GEADIDAKTIKA
Jurnal Geografi
Jurnal Pendidikan Geografi UNS

Volume. 4
Nomor. 2
Tahun. 2024

Peningkatan Minat Belajar Geografi Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Gamifikasi Kelas X-E4 SMA N 6 Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023

***Hanif Rifa'i, Eny Wiji Lestari, Diani Marhaenita**
*Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

hanif.rifai@yahoo.co.id

ARTICLE INFO

Article History:
Received: 10/06/2023
Revision:03/01/2024
Accepted:07/04/2024

KETENTUAN SITASI

Rifa'i, H., Lestari, W. E., &; Marhaenita, D. (2024). Peningkatan Minat Belajar Geografi Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Gamifikasi Kelas X-E4 SMA N 6 Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023. Geadidaktika. Vol. 4, No. 2.

Copyright © 2024 Geadidaktika (E-ISSN 2774-339X)

https://dx.doi.org/10.20961/gea.v4i2.74784

ABSTRAK

Penelitian ini betujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran problem based learning berbantuan media gamifikasi dalam meningkatkan minatbelajar peserta didik terhadap mata pelajaran geografi, dengan materi pokok pada fenomena geosfer (hidrosfer, biosfer, dan antroposfer), di kelas X-E4 SMA N 6 Surakarta pada tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menggabungkan model pembelajaran problem based learning dengan penggunaan kuis interaktif gamifikasi seperti kahoot dan quizizz. Observasi dan survei dilakukan setiap siklus untuk memantau tingkat minat belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi peserta didik mengalami perkembangan dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan penulis terhadap 36 peserta didik terdapat 63,6% peserta didik memiliki minat belajar yang cukup tinggi pada siklus I. Kemudian pada siklus II memiliki nilai 68,5% dan pada siklus III memiliki nilai 73,6%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan pembelajaran model problem based learning berbantuan media gamifikasi dapat meningkatkanminat belajar peserta didik dengan kriteria baik pada mata pelajaran geografi materi pokok hidrosfer, biosfer, dan antroposfer kelas X-E4 SMA N 6 Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023..
Kata Kunci : Minat Belajar, Gamifikasi, Kahoot, Quizizz

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of using the problem-based learning model assisted by gamification media in increasing students' learning interest in geography subjects, with the subject matter on geosphere phenomena (hydrosphere, biosphere, and anthroposphere), in class X-E4 SMA N 6 Surakarta in the 2022/2023 academic year. This research is a classroom action research that combines problem-based learning models with theuse of gamification interactive quizzes such as kahoot and quizizz. Observations and surveys are carried out every cycle to monitor the level of student interest in learning. Based on the results of observations, students experienced developments in participating in learning. Based on the results of a survey conducted by the author of 36 students, 63.6% of students had a fairlyhigh learning interest in cycle I. Then in cycle II it had a value of 68.5% and in cycle III it hada value of 73.6%. Thus it can be concludedthat by applying the problem-basedlearning modelassisted by gamification media it can increase students' interest in learning with

good criteria in the geography subject matter of the hydrosphere, biosphere, and anthroposphere class X-E4SMA N 6 Surakarta Academic Year 2022/2023.
Keywords: Interest in Learning, Gamification, Kahoot, Quizizz

A. PENDAHULUAN

Inovasi Pendidikan didalam proses pembelajaran dikelas menjadi salah satu komponen penting dalam mencapai tujuan pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Inovasi pendidikan merupakan suatu usaha untuk mengupayakan cara-cara baru atau lebihefektif dalam proses pemberian pendidikan kepada peserta didik (Azizah, 2023:2). Inovasi dimunculkan sebagai upaya pemecahan masalah terhadap suatu keadaan didalam kelas. Minat diartikan sebagai kondisi individu yang tertarik untukmengikuti suatu kegiatan yang disenangi.

Minat kaitannya dalam proses pembelajaran merupakan hal yang pentingbagi setiap peserta didik. Menurut Tohirin peserta didik akan dimudahkan dalam memahami dan merekam pembelajaran dalam memori kognitifnya jika ia memiliki minat dengan suatu (Tohirin, 2008). Hal ini juga disampaikan Nurhasanah bahwa pengertian minat merupakan rasa ketertarikan, perhatian,atau keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara menyeluruh sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksidengan lingkungannya (Slameto, 2013: 2).

