

**PENGARUH INTEGRASI *GAME BASED LEARNING* DALAM PROSES
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA DI YAYASAN PENDIDIKAN SMP NURUL
HASANAH**

PROPOSAL

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama
Islam*

Oleh

HAZIZAH ISNAINI

NPM : 2101020090



FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

MEDAN

2025

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, yang telah mengantarkan saya hingga ke titik ini. Semoga ilmu yang telah saya peroleh dapat bermanfaat bagi banyak orang. Aamiin.

Karya ilmiah ini saya persembahkan dengan penuh cinta kepada keluarga tercinta:

Ayah Misnaldi,

Almh Ibu Evie Yumaida

Abangku M. Ilham Hambali

Adikku Tiara Aini,

Yang tak pernah berhenti memberikan doa, dukungan, serta harapan terbaik untuk keberhasilan dan kesuksesan saya.

Semoga setiap langkah yang saya tempuh menjadi kebanggaan bagi kalian.

MOTTO:

“Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”

-Q. S AL-Insyirah Ayat 5

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Hazizah Isnaini

NPM : 2101020090

Jenjang Pendidikan : S1 (Strata Satu)

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebesar-besarnya bahwa skripsi dengan judul "*Pengaruh Integrasi Game Based Learning* Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah". Merupakan karya asli saya. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil plagiarisme, maka saya bersedia di tindak sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 13 Februari 2025

Yang menyatakan



Hazizah Isnaini

NPM. 2101020090

**PENGARUH INTEGRASI *GAME BASED LEARNING* DALAM
PROSES PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI YAYASAN
PENDIDIKAN SMP NURUL HASANAH**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas – Tugas Dan Memenuhi Syarat – Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

Hazizah Isnaini
NPM : 2101020090

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Pembimbing



Dr. Widya Masitah, S.Psi., M.Psi

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN**

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) Exemplar
Hal : Skripsi

Medan, 16 April 2025

**Kepada Yth: Bapak Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di
Medan**

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi mahasiswa **Hazizah Isnaini** yang berjudul "**Pengaruh Integrasi *Game Based Learning* Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah**". Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan di ajukan pada sidang Munaqasah untuk mendapat gelar Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU. Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Dr. Widya Masitah, S.Psi., M.Psi



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi Tingkat Berkecukupan Kapasitas Waduk Skreditasi Nasional Program Studi No. 1912/UM/2015/PT/SA/KP/14/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
<http://faia.umsu.ac.id> faia@umsu.ac.id [umsamedan](https://www.facebook.com/umsamedan) [umsamedan](https://www.instagram.com/umsamedan) [umsamedan](https://www.youtube.com/umsamedan)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

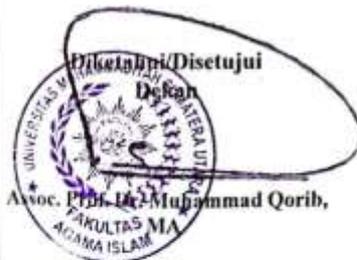
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Assoc. Prof. Dr Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I
Dosen Pembimbing : Dr. Widya Masitah, S.Psi., M.Psi

Nama Mahasiswa : Hazizah Isnaini
NPM : 2101020090
Semester : VIII
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Integrasi Game Based Learning Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Yayasan Pendidikan Nurul Hasanah

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
6-3-2025	Diskus pembuatn angket.		
7-3-2025	Diskus pembuatn soal		
15-3-2025	Revisi soal utk penelitian.		
26-3-2025	Bimbingan olahan data.		
08-4-2025	Revisi pembahasn & hasil penelitian.		
14-4-2025	Acc Sidang		



Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib,

Diketahui/ Disetujui
Ketua Program Studi

Assoc. Prof. Dr Hasrian
Rudi Setiawan, M.Pd.I

Medan, 14 April 2025
Pembimbing Skripsi

Dr. Widya Masitah, S.Psi., M.Psi

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai di berikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat di setujui untuk di pertahankan dalam ujian skripsi oleh :

NAMA MAHASISWA : Hazizah Isnaini
NPM : 2101020090
PROGRAM STUDI : Pendidikan Agama Islam
JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Integrasi Game Based Learning Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah

Medan, 16 April 2025

Pembimbing



Dr. Widya Masitah, S.Psi., M.Psi

**DI SETUJUI OLEH:
KETUA PROGRAM STUDI**



Assoc. Prof. Dr. Masrion Rudi Setiawan, M.Pd.I

Dekan,



Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A oleh Badan Penyelenggara Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 80/2015/AN-PT/Akred/PT/11/2015
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
<http://faiz/umsu.ac.id> faiz@umsu.ac.id [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#)



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh

Nama Mahasiswa : **Hazizah Isnaini**
NPM : **2101020090**
Program Studi : **Pendidikan Agama Islam**
Judul Skripsi : **Pengaruh Integrasi Game Based Learning Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah**

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

Medan, 16 April 2025

Pembimbing

Dr. Widya Masitah S.Psi., M.Psi

DISETUJUI OLEH :
KETUA PROGRAM STUDI

Assoc. Prof. Dr. Haryan Kudi Setiawan S.Pd.I, M.Pd.I

Dekan,



Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

**PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN KEPUTUSAN BERSAMA
MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA**

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

1. Konsonan

Fonem Konsonan Bahasa Arab, yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan tanda sebagian dilambangkan dengan huruf dan tanda secara Bersama-sama. Dibawah ini terdaftar huruf arab dan Transliterasinya..

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Žal	ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er

ش	Zai	z	zet
ض	Sin	s	es
غ	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ڏ	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ه	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	,	apostrof
ي	Ya	y	ye

2. Vokal

Vokal Bahasa Arab adalah seperti vokal dalam Bahasa Indonesia , terdiri dari Tunggal dan monoflong dan vokal rangkap atau diflog.

a. Vokal Tunggal

Vokal Tunggal dalam Bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya adalah sebagai berikut :

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
-------	------	-------------	------

ا	Fathah	A	a
اِ	Kasrah	I	i
اَ	Dhammah	U	u

a. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu :

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf	Nama
ي	Fathah dan ya	Ai	A dan I
و	Fathah dan wau	Au	A dan U

Contoh :

Kataba : كَتَبَ

Fa'ala : فَعَلَ

Kaifa : كَيْفَ

b. Maddah

Maddah atau Vokal panjang yang lambangnya berupa harkat huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu :

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ	Fathah dan alif atau ya	Ā	A dan garis di atas
اِ	Kasrah dan ya	Ī	I dan garis di atas
اُ	Dhammah dan wau	Ū	U dan garis di atas

c. Ta Marbutah

Transliterasinya Ta Marbutah ada dua :

1. Ta marbutah hidup
Ta marbutah yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dhammah, transliterasinya (t)
2. Ta marbutah Mati
Ta marbutah yang mati mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah (h)
3. Kalau kata pada yang terakhir dengan ta marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta marbutah itu ditransliterasikan dengan h (ha).

Contoh : المدينة المنورة: Almadinah Almunawwarah

d. Syaddah (tasyid)

Syaddah atau tasyid yang pada tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasyid, dalam transliterasi ini tanda tasyid tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh :

rabbanā : ن ا رب

nazzala : ن ا ل

al-birr : ب ا ل

al-hajj : ح ا ل

e. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. yaitu ال namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas kata sandang yang diikuti huruf syamsiah dan kata sandang yang diikuti oleh huruf qomariah.

1. Kata sandang diikuti diikuti oleh huruf syamsiah

Kata sandang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyi, yaitu huruf (l) diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya. Baik diikuti huruf syamsiah maupun qamariah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh :

ar-rajulu: زج ال

as-sayyidatu: سد ةال

asy-syamsu: شمس ال

al-qalamu: لم ق ال

al-jalalu: ال ج ال

f. Hamzah

Dinyatakan didepan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak ditengah dan diakhir kata. Bila hamzah itu terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh :

ta'khuzūna: ات خزون

an-nau' : وء ان شيء

syai'un:

inna: ان

umirtu: امزت

akala: ل اك

g. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il (kata kerja), isim (kata benda), maupun huruf, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

h. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam

transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dengan EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama itu huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh :

Wa mamuhammadunillarasul

Inna awwalabaitinwudi`alinnasilalazibibakkatamubarakan Syahru Ramadan
al-lazunzilafih al-Qur;anu

Syahru Ramadanal-laziunzilafihil-Qur`anu Walaqadra`ahubilufuq al-mubin
Alhamdulillahirabbil-amin

i. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai ilmu tajwid.

ABSTRAK

PENGARUH INTEGRASI *GAME BASED LEARNING* DALAM PROSES PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI YAYASAN PENDIDIKAN SMP NURUL HASANAH

Hazizah Isnaini, 2101020090

Pembimbing Dr. Widya Masitah, S. Psi, M. Psi

Pendidikan yang diatur oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah usaha yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar di mana siswa aktif mengembangkan potensi mereka, seperti kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan adalah cara untuk membentuk kemampuan manusia agar dapat menggunakan rasionalitas dengan efektif dan efisien dalam mengatasi masalah yang muncul dalam upaya menciptakan masa depan yang baik. Pendidikan yang bagus akan berpengaruh pada kualitas sumber daya manusia.

Membentuk kepribadian yang positif hal ini dapat di dapatkan melalui mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pendidikan Agama Islam ini penting untuk membentuk karakter dan moralitas peserta didik. Dalam pendidikan formal, pendidikan Islam diterapkan kepada semua siswa mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Tujuan pendidikan Islam adalah membentuk perilaku yang baik pada siswa dan mencegah atau mengurangi tindakan yang melanggar norma atau melibatkan keburukan.

Tantangan yang dihadapi dalam kegiatan belajar mengajar adalah bagaimana menyajikan materi dengan cara yang menarik dan inovatif agar dapat merangsang kreativitas peserta didik. Dalam mengikuti teknologi dan tren pembelajaran yang selalu berubah, penting untuk mencari cara yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Satu cara yang menjanjikan adalah menggunakan pembelajaran berbasis game.

Menerapkan Pembelajaran Berbasis *Game* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan hasil pembelajaran mereka Dengan menggunakan elemen-elemen permainan seperti tantangan dan hadiah, siswa terlibat aktif dalam belajar, sehingga meningkatkan semangat dan minat mereka pada pelajaran. Metode pembelajaran berbasis *game* ini memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung yang interaktif, yang dapat meningkatkan pemahaman konsep yang diajarkan. Selain itu, *Game-Based Learning* membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, kemampuan memecahkan masalah, dan kerjasama tim. Keterampilan ini sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Dengan aktivitas yang menantang dan menyenangkan, siswa dapat menggunakan pengetahuan mereka di situasi yang berguna dan mendukung perkembangan intelektual mereka secara menyeluruh

Kata kunci: Pendidikan, Game Based Learning, Belajar Mengajar, Pendidikan Agama Islam

ABSTRACT

PENGARUH INTEGRASI *GAME BASED LEARNING* DALAM PROSES PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI YAYASAN PENDIDIKAN SMP NURUL HASANAH

Hazizah Isnaini, 2101020090

Pembimbing Dr. Widya Masitah, S. Psi, M. Psi

Education as regulated by Law Number 20 of 2003 on the National Education System is a deliberate and planned effort to create a learning environment where students actively develop their potential, such as spiritual strength, self-control, personality, intelligence, noble character, and skills needed for themselves, society, nation, and state. Education is a way to shape human capabilities to use rationality effectively and efficiently in overcoming problems that arise in efforts to create a good future. Quality education will affect the quality of human resources.

Forming a positive personality can be achieved through Islamic Religious Education subjects. Islamic Religious Education is important for shaping the character and morality of students. In formal education, Islamic education is applied to all students from basic education to higher education. The purpose of Islamic education is to form good behavior in students and prevent or reduce actions that violate norms or involve wrongdoing.

The challenge faced in teaching and learning activities is how to present material in an interesting and innovative way that can stimulate students' creativity. In keeping up with constantly changing technology and learning trends, it is important to find appropriate ways to improve the quality of Islamic Religious Education learning. One promising approach is using game-based learning.

Implementing Game-Based Learning can improve students' learning achievement and outcomes. By using game elements such as challenges and rewards, students are actively engaged in learning, thus increasing their enthusiasm and interest in lessons. This game-based learning method allows students to learn through interactive direct experiences, which can enhance understanding of the concepts taught. Additionally, Game-Based Learning helps students improve creative thinking skills, problem-solving abilities, and teamwork. These skills are very useful in everyday life. With challenging and fun activities, students can use their knowledge in useful situations and support their comprehensive intellectual development.

Keywords: *Education, Game-Based Learning, Teaching and Learning, Islamic Religious Education*

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah Swt. berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi ini dengan judul “Pengaruh Integrasi Game Based Learning Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah”. Adapun tujuan dari proposal skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 (S1) program studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari dalam penyusunan proposal skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP, selaku rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Assoc. Prof. Dr. Muhammaq Qorib, MA, selaku dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Dr. Zailani, S.Pd.I, MA, dan bapak Dr. Munawir Pasaribu, MA, selaku wakil dekan I dan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Dr. Hasrian Rudi Setiawan, S.Pd.I., M.Pd.I dan Ibu Mavianti, S.Pd.I, M.A selaku Ketua dan Sekretaris Prodi Pendidikan Agama Islam.
5. Ibu Widya Masitah, M.Psi selaku pembimbing dalam penyusunan skripsi ini. Apresiasi dan terima kasih yang sebesar- besarnya secara khusus atas keikhlasan dan kesabaran dalam memberikan bimbingan serta motivasi kepada penulis.
6. Kepada sekolah SMP Nurul Hasanah Tembung yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian di sekolah dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian untuk menyusun skripsi;
7. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah mendidik dan membimbing selama kuliah di UMSU Medan.
8. Yang paling utama penulis banyak haturkan terima kasih tak terhingga kepada Ayah, Abang dan Adik yang tak henti-hentinya memberikan motivasi serta doa yang tulus bagi keberhasilan penulis dalam mengukir

- kehidupan yang bermanfaat. Kasih sayang, nasihat serta bimbingan ayah ibu yang membuat tekad penulis untuk terus maju.
9. Terimakasih yang sebesar-besarnya teruntuk teman terdekat penulis yang selalu menjadi teman baik dan mau berteman dengan saya, teruntuk Arivia Raihanah Lubis, Ahmad Billah, M. Kalid Wiwoko dan Nuralam Yazied, suka duka berteman dengan kalian semasa di bangku kuliah itu memiliki arti yang penting.
 10. Terimakasih juga kepada teman-teman organisasi Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah yang telah banyak memberikan penulis pengalaman-pengalaman yang berharga dan membuat penulis semakin berkembang dalam skill.
 11. Terimakasih kepada teman kelas PAI C1 Pagi atas suka duka, bahagia sedih dan semua moment yang pernah di ukir bersama penulis sejak semester 1 hingga semester akhir ini.
 12. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada diri sendiri yang selalu tegar dan kuat dalam menjalani hidup ini walau mengurus tenaga yang cukup banyak bahkan mengurus jam tidur. Apresiasi sebesar-besarnya kepada diri sendiri atas segala hal dan segala keputusan yang diambil.

