasuk dalam kategori yang baik (Indriastuti and Abidin, 2021).

Berdasarkan permasalahan diatas menarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Jigsaw dengan berbantuan Permainan Uno Staco Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 7 Pada Mata Pelajaran PAI di SMPI Nurul Huda Malang”.

B. Rumusan masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti menentukan rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh proses pembelajaran menggunakan *jigsaw* dengan berbantuan uno *staco* terhadap minat belajar siswa kelas 7 pada pembelajaran PAI di SMPI Nurul Huda Malang?
2. Bagaimana respon siswa kelas 7 terhadap pembelajaran menggunakan *jigsaw* dengan berbantuan uno *staco* terhadap minat belajar pembelajaran PAI di SMPI Nurul Huda Malang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk menguji keefektifan metode pembelajaran jigsaw dengan berbantuan permainan uno *staco* terhadap minat belajar pada mata pelajaran PAI antara kelas eksperimen dan kelas konvensional pada siswa kelas 7 di SMPI Nurul Huda Malang.

2. Untuk mengetahui respon siswa kelas 7 apabila kelasnya pembelajaran jigsaw terintegrasi dengan berbantuan uno *staco* terhadap minat belajar siswa di SMPI Nurul Huda Malang.

D. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah model Pembelajaran Jigsaw dengan berbantuan Permainan Uno Staco dapat meningkatkan minat belajar terhadap kelompok siswa kelas eksperimen daripada kelompok siswa kelas kontrol.

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan hasil dari rumusan masalah yang ada, maka dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan keilmuan pada dunia pendidikan, khususnya penerapan pembelajaran menggunakan kooperatif tipe jigsaw terintegrasi dengan strategi permainan uno *staco* pada mata pelajaran PAI sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Peneliti

Mendapatkan tambahan pengetahuan dalam dunia pendidikan serta pengalamannya secara langsung dalam mengaplikasikan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw

dengan berbantuan permainan uno *staco* sebagai media pembelajaran sehingga dapat ditinjau lanjuti oleh peneliti selanjutnya.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi alternatif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga peserta didik akan lebih bersemangat dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif.

c) Bagi Siswa

Memberikan motivasi dan informasi tentang suatu permainan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk mengulas kembali materi yang telah diajarkan hingga dapat mengingat kembali dengan mudah apa yang telah mereka pelajari.

d) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat berguna sebagai informasi dalam rangka meningkatkan kualitas dan juga mutu dalam proses pembelajaran PAI untuk sekolah yang telah diteliti.

F. Definisi operasional

Supaya menggambarkan lebih jelas mengenai permasalahan yang akan diteliti maka penulis perlu merumuskan definisi operasional, yakni sebagai berikut :

1) Permainan Uno *Staco*

Uno *staco* adalah salah satu dari sekian banyak variasi permainan kartu uno. *game* ini adalah *game* menara susun balok yang menggabungkan gameplay uno dan jenga. Ada dua macam cara game ini versi sebelumnya menggunakan dadu , sedangkan versi yang lebih baru menghilangkan dadu, membuat permainan lebih dekat dengan jenga.

2) Minat belajar

Minat belajar adalah dorongan dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu yang membuatnya tertarik dan senang dalam mengikuti pembelajaran. Minat belajar penting dalam proses pembelajaran karena tanpa adanya minat siswa maka pembelajaran tidak dapat diterima oleh siswa itu sendiri. Jika tidak ada minat dari seorang siswa atau anak terhadap pelajaran maka akan timbul kesulitan belajar.

3) Jigsaw

Kooperatif tipe *jigsaw* adalah pembelajaran yang menggunakan aplikasi pembelajaran membentuk beberapa kelompok kecil dalam setiap satu kelompok ada satu yang akan bertanggung jawab untuk menguasai pokok bahan materi belajar dan siswa tersebut yang harus bertanggung jawab untuk menjelaskan kepada kelompok lain dan kelompoknya.

4) Metode Pembelajaran Jigsaw dengan berbantuan Permainan Uno *Staco*

Penggunaan permainan uno *staco* dalam penelitian ini memberikan kesan tersendiri bahwa penelitian ini tidak hanya menerapkan metode pembelajaran jigsaw saja. Media permainan uno *staco* digunakan sebagai alat bantu dalam penerapan pembelajaran jigsaw.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