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik adalah model PBL (*Problem Based Learning).* Model ini sangat popular dikalangan para pendidik dan memang setiap pendidik direkomendasikan menggunakan model ini dalam rangkamendukung implementasi kurikulummerdeka yang dicanangkan oleh pemerintah pusat. PBL merupakan sistem pembelajaran yang berpijak pada masalah yang dihadapi peserta didik pada saat proses mendapatkan ilmu pengetahuan.(Barokah, 2020:2)

Kecanggihan teknologi abad 21telah mengantarkan manusia pada era digital yang serba cepat dan memudahkan. Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran telah mengalamiperkembangan yang cepat pasca pandemi covid-19.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran salah satunya menggunakan media gamifikasi, suatu jenis alat evaluasi pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih menarikbagi peserta didik. Gamifikasimenggunakan sistem poin dan penghargaansebagai insentif jika telah berpartisipasi. Gamifikasi secara umum merupakan suatu proses pendekatan pembelajaran dengan menggunakan elemen-elemen dalam sebuah *game* atau *video game* dengan tujuan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. (Isnawati, 2021:207).

Media gamifikasi yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran *problem based learning* kali ini menggunakan dua *platform* kuis interaktif yang cukup popular yakni Kahoot dan Quizizz. Keduanya memiliki fitur dan keunggulannya masing-masing, tampilan yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan gairah peserta didik untukmengikuti rangkaian pembelajaran dengan optimal.

Berdasarkan hasil observasi peserta didik kelas X-E4 di SMA N 6 Surakarta bahwa tingkat ketertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran geografi cenderung rendah, hal ini dibuktikan kurangnya partisipasi peserta didik dalam mengikuti proses kegiatan tanya jawab berkaitanmateri geosfer yang diajukan dikelas. Geografi menjadi salah satu mata pelajaranyang dianggap memberatkan bagi peserta didik karena banyaknya materi dan istilah- istilah yang harus dihafalkan. Dari hasil*pretest* yang telah dilakukan di kelas X-E4 pada kegiatan pra-siklus materi hidrosfer menunjukkan nilai rata-rata yang didapat adalah 63 dari skala 100. Secara kemampuan kognitif diawal, peserta termasuk hasil yang cukup memuaskan.

Tabel 1. Data hasil pretest kognitif peserta didik kelas X-E4 SMA N 6 Surakarta disajikan dalam bentuk kategori skor pada

Nilai Interval	**F**	**Presentase**
81-100	0	0%
71-80	2	7%
61-70	15	50%
51-60	9	30%
0-50	4	13%
Jumlah	30	100%
Rata-rata		63

Berdasarkan hasil analisis penjabaran distribusi nilai pretes diatas bahwa jumlah peserta didik yang nilainya tergolong kategori memuaskan berjumlah 2 orang atau 7%. Sedangkan peserta didikyang nilainya cukup memuaskan berjumlah 15 orang atau 50%, kategori kurang 9 orangatau 30%, dan kategori sangat kurang 4 orang atau 13%.

Salah satu upaya agar dapatmeningkatkan minat belajar terhadap mata pelajaran Geografi adalah menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan media gamifikasi yakni kahoot dan quizizz. Harapannya peserta didik tidak merasa bosan lagi terhadap pembelajaran geografi dan juga akan menganggap pelajaran geografi itu menyenangkan sehingga mereka dapat mengikuti proses pembelajaran denganbaik dan mendapatkan pembelajaran yang bermakna.

B. METODE PENELITIAN

Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X-E4 SMA N 6 Surakarta. Objek penelitian ini sebagai upaya peningkatan minat belajar melalui penggunaan model *problem based learning*berbantuan media gamifikasi pada mata pelajaran Geografi dikelas X-E4 SMA N 6Surakarta.

Metode penelitian menggunakanjenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran geografi peserta didik dengan meningkatkan minat belajar mereka melalui penggunaan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media gamifikasi. Penelitian ini mengikuti struktur penelitian tindakan kelas yang melibatkan beberapa siklus. Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang telah dicapai selama proses penelitian.