Medan, 13 Februari 2024

Penulis

Hazizah Isnaini

2101020090

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK.....	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
F. Sistematika Pembahasan.....	9
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	7
A. Kajian Pustaka	7
1. Hasil Belajar.....	7
a. Pengertian hasil belajar	7
b. Indikator hasil belajar	8
c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.....	10
2. Pendidikan Agama Islam	11
a. Pengertian Pendidikan Agama Islam	14
b. Ruang lingkup pelajaran Pendidikan Agama Islam	16
c. Materi ajar sifat-sifat Rasul	23
3. Metode Pembelajaran.....	28
a. Pengertian metode pembelajaran.....	28
b. Metode Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	29
c. Kelebihan dan kekurangan metode pembelajara <i>Game Based Learning</i>	33
B. Kajian Peneliti Terdahulu	35
C. Hipotesis	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
A. Pendekatan Penelitian	36
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	37
C. Variabel Penelitian dan Defenisi Oprasional Variabel	38
D. Teknik Pengumpulan Data	38
E. Instrumen Penelitain	38
F. Uji Persyaratan.....	41

	G. Teknik Analisis Data	43
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
	A. Deskripsi Lokasi Penelitian	46
	1. Sejarah Singkat Berdirinya SMP Nurul Hasanah	46
	2. Kondisi Sekolah	48
	B. Karakteristik Responden.....	52
	C. Uji Penelitian	53
	1. Uji Validitas.....	53
	2. Uji Realibilitas Angket	54
	3. Deskripsi Statistik.....	55
	4. Uji Hipotesis Menggunakan Uji t.....	58
	D. Pembahasan	36
BAB V	PENUTUP	63
	A. Kesimpulan	63
	B. Saran	63
	DAFTAR PUSTAKA.....	64
	LAMPIRAN	68

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kajian Terdahulu	35
Tabel 2. Kisi-kisi Angket.....	47
Tabel 3 Prasarana Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah.....	49
Tabel 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas.....	50
Tabel 5 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	50
Tabel 6 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	51
Tabel 7 Uji Validitas.....	51
Tabel 8 Uji Reabilitas	52
Tabel 9 Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-I	54
Tabel 10 Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-II.....	55

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang krusial bagi masyarakat di Indonesia. Dalam UUD 1945 pada pasal keempat, dinyatakan bahwa salah satu misi negara adalah meningkatkan taraf hidup warganya. Pendidikan berkontribusi dalam merealisasikan misi ini. Berdasarkan pendapat Asari dan Zulfa, pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam eksistensi manusia karena memfasilitasi individu untuk mengasah potensi yang dimilikinya.(Athiyah & Amalia, 2024)

Pendidikan yang diatur oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional merupakan suatu usaha yang dirancang dan ditujukan untuk menciptakan sebuah kondisi belajar di mana para siswa secara aktif menggali dan mengembangkan potensi mereka, termasuk aspek spiritual, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, moral yang baik, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Proses pendidikan adalah metode untuk membentuk kemampuan individu agar dapat beroperasi dengan logika secara efisien dan efektif dalam menghadapi tantangan yang timbul dalam upaya menciptakan masa depan yang lebih baik. Kualitas pendidikan yang baik akan berdampak positif pada mutu sumber daya manusia. (Hasanah et al., 2021)

Pendidikan yang bersifat nasional mempunyai tujuan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan mereka agar menjadi individu yang memiliki iman, taqwa, serta budi pekerti yang baik, sehat secara fisik, berpengetahuan, terampil, inovatif, mandiri, dan juga sebagai warga negara yang paham demokrasi dan bertanggung jawab. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan masyarakat serta membentuk karakter bangsa yang berperadaban tinggi.(Mayasari & Arifudin, 2023)

Pendidikan merupakan cara yang disengaja untuk meneruskan warisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pendidikan membantu peserta didik mengembangkan potensi spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, dan ketrampilan yang diperlukan untuk dirinya dan masyarakat (Saputra, 2021)

Dalam pemahaman yang sederhana, pendidikan dapat diartikan sebagai upaya manusia untuk mengasah kedua potensi fisik dan mentalnya sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan budaya. Pendidikan dan budaya saling berinteraksi dan memperkuat satu sama lain. Pendidikan memegang peranan yang sangat vital dalam kehidupan suatu bangsa, sehingga banyak pakar berusaha untuk mengungkap makna sejatinya. Sistem pendidikan tidak melulu berkaitan dengan sekolah atau program formal. Terdapat juga bentuk pendidikan yang tidak terstruktur dan tidak berjenjang. Pendidikan alternatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengasah bakat mereka dan memperoleh pengetahuan serta keterampilan yang diperlukan, sekaligus membangun sikap dan karakter positif. (Saputra, 2021)

Dalam pendidikan formal, pendidikan Islam diterapkan kepada semua siswa mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Tujuan pendidikan Islam adalah membentuk perilaku yang baik pada siswa dan mencegah atau mengurangi tindakan yang melanggar norma atau melibatkan keburukan.

Dasar pendidikan Islam dapat dipahami dari firman Allah Swt, terdapat dalam surah An-Nisa ayat 59 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَطِيعُوا اللَّهَ وَأَطِيعُوا الرَّسُولَ وَأُولِي الْأَمْرِ مِنْكُمْ فَإِنْ تَنَازَعْتُمْ فِي شَيْءٍ فَرُدُّوهُ إِلَى اللَّهِ وَالرَّسُولِ إِنْ كُنْتُمْ تُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ
الْآخِرِ ذَلِكَ خَيْرٌ وَأَحْسَنُ تَأْوِيلًا ﴿٥٩﴾

Hai orang-orang yang beriman, taatilah Allah dan taatilah RasulNya, dan ulil amri di antara kamu. Kemudian jika kamu berlainan pendapat tentang sesuatu, maka kembalikanlah ia kepada A

llah (Al Quran) dan Rasul (sunnahnya), jika kamu benar-benar mengimani Allah dan hari kemudian. Yang demikian itu lebih utama (bagi kalian) dan lebih baik akibatnya.

Dari ayat di atas, kita tahu bahwa semua hal bagi umat Islam harus mengikuti Alquran dan As-Sunnah. Jadi, dasar dari pendidikan Islam adalah Alquran dan As-Sunah. Meskipun begitu, kedua sumber utama hanya mengandung prinsip-prinsip dasar, sehingga pendidikan Islam tetap dapat menerima ijtihad dengan tetap memegang teguh nilai-nilai dari Alquran dan

¹Q.S. An-Nisa/4: 59.

Sunah sebagai dasar utama pendidikan Islam. Alquran dan Sunnah adalah dasar utama dalam pendidikan Islam.(Nasution, 2019)

Hal yang lebih utama dalam studi pendidikan agama Islam adalah penerapan penilaian dan evaluasi yang berkesinambungan. Salah satu masalah dalam pendidikan saat ini adalah pandangan bahwa ujian atau tes menjadi tujuan akhir dari proses belajar. Sebenarnya, ujian atau tes seharusnya berfungsi hanya sebagai sarana untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Dengan demikian, evaluasi harus memiliki perspektif jangka panjang dan perlu mampu memberikan penilaian yang tepat sesuai dengan kemajuan siswa.(Mayasari & Arifudin, 2023)

Namun, hambatan yang muncul dalam proses pendidikan ini adalah bagaimana menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan inovatif agar dapat memicu kreativitas siswa. Dalam mengikuti perkembangan teknologi dan tren pembelajaran yang terus berubah, penting untuk menemukan metode yang efektif untuk meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Salah satu metode yang menjanjikan adalah penerapan pembelajaran berbasis permainan.(Rosita & Muflihah, 2024)

Menerapkan Pembelajaran Berbasis *Game* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan hasil pembelajaran mereka Dengan menggunakan elemen-elemen permainan seperti tantangan dan hadiah, siswa terlibat aktif dalam belajar, sehingga meningkatkan semangat dan minat mereka pada pelajaran. Metode pembelajaran berbasis *game* ini memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung yang interaktif, yang dapat meningkatkan pemahaman konsep yang diajarkan. Selain itu, *Game-Based Learning* membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, kemampuan memecahkan masalah, dan kerjasama tim. Keterampilan ini sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Dengan aktivitas yang menantang dan menyenangkan, siswa dapat menggunakan pengetahuan mereka di situasi yang berguna dan mendukung perkembangan intelektual mereka secara menyeluruh. (Rosita & Muflihah, 2024)

Dalam dunia pendidikan abad ke-21, penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Hal ini akan membantu siswa siap menghadapi

berbagai tantangan di masa depan. Menurut penelitian baru-baru ini oleh Fitriyah dan Ramadani permainan dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran. (Rosita & Muflihah, 2024). *Game-Based Learning* memiliki karakteristik yang melibatkan konten instruksional yang disatukan dengan permainan, mendorong siswa untuk terlibat, serta mengandung elemen fantasi, rasa ingin tahu, tantangan, dan kendali. Hal ini memberikan dasar yang kuat untuk mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran *Game Based Learning* berguna untuk membuat pembelajaran lebih menarik. (Rosita & Muflihah, 2024)

Dari latar belakang masalah yang telah peneliti jelaskan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH INTEGRASI *GAME BASED LEARNING* DALAM PROSES PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI YAYASAN PENDIDIKAN SMP NURUL HASANAH”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Model/metode pembelajaran yang kurang menarik, monoton dan membuat siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga membutuhkan pembaharuan dalam penggunaan metode pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Metode pembelajaran yang diterapkan kurang efektif dalam kegiatan belajar mengajar terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
3. Rendahnya nilai belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah yayasan pendidikan SMP Nnurul Hasanah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka yang dapat menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh metode pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Nurul Hasanah ?
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas

VII di SMP Nurul Hasanah ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh metode pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Nurul Hasanah
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Nurul Hasanah

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini terbagi dua, yaitu dari segi teoritis dan praktis :

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini secara spesifik dapat berfungsi sebagai dasar untuk memperluas penelitian-penelitian serupa, serta dapat memberikan kontribusi terhadap kemajuan dalam pembelajaran Agama Islam.

2. Secara Praktis

- a. Bagi sekolah, meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran di sekolah Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah
- b. Bagi guru, memberikan wawasan kepada guru tentang penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* sehingga menjadikan guru lebih profesional lagi dalam melakukan pembelajaran kepada siswa..
- c. Bagi siswa, agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam melakukan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih variatif dan menyenangkan dan materi dapat di terima siswa dengan cepat dan mudah.

Bagi peneliti, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya

F. Sistematika Penelitian

Agar skripsi ini terurai sedemikian rupa, penulis membagikan beberapa bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I : Pendahuluan, mengkaji tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penelitian.
2. BAB II : Landasan teoretis, yang menguraikan tentang metode pembelajaran, metode pembelajaran 36 Jam, kerangka berfikir, dan kajian terdahulu.
3. BAB III : Metode penelitian, yang menguraikan tentang rancangan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, sumber data, desain penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan temuan, indikator keberhasilan.
4. BAB IV : Hasil penelitian dan pembahasan, bab ini membahas deskripsi penelitian, yaitu berisikan deskripsi singkat mengenai obyek penelitian, penyajian data dan pembahasan.
5. BAB V : Kesimpulan dan saran, yang berisikan jawaban dari fokus penelitian dibuat berdasarkan hasil temuan. Diajukan kepada para pihak yang memungkinkan hasil penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kajian Pustaka

1. Hasil belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut (Yogi Fernando et al., 2024) istilah hasil belajar terbagi menjadi dua kata, yaitu hasil dan belajar, yang masing-masing memiliki arti yang berbeda. Untuk memahami makna dari hasil belajar, kita perlu menjelaskan arti kedua kata tersebut. Belajar diartikan sebagai proses di mana seseorang memperoleh pengalaman baru yang tercermin dalam perubahan perilaku, akibat dari interaksi dalam belajar dengan objek yang terdapat di lingkungan sekitar. Ketika proses belajar selesai, siswa akan mendapatkan sesuatu yang disebut hasil belajar. Hasil pembelajaran ini merujuk pada prestasi yang diperoleh siswa setelah terlibat dalam kegiatan belajar. Prestasi tersebut dapat mencakup kemampuan dalam berbagai bidang, termasuk pemahaman, sikap, dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah menjalani proses pendidikan.

Hasil belajar berarti kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah mengalami proses pendidikan. Pengalaman yang dialami siswa melibatkan aspek kognitif, emosional, dan keterampilan motorik. Hasil dari pembelajaran memiliki peran yang penting dalam pendidikan, karena dapat memberikan guru wawasan mengenai kemajuan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas belajar dan mengajar berikutnya. (Nabillah & Abadi, 2019)

Hasil Belajar merujuk pada adanya perubahan perilaku siswa selama proses pendidikan. Kemajuan dalam pembelajaran sangat bergantung pada nilai metode yang diterapkan oleh guru saat menjelaskan di depan siswa. Dalam strategi pembelajaran, guru memberikan pekerjaan rumah kepada siswa, sehingga mereka dapat melakukan kegiatan belajar. Kegiatan belajar ini dapat dilakukan di rumah, di kelas, atau di lokasi lain yang mendukung untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. (J. P. Islam, 2022)

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil dari proses pembelajaran adalah keterampilan yang diperoleh oleh

siswa setelah berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar ini dapat menunjukkan sejauh mana tercapainya tujuan pendidikan serta dapat membaantu guru untuk mengetahui perkembangan siswanya dan juga dapat mengembangkan desain pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

b. Indikator Hasil Belajar

Elemen utama untuk mendapatkan ukuran dan informasi mengenai hasil pembelajaran siswa adalah memahami garis besar indikator yang berhubungan dengan tipe prestasi yang ingin dicapai, dievaluasi, atau diukur.(Yandi et al., 2023). Untuk mengukur indikator keberhasilan dalam belajar, dapat dilihat dari “kapasitas siswa serta tindakan yang terlihat pada mereka. Pencapaian belajar yang dimaksud merupakan hasil dari prestasi yang diraih siswa berdasarkan standar atau nilai yang telah ditentukan.”(Yandi et al., 2023)

Menurut pandangan Benjamin S. Bloom, tujuan pendidikan dikelompokkan menjadi tiga kategori. Konsep yang dikemukakan oleh Bloom meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berikut ini adalah penjelasan terkait indikator pencapaian belajar yang dimaksud:

- 1) Ranah kognitif merupakan perubahan perilaku yang muncul dalam fungsi pikir. Proses pembelajaran melibatkan serangkaian aktivitas mulai dari menerima rangsangan, menyimpan, hingga mengolah informasi di otak. Bloom berpendapat bahwa tingkat hasil belajar kognitif dimulai dari yang paling dasar dan mudah yaitu menghafal sampai yang paling tinggi dan rumit yaitu melakukan evaluasi.
- 2) Ranah afektif, dalam kelompok ini diketahui bahwa pencapaian pembelajaran diatur dari yang paling rendah hingga yang paling tinggi. Oleh karena itu, ranah afektif berkaitan dengan aspek-aspek yang berhubungan dengan nilai-nilai yang kemudian

saling terkait dengan sikap dan tindakan.