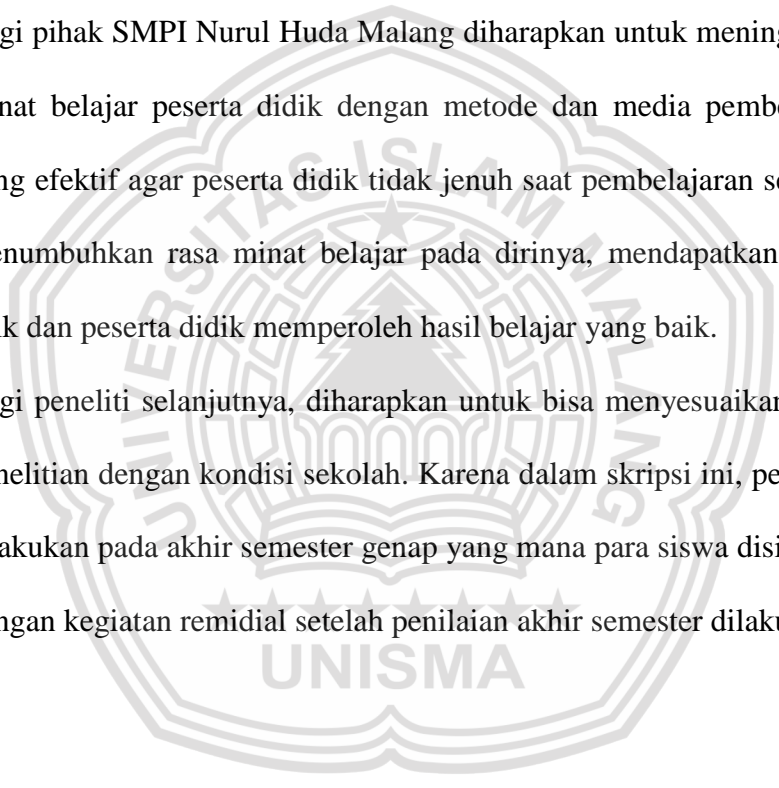
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan hasil penelitian sebagai berikut:

- a. Penerapan metode pembelajaran jigsaw dengan berbantuan permainan uno staco terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 7 di SMPI Nurul Huda Malang, dengan berdasarkan hasil analisis uji-t pada penelitian ini diperoleh nilai 0,001 hal ini menunjukkan bahwa nilai sig(2-tailed) $< 0,05$, artinya adanya pengaruh penerapan metode pembelajaran jigsaw dengan berbantuan permainan uno staco terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 7 di SMPI Nurul Huda Malang.
- b. Respon siswa terhadap penerapan metode pembelajaran jigsaw dengan berbantuan permainan uno staco pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 7 di SMPI Nurul Huda Malang dari 18 responden siswa kelas eksperimen mendapatkan rata-rata 76% dari skala presentase 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran jigsaw dengan berbantuan permainan uno staco terkategori “memuaskan”.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat saran kepada pembaca sebagai berikut:

- a. Bagi guru, penerapan metode pembelajaran jigsaw dengan berbantuan permainan uno staco dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPI Nurul Huda Malang dapat digunakan sebagai refrensi dalam pembelajaran guna meningkatkan minat belajar siswa.
- b. Bagi peserta didik, hendaknya lebih aktif dan menghargai guru dalam kegiatan pembelajaran agar menimbulkan rasa minat belajar pada dirinya untuk memperoleh hasil belajar yang baik.
- c. Bagi pihak SMPI Nurul Huda Malang diharapkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan metode dan media pembelajaran yang efektif agar peserta didik tidak jenuh saat pembelajaran sehingga menumbuhkan rasa minat belajar pada dirinya, mendapatkan respon baik dan peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk bisa menyesuaikan waktu penelitian dengan kondisi sekolah. Karena dalam skripsi ini, penelitian dilakukan pada akhir semester genap yang mana para siswa disibukkan dengan kegiatan remedial setelah penilaian akhir semester dilakukan.



DAFTAR PUSTAKA

- Suranto, Yesica Maretha, Latour Bruno, Komisi Informasi Pusat, Martira Maddeppungeng, Teguh Budi Raharjo, Tina Kartika, et al. 2021. “Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Pada Pelajaran Pai Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Tkj 1 Smkn 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53 (9): 6.
- Ika Astuti, M Suyono and Sukoco. 2017. “Pembelajaran Metode Ceramah” 53 (96).
- Ramadhan, M Aditya. 2022. “Metode Ceramah Untuk Pembelajaran,” 1–8.
- Oktavia, Ririn. 2022. “Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa.” *OSF Preprints*, 1–7.
- Halawa, Amonio, Aprianus Telaumbanua, and Yelisman Zebua. 2022. “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1 (2).
- Rohidin, Ryan Zaini. 2015. “Permainan Uno Staco Terhadap Minat Belajar Siswa Sebagai Permainan Edukatif.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 54 (6): 9.
- Ali, Ismun. 2021. “Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Mubtadiin* 7 (1): 247–64.
- Tambunan, Lois. 2021. “Implementasi Pembelajaran Cooperative Learning Dan Locus of Control Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5 (2).
- Wihartanti, Liana Vivin. 2017. “-Issn 2337-4721.” *Pendidikan Ekonomi UM Metro* 5 (1): 37–46.
- Indriastuti, Agni Nur, and Zaenal Abidin. 2021. “Pengaruh Permainan Uno Stacko Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Di Masa Pandemi.” *Jurnal Basicedu* 6 (1): 324–34.
- Hakiim, and Lukmanul. n.d. “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA DI SMPN 3 SUNGGUMINASA KABUPATEN GOWA.”
- Arisanti, Devi. 2015. “Model Pembelajaran Kooperatif Pada Pendidikan Agama Islam.” *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 12 (1): 82–93.