Penelitian dimulai pada tanggal 14 April sampai tanggal 19 Mei 2023. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena untuk penelitian ini dilaksanakan tiga siklus. Sebelum masuk pada siklus pertama dilakukan observasi untuk melakukan pengamatan kondisi kelas serta mengumpulkan data diantaranya melakukan dialog langsung dengan pesertadidik mengenai tingkat ketertarikanterhadap pembelajaran geografi, kemudian diberikan pretes siklus I untuk mengukur tingkat pemahaman kognitif awal peserta didik sebelum memasuki materi yakni hidrosfer, menyesuaikan kalender akademik sekolah pada saat penelitian.

Teknik pengumpulan data yangterdiri dari proses observasi, wawancara, dokumentasi, diskusi, serta kuesionermengisi angket (angket kepuasan dan angket minat belajar peserta didik). Hasil belajar peserta didik juga menjadi tolokukur ketercapaian minat belajar peserta didik. Data dianalisis dengan menggunakan persentasi dari setiap aktivitaspembelajaran.

Pada siklus pertama berlangsung melaksanakan kegiatan pembelajaran yang telah dirancang model PBL berbantuan media gamifikasi kahoot yang telah dirancang dalam modul ajar sesuai standar kurikulum merdeka. Adapun proses tiap siklus mengikuti prosedur yang berlaku yaitu : (1) perencanaan, yaitu dengan membuat rencana pembelajaran metode pblberbantuan media gamifikasi, serta menyusun instrumen didalam PTK (2) pelaksanaan, melaksanakan rangkaian kegiatan pembelajaran sesuai yang ada dimodul ajar. (3) observasi, mengamati situasi kegiatan belajar mengajar dibantu oleh observer serta melihat perkembangan antusias peserta didik dan (4) refleksi, melakukan evaluasi dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan dan observasi yang telah dilaksanakan. Kemudianmengumpulkan data melalui angket yang diberikan kepada peserta didik untuk diisi pada sesi refleksi akhir pembelajaran.

Dalam menentukan ketercapaian tingkat minat belajar peserta didik, ada beberapa faktor yang mempengaruhi timbulnya minat belajar. Menurut Lestari dan Mokhammad (2017:93- 94) indikator dari minat belajar diantaranya 1) perasaan senang, 2) ketertarikan untuk belajar, 3)menunjukkan perhatian saat belajar, 4) keterlibatan dalam belajar. Berikut merupakan format kisi-kisi instrumen minat belajar yang dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Format Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar

`Indikator	**Keterangan**	**Pernyataan**		**Total item**
		+	-	
Perasaan peserta didik	Pendapat peserta didik tentang mata pelajaran geografi	1,2,3,4	5.6	6
	Pengalaman peserta didik terhadap guru pengampu			
	Hal yang dirasa peserta didik selama mengikuti pembelajaran			
Rasa tertarik terhadap geografi	Minat pengetahuan peserta didik saat mengikuti pembelajaran geografi	7,8,9,10	-	4
	Reaksi peserta didik saat diberi tugas atau PR oleh guru			
Perhatian peserta didik	Animo peserta didik saat mengikuti pembelajaran geografi	12,13	11,14,15	5
Keterlibatan peserta didik	Kesadaran peserta didik tentang belajar di rumah	17,18,20	16,19	5
	Kegiatan peserta didik sebelum dan setelah pembelajaran disekolah			
Jumlah keseluruhan				20

Ketercapaian hasil dari minat belajar dapat diketahui dari persentaseprogres peningkatan tiap siklusnya. Untuk mengetahui kriteria tingkat minat belajarpeserta didik pada kriteria apa dilakukan konversi nilai rata-rata persentaseberdasarkan pada kriteria sangat baik, baik, cukup, kurang, atau bahkan sangat kurang. Berikut tabel pedoman konversi menurut Suharsimi Arikunto (2016:245).