- 3) Ranah psikomotor, pencapaian belajar disusun dengan urutan dari yang paling dasar dan sederhana hingga yang paling kompleks dapat diraih setelah siswa telah menguasai pencapaian belajar yang lebih dasar. (Nabillah & Abadi, 2019)

Kunci penting untuk memperoleh ukuran serta data mengenai pencapaian pembelajaran siswa adalah dengan memahami indikator umum yang terkait dengan tipe prestasi yang ingin dicapai, dinilai, atau dievaluasi. (Yandi et al., 2023)

Keberhasilan dalam pendidikan mencerminkan prestasi siswa dalam fase pembelajaran. Untuk mengevaluasi prestasi ini, terdapat sejumlah indikator yang dapat digunakan sebagai acuan untuk menentukan apakah metode pengajaran dianggap efektif atau tidak.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain menyatakan bahwa indikator keberhasilan dalam belajar meliputi:

- 1) Kemampuan untuk memahami materi pembelajaran yang diajarkan telah mencapai tingkat keberhasilan yang sangat baik, baik dalam konteks individu maupun kelompok,
- 2) Sikap yang diharapkan dalam tujuan pengajaran atau instruksional khusus telah berhasil dicapai oleh para siswa, baik secara individu maupun kolektif. (Yogi Fernando et al., 2024)

Salah satu cara untuk meraih tujuan pendidikan adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan yang baik sangat bergantung pada proses belajar yang dijalani oleh siswa sebagai peserta didik. Kualitas pendidikan yang baik dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar siswa. Hasil belajar dianggap berhasil jika siswa menunjukkan perkembangan dan peningkatan perilaku yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, yang dibuktikan melalui nilai dari evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap siswa melalui tes atau ujian yang dihadapi. Hasil belajar yang memuaskan adalah hal yang sangat diharapkan oleh setiap siswa. Hasil belajar

dapat digunakan sebagai indikator bagi seorang siswa dalam aktivitas belajarnya. (Yandi et al., 2023)

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar adalah tujuan yang ingin dicapai atau diharapkan oleh siswa setelah mereka menjalani proses belajar. Saat memperoleh hasil belajar yang baik, kunci utamanya adalah memahami gambaran keseluruhan indikator yang berkaitan dengan jenis prestasi yang ingin diraih, dinilai, atau diukur. Hasil belajar ini dapat dianggap sukses jika siswa mengalami kemajuan dan peningkatan perilaku yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, yang dibuktikan melalui nilai evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap siswa melalui berbagai tes atau ujian yang mereka hadapi.

c. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan seseorang dalam proses belajar dipengaruhi oleh berbagai aspek, baik yang bersumber dari dalam diri individu (aspek internal) maupun yang datang dari lingkungan luar (aspek eksternal). Memahami berbagai faktor yang berkontribusi terhadap pencapaian belajar sangat krusial untuk mendukung siswa dalam meraih hasil belajar yang optimal. (Yogi Fernando et al., 2024)

Secara spesifik, persoalan yang muncul dari faktor internal berhubungan dengan; karakter siswa, sikap terhadap pembelajaran, motivasi untuk belajar, perhatian dalam proses belajar, keterampilan dalam memahami materi, kemampuan untuk menggali hasil pembelajaran, rasa percaya diri, serta pola belajar. Sementara itu, faktor eksternal dipengaruhi oleh empat hal, yaitu: peran pendidik, konteks sosial, khususnya yang melibatkan rekan-rekan sebaya, kurikulum yang diterapkan di sekolah, serta fasilitas dan infrastruktur yang ada. (Yogi Fernando et al., 2024)

Pembelajaran dan pengajaran merupakan interaksi yang memiliki nilai edukatif karena aktivitas ini bertujuan untuk mencapai hasil yang telah ditentukan sebelumnya sebelum proses belajar dimulai. Hasil yang dicapai oleh setiap peserta didik dapat

berbeda-beda. Perbedaan ini disebabkan oleh berbagai faktor yang mempengaruhi, antara lain:

- 1) Elemen yang berasal dari dalam individu sendiri, yang berperan signifikan dalam perkembangan pembelajaran siswa, termasuk minat, bakat, kondisi kesehatan, kebiasaan dalam belajar, serta tingkat kemandirian.
- 2) Faktor yang berasal dari lingkungan luar peserta didik, yang memengaruhi kemajuan studi, termasuk lingkungan alam, keluarga, masyarakat, serta faktor lainnya seperti sekolah dan fasilitas pendidikan. (Nabillah & Abadi, 2019)

Belajar adalah sebuah kegiatan yang melibatkan pikiran atau aspek psikologis, yang dipengaruhi oleh berbagai elemen. Dalam pandangan Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, terdapat beberapa elemen yang berkontribusi pada hasil proses belajar:

- 1) Faktor Internal

- a) Faktor fisiologis

Faktor fisiologis merupakan elemen-elemen yang berpengaruh terhadap keadaan fisik seseorang.

- b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis merujuk pada kondisi mental individu yang dapat berpengaruh pada cara mereka belajar, termasuk kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat.

- 1) Faktor Eksternal

- a) Konstelasi sosial, seperti lingkungan pendidikan, lingkungan komunitas, dan lingkungan keluarga

- b) Lingkungan yang tidak bersifat sosial, seperti lingkungan natural, alat pembelajaran, dan konten materi.

Berdasarkan Slameto, elemen-elemen yang berpengaruh terhadap hasil belajar tersebut dibagi menjadi dua kategori, yaitu :

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah unsur yang muncul dari diri siswa.

Yang termasuk dalam faktor ini adalah:

a) Kesehatan

Sehat menggambarkan situasi di mana tubuh dan setiap bagiannya dalam keadaan optimal, serta bebas dari segala penyakit. Kesehatan merupakan keadaan yang menunjukkan hal-hal yang baik. Kesehatan seseorang memiliki dampak langsung terhadap kemampuan mereka untuk belajar. Ketika kesehatan seseorang terganggu, proses belajarnya dapat terhambat; di samping itu, individu tersebut mungkin juga mengalami kelelahan dengan cepat dan memiliki energi yang rendah.

b) Minat

Minat merupakan kecenderungan yang benar untuk memberi perhatian dan mengingat sejumlah aktivitas. Ketertarikan yang kuat berdampak pada proses belajar, sebab jika materi yang dipelajari tidak sejalan dengan minat siswa, mereka tidak akan belajar dengan optimal karena tidak terdapat daya tarik baginya.

c) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk memperoleh pengetahuan. Kemampuan itu hanya akan terealisasi menjadi keahlian yang nyata melalui pembelajaran dan latihan. Jadi jelaslah bahwa kecenderungan itu mempengaruhi proses belajar; jika materi yang dipelajari siswa sesuai dengan kemampuannya, maka hasil belajar mereka akan lebih baik karena mereka menikmati proses belajar dan pastinya akan lebih termotivasi untuk belajar.

d) Motivasi

Motivasi memiliki hubungan yang erat dengan sasaran yang ingin diraih. Saat menetapkan sasaran tersebut, mungkin kita menyadarinya atau tidak, namun untuk meraih sasaran itu diperlukan usaha, dan motivasi berperan sebagai faktor yang mendorong untuk berbuat.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu elemen yang datang dari luar individu siswa. Elemen yang termasuk dalam faktor eksternal meliputi:

a) Faktor Keluarga

Siswa yang sedang belajar dipengaruhi oleh kehadiran keluarganya melalui: metode pengasuhan dari orang tua, interaksi di antara anggota keluarga, lingkungan rumah, serta keadaan finansial keluarga.

b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang berpengaruh pada pembelajaran mencakup teknik pengajaran, kurikulum, interaksi antara guru dan siswa, hubungan antarsiswa, disiplin di sekolah, durasi sekolah, standar pelajaran, kondisi gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

c) Faktor Masyarakat

Masyarakat memiliki peranan penting dalam mempengaruhi pembelajaran siswa karena keberadaan mereka di dalam komunitas. Contohnya, kegiatan siswa di masyarakat, pengaruh dari teman-teman mereka, serta kehidupan di sekitar siswa juga berdampak pada proses belajar mereka. (Nabillah & Abadi, 2019)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa secara umum terdapat dua elemen yang mempengaruhi hasil pembelajaran siswa, yaitu elemen internal dan elemen eksternal. Elemen internal merujuk pada aspek yang muncul

dari dalam diri individu, seperti minat, bakat, kesehatan, kebiasaan belajar, dan tingkat kemandirian. Sebaliknya, elemen eksternal mencakup aspek yang berasal dari luar siswa, yang berdampak pada kemajuan pendidikan, termasuk lingkungan alam, keluarga, masyarakat, serta elemen lain seperti institusi pendidikan dan sarana belajar.

2. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan fundamental bagi manusia, setara dengan kebutuhan akan makanan, minuman, pakaian, tempat tinggal, dan kesehatan yang harus dipenuhi. Hal ini disebabkan karena ketika dilahirkan, manusia tidak memiliki pengetahuan apapun, seperti yang tertuang dalam firman Allah SWT. Dalam Q.s An-Nahl : 78

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.

Pendidikan agama Islam merupakan suatu program yang disusun untuk membekali siswa dalam hal mengenal, memahami, meyakini, beribadah, berperilaku baik, serta menerapkan ajaran agama Islam yang bersumber dari kitab suci al-Quran dan al-Hadits, melalui metode pembimbingan, pengajaran, pelatihan, serta pengalaman langsung. Dengan demikian, proses belajar Pendidikan Agama Islam adalah interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan serta meyakini, menghayati, dan menerapkan ajaran agama Islam. Dalam pandangan Islam, tujuan pendidikan ditujukan semata-mata untuk meraih keridhaan Allah ‘Azza wa Jalla, seperti yang dinyatakan dalam hadist Nabi Muhammad SAW. Dari Abu Hurairah ra., yang menyampaikan bahwa Rasulullah SAW bersabda: “Siapa pun yang mempelajari

ilmu dengan niatan untuk mencari keridhaan Allah ‘Azza wa Jalla, lalu ia belajar hanya demi mencapai status atau kekayaan dunia, maka ia tidak akan mencium aroma surga pada hari kiamat nanti.” (HR. Abu Daud).(Susilowati, 2022)

Pendidikan agama Islam dapat dipahami sebagai suatu upaya pembelajaran yang dilakukan oleh orang atau institusi pendidikan yang menyampaikan pengetahuan mengenai agama Islam kepada mereka yang ingin memperoleh pemahaman lebih mendalam tentang Islam, baik dari aspek teoritis maupun praktik yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.(Syafirin et al., 2023)

Pengertian PAI dalam peraturan di Indonesia. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan, pada Bab 1 Pasal 1 dan 2, dinyatakan bahwa “Pendidikan agama dan keagamaan adalah pendidikan yang dilaksanakan melalui mata pelajaran atau kuliah di semua jenjang pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan pengetahuan sekaligus membentuk sikap serta kepribadian individu yang beriman dan taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta meningkatkan keterampilan dan kemampuan peserta didik dalam menghadapi nilai-nilai religius, serta menyiapkan mereka untuk menjadi pribadi yang mampu melaksanakan dan mengamalkan ajaran agama mereka.”.(Firmansyah, 2019)

Dari beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan proses pembelajaran yang diikuti oleh siswa untuk mengenali, memahami, meyakini, beribadah, berakhlak mulia, dan menerapkan ajaran Islam dari sumber utamanya, yakni kitab suci al-Quran dan al-Hadits, yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup pembelajaran Islam meliputi segala hal yang berhubungan dengan pendidikan Islam, yang merupakan faktor-faktor

krusial yang mendukung kelancaran dan efisiensi proses pendidikan Islam dalam mencapai tujuannya. Pendidikan Islam mencakup bidang yang sangat luas dan saling terhubung, termasuk di antaranya adalah:(Yusuf et al., 2022)

1) Dasar dan Tujuan Pendidikan Islam

Dasar pendidikan dalam Islam menurut beberapa pendapat mencakup "dasar ideal yang merupakan Pancasila, dasar konstitusional yang tertuang dalam Undang-Undang Dasar 1945, serta tujuan untuk memperkuat keimanan dan pemahaman siswa mengenai agama Islam agar mereka menjadi individu Muslim yang beriman dan taat kepada Allah SWT.".(Muhammad, 2021)

Sunnah Nabi Muhammad SAW, yang dapat dikembangkan melalui ijma, qiyas, dan masalah mursalah. Al-Qur'an dianggap sebagai sumber utama dalam pendidikan Islam karena nilai-nilai mutlak di dalamnya bersumber dari Tuhan. Sumber kedua adalah As-Sunnah, yang mencakup semua yang disampaikan oleh Nabi SAW, baik itu dalam bentuk perkataan, tindakan, taqrir, maupun penetapan dari Rasulullah SAW. Tujuan dari pendidikan Islam sangat berkaitan dengan tujuan penciptaan manusia sebagai khalifah Allah dan sebagai hamba Allah. Banyak para ahli pendidikan Islam telah mendalami rincian ini. Salah satunya, Atiyah AlAbarasyi, menjelaskan detail penerapan dari tujuan pendidikan Islam tersebut.(Muhammad, 2021), yaitu:

- a) Untuk mendukung perkembangan karakter yang baik
- b) Persiapan untuk kehidupan di dunia dan akhirat
- c) Mendorong semangat ilmiah
- d) Menyediakan peserta didik dari sisi profesional
- e) Persiapan untuk mencari penghasilan

Sementara itu, AsSyaibany menyatakan bahwa misi dari Pendidikan Islam adalah untuk mempersiapkan individu menjalani kehidupan baik di dunia ini maupun di akhirat. Abdurrahman Shaleh Abdullah menguraikan bahwa ada tiga

tujuan inti dari pendidikan Islam, yang meliputi: fokus pada aspek fisik, fokus pada aspek spiritual, dan fokus pada aspek mental. (Muhammad, 2021)

2) Peserta Didik

Peserta didik merupakan elemen yang sangat krusial dalam proses pembelajaran. Aktivitas mengajar dilakukan hanya untuk membimbing siswa menuju cita-cita pendidikan Islam yang kita harapkan. (Muhammad, 2021)

Peserta didik adalah individu yang belajar di institusi pendidikan, sering disebut sebagai siswa, santri atau mahasiswa. Pentingnya ilmu dalam Islam terlihat dari penghormatan yang diberikan kepada orang-orang yang belajar, yang tercermin dalam wahyu-wahyu Allah. Salah satu ayat menjelaskan bahwa mencari ilmu memiliki posisi yang hampir setara dengan berjuang untuk membela agama Allah:

"Telak seharusnya semua mu'min itu berangkat ke medan perang. Mengapa tidak berangkat satu rombongan dari tiap golongan untuk memperdalam ilmu agama agar mereka dapat memberikan peringatan (pelajaran) kepada kaumnya apabila mereka sudah kembali. Mudah-mudahan mereka (kaumnya itu) waspada" (QS. At Taubah: 122).

Tanggung jawab utama seorang pelajar adalah untuk mencari pengetahuan atau belajar. Dalam upaya mendapatkan ilmu, Ali bin Abi Thalib menetapkan enam kriteria bagi pelajar yang harus dimiliki sebagai kompetensi esensial demi mencapai tujuan pendidikan. Kriteria tersebut tercantum dalam syairnya: *"Saudaraku! Kamu tidak akan dapat menguasai pengetahuan tanpa memenuhi enam kondisi: aku akan merinci enam kondisi tersebut untukmu, yaitu kecerdasan, dorongan kuat atau motivasi, ketahanan. sumber daya (alat), bimbingan dari mentor, dan jangka waktu yang lama (berkesinambungan)."*

1) Pendidik

Pendidik adalah orang yang melaksanakan pendidikan berdasarkan Islam. Peran pendidik ini juga sangat penting bagi kelangsungan proses belajar mengajar. (Muhammad, 2021)

Dalam ranah pendidikan Islam, istilah "pendidik" sering kali dikenal sebagai murabbi, muallim, mu'addib, mudarris, dan mursyid. Terkadang, mereka juga dikenal dengan sebutan tertentu seperti ustadz dan al syaikh. Pendidik dipahami sebagai individu dewasa yang bertanggung jawab dalam membimbing siswa agar berkembang secara fisik dan spiritual, sehingga mereka dapat mencapai kedewasaan, kemandirian, dan memenuhi tanggung jawabnya sebagai hamba serta khalifah Allah Swt., dan menjalani peran sebagai individu yang otonom serta bagian dari komunitas.