- P., Andi Achru. 2019. "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran." *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3 (2): 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>.
- Ali, Ismun. 2021. "Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Mubtadiin* 7 (1): 247–64.
- Rahmawati, Rina, Muhammad Muttaqin, and Milla Listiawati. 2019. "Peran Permainan Kartu Uno Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa." *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi* 9 (2): 64–75.
- Lubis, Nur Ainun, and Hasrul Harahap. n.d. "Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw." *Jurnal As-Salam* 1 (1): 96–102.
- Abdullah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Ramli. 2017. "PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF KREATIVITAS GURU DALAM PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN." *Lantanida Journal* 4 (1): 35–49.
- Hafrida, Selfianora, Sri Kartikowati, and Hardisem Syabrus. 2016. "Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ips Siswa Kelas Viii.1 Smp Negeri 1 Rantau Kopar Kabupaten Rokan Hilir." *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau* 3 (2): 1–12.
- Rahayu, R, A Primarni, and I Mustaqiem. 2021. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar PAI Di SMPI Al-Istiqomah Cipayung-Depok." *Tarbiatuna: Journal of ...* 1 (1): 81–104.
- Rosyidah, Ummi. 2016. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Metro." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1 (2): 115–24.
- Ali, Ismun. 2021. "Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Mubtadiin* 7 (1): 247–64.
- Batubara, Hamdan Husein. 2021. *Media Pembelajaran Digital*.
- Afifah, I., & Sopiany, H. M. 2017. "Pembelajaran Uno Staco sebagai MEDIA Pembelajaran"
- Jatim, Tugu. n.d. "Mengenal UNO Stacko, Permainan Yang Bagus Untuk Asah Otak Dan Mental - Tugujatim.Id." Accessed May 18, 2023.
- NUR, R. 2022. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Mind Mapping Pada Mata Pelajaran Pai Di Smp Perintis 2 Bandar Lampung."
- Nina, kustian gantina. 2021. "Penggunaan Metode Mind Mapping Dalam

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” 1 (1): 30–37.

Sudanta, I Wayan. 2015. “Efektivitas Kegiatan Workshop Dalam Meningkatkan Kemampuan Menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (Kkm).” *Dharmasmrti: Jurnal Ilmu Agama Dan Kebudayaan* 14 (27): 75–84. <https://doi.org/10.32795/ds.v14i27.49>.

Nasehudin, Toto Syatori, and Nanang Gozali. 2012. “Metode Penelitian Kuantitatif,” 260 hlm.

Kunto, Ari. 2010. *Prosedur Pendekatan Suatu Penelitian*.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabet, CV.

Gie, The Liang. 2014. “*Cara Belajar Yang Efektif Jilid II*.” Yogyakarta: Liberty

Ahyat, Nur. 2017. “EDUSIANA : Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam.” *Edusiana : Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam* 4 (1): 24–31.

Rohayati, Fitri Nur Jannah dan Suci. 2014. “*Penerapan Problem Based Instruction Dengan Media Permainan Hunting Treasure Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi*” 3: 1–10.

Widyaningrum, Marsita Dewi, and Nyoto Harjono. 2019. “Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar.” *JPPGuseda / Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar* 2 (2): 57–60.

Mulyanto, Agus, Sumarsono Sumarsono, Thaqibul Fikri Niyartama, and Annisa Khodista Syaka. 2020. “*Penerapan Technology Acceptance Model (TAM) Dalam Pengujian Model Penerimaan Aplikasi MasjidLink*.” *Semesta Teknika* 23 (1): 27–38.

Jannah, Miftahul. 2020. “*Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Media Usmat (Uno Stacko Matematika) Pada Siswa Kelas V Sd 15 Samata Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng*.” *Digilibadmin.Unismuh.Ac.Id*.

Rinawati. 2020. “Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Covid-19 Di Sd Negeri 14 Bengkulu Selatan.”

Winatha, Komang Redy, and I Made Dedy Setiawan. 2020. “Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10 (3): 198–206.

Maziyah, Sayyidah Ayu. 2021. “*Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran*

Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal Di SMP Negeri 1 Turen.”

Ayatullah. 2020. “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara.” *Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2 (2): 206–29.