Tabel 4. Pedoman konversi nilai

Tingkat (%)	**Kriteria**
80-100	Sangat Baik
70-79	Baik
60-69	Cukup
50-59	Kurang
0-49	Sangat Kurang

Hasil dari pengolahan data yang telah diperoleh pada saat melaksanakan siklus dihasilkan berupa hasil belajar peserta didik melalui kegiatan postes pada akhir tiap siklus untuk mengukur tingkat pemahaman setelah mengikuti rangkaian pembelajaran, kemudian tingkat kepuasan peserta didik untuk mengetahui seberapatinggi kepuasan peserta didik setelah dilakukan penelitian dengan model PBL berbantua media gamifikasi ini. Dan tingkatminat belajar peserta didik untuk mengetahui progres peningkatan yang dihasilkan disajikan dalam bentuk grafikdan tabel.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengolahan data penelitian mengenai minat belajar pembelajaran geografi peserta didik kelas X-E4 SMAN 6Surakarta dengan jumlah 36 peserta didik. Hasil belajar peserta didik diambil dari datanilai berbentuk pretes kognitif untuk mengukur pemahaman awal dan postes untuk mengetahui tingkat pemahaman setelah melalui proses pembelajaran darisiklus I s/d siklus III.

Tabel 5. Perolehan Nilai Siklus I

Siklus I		
Nilai	Pretest	Postest
Terendah	45	65
Tertinggi	80	98
Rata-rata	63	81,3
Rentang	35	33

Berdasarkan tabel nilai siklus I, perolehan nilai terendah 45 dan tertinggi 80 pada nilai pretes sehingga rentang nilai 35,sedangkan nilai postes nilai terendah 65 dantertinggi 98 dengan rentang nilai 33.

Siklus I hasil rata-rata nilai pretest 63 kemudian nilai rata-rata postes pada siklus yang sama sebesar 81,3. Hal ini mengindikasikan terjadi peningkatan rata- rata nilai yang cukup signifikan dengan rentang perolehan nilai 18,3 antara nilaipretes dengan postes.

Tabel 6. Perolehan Nilai Siklus II

Siklus II		
Nilai	Pretest	Postest
Terendah	35	65
Tertinggi	85	90
Rata-rata	58	80,5
Rentang	50	25

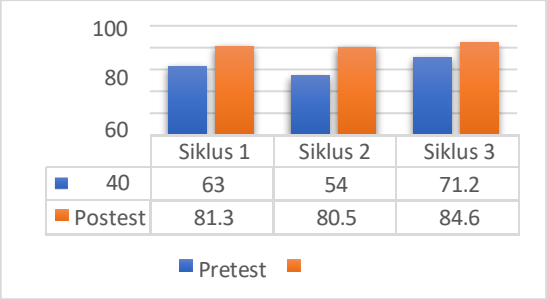
Selanjutnya pada siklus II terdapat tren turun dibanding siklus I yakni nilairata-rata pretest 54 dan rata-rata postes diangka 80,5 turun 0,8 dari nilai postessiklus sebelumnya.

Tabel 7. Perolehan Nilai Siklus III

Siklus III		
Nilai	Pretest	Postest
Terendah	60	70
Tertinggi	85	90
Rata-rata	71,2	84,6
Rentang	25	20

Selanjutnya pada siklus III terdapatkemajuan yang cukup memuaskan dan mengalami tren naik dengan rata-rata nilai pretes 71,2 selanjutnya pada pengambilan nilai postesnya naik menjadi 84,6 rentang nilainya 13,4 sekaligus lebih tinggi dari perolehan nilai postes siklus sebelumnya.

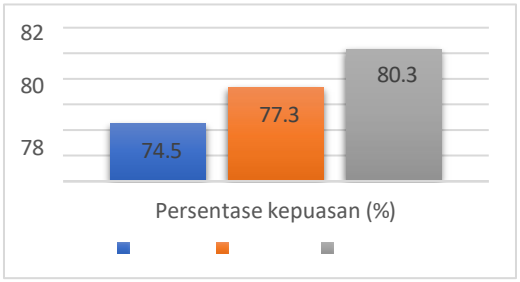
Grafik 1. Diagram Perbandingan Hasil Belajar Siklus I-III



Dari hasil tes pretes dan postes yangdilakukan pada perbandingan ketiga siklus terjadi fluktuatif nilai di siklus II dengan tren turun, kemudian setelah melakukan evaluasi pada siklus II terdapat tren naik pada siklus III dengan nilai tertinggi hasil postes rata-rata diangka 84,6.