Dalam pendidikan Islam, pendidik berfungsi sebagai figur ayah rohani bagi para peserta didik. Mereka sebarin pengetahuan, menanamkan nilai-nilai moral yang positif, dan berkontribusi dalam memperbaiki perilaku yang menyimpang. Oleh karena itu, pendidik memegang posisi yang sangat penting dalam Islam. Dalam sebuah hadits Nabi SAW, dinyatakan: "*Seorang ilmuwan (yang bertindak sebagai guru) lebih bernilai daripada darah para syuhada.*"

2) Proses Mendidik dan Pembelajaran (*Tarbiyah wa Ta'lum*)

Proses pendidikan atau pembelajaran ialah kegiatan yang melibatkan belajar dan mengajar yang dipimpin oleh seorang amir ta'lum (guru, assatidz, dosen) yang memberikan pengetahuan kepada siswa (peserta didik) yang mencakup nilai-nilai beramal shalih atau ilmu-ilmu yang disukai Allah Swt. Beberapa keutamaan ta'lum adalah sebagai berikut:

- a) Menerima rahmat dari Allah Swt.
- b) Merasakan sakinah atau ketenangan jiwa.
- c) Dilindungi oleh para malaikat.
- d) Nama kita akan dimuliakan oleh Allah Swt. di depan para malaikat yang berada di dekat-Nya.

Di dalam proses belajar tersebut, pasti ada beberapa hal yang perlu disiapkan untuk mendukung kegiatan belajar, antara lain:

- a) Buku-buku sebagai acuan materi pembelajaran
- b) Buku catatan dan peralatan tulis.
- c) Papan tulis beserta perlengkapannya.
- d) Lokasi di mana pembelajaran dilaksanakan.

3) Materi dan Kurikulum Pendidikan Islam

Materi pendidikan Islam merupakan bahan atau pengalaman yang digunakan untuk mempelajari ilmu agama Islam, yang dipersiapkan untuk disajikan atau disampaikan kepada peserta didik selama proses belajar. (Muhammad, 2021)

Umumnya, isi dari pendidikan Islam berdasarkan pendapat Dr. Abdullah Nasikh Ulwan meliputi tujuh elemen, yaitu:

a) Pendidikan Keimanan

Pendidikan ini mencakup keyakinan kepada Allah swt., para Malaikat, wahyu-wahyu Allah, Nabi dan Rasul, Hari Kiamat, serta ketentuan takdir. Terdapat juga pembahasan mengenai pelaksanaan ibadah, baik yang termasuk dalam kategori mahdhah seperti shalat, zakat, puasa, dan haji, maupun yang bersifat non-mahdhah seperti berbuat baik kepada sesama. Tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk memastikan bahwa anak-anak yang terlibat dalam pendidikan ini memiliki dasar keimanan dan praktik ibadah yang kuat.

b) Pendidikan Moral/Akhlak

Pada bagian ini, peserta didik dikenalkan dan diajarkan mengenai: Perilaku etis yang positif (akhlakul karimah/mahmudah) seperti kejujuran, rendah hati, kesabaran, dan lain-lain. Perilaku etis yang negatif (akhlakul madzmumah) seperti berdusta, kesombongan, pengkhianatan, dan seterusnya. Setelah penyampaian materi tersebut kepada peserta didik, diharapkan mereka

dapat menginternalisasi perilaku-etis yang positif dan menjauh dari atau meninggalkan perilaku-etis yang negatif.

c) Pendidikan Jasmani

Rasulullah pernah memberi arahan kepada pengikutnya untuk mengajarkan anak-anak mereka mengenai aktivitas memanah, renang, berkuda, dan bela diri. Ini merupakan suatu perintah bagi kita untuk memberikan pendidikan fisik kepada anak-anak atau peserta didik. Sasaran dari materi ini adalah agar peserta didik memiliki kesehatan fisik yang optimal dan kekuatan yang baik, serta menguasai keterampilan dasar seperti berlari, melompat, dan berenang.

d) Pendidikan Rasio

Kita semua paham bahwa Tuhan telah menganugerahkan kepada umat manusia keunggulan, salah satunya adalah pikiran. Supaya pikiran ini dapat tumbuh dengan optimal, sangat penting untuk melatihnya secara konsisten sesuai dengan tahap perkembangan atau kapasitas anak/peserta didik. Salah satu contoh dari materi ini adalah pelajaran perhitungan atau penyelesaian masalah, dengan harapan agar peserta didik menjadi cerdas dan mampu mengatasi tantangan yang mereka hadapi.

e) Pendidikan Kejiwaan/Hati Nurani

Selain pikiran dan keinginan, elemen lain yang harus dilatih dan diajarkan dalam diri individu adalah aspek psikologis atau moral. Dalam materi ini, siswa diarahkan untuk memperkuat hati nuraninya agar menjadi "pemimpin" di dalam diri mereka dan bisa mengungkapkan kebenaran dalam semua keadaan. Selain itu, diharapkan siswa memiliki jiwa yang kokoh, bersabar, dan tegar dalam menjalani kehidupan mereka.

f) Pendidikan Sosial/Kemasyarakatan

Seperti yang telah kita ketahui, manusia menjalani dua tipe hubungan dalam kehidupannya, yakni hubungan kepada Tuhan (*hablumminallah*) dan hubungan antar sesama manusia (*hablumminannas*). Dengan adanya materi ini, diharapkan anak-anak atau peserta didik mampu memahami lingkungan sosial dan dapat hidup serta berperan secara aktif dalam komunitas dengan cara yang positif.

g) Pendidikan Seksual

Pendidikan seksual yang akan dibahas di sini merujuk pada pendidikan yang berlandaskan nilai-nilai Islam dan disesuaikan dengan tahap usia serta perkembangan mental para siswa. Contoh dari pendidikan seksual dalam pandangan Islam antara lain adalah memisahkan tempat tidur anak dari kamar orang tua, menyediakan kamar terpisah untuk anak laki-laki dan perempuan, mengajarkan serta menjelaskan perbedaan antara jenis kelamin, menjelaskan batasan interaksi antara pria dan wanita menurut ajaran Islam, dan lain-lain.

4) Metode Dalam Pendidikan Islam

Metode dalam Pendidikan Islam secara garis besar ada lima, meliputi:

a) Metode Keteladanan (*Uswah Hasanah*)

Dengan metode ini, pelajar dapat mengamati serta merasakan secara langsung teladan yang baik dari orang tua, pengajar, atau figur teladan, sehingga mereka mampu melakukannya dengan lebih efektif dan lebih sederhana.

b) Metode Pembiasaan

Dalam aktivitas harian, terdapat tanggung jawab yang harus diselesaikan secara konsisten, sementara yang lainnya tidak. Untuk menjalankan kewajiban yang sifatnya menerus,

hal yang perlu diterapkan kepada pelajar adalah pengulangan.

c) Metode Nasihat

Metode pengarahan merupakan pendekatan yang umum diterapkan oleh orang tua, guru, dan pembimbing kepada murid dengan memberikan saran yang bersifat konstruktif untuk membantu siswa menjadi individu yang lebih baik.

d) Metode Memberi Perhatian

Metode ini biasanya melibatkan pengakuan dan penghargaan, sehingga siswa merasa bahagia dan dapat melakukan apa yang seharusnya mereka kerjakan serta menghentikan hal-hal yang perlu ditinggalkan.

e) Metode Hukum

Metode ini digunakan hanya saat sangat dibutuhkan, yaitu ketika berbagai pendekatan telah diujicobakan, namun siswa tetap tidak mengikuti, maka alternatif terakhir adalah memberikan sanksi yang berperan sebagai pembelajaran.

f) Evaluasi Dalam Pendidikan Islam

Evaluasi adalah suatu proses untuk menilai kemajuan dan pertumbuhan siswa demi kepentingan pendidikan. Evaluasi dalam konteks pendidikan merupakan metode untuk melaksanakan pengukuran atau penilaian yang akurat terhadap para siswa yang sedang belajar.

Di sisi lain, evaluasi dalam pendidikan Islam adalah aktivitas untuk mengukur sejauh mana kemajuan belajar atau pengetahuan siswa dalam konteks pendidikan Islam. Proses evaluasi ini bertujuan untuk menilai seberapa dalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, serta dapat membantu dalam mengenali siswa yang memiliki kemampuan baik dan yang kurang. Untuk siswa yang membutuhkan bantuan, perhatian khusus diberikan agar kekurangan mereka bisa diperbaiki..

g) Kelemahan Dalam Pendidikan Islam

Dalam suatu sistem pembelajaran, salah satu komponen yang tidak dapat dipisahkan adalah institusi pendidikan. Institusi pendidikan adalah suatu organisasi atau sistem yang mengawasi, mengatur, dan melaksanakan suatu metode pembelajaran dengan cara yang sistematis dan terencana untuk mencapai berbagai tujuan dalam pendidikan. (Yusuf et al., 2022)

Dari penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa lingkup Pendidikan Agama Islam mencakup enam aspek, yaitu landasan dan tujuan Pendidikan Islam, siswa, pengajar, proses pendidikan dan pembelajaran (Tarbiyah wa Ta'lum), isi dan kurikulum Pendidikan Islam, serta cara-cara dalam Pendidikan Islam.

c. Materi Pendidikan Agama Islam

Pada dasarnya, tujuan utama dari pendidikan agama Islam sejalan dan hampir serupa dengan tujuan hidup umat Muslim, yaitu meraih kebahagiaan di dunia dan di akhirat. Sasaran dari pendidikan agama Islam adalah mengembangkan individu yang beriman, yaitu individu yang dapat menjalankan ajaran-ajaran agama Islam dengan baik dan seutuhnya, sehingga terlihat dalam sikap dan perilaku mereka dalam seluruh aspek kehidupan. Ini bertujuan untuk mencapai kebahagiaan serta kesuksesan di dunia dan akhirat, yang dapat diwujudkan melalui pengajaran agama yang menyeluruh dan efisien. (Jailani et al., 2021)

Materi pembelajaran merujuk pada penjabaran dari kemampuan dasar yang mencakup isi pokok atau bahan ajar. Isi dari materi pembelajaran meliputi poin-poin utama dari bahasan atau sub bahasan yang disesuaikan dengan kemampuan dasar yang ingin dicapai. (Rochim & Tolchah, 2024)

Lingkup pengajaran pendidikan agama Islam sangat erat kaitannya dengan elemen-elemen pengajaran agama Islam, karena

isi yang terdapat di dalamnya saling menopang satu sama lain. Sebagaimana yang sudah dipahami, pokok ajaran agama Islam mencakup aspek-aspek mengenai keyakinan, hukum syari'ah, dan perilaku berakhlak.(Rochim & Tolchah, 2024)

Salah satu dari materi Pendidikan Agama Islam adalah meneladani sifat-sifat Rasul, tujuan dari pembelajaran ini merupakan pembentukaran karakter yang baik bagi umat muslim. Seperti yang kita ketahui ada empat sifat rasul yaitu, shiddiq, amanah, fathanah dan tabligh.

1) Shiddiq (Benar)

Di masa lalu, Rasulullah menghadapi banyak rintangan saat menyebarkan ajaran yang benar. Rintangan tersebut termasuk keraguan dan bahkan penolakan dari orang-orang di sekitar beliau. Ada pula yang menuduh Rasulullah mengalami gangguan mental atau dianggap gila. Beliau dan para pengikutnya juga sering mengalami serangan fisik saat menyampaikan wahyu dari Allah. Berbagai teror dan ancaman pun menjadi bagian dari hidup beliau, hingga akhirnya melakukan hijrah dari Mekkah ke Madinah. Meskipun tantangan yang dihadapi sangat berat, Rasulullah tetap menunjukkan ketahanan dan keberanian untuk melawan keburukan yang ada.

Makna cerita diatas, bahwa karakter shidiq mencakup kejujuran, konsistensi, daya tahan, keberanian, serta pendirian yang teguh. Karakter shidiq sangat terkait dengan nilai amanah dan berlandaskan pada kejujuran. Dengan mengikuti teladan sifat shidiq dari Rasulullah, diharapkan para peserta didik dapat berkembang menjadi individu yang memiliki karakter yang kokoh dalam bertindak dengan baik. Daya tahan yang dimaksud di sini adalah kemampuan anak untuk tidak mudah terpengaruh oleh lingkungan di sekelilingnya.

Aspek lain dari sifat shidiq adalah pendirian yang teguh, yang di sini berarti pendirian yang positif. Untuk membantu

anak menjadi pribadi yang tegas dalam pendirian, salah satu langkah yang bisa diambil adalah memberikan peluang kepada mereka untuk membuat keputusan dan menghargai pilihan mereka. Dimulai dengan hal-hal sederhana, seperti keputusan mengenai pakaian yang ingin dikenakan, pilihan menu makanan, atau jenis permainan. Meskipun begitu, jika keputusan anak dianggap kurang tepat, orang tua atau pendidik dapat memberikan saran dengan cara yang mudah dipahami oleh anak. Hal ini bertujuan untuk mengajarkan anak untuk menerima sudut pandang orang lain. Oleh karena itu, saat ini metode yang tepat dalam berkomunikasi dengan anak adalah menggunakan pendekatan diskusi, bukan hanya memberikan arahan.

2) Amanah (Dapat di Percaya)

Karakter amanah perlu ditanamkan pada siswa sejak usia dini. Dengan demikian, di masa depan, apapun jenis karier yang dipilih dan bagaimana situasi di sekitarnya, siswa tersebut akan mampu menjalankan tanggung jawab dengan integritas dan dapat diandalkan, serta terhindar dari perilaku negatif seperti penyimpangan moral.

Amanah yang paling dasar dan sederhana adalah kejujuran. Kita dapat mengajarkan anak untuk tidak berbohong. Tentu saja, anak-anak perlu memiliki contoh yang dapat mereka jadikan panutan. Orang tua adalah figur paling tepat untuk menjadi teladan bagi anak-anak. Sikap terbuka dan jujur kepada anak merupakan salah satu hal penting yang dapat mendorong mereka untuk senantiasa berbicara dengan jujur.

3) Fathanah (Cerdas)

Saat ini, Indonesia telah memasuki era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan sumber daya manusia dengan empat fokus utama, yaitu komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan pemikiran kritis, yang dikenal sebagai 4Cs. Sebuah negara dapat bersaing di tingkat global jika sumber daya manusia

memiliki keahlian yang sesuai dengan empat fokus tersebut. Oleh karena itu, karakter fathonah harus ditanamkan pada siswa.

Untuk membentuk anak cerdas dengan sifat fathonah, budaya literasi adalah metode yang bisa diperkenalkan bahkan saat usia nol tahun. Saat ini, terdapat banyak buku anak yang dirancang secara menarik dan penuh dengan nilai pendidikan moral serta karakter. Buku-buku ini dilengkapi dengan gambar-gambar yang disukai anak, serta fitur-fitur menarik seperti wipe n clean, pull up, dan lainnya.

Mengembangkan minat membaca sebaiknya dimulai sejak dini. Anak yang suka membaca biasanya memiliki pengetahuan dan pengalaman yang lebih luas dibandingkan dengan anak yang tidak begitu tertarik pada membaca. Mereka yang terbiasa membaca cenderung melakukan analisis yang lebih mendalam sebelum mengambil keputusan.

Di masa depan, ketika dihadapkan pada suatu masalah, anak-anak yang dibekali dengan budaya literasi akan lebih banyak membaca untuk memahami lebih lanjut, sehingga dapat membuat keputusan yang lebih bijaksana. Cerdas tidak hanya berkaitan dengan aspek akademis saja, karena memang Rasulullah adalah sosok yang tidak bisa membaca. Kecerdasan juga berkaitan dengan semua keterampilan hidup dan keterampilan lembut yang terlihat dalam tindakan seseorang. Kecerdasan dapat terlihat dari cara seseorang memperlakukan orang lain, mengatur waktu, serta mengelola sumber daya yang dimiliki.

Sifat fathonah Rasulullah dapat kita pelajari melalui strategi beliau dalam memimpin peperangan, pengelolaan rumah tangga bersama para istrinya, pengelolaan negara, dan penyelesaian masalah di antara kaumnya. Sekolah adalah lembaga yang sangat berperan dalam pembentukan sifat fathonah pada anak. Di samping peran penting orang tua yang merupakan lingkungan

terdekat anak, sekolah juga memiliki tanggung jawab besar dalam memberikan pendidikan, baik secara akademis maupun non akademis. Dalam aspek akademis, anak-anak diberikan berbagai mata pelajaran sesuai dengan kurikulum yang ada. Sementara itu, dalam aspek non akademis, anak-anak ikut berbagai kegiatan ekstrakurikuler untuk menemukan bakat dan minat mereka. Dengan berbagai program kegiatannya, sekolah juga dapat mengembangkan kecerdasan anak, mencakup IQ (kecerdasan intelektual), EQ (kecerdasan emosional), serta SQ (kecerdasan spiritual).

4) Tabligh (Menyampaikan)

Mengapa Nabi Muhammad perlu menyampaikan wahyu dan ilmu kepada umatnya? Mengapa Nabi harus menjadi penanda bahaya bagi masyarakatnya? Sebab, Nabi diutus untuk menyebarkan kebaikan. Nabi ingin umatnya menjadi pribadi-pribadi yang berperilaku baik, beriman, dan bertakwa. Ini menunjukkan bahwa Nabi memiliki perhatian besar terhadap masyarakatnya.

Mendidik seorang anak berarti mempersiapkan mereka untuk menghadapi dunia, yang berarti mengajarkan anak untuk bisa beradaptasi dengan lingkungan. Tentunya, anak tidak bisa selamanya tinggal di rumah. Sebagai makhluk sosial, anak juga memerlukan kehidupan di luar rumah. Kehidupan sosial di luar inilah yang mendorong anak untuk mengembangkan sifat tablig.

Orang tua dan pendidik tidak dapat menjamin dan mengawasi anak-anak agar selalu berada di dalam lingkungan yang aman dan nyaman. Apa yang dapat diawasi adalah karakter anak itu sendiri, melalui pengembangan sifat tablig. Dalam aktivitas sehari-hari, individu yang memiliki karakter tablig diharapkan menunjukkan lebih banyak kepedulian terhadap lingkungan. Ketika menemukan situasi negatif di sekitarnya, anak yang memiliki sifat tablig akan berupaya memberikan

peringatan.

Sifat tablig seseorang dapat dilihat dari rasa peduli terhadap orang lain dan lingkungan. Individu yang telah menginternalisasi sifat tablig dalam dirinya cenderung memberikan bantuan ketika menyaksikan orang lain dalam kesulitan, memberi nasihat ketika melihat tindakan yang tidak pantas, serta berupaya mencegah perilaku yang tidak baik. (Akis Indriana, 2017)

Penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran merujuk pada penjabaran dari kemampuan dasar yang mencakup isi pokok atau bahan ajar. Salah satu materi pembelajaran yang di bahas ialah 4 sifat rasul yaitu Shiddiq, Amanah, Fathanah dan Tabligh.

2. Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Dalam Bahasa Arab, istilah yang digunakan untuk metode adalah “Thariqat,” yang diterjemahkan sebagai jalan. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah “metode” didefinisikan sebagai “Sebuah cara yang sistematis dan dirancang dengan seksama untuk meraih suatu tujuan.” Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu langkah yang harus diikuti untuk menyampaikan materi pembelajaran agar tujuan pengajaran bisa tercapai. (Musthofa & Illahi, 2023)

Abuddin Nata menyatakan, “prosedur bisa diartikan sebagai cara atau langkah yang harus ditempuh untuk mencapai sebuah target. Di samping itu, terdapat pandangan yang mengatakan bahwa prosedur adalah sebuah pendekatan untuk mengidentifikasi, menguji, serta menyusun informasi yang dibutuhkan untuk kemajuan bidang ilmu tersebut.” (Musthofa & Illahi, 2023)

Metode pengajaran mengacu pada cara atau pendekatan yang diterapkan oleh pengajar dengan tujuan agar siswa dapat mengerti, mengenal, menguasai, serta menggunakan materi ajar

tertentu.(Azizah, 2024) Selain itu, ada juga yang mengatakan bahwa metode pembelajaran adalah serangkaian langkah terencana yang diambil oleh pengajar saat menyampaikan suatu topik pelajaran.(Mufidah, 2018)

Metode pengajaran mencakup berbagai pendekatan yang diterapkan untuk tujuan pendidikan. Pandangan ini cukup langsung dan mudah dipahami jika dihubungkan dengan pernyataan sebelumnya yang mengharuskan adanya sistem kerja untuk mencapai sasaran yang sudah ditentukan.(Assilmi & Setiawan, 2022)

Dari beberapa pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara yang di lakukan oleh tenaga pendidik atau guru dengan tujuan siswa dapat memahami materi pembelajaran.

b. Metode Pembelajaran *Game Based Learning*

Melihat keadaan pendidikan saat ini, terlihat adanya penurunan dalam hal kualitas. Seharusnya, seorang guru harus menyadari hal ini dan mampu mencari solusi untuk masalah pembelajaran yang kurang efektif. Setiap model pengajaran memiliki tujuan tertentu untuk mengembangkan kecerdasan anak-anak usia dini melalui pembinaan, kasih sayang, dan pengasuhan. Dalam proses belajar, kesiapan anak untuk belajar sangat penting. Anak-anak mendapatkan pengalaman berharga di bawah bimbingan para pengajar. Pengalaman yang didapatkan selama proses belajar akan membantu anak mengalami perubahan yang lebih positif dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga aspek ini menjadi indikator kesiapan anak dalam menghadapi tugas perkembangan selanjutnya, serta membantu mereka memahami apa yang harus dilakukan. Anak-anak juga bisa mengambil inisiatif dan melakukan aktivitas tanpa harus bergantung pada instruksi atau ajakan dari lingkungan sekitar.(Azizah, 2024)

Saat memilih metode, penting untuk memperhatikan dan

mempertimbangkan beberapa hal, yaitu:

- 1) Ambisi yang hendak dicapai dalam proses pendidikan,
- 2) Keahlian dan pengalaman pengajar
- 3) Keterampilan serta riwayat pendidikan peserta didik
- 4) Situasi selama proses belajar berlangsung,
- 5) Ketersediaan alat atau fasilitas (Diana & Rofiki, 2020)

Permainan adalah bentuk pembelajaran langsung dengan pendekatan learning by doing. Proses belajar yang terjadi adalah akibat dari usaha pemain permainan untuk mengatasi tantangan yang ada. Metode pembelajaran ini dipengaruhi oleh kegagalan yang dialami pemain, yang mendorong mereka untuk tidak mengulangi kesalahan di tahap berikutnya. (Wibawa et al., 2020)

Ketika pendidik menggunakan pendekatan permainan dalam proses belajar, hal itu harus sesuai dengan karakter siswa. Selain itu, metode ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi satu sama lain, yang berkontribusi pada pengembangan kecerdasan interpersonal. (Oktavia, 2022)

Metode bermain adalah suatu pendekatan untuk menyampaikan konten pelajaran menggunakan beragam jenis permainan. Segala kemampuan yang dimiliki oleh permainan sebagai suatu alat sangat memungkinkan untuk dimanfaatkan sebagai media pengajaran yang dapat memotivasi siswa. Potensinya untuk mempengaruhi aspek kognitif dan emosional pemain secara bersamaan bisa menjadi salah satu kekuatan dalam proses belajar. Melalui permainan, siswa belajar untuk memikirkan dan mengaitkan sebab dan akibat, serta berlatih untuk tetap konsentrasi dan menyadari tantangan yang timbul dalam permainan, sekaligus mencari solusinya. (Wibawa et al., 2020)

Game Based Learning merupakan sebuah metode pembelajaran yang, ketika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia, merujuk pada pendekatan belajar yang berlandaskan permainan. Ini adalah cara penyampaian materi yang sejalan dengan isi yang diajarkan,

didukung oleh teknologi, dan menunjukkan berbagai pencapaian saat peserta didik menyelesaikan kuis yang ada. Game based learning adalah strategi pendidikan yang menggunakan aplikasi permainan yang dirancang secara khusus untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam model ini, siswa diharapkan belajar, tetapi dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Permainan berfungsi sebagai salah satu alat untuk meningkatkan kemampuan otak dalam menghadapi berbagai tantangan atau masalah yang timbul di dalam permainan. Tantangan atau masalah yang terdapat dalam game diambil dari kondisi nyata dan dipadukan dengan elemen yang fantastis. Tujuan utamanya adalah untuk membuat konflik atau permasalahan menjadi lebih menarik untuk dipecahkan.(Wibawa et al., 2020)

Pembelajaran yang berbasis permainan merupakan suatu strategi pengajaran yang menggunakan aplikasi berbentuk permainan yang secara khusus dibuat untuk mendukung kegiatan pendidikan serta meningkatkan efektivitas siswa dalam proses belajar. Dengan menggunakan metode ini, pengajar dapat memberikan motivasi pada elemen-elemen krusial dalam proses pembelajaran, yaitu emosional, intelektual, dan psikomotorik para siswa.(Oktavia, 2022) Dalam perspektif bahasa Indonesia, cara ini bisa dimaknai sebagai pendidikan yang berpusat pada permainan. Ini adalah sebuah aktivitas pembelajaran yang disesuaikan dengan konten pengajaran dan diperkuat dengan teknologi. Aspek imajinasi yang ada dalam permainan merangsang antusiasme belajar yang lebih tinggi di kalangan pelajar dan meningkatkan efisiensi pengajaran.(Oktavia, 2022)

Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan juga memberikan manfaat yang signifikan terhadap perkembangan kognitif, termasuk pencapaian akademis murid. Murid biasanya menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap berbagai jenis permainan yang digunakan selama proses pembelajaran, yang pada

gilirannya dapat meningkatkan antusiasme mereka dan mendukung perbaikan dalam prestasi belajar. Maka dari itu, metode ini dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam beragam subjek di lingkungan sekolah.(Oktavia, 2022)

Berdasarkan hasil survei ada beberapa manfaat Game Based Learning:

- 1) Media pembelajaran yang segar bukan hanya membosankan tetapi juga menarik dan menyenangkan,
- 2) Memperbaiki kemampuan otak kiri dan kanan serta lebih melibatkan,
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif, ditambah dengan banyak hal lainnya. Hal ini mempengaruhi motivasi siswa untuk memperoleh keterampilan yang diinginkan, yang pada gilirannya memberikan dampak positif terhadap peningkatan pencapaian belajar. (Wibawa et al., 2020) Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa pembelajaran yang mengandalkan permainan, terutama permainan kartu, dapat memperbaiki perhatian, motivasi, dan rasa ingin tahu siswa. (Winatha & Setiawan, 2020)

Aplikasi quizizz adalah salah satu contoh pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan aktivitas banyak pemain ke dalam pendidikan dan menjadikan latihan di kelas lebih interaktif serta menyenangkan. Quizizz dilengkapi dengan elemen permainan seperti avatar, tema, dan musik yang menghibur dalam proses belajar.(Wibawa et al., 2020)

Dari penjabaran diatas bahwa Game Based Learning merupakan metode pengajaran yang pendekatannya menggunakan aplikasi permainan yang di buat khusus untuk tercapainya materi pembelajaran dan mendukung evektifitas pembelajaran.

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Game Based Learning*

Game Based Learning adalah metode pengajaran yang

memanfaatkan permainan atau game yang dirancang secara khusus untuk mendukung proses pendidikan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa. Dengan pendekatan ini, pengajar dapat memberikan stimulasi pada elemen-elemen esensial dalam pembelajaran, yang mencakup aspek emosional, intelektual, dan psikomotor siswa.(Oktavia, 2022)

Game Based Learning mampu meningkatkan efisiensi pembelajaran bagi siswa dan menjadikan proses belajar lebih seru serta menyenangkan. Siswa akan merasa lebih nyaman dan materi yang diajarkan akan menjadi lebih gampang dipahami.(Oktavia, 2022)

Terdapat keuntungan dan kekurangan dalam setiap metode pembelajaran yang perlu diperhatikan. Faktor ini dapat dipengaruhi oleh berbagai ciri khas dari model itu sendiri. Pembelajaran melalui permainan berbasis game memiliki beberapa manfaat yang seharusnya dihargai. Pertama, ia menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menarik yang memotivasi serta melibatkan semua siswa. Kedua, dengan mengikuti permainan, para siswa dapat meningkatkan keterampilan literasi, memperluas pemahaman tentang berbagai ide, serta melatih kemampuan berpikir kritis. (K. R. Islam et al., 2024)

Selain itu, pembelajaran berbasis permainan menawarkan metode inovatif untuk membantu pelajar mengatasi hambatan dalam proses belajar, berperan sebagai terapi untuk masalah kognitif. Lingkungan belajar yang menyenangkan melalui permainan juga mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif, berpikir di luar kebiasaan, dan menunjukkan sikap sportif. Pembelajaran yang menarik dan menghibur mempermudah siswa dalam mencerna dan mengingat informasi pelajaran. Permainan juga dapat mendukung siswa dalam mengasah keterampilan memecahkan masalah, berinteraksi, dan berkreasi, yang keseluruhannya berkontribusi dalam meningkatkan motivasi serta efektivitas proses pembelajaran.

(K. R. Islam et al., 2024)

Adapun keuntungan dari Pembelajaran Berbasis Permainan ini menurut hasil penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki karakter yang partisipatif, menarik, dan dapat meningkatkan kolaborasi serta inovasi berpikir,
- 2) Meringankan proses belajar karena dapat mengurangi stres,
- 3) Menyediakan daya tarik khusus untuk pendidikan dan memberikan umpan balik yang menarik serta berguna,
- 4) Mampu menilai tingkat pemahaman, melatih ingatan, membantu relaksasi setelah belajar, dan mendorong semangat untuk belajar. (Wibawa et al., 2020)

Selain itu kelebihan dari Pembelajaran Berbasis Permainan ini:

- 1) Mendorong dan mengikutsertakan semua siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Dapat mengembangkan keterampilan siswa, seperti kemampuan membaca dan menulis.
- 3) Berfungsi sebagai alat terapi untuk membantu mengatasi masalah kognitif.
- 4) Siswa didorong untuk berpartisipasi aktif, berpikir rasional, bersikap sportif, serta merasakan kebahagiaan dan kepuasan saat belajar.
- 5) Materi pembelajaran menjadi lebih mudah dimengerti dan lebih gampang diingat..
- 6) Kemampuan siswa dalam mengatasi masalah meningkat.
- 7) Efektivitas dalam proses belajar mengalami peningkatan. (Oktavia, 2022)

Namun, tidak dapat disangkal bahwa pembelajaran yang menggunakan permainan memiliki sejumlah kekurangan. Pertama, jika kita lihat dari sisi waktu, metode ini memerlukan periode belajar yang lebih panjang dibandingkan dengan cara pengajaran konvensional. Hal ini bisa menjadi kendala, terutama jika ada batasan waktu dalam kurikulum. Kedua, untuk memastikan bahwa

pembelajaran ini benar-benar efektif, pelaksanaan metode berbasis permainan memerlukan dukungan sumber daya dan alat tambahan. Selain itu, kelas yang terlalu padat dapat menimbulkan kebisingan yang mengganggu kenyamanan saat belajar. (K. R. Islam et al., 2024)

Terkait kelebihan dan kekurangan dari penjabaran diatas, metode *Game Based Learning* ini dapat menjadi jawaban kreatif untuk mengatasi berbagai tantangan dalam pendidikan. *Game Based Learning* dapat digunakan untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses belajar.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menjadi salah satu referensi bagi penulis dalam melaksanakan studi ini, sehingga penulis dapat memperluas pemahaman, istilah, dan konsep yang diterapkan dalam analisis yang penulis lakukan. Dari kajian-kajian sebelumnya, penulis menemukan beberapa penelitian yang memiliki judul serupa dengan penelitian penulis. Dengan karya-karya penelitian sebelumnya ini, penulis memanfaatkannya sebagai panduan, sumber acuan, dan referensi untuk memperdalam materi pembahasan serta memperkuat penelitian ini.