Sebagai upaya peningkatan minatbelajar peserta didik terhadap mata pelajaran geografi di kelas X-E4 ini, pelaksanaan pembelajaran dengan model *problem based learning* berbantuan media gamifikasi dalam hal ini menggunakan *platform kahoot* dan quizizz sehingga didapatlah hasil dari pengolahan data penyebaran angket kepuasan dan minat belajar melalui dua cara yaitu menggunakan *googleform (online)* dan melalui angket kertas yang dibagikan kepada peserta didik kelas X-E4.

Grafik 2. Perbandingan Tingkat KepuasanBelajar Peserta Didik Siklus I-III



Berdasarkan hasil olahan data angket kepuasan yang telah didapat dari jawaban peserta didik ditiap siklusnya menunjukkan tren meningkat. Siklus I langsung mendapatkan presentase 74,5% dihasilkan dari pasca pembelajaran menggunakan *problem based learning* berbantuan media gamifikasi kuis kahoot. Kemudian pada siklus II naik hingga 77,3% atau selisih 2,8% lebih tinggi dibandingsiklus I, pada siklus II berbantuan kuis Quizizzuntuk menambah model kuis supaya lebih variatif. Pada siklus III dengan model yang sama dan menggunakan gamifikasi kuis Kahootkembali namun terdapat pembeda dengan pemberian *reward* sehingga peserta didik makin bersemangat, hal ini membuat tingkat kepuasan meningkat 3% menjadi 80,3%.

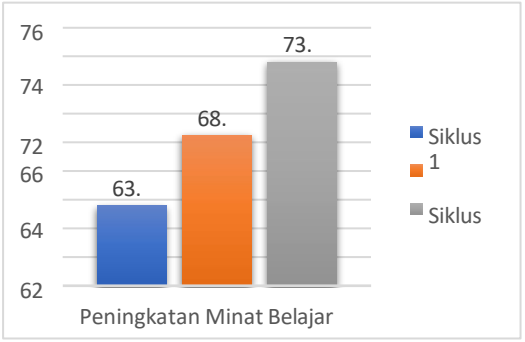
Hasil dari tingkat kepuasan dan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran geografi menjadikan indikator yang membantu mengukur ketercapaian progres positif dikelas X-E4 SMA N 6 Surakarta.

Tabel 8. Perbandingan Hasil Minat Belajarper Indikator Siklus I – III

No	Indikator	Persentase (%)		
		I	II	III
1.	Perasaan peserta didik	59	66	70
2.	Rasa tertarik terhadap geografi	50	57	68
3.	Perhatian peserta didik	75	78	78
4.	Keterlibatan peserta didik	68	71	77
Rata-rata		63,6	68,5	73,6

Berdasarkan tabel perbandingan hasil angket minat belajar geografi perindikator mengalami tren kenaikan pada setiap siklusnya. Pada siklus I nilai paling rendah yaitu 50% dari indikator ketertarikan peserta didik terhadap mapel geografi, dapat dikatakan kriteria "Kurang". Kemudian mengalami kenaikan setelah melakukan berbagai rangkaian *treatment* didalam siklus sehingga naik menjadi 68% di akhir siklus, kriteria naik menjadi "Cukup". Dari keempat indikator minat belajar, indikator perhatian peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran geografi memperoleh nilai paling tinggi dengan rata-rata 77% peserta didik antusias mengikuti pembelajaran geografi dariketiga siklus yang dilakukan. Peningkatan paling tinggi terjadi pada indikator rasa tertarik peserta didik terhadap geografi dari siklus II ke siklus III yakni 57% menjadi68% terjadi peningkatan 11%.

Grafik 3. Diagram Perbandingan Minat Belajar Siklus I-III



Pada kegiatan diskusi peserta didik mengalami peningkatan dalam hal keterlibatan didalam pembelajaran geografi, mulanya di siklus I masih sedikit yang memberikan tanggapan kemudian perlahan ada peningkatan dan peserta didiknyaman untuk sekedar bertanya, meminta bantuan mengenai tugas, atau menyampaikan pendapat pada siklus II hingga siklus III.

Gambar 1 . Tampilan Kahoot

Sumber : Analisis Penulis

Gambar diatas merupakan tampilan kuis interaktif kahoot yang menampilkan peringkat 1 sampai peringkat 3 terbaik berdasarkan perolehan nilai yang didapat ditiap kelompoknya.