Penelitian sebelumnya yang dapat digunakan sebagai acuan atau referensi bagi penulis dalam karya ini adalah:

Tabel 1 Kajian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil	Perbedaan
1	Alya Athiyyah, Elsa Amalia (2024)	Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada	metode pembelajaran berbasis permainan (Games Based Learning atau GBL) terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa Kelas VII D terhadap mata pelajaran SKI. Data	Pada penelitian terdahulu fokus penelitian terhadap minat belajar siswa dengan mata pelajaran Sejarah

		Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis	menunjukkan bahwa penerapan GBL mampu meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam proses pembelajaran, menjadikannya metode yang layak dipertimbangkan untuk diterapkan pada mata pelajaran lain guna meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.	Kebudayaan Islam dan di penelitian ini fokus terhadap hasil belajar siswa dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2	Dwi Nurhayati (2024)	Efektivitas Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN Koa Blitar	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan wordwall sebagai media pembelajaran berbasis game based learning terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Hal ini dibuktikan dengan output uji independent sample t test yang menunjukkan nilai signifikansi 0,001. Nilai signifikansi menunjukkan hasil kurang dari 0,05 sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak.	Pada penelitian sebelumnya menggunakan media pembelajaran dengan mata pelajaran Akidah Akhlak dan di penelitian ini tidak menggunakan media pembelajaran dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
3	Aulia Ainis Lisa, Sofa	Strategi Game Based Learning	Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan	Pada penelitian sebelumnya, penelitian

	Muthohar (2023)	Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4 C+S Siswa	Game-Based Learning di SMPN 35 Semarang efektif meningkatkan keterampilan 4C+S (Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration, dan Spirituality) siswa. Critical Thinking terasah melalui analisis materi dan jawaban tepat, Creativity tumbuh lewat Snowball Throwing yang memunculkan ide-ide inovatif, Communication meningkat melalui keberanian berpendapat, Collaboration diperkuat lewat kerja sama dalam permainan, dan Spirituality mendalam melalui refleksi yang mendorong siswa lebih mengingat Allah Swt. Strategi utama meliputi penyesuaian game dengan materi PAI, pembentukan kelompok kerja dinamis, dan refleksi terpandu. Hasilnya, keterampilan sosial, emosional, dan spiritual siswa	fokus untuk keterampilan 4C+S siswa dan di penelitian ini fokus penelitian kepada hasil belajar siswa
--	-----------------	--	---	---

			meningkat. Penelitian ini berkontribusi pada inovasi pembelajaran PAI berbasis game, memberikan panduan bagi guru, dan menawarkan pendekatan sistematis untuk pendidikan abad ke-21.	
--	--	--	--	--

C. Hipotesis

Hipotesis berperan sebagai respons sementara terhadap permasalahan yang telah ditetapkan dalam konteks penelitian. Istilah sementara digunakan karena jawaban yang diberikan hanya bersumber dari dasar teori yang sesuai, tanpa adanya dukungan dari data empiris yang diperoleh melalui pengamatan di lapangan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis ini cenderung bersifat teoritis dibandingkan empiris, karena belum didukung oleh hasil observasi.

Dari penelitian ini, memuat dua hipotesis yang dipakai yaitu hipotesis nol dan hipotesis alternatif atau kerja.

Hipotesis alternatif (H_a) dalam penelitian ini yakni:

H_a : Ada Pengaruh Integrasi *Game Based Learning* Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah.

Hipotesis nol (H_0) dalam penelitian ini yakni

H_0 : Tidak ada Pengaruh Integrasi *Game Based Learning* Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah analisis yang menggunakan angka dalam proses perhitungan. Agar penelitian dapat dilakukan dengan baik, penting untuk memastikan terlebih dahulu populasi dan sampel yang akan diteliti. Dalam penelitian kuantitatif, peneliti diharapkan untuk bersikap netral atau tidak memihak. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan prinsip objektivitas dengan sangat ketat dalam pelaksanaan penelitian. Ada tindakan yang perlu diambil untuk menjaga objektivitas, yakni dengan memanfaatkan alat atau instrumen yang sudah terverifikasi validitas serta reliabilitasnya. Segala aspek yang berpotensi memengaruhi hasil penelitian harus diminimalkan, termasuk persepsi pribadi peneliti, mutu data yang dikumpulkan, variabel yang dipilih, dan lain-lain. Jika muncul bias dalam penelitian, hal itu dapat menyebabkan penelitian tersebut tidak sesuai dengan standar ilmiah yang berlaku. Akibatnya, kesimpulan atau parameter yang dihasilkan mungkin tidak bermanfaat atau diterima oleh banyak orang. (Veronica et al., 2022)

Secara umum, penelitian yang bersifat kuantitatif dilakukan karena berkaitan dengan data dalam bentuk angka. Komponen utama dari penelitian kuantitatif adalah angka, baik dalam jumlah yang besar maupun kecil, yang diungkapkan dalam bentuk numerik. Karenanya, penelitian kuantitatif sangatlah matematis karena tergantung pada jumlah data yang digunakan dalam penelitian. Dengan adanya metode eksperimen peneliti dapat menguji penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* dan faktor apa saja yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran di kelas VII SMP Yayasan Pendidikan Nurul Hasanah.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah, Jl.

Amal Bakti No.69, Bandar Khalipah, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian populasi dalam suatu penelitian yang menjadi sumber data sebenarnya. (nur fadilah amin, sabaruddin garancang, 2017)

Pada penelitian ini sampel di bagi menjadi dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas VIII-1 berjumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-2 sebanyak 20 siswa sebagai kelas kontrol. Pada penelitian ini seluruh sampel berjumlah 40 siswa.

C. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional Variabel

Variabel adalah sebuah gagasan yang mengandung variasi atau perbedaan yang menjadi fokus dalam sebuah penelitian. Pada dasarnya, variabel dalam penelitian adalah gagasan apa pun yang ditentukan oleh peneliti untuk dikaji agar informasi mengenai hal tersebut dapat diperoleh, setelah itu dilakukan pengambilan keputusan. Semua gagasan yang memiliki variasi dan menjadi objek studi oleh peneliti dapat disebut sebagai variabel. Variabel merupakan karakteristik khusus atau atribut dari individu atau organisasi yang (a) dapat diukur atau diobservasi oleh peneliti, dan (b) memiliki perbedaan antara individu atau organisasi yang sedang diteliti. Ini berarti bahwa setiap variabel perlu dapat diidentifikasi atau dikelompokkan ke dalam beberapa jenis atau kategori. (Veronica et al., 2022). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel adalah:

- 1. Variabel Bebas (X)** atau bisa di sebut independent variable, merupakan variabel yang menjadi penyebab atau memiliki kemungkinan teoritis berdampak pada variabel lain. (Purwanza et al., 2022) Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh

integrasi *Game Based Learning*.

2. Variabel Terikat (Y) atau yang di sebut juga dengan dependent variable adalah variabel yang secara struktur berpikir menjadi variabel yang disebabkan oleh adanya perubahan variabel lainnya.(Purwanza et al., 2022) Variabel yang tidak bebas ini penting. "...ketertarikan utama bagi peneliti" atau isu utama yang akan diteliti selanjutnya. Dalam penelitian ini yang termasuk variabel terikat adalah hasil belajar.

Agar terhindar dari perbedaan penafsiran dengan maksud utama peneliti dalam penggunaan kata pada judul dalam penelitian ini, maka penulis menguraikan arti kata-kata yang terangkum dalam setiap variabel sebagai berikut:

1. Hasil Belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah terlibat dalam proses belajar mengajar.
2. Metode pembelajaran *Game Based Learning* merupakan metode pengajaran yang pendekatannya menggunakan aplikasi permainan yang di buat khusus untuk tercapainya materi pembelajaran dan mendukung evektifitas pembelajaran.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dan fakta yang ada di lapangan. Memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian merupakan tujuan dari pengumpulan data .(Veronica et al., 2022). Setelah 4 minggu peneliti menerapkan metode *Game Based Learning* maka peneliti mengumpulkan data dengan:

1. Observasi

Teknik observasi merujuk pada proses pengamatan dan pencatatan yang teratur mengenai fenomena yang muncul pada objek yang diteliti. Metode ini termasuk dalam teknik pengumpulan data yang paling sederhana dan sering digunakan dalam survei statistik, contohnya untuk meneliti pandangan dan tindakan suatu komunitas. Melalui teknik observasi, peneliti umumnya langsung

pergi ke lokasi terkait untuk menentukan alat ukur yang paling sesuai untuk digunakan.(Veronica et al., 2022)

2. Angket

Metode kedua yang digunakan adalah kuesioner, yaitu cara mengumpulkan informasi dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan kepada individu yang berfungsi sebagai responden untuk memberikan jawaban terhadap pertanyaan dari peneliti. Walaupun tampaknya sederhana, teknik ini bisa menjadi cukup menantang apabila jumlah respondennya banyak dan ada di berbagai lokasi.(Veronica et al., 2022)

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data melalui pencarian bukti yang tepat sejalan dengan fokus isu penelitian. Dokumentas ini bisa diperkaya dengan rekaman, gambar, foto, dan karya seni.(Waruwu, 2022)

E. Instrumen Penelitian

Perangkat yang digunakan untuk menilai variabel dalam suatu penelitian disebut dengan Instrumen penelitian. Meskipun sudah ada instrumen yang siap pakai untuk menilai variabel, terdapat pula alat ukur yang harus dibuat oleh peneliti itu sendiri.(Purwanza et al., 2022)

Pengukuran skala dalam tahap penelitian adalah aspek penting yang perlu dipahami sebelum mulai mengolah data penelitian. Pengukuran skala ini bisa dikategorikan menjadi dua, yaitu pengukuran skala yang berdasar pada jenis variabel penelitian dan pengukuran skala yang didasarkan pada pengumpulan data statistik yang diperlukan untuk merancang instrumen penelitian.(Veronica et al., 2022). Instrumen penelitian yang di gunakan pada penelitian ini adalah:

Uji coba Instrumen angket

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan metode

pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah. Instrumen yang di gunakan pada penelitian ini adalah angket yang diberikan siswa-i kelas VII-1 dan VIII-2. Siswa akan di berikan angket berupa beberapa butir pertanyaan mengenai materi yang akan peneliti persiapkan, angket tersebut di sebut dengan pre test, setelah siswa mengisi angket tersebut peneliti memberikan materi kemudia setelah itu memberikan beberapa butir pertanyaan lagi yang di sebut post test

Bentuk instrumen angket ini berupa pertanyaan pilihan berganda dari materi pembelajaran dengan perolehan skor nilai 1 jika jawabannya benar dan skor nilai 0 jika jawabannya salah.

F. Uji Persyaratan

1. Validitas

Validitas merupakan merupakan seberapa akurat suatu tes dapat menilai hal yang seharusnya dinilai. Dengan kata lain, validitas merujuk pada seberapa tepat interpretasi mengenai hasil dari suatu tes. Yang digunakan untuk menguji validitas instrumen tes adalah memakai rumus korelasi produk momen yaitu :

Keterangan :

N : Banyaknya subjek

X : Jumlah skor tiap butir soal masing-masing siswa

Y : Jumlah skor total masing-masing siswa

$r_{hitung} > r_{tabel} = \text{valid}$

$r_{hitung} < r_{tabel} = \text{tidak valid}$

2. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan Alat pengukur juga menampilkan tingkat kesalahan dalam pengukuran yang tidak bisa ditentukan dengan akurat, melainkan hanya dapat diperkirakan. Berikut ini

rumus alpha yang digunakan reliabelitas tes :

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \left[\frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right] \right]$$

Keterangan :

r_{11} = koefisien realibilitas tes

n = banyak nya butir item yang dikeluarkan dalam tes

1 = bilangan konstan

$\sum S_i^2$ = jumlay varian skor dari tiap-tiap butir item

S_t^2 = varian total

Jika nilai alpha > 0,7 maka reliabilitas mencukupi, namun apabila alpha > 0,80 menandakan bahwa seluruh item reliable dan seluruh tes secara konsisten memiliki reliabilitas yang kuat.

3. Teknik Analisis Data

a. Uji Korelasi

Metode yang dipakai untuk menganalisis dampak metode pembelajaran berbasis permainan (variabel independen) terhadap prestasi belajar siswa (variabel dependen) adalah teknik korelasi produk momen dengan menggunakan rumus ini:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = angka indeks korelasi “r” product moment

N = Number of cases

ΣXY = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan Y

ΣX = Jumlah seluruh skor X

ΣY = Jumlah seluruh skor Y

Untuk mengetahui taraf korelasi antara kedua variabel berlaku ketentuan sebagai berikut :

- a. rxy antara 0,00 – 0,20 menunjukkan taraf korelasi sangat rendah.
- b. rxy antara 0,21 – 0,40 menunjukkan taraf korelasi rendah.
- c. rxy antara 0,41 – 0,70 menunjukkan taraf korelasi cukup tinggi.
- d. rxy antara 0,71 – 0,90 menunjukkan taraf korelasi tinggi.
- e. rxy antara 0,90 – 1,00 menunjukkan taraf korelasi sangat tinggi.

Sedangkan dalam pengujian hipotesisnya digunakan label harga kritik “korelasi product moment pearson” pada taraf signifik 5% dan 1%.

b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis atau analisis statistik adalah pemeriksaan terhadap klaim yang kebenarannya masih dipertanyakan (belum jelas)(Siregar et al., 2022). Untuk menentukan seberapa signifikan variabel yang diuji, dapat dilakukan pengujian t dengan menerapkan rumus berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n} - 2}{\sqrt{r^2}}$$

Keterangan :

t : thitung yang di konstantakan dengan ttabel

r : korelasi parsial yang ditemukan

n : jumlah sampel

ketentuan

jika t dengan probabilitas korelasi yakni sig-2 tailed < taraf signifikan (α) sebesar 0,05 maka H0 diterima, sehingga tidak

ada korelasi tidak signifikan antara variabel x dan variabel y, sedangkan jika nilai t dengan probabilitas t dengan korelasi yakni sig-2 tailed > taraf signifikan (α) sebagai 0,05 maka H0 ditolak. Sehingga ada korelasi signifikan antara variabel X dan Y.

c. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (r^2) pada dasarnya menilai seberapa efektif variabel bebas (game based learning) dalam menjelaskan variabel tergantung (Hasil Belajar). Rentang nilai koefisien determinasi berada antara nol dan satu. Jika angka r^2 semakin kecil (dekat dengan nol), ini menunjukkan bahwa variabel-variabel independen hanya memiliki kapasitas yang sangat rendah dalam menerangkan variabel dependen atau dampaknya kecil. Sebaliknya, jika r^2 semakin besar (dekat dengan satu), variabel-variabel independen hampir sepenuhnya menyediakan informasi yang diperlukan untuk memprediksi variabel dependen atau memiliki dampak yang signifikan, di mana rumus untuk menghitung koefisien determinasi adalah sebagai berikut:

$$KD = r_{xy}^2 \times 100\%$$

Keterangan :

KD = Koefisien diterminansi

r_{xy}^2 = koefesien korelasi variabel bebas dengan variabel terikat.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah singkat berdirinya SMP Nurul Hasanah

Yayasan Pendidikan Nurul Hasanah merupakan lembaga pendidikan yang beralamat di Jl. Amal Bakti No. 69-B Tembung Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang. Yayasan Pendidikan Nurul Hasanah berdiri pada tanggal 6 Juni 1997. Lembaga pendidikan ini tidak seperti sekolah-sekolah swasta sekarang yang didirikan dengan dana besar, Yayasan Pendidikan Nurul Hasanah didirikan dengan modal niat, semangat dan keikhlasan oleh suatu kaum ibu-ibu yang tergabung dalam suatu pengajian yang bernama Nurul Hasanah.

Yayasan Nurul Hasanah dimotori oleh beberapa orang yaitu:

1. H.M Sugio
2. M. Ahmad Baron
3. Padiran S.Pd
4. H. Suparlan, S.Pd.,M.Pd., Kons.
5. Siti Kurniati.P
6. Hj. Nurmadiyah.P,S. Ag.,S.Pd.,M.Pd.

Seiring berjalannya waktu, Yayasan Pendidikan Nurul Hasana terus berkembang menjadi lebih baik. Melanjutkan upaya Anda akan memberi Anda hasil terbaik. Yayasan Pendidikan Nurul Hasana yang berawal dari sebuah rumah yang dijadikan taman kanak-kanak, kini telah berkembang menjadi lembaga pendidikan terkemuka di Kabupaten Deli Serdang, khususnya di Kabupaten Perkat Sey Tuan. Hal ini disebabkan berbagai program dicanangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Seolah telah menjadi hukum alam, bahwa semakin tinggi sebuah pohon maka semakin kencang pula angin menerpanya. Hal ini juga terjadi dengan Yayasan Pendidikan Nurul Hasanah. Bencana angin puting beliung pada tahun 2003 adalah puncak dari hambatan yang memporak-porandakan bangunan sekolah. Bayangkan, dalam usianya

yang baru menapaki usia 6 tahun, Yayasan Pendidikan Nurul Hasanah telah mendapat suatu cobaan yang dapat meruntuhkan eksistensinya. Namun bencana tersebut tidak menyurutkan langkah para guru, pihak yayasan dan murid untuk tetap berkiprah dan meraih cita-cita. Kerja sama semua elemen sekolah menghasilkan suatu semangat yang luar biasa yang pada akhirnya mampu mengatasi masalah yang menimpa. Kerja keras ini berbuah manis, dengan adanya pengakuan dari Dinas Pendidikan Deli Serdang yang mengeluarkan Akreditasi dengan predikat A untuk SD. Bahkan kini, Yayasan Pendidikan Nurul Hasanah merupakan SATU-SATUNYA sekolah di Kabupaten Deli Serdang yang mendapat izin untuk membuka program AKSELERASI (percepatan belajar) untuk SD dan SMP. Dimana masa belajar hanya 5 tahun (SD) dan 2 tahun (SMP). Tentu calon siswa akselerasi di jaring melalui tes akademik dan tes IQ (minimal IQ siswa akselerasi 130).

Kini diusianya yang ke 13 tahun, Yayasan Pendidikan Nurul Hasanah semakin percaya diri untuk menatap masa depan, demi mewujudkan sebuah visi "Menjadikan sekolah yang unggul dan model".

Adapun profil Yayasan Pendidikan Nurul Hasanah Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara :

1. Nama Madrasah Lengkap : Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah
2. NPSN : 10213979
3. Alamat Madrasah : Jl. Amal Bakti No. 69-B Tembung
4. Kecamatan : Percut Sei Tuan
5. Kabupaten : Deli Serdang
6. Provinsi : Sumatera Utara
7. Kode Pos : 20371
8. Email : ypnurulhasaniah@gmail.com
9. Waktu Belajar : Sekolah Siang
10. Status : Swasta
11. Tahun Berdiri : 06 Juni 1997
12. Nama Ka Madrasah : Dr. Nurmadiyah, M.Pd, S.Pd

13. Pendidikan Terakhir : S3

14. Status & Predikat Akreditasi : B

Adapun Visi Dan Misi dari Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah ialah Visi :

“Terbentuknya pribadi muslim Indonesia yang beriman, bertaqwa kepada Allah SWT serta unggul dalam prestasi, disiplin dalam ilmu pengetahuan, luhur dalam budi pekerti, berwawasan lingkungan serta mampu bersaing dalam dunia global.”

Misi :

1. Mewujudkan kualitas (mutu pendidikan) di SMP Swasta Nurul Hasanah melalui pembelajaran berkarakter.
2. Menyiapkan kurikulum yang mampu memenuhi kebutuhan anak didik dan masyarakat sesuai dengan perkembangan zaman.
3. Meningkatkan kompetensi peserta didik dalam bidang IPTEK, olahraga dan kebudayaan.
4. Menyediakan tenaga pendidik yang profesional yang memiliki kompetensi dibidangnya serta memotivasi para guru untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.
5. Menumbuhkembangkan peran serta masyarakat, serta memberdayakan seluruh organisasi sekolah untuk meningkatkan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mewujudkan peningkatan mutu pendidikan.
6. Menumbuhkembangkan peserta didik tentang budaya disiplin, budaya malu dan menjauhi narkoba.

2. Kondisi Sekolah

a. Data Guru dan Karyawan

Seluruh jumlah tenaga pendidik yang bertugas Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah berjumlah 14 orang untuk mengetahui keadaan jumlah guru dapat dikemukakan melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 2
Keadaan Guru Dan Keadaan Karyawan
Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah

No	Nama Guru	Nama Tempat Tugas	Guru Bidang Studi	Jabatan
1	Sumarni S.Pd	Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah	Ilmu Pengetahuan Sosial	Kepala Sekolah
2	Siti Sri Rahayu	Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah	Bahasa Indonesia	Operator Sekolah
3	Dewita Mayura	Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah	Seni Budaya	Guru
4	Nur Amira S.Pd	Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah	Pendidikan Agama Islam	Guru
5	Arman Kelana S.Pd	Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah	Bahasa Inggris	Guru
6	Della Dwi Putri S.Pd	Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah	Ilmu Pengetahuan Alam	Guru
7	Koko Pribadi S.Pd	Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah	Ilmu Pengetahuan Alam	Guru
8	M. Risky Ismail	Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah	Seni Budaya	Guru
9	M. Agus Reza	Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah	Matematika	Guru

10	Wahyu Lindya Putri	Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah	Bahasa Indonesia	Guru
11	M. Faisal Oloan Nst	Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah	Penjas	Guru
12	M. Zega	Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah	Penjas	Guru
13	Putri Apriani Hrp	Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah	Pendidikan Kewarganegar aan	Guru
14	Ir. Rina Saifina	Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah	Pendidikan Kewarganegar aan	Guru Bimbingan Konseling

b. Data Siswa

Sekolah Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah pada tahun ajaran 2024/2025 memiliki 98 siswa. Pada kelas VII-1 terdapat 20 siswa, kelas VII-2 terdapat 21 siswa, kelas VIII-1 20 siswa, kelas VIII-2 20 siswa, kelas IX 17 siswa.

c. Data Sarana dan Prasarana

Sekolah merupakan lembaga formal yang di posisikan untuk tempat belajar ataupun tempat menuntut ilmu anak didik. Sarana dan prasarana adalah salah satu faktor pendukung kelancaran proses pendidikan. Fasilitas yang memadai dan lengkap didalam sebuah lembaga pendidikan bisa menjadi pendidikan yang bermutu jika diukur secara keseluruhan.

Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah memiliki sarana dan fasilitas yang memadai pelaksanaan pendidikan. Untuk mengetahui sarana dan fasilitas Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah dapat

dikemukakan sebagai berikut :

Tabel 3
Prasarana Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah

No	Jenis Prasarana	Jumlah
1	Ruang Kelas	7
2	Perpustakaan	1
3	Laboratorium	1
4	Ruang kepala sekolah	1
5	Ruang Guru	1
6	Ruang Tata Usaha	-
7	Ruang BK	1
8	Ruang UKS	1
9	Musholla	1
10	Kamar Mandi Siswa	4
11	Kamar Mandi Guru	1
12	Lapangan	1
13	Ruang Osis	-
14	Gudang	-
15	Ruang Bangunan	1
16	Ruang Sirukulasi	-
Jumlah Keseluruhan		22

Sumber: Data Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah 2024

Dari data di atas menjelaskan bahwa sarana dan prasarana sebagai faktor yang sangat penting dalam lembaga pendidikan di sekolah. Saran dan Prasarana yang lengkap dapat menjadi daya tarik orang tua untuk memasukkan anaknya ke dalam sekolah tersebut. Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah memiliki 22 prasarana di sekolah tersebut. 22 Prasarana di sekolah tersebut masih tergolong dalam keadaan bagus atau baik. Prasarana tersebut masih memadai. Saran penulis, jika prasarana di tambahkan atau di kembangkan lagi maka prasarana di sekolah tersebut akan tergolong sangat baik.

B. Karakteristik Responden

Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas VIII-1 dan VIII-2 dengan jumlah total siswa sebanyak 40 siswa. Adapun karakteristik responden sebagai berikut:

a. Karakteristik responden berdasarkan kelas

Untuk karakteristik responden berdasarkan kelas dapat di golongan sebagai berikut:

Tabel 4

Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas

No	Kelas	Jumlah	Persentase
1	VIII-1 kelas eksperimen	20	50%
2	VIII-2 kela kontrol	20	50%
Total		40	100%

Dapat di lihat berdasarkan table di atas menjelaskan bahwa setiap kelas memiliki jumlah siswa yang sama dengan setiap kelas tedapat 20 siswa.

b. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Untuk karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dapat di golongan sebagai berikut:

Tabel 5

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Kelas	Jumlah	Persentase
1	Laki-laki	20	50%
2	Perempuan	20	50%
Total		40	100%

Dari table di atas dapat di simpulkan bahwa responden dengan jenis

kelamin laki-laki dan perempuan memiliki persentase yang seimbang atau sama, yaitu laki-laki 50% dan perempuan 50%.

c. Karakteristik responden berdasarkan usia

Untuk karakteristik responden berdasarkan usia dapat di golongan sebagai berikut:

Tabel 6

Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

No	Kelas	Jumlah	Persentase
1	13 Tahun	32	80%
2	14 Tahun	8	20%
Total		40	100%

Dari table di atas dapat di simpulkan bahwa responden berdasarkan usia 13 tahun terdapat 32 siswa (80%) dan usis 14 tahun terdapat 8 siswa (20%).

C.

Hasil Penelitian

1. Uji Validitas

Uji Validitas menggunakan aplikasi excel dengan $N=20$, $r_{tabel} = 0.468$ dapat di hasilkan sebagai berikut:

Tabel 7

Soal	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0.755018	0.468	Valid
2	0.755018	0.468	Valid
3	0.497508	0.468	Valid
4	0.491421	0.468	Valid

5	0.551183	0.468	Valid
6	0.625693	0.468	Valid
7	0.509474	0.468	Valid
8	0.54461	0.468	Valid
9	0.509474	0.468	Valid
10	0.551292	0.468	Valid
11	0.579321	0.468	Valid
12	0.566734	0.468	Valid
13	0.614041	0.468	Valid
14	0.482446	0.468	Valid
15	0.497508	0.468	Valid

Dari tabel di atas dapat kita simpulkan bahwa dari 15 soal, semuanya merupakan soal yang valid yang di buat oleh peneliti. Tabel menyatakan nilai r hitung > r tabel, dengan r tabel 0.468. Dengan ini peneliti menggunakan 15 soal yang valid.

2. Uji Reabilitas Angket

Uji Reabilitas ini menggunakan aplikasi excel sesuai dengan uji validitas diatas, dapat di hasil kan sebagai berikut:

Tabel 8

Butir Soal	Varian
1	0.134211
2	0.134211
3	0.263158

4	0.134211
5	0.197368
6	0.260526
7	0.260526
8	0.260526
9	0.260526
10	0.263158
11	0.239474
12	0.134211
13	0.094737
14	0.260526
15	0.263158

Jumlah Varian	0.394737	
Varian Total	14.55526	
Keputusan/Hasil	1.122554	Reliabel

Dari tabel di atas menyatakan 15 soal yang di buat oleh peneliti menghasilkan Reliabel, dengan semua data uji validitas yang menyatakan valid.

3. Deskriptif Statistik

Dalam penelitian ini, untuk memahami dampak metode Game Based Learning terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam di Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah, sampel sebanyak 20 siswa pada kelas VII-1 dan kelas VII-2 disebarkan

angket. Penelitian ini mengaplikasikan instrumen berupa angket.

Tabel 9

Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-1

No	Nama	Pre Test	Post Test
1	Assyifa Al azizah	13	14
2	Dwi Assyifa Zahra	13	14
3	Farhan Mubarak	11	6
4	Gilang Pratama Rivai	10	10
5	Habil Arsyavin	11	14
6	Iyas Muzakki	9	11
7	Keysa Raihanah Najla	13	14
8	Kirana Rizkia Kasih	13	14
9	Malihaa Saujana	13	14
10	Muhfirra Aqila Siregar	13	14
11	M. Fahri Azwar	10	10
12	M. Ikhsan Rozaqqy	11	5
13	M. Khairul Fadhil	12	14
14	M. Rizki Yusuf	12	11
15	Naura Zahira	13	14
16	Rafa Fairuz	12	15
17	Raisyah Syafira Husna	9	11
18	Raja Khoiri	12	12

19	Saskia Bintang Siregar	9	11
20	Silfa Lia Putri	13	14

Tabel 10

Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-2

No	Nama	Pre Test	Post Test
1	Ahmad Fahri	4	5
2	Areza Al Fariz Husaini	11	8
3	Ayu Dienda Imlas	10	12
4	Cut Kafka Jalani	10	8
5	Dewi Suci Lestari	10	6
6	M. Rizky Alfiansyah	4	5
7	M. Rizky Ramadhan	11	10
8	M. Sultan Husni	8	10
9	Nabila Azzahra	9	8
10	Nabila Ilmira Khainah	11	14
11	Nur Rahma Anggraini	8	10
12	Putra Anggara Rambe	7	10
13	Ria Amelia	12	14
14	Satria Pratama	4	7
15	Siti Aisyah Harahap	9	9
16	Sri Insyirah	8	12

17	Syapta Ramadhan	10	6
18	Wahyu Raditya Baril	4	8
19	Zahira Salsabillah	9	6
20	Zulyadin Rizqulloh	8	7

Dari tabel diatas dapat kita lihat dengan jelas perbedaan nilai kelas VIII-1 dan kelas VIII-2 dengan perolehan nilai pre test dan post test yang mereka dapat setelah menggunakan meetode pembelajaran *Game Based Learning*. Dari tabel di atas dapat kita simpulkan nilai belajar siswa setelah menggunakan metode Game Based Learning ada yang bertambah da nada juga yang menurun.

4. Uji Hipotesis Menggunakan Uji t

Pada uji hipotesis ini bertujuan untuk mencari pengaruh dari setiap variabel independen terhadap variabel dependen. Padda uji hipotesis menggunakan uji t ini memakai aplikasi BM SPSS for Windows. Keputusan yang diambil berdasarkan dari hasil pada kolom Sig. (2-tailed) dengan alpha penelitian.

Group Statistics					
	Notes	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Posttest_kontrol	20	12,20	2,567	,574
	3	20	9,40	2,113	,472

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances				t Test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	,807	,347	3,767	38	,001	2,800	,743	1,295	4,305
	Equal variances not assumed			3,767	38,644	,001	2,800	,743	1,293	4,307

Dari table diatas menunjukkan hasil dari kolom Sig. (2-tailed) adalah 0,001 dan alpha penelitian dengan taraf signifikan 5% atau 0,005. Artinya bahwa kolom Sig. (2-tailed) lebih kecil dari alpha penelitian ($0,001 < 0,005$), dapat disimpulkan pada penelitian ini bahwa H_1 di tolak,

Jadi disimpulkan bahwa tidak ada Pengaruh Integrasi Game Based Learning Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah.

D. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Integrasi *Game Based Learning* Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap hasil belajar siswa di Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah. Sebelum peneliti menggunakan metode *Game Based Learning*, guru Pendidikan Agama Islam mengajar materi menggunakan metode ceramah, yang dimana metode ini menggunakan sistem satu arah. Saat guru menjelaskan tentang materi, siswa cukup mendengarkan penjelasan guru sampai guru selesai menjelaskan, setelah itu siswa di persilahkan untuk bertanya saat sesi tanya jawab, hal ini membuat siswa merasa bosan dan kurang berperan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Game Based Learning*, guna menambah peran aktif siswa dalam belajar mengajar. Pada metode *Game Based Learning*, peneliti menggunakan jenis papan stik, yang dimana materi pembelajaran tercantum di papan stik yang telah di persiapkan peneliti sebelum mengajar.

Pada awalnya, peneliti menjelaskan terlebih dahulu materi yang akan di pelajari kepada siswa, peneliti membawa materi sifat-sifat rasul (sifat wajib dan sifat mustahil bagi rasul), kemudian guru mencatat sifat tersebut di papan tulis dan mengucapkannya bersama-sama, setelah itu guru membagi siswa menjadi dua kelompok, kelompok laki-laki dan kelompok perempuan, di sisi kiri kelompok laki-laki dan di sisi kanan kelompok perempuan setelah itu peneliti membagikan papan stik bahasa arab dari sifat rasul kepada kelompok laki-laki dan papan stik bahasa Indonesia atau artinya dari sifat rasul kepada kelompok perempuan. Peneliti menjelaskan aturan mainnya dengan, kelompok laki-laki rebutan mendirikan beberapa stik sesuai perintah dari peneliti dan kelompok perempuan di berikan waktu

5 detik untuk membaca papan stik yang telah diangkat laki-laki dan kemudian mencari jawaban dari papan stik yang telah di bagikan sesuai jawaban yang ada. Seperti contoh, saat peneliti berkata untuk menyuruh laki-laki mengangkat 3 papan stik, dari 10 laki-laki hanya 3 orang saja yang mengangkat papan stik dengan orang-orangnya berdasar kesepakatan mereka dan mereka mengangkat papan stik yang bertuliskan Amanah, Siddiq dan kitman, waktu di beri 5 detik untuk kelompok perempuan membaca dan mencari papan stik sesuai dengan jawaban yang ada dan kelompok perempuan mengangkat papan stik dengan tulisan Dapat dipercaya, Jujur dan Menyembunyikan. Saat jawaban dari kelompok perempuan benar, mereka akan diberikan satu poin dan kemudian di balik, kelompok perempuan terlebih dahulu yang mengangkat papan stik agar kelompok laki-laki mengangkat papan stik jawabannya untuk mendapatkan poin, saat sudah mencapai 5 ronde, papan stik di balik dengan kelompok laki-laki yang memegang papan stik bahasa Indonesia dan kelompok perempuan yang memegang papan stik bahasa arab, dengan masih menggunakan sistem aturan yang sama untuk mencapai poin. Untuk ronde ke-1 dan ke-2 peneliti masih mengizinkan siswa melihat papan tulis untuk menjawab papan stik lawan kelompok, saat memasuki ronde ke-3, sebelum permainan di mulai peneliti menghapus terlebih dahulu materi yang ada di papan tulis, hal ini mereka bisa menggunakan daya ingat nya saat pembelajaran berlangsung.

Saat metode *Game Based Learning* ini berlangsung digunakan pada siswa kelas VIII-1 dan VIII-2, para siswa jadi memiliki peran aktif saat belajar mengajar berlangsung, mereka antusias untuk mengangkat papan stik yang ada pada materi yang diajarkan, selain guna untuk peran aktif siswa dalam belajar, hal ini juga melatih kekompakan, kerja sama tim mereka dan daya ingat mereka.

Adanya pengaruh atau tidaknya hasil belajar siswa dari metode *Game Based Learning* yang digunakan tidak dapat kita lihat dari antusias nya siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Terdapat hasil belajar siswa pada

bagian deskriptif statistic yang telah peneliti jabarkan diatas, terdapat jelas nilai pre test dan post test siswa kelas VIII-1 dan kelas VIII-2.

Suatu hasil belajar yang bagus memang menggunakan metode pembelajaran yang bagus. Mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan isi materi dari guru kepada siswa tetapi mengajar juga harus bisa membuat siswa memahami isi dari materi tersebut, bagaimana guru bisa membuat suasana belajar menjadi dua arah dan siswa dapat berperan aktif dalam belajar mengajar. Hal ini selaras dengan pendapat (Azizah, 2024), mengatakan bahwa metode pengajaran mengacu pada cara atau pendekatan yang diterapkan oleh pengajar dengan tujuan agar siswa dapat mengerti, mengenal, menguasai, serta menggunakan materi ajar tertentu.

Setelah peneliti melakukan perhitungan seberapa besar pengaruh integrasi Game Based Learning dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap hasil belajar siswa pada kelas VIII-1 dan VIII-2 dengan menggunakan aplikasi SPSS terdapat besarnya pengaruh hanya 0.001, terlihat dari hasil dari kolom Sig. (2-tailed) adalah 0,001, hal ini tidak cukup besar dari alpha penelitian dengan taraf signifikan 5% atau 0,005, dapat di simpulkan tidak ada pengaruh integrasi Game Based Learning dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap hasil belajar siswa di Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah.

Game Based Learning merupakan sebuah metode pembelajaran yang, ketika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia, merujuk pada pendekatan belajar yang berlandaskan permainan. Ini adalah cara penyampaian materi yang sejalan dengan isi yang diajarkan, didukung oleh teknologi, dan menunjukkan berbagai pencapaian saat peserta didik menyelesaikan kuis yang ada. Game based learning adalah strategi pendidikan yang menggunakan aplikasi permainan yang dirancang secara khusus untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam model ini, siswa diharapkan belajar, tetapi dengan cara yang menyenangkan dan menarik. (Wibawa et al., 2020)

Pada metode game based learning sebelum nya sudah pernah di

gunakan untuk penelitian, dari beberapa penelitian pada metode game based learning, ada satu penelitian yang juga mencari pengaruh hasil belajar tetapi pada mata pelajaran Akidah Akhlaq, pada penelitian tersebut juga mendapatkan hasil yang sama dengan penelitian yang peneliti lakukan sekarang. Metode Game Based Learning efektif dilakukan di sebuah kelas, apabila dalam pembelajaran memiliki tujuan untuk meningkatkan peran aktif siswa karena siswa senang dengan yang namanya permainan, selaras dengan teori (Oktavia, 2022) bahwa murid biasanya menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap berbagai jenis permainan yang digunakan selama proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan antusiasme mereka dan mendukung perbaikan dalam prestasi belajar. Maka dari itu, metode ini dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam beragam subjek di lingkungan sekolah.

Pembelajaran yang berbasis permainan merupakan suatu strategi pengajaran yang menggunakan aplikasi berbentuk permainan yang secara khusus dibuat untuk mendukung kegiatan pendidikan serta meningkatkan efektivitas siswa dalam proses belajar. Dengan menggunakan metode ini, pengajar dapat memberikan motivasi pada elemen-elemen krusial dalam proses pembelajaran, yaitu emosional, intelektual, dan psikomotorik para siswa.(Oktavia, 2022). Dari penelitian ini di jelaskan bahwa metode *Game Based Learning* dinilai efektif dalam meningkatkan peran aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar namun masih perlu dikaji lebih lanjut efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah, dapat disimpulkan bahwa integrasi Game Based Learning (GBL) dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam belajar mengajar, siswa menjadi antusias saat menerima materi pendidikan agama islam.

Pada hasil penelitian yang ada terdapat besarnya pengaruh hanya 0.001, terlihat dari hasil dari kolom Sig. (2-tailed) adalah 0,001, hal ini tidak cukup besar dari alpha penelitian dengan taraf signifikan 5% atau 0,005. dapat disimpulkan tidak ada pengaruh integrasi Game Based Learning dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap hasil belajar siswa di Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah.

B. Saran

Berdasarkan penjabaran penelitian di atas dapat di berikan beberapa saran untuk evaluasi ke depannya, yaitu:

1. Bagi siswa
 - a. Siswa lebih semangat lagi dalam belajar, baik dirumah maupun di sekolah guna untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.
 - b. Siswa diharapkan dapat memanfaatkan game edukatif yang diterapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan sebaik-baiknya. Gunakan kesempatan ini untuk lebih aktif dalam belajar.
2. Bagi guru
 1. Melihat metode pembelajaran yang di bawakan kepada siswa, apakah dapat menyerap ilmu dengan baik oleh siswa-siswa tersebut
 2. Guru harus bisa menghidupkan suasana saat proses belajar mengajar sedang berlangsung dengan siswa yang memiliki peran aktif dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akis Indriana, R. (2017). Sifat-Sifat Rasulullah SAW sebagai Dasar Pendidikan Karakter. *Seminar Nasional Dies Natalis Ke-41*, 5, 85–92.
- Assilmi, H. H., & Setiawan, H. R. (2022). Analisis Penerapan Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di MTs Alhusna Bagan Sinembah Raya. *Edumaniora : Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 1(2), 259–262.
- Azizah, N. A. (2024). Ragam Metode Pembelajaran Menarik Untuk Anak Usia Dini : Konsep Dan Praktek. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 75. <https://doi.org/10.24853/yby.8.1.75-83>
- Diana, E., & Rofiki, M. (2020). Analisis Metode Pembelajaran Efektif Di Era New Normal. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 336–342. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1356>
- Firmansyah, M. I. (2019). Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi. *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim*, 17(2), 79–90.
- Islam, J. P. (2022). Pengaruh Penggunaan Metode Pemberian Tugas Rumah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 18 Sunggal. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(December 2021), 25–36. <https://doi.org/10.56114/al-ulum.v3i1.207>
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Jailani, M., Wibowo, H., & Fatimah, S. (2021). Pengembangan Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 11(1), 145.
- Mufidah, N. (2018). Metode Pembelajaran Al-Ashwat. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 199–218. <https://doi.org/10.14421/almahara.2018.042-03>

- Muhammad. (2021). Ruang Lingkup Ilmu Pendidikan Islam. *Kajian Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 55–65.
- Musthofa, M., & Illahi, N. (2023). Metode Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 20–37. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v2i1.310>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.
- nur fadilah amin, sabaruddin garancang, kamaluddin abunawas. (2017). konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Buku Ajar Statistika Dasar*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*, 1–7.
- Purwanza, S. W., Aditya, W., Ainul, M., Yuniarti, R. R., Adrianus, K. H., Jan, S., Darwin, Atik, B., Siskha, P. S., Maya, F., Rambu, L. K. R. N., Amruddin, Gazi, S., Tati, H., Sentalia, B. T., Rento, D. P., & Rasinus. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi. In *Media Sains Indonesia* (Issue March).
- Rochim, M. F., & Tolchah, M. (2024). *Ruang Lingkup Materi Pendidikan Agama Islam dalam Al -Quran*. 10(3), 1228–1241.
- Siregar, H. D., Wassalwa, M., Khairina Janani, & Harahap, I. S. (2022). Analisis Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistik Parametrika. *Al Itihadu Jurnal Pendidikan*, 1(1), 3. <https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittihadu/article/view/44%0Ahttps://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittihadu/article/download/44/74>
- Susilowati, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembentukan Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Miskawaih Journal of Science Education*, 1(1), 115–132. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun->

- Syafrin, Y., Kamal, M., Arifmiboy, A., & Husni, A. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 72–77. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.111>
- Veronica, A., Ernawati, Rasdiana, Abas, M., Yusriani, Hadawiah, Hidayah, N., Sabtohadhi, J., Marlina, H., Mulyani, W., & Zulkarnaini. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Pt. Global Eksekutif Teknologi*.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yusuf et al. (2022). Konsep Dasar Dan Ruang Lingkup Pendidikan Islam. *Bacaka*, 2(1), 74–80.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Instrumen Penelitian yang di berikan kepada siswa kelas VIII-1 dan VIII-2 untuk pre test dan post test.

Nama:

Kelas:

Isilah pertanyaan di bawah ini dengan benar Berikan tanda “X” pada salah satu pilihan di bawah ini yang menurut kamu benar.

1. Iman kepada rasul adalah salah satu rukun iman. Iman kepada rasul berarti ...
 - a. Menolak ajaran rasul
 - b. Meyakini rasul sebagai utusan Allah
 - c. Menyembah Rasul
 - d. Mengabaikan ajaran rasul
 - e. Mengkritik rasul
2. Seorang rasul diutus oleh Allah untuk ...
 - a. Memimpin perang
 - b. Mencari kekayaan
 - c. Menyampaikan wahyu
 - d. Mendirikan kerajaan
 - e. Menjadi raja
3. Salah satu sifat wajib rasul adalah as-siddiq, yang berarti ...
 - a. Bijaksana
 - b. Selalu benar
 - c. Selalu sabar

- d. Selalu pemaaf
 - e. Selalu jujur
4. Salah satu sifat wajib rasul adalah cerdas, yang berarti ...
- a. As-siddiq
 - b. Al-amanah
 - c. At-tabligh
 - d. Al-fatanah
 - e. Al-hikmah
5. Sifat wajib ras yang berarti rasul selalu dapat dipercaya adalah ...
- a. As-siddiq
 - b. Al-amanah
 - c. At-tablig
 - d. Al-fatanah
 - e. Al-hikmah
6. Rasul menyampaikan wahyu tanpa menyembunyikan apa pun. Ini adalah sifat ...
- a. As-siddiq
 - b. Al-amanah
 - c. At-tablig
 - d. Al-fatanah
 - e. Al-hidayah
7. Al-fatanah adalah sifat wajib rasul yang berarti ...
- a. Pintar
 - b. Rajin

- c. Cerdas
 - d. Bijaksana
 - e. Kuat
8. Sifat mustahil bagi rasul yang berarti rasul tidak pernah bohong adalah ...
- a. Al-khianah
 - b. Al-kitman
 - c. Al-kizzib
 - d. Al-baladah
 - e. Al-fatanah
9. Sifat mustahil bagi rasul yang berarti rasul tidak pernah khianat adalah ...
- a. Al-khianah
 - b. Al-kitman
 - c. Al-kizzib
 - d. Al-baladah
 - e. Al-amanah
10. Rasul menyampaikan segala wahyu dari Allah dan tidak menyembunyikan apapun. Sifat ini disebut ...
- a. Al-khianah
 - b. Al-kitman
 - c. Al-kizzib
 - d. Al-baladah
 - e. At-tablig
11. Sifat jaiz bagi rasul adalah ...
- a. Tidak pernah salah

- b. Memiliki sifat kemanusiaan
 - c. Selalu benar
 - d. Menyembunyikan Wahyu
 - e. Tidak Minum dan Makan
12. Salah satu tugas rasul adalah ...