Penggunaan media gamidikasidiatas telah meningkatkan minat belajar cukup baik, dibuktikan dari hasil persentase keterlibatan yang mengalami kenaikan ditiap siklusnya. Puncaknya pada siklus IIIdmana peserta didik sangat antusias karena ada sesi dimana pemberian *reward* sebagai bentuk apresiasi partisipasi dalam mengikuti pembelajaran. Pemberian *reward* untuk peserta didik dengan nilaitertinggi dan paling aktif bertanya atau menyimpulkan. Nilai berdasarkan dari hasilkumulatif nilai yang diperoleh dari siklus I hingga siklus III.

Berdasarkan keseluruhan data yangdisajikan diatas dapat disimpulkan terdapat peningkatan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran geografi sebesar73,6% pada akhir siklus. Sehingga kriteria skor yang didapat menurut tabel konversi kriteria dari Suharsimi Arikunto (2016:245)Nilai 73,6% termasuk dalam kriteria “Baik”.

Ini membuktikan bahwa dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media gamifikasi kuis interaktif pada materi hidrosfer, biosfer, dan antroposfer pada tiap siklusnya telah mengundang ketertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran geografi sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas X-E4 SMA N 6 Surakarta Tahun Ajaran 2022-2023.

D. KESIMPULAN

Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa setiap model pembelajaran memiliki peluang untuk dapat meningkatkan minat belajarpeserta didik khususnya untuk meningkatkan minat belajar terhadap mata pelajaran geografi, ditambah lagi dengan inovasi teknologi maka hasilnya akan jauh lebih bermakna bagi peserta didik, salahsatunya memanfaatkan media gamifikasi kuis interaktif kahoot dan quizizz. Dari kegiatan jajak pendapat dengan peserta didik juga menyatakan bahwa pembelajaran dikemas dengan permainan yang berhubungan dengan teknologi digital seperti kuis kahoot dan quizizz ini akan membangkitkan semangat dan berkesan bagi mereka. Terbukti dari hasil data persentase yang telah disajikan dipembahasan sebelumnya. Berawal darisiklus I yang mendapatkan nilai persentase63,6% dengan kriteria “Cukup” diakhir siklus naik 10% menjadi 73,6% dengan kriteria “Baik” tingkat minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran geografi. Harapannya dengan hasil penelitian ini dapat terus meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas pada mata pelajaran geografi sehingga antusiasme peserta didikmengenai pelajaran ini tetap terjaga danmenjadi mata pelajaran favorit.

E. UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan adanya kegiatan penelitian tindakan kelas ini telah memberikan banyak pengalaman berharga dan ilmu manfaat, dengan melakukan refleksi dan evaluasi diri dalam memberikan pelayanan pendidikan kepada peserta didik bertujuan memperbaiki kinerja sebagai seorang guru untuk meningkatkan mutu dan kualitas. Penulis mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing lapangan, FKIP, Universitas Sebelas Maret untuk bimbingandan arahan selama penelitian serta pihak sekolah SMA N 6 Surakarta yang telah memberikan kesempatan untuk pelaksanaan penelitian ini sehingga dapat menghasilkan artikel yang harapannya bermanfaat demi memajukan pendidikan bangsa.

F. DAFTAR PUSTAKA

Slameto (2013), Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya, Jakarta: Rineka Cipta.

Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 1(1), 128. Https://Doi.Org/10.17509/Jpm.V1i1.3264

Tohirin. (2008). Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. PT Raja Grafindo Persada.

Isnawati, Alifah Ulfiatul, S. H. (2021). Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok., (Hal. 207). Ponorogo.

Azizah, N. (2023). *Pentingnya Inovasi Dalam Perkembangan Pendidikan Di Indonesia.*

Barokah, S. L. (2020). Habitus: Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Antropologi. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Quiziz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi (Lintas Minat) Materi Interaksi Sosial Bagi Peserta Didik Kelas X Mipa 4 SMA N 1 Bawang Tahun Pelajaran 2020/2021*, 174.

Arikunto, Suharsimi. (2016). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta

Lestari, Karunia Eka Dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. (2017). Peneltian Pendidikan Matematika. Bandung: Refika Aditama.

Murjanto, D. D. (2020). *Implementasi Model Pembelajaran Discovery Learning Guna Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Penjasorkes Bagi Peserta Didik Kelas Xi Mipa 6 SMA Negeri 2 Sragen.* Sragen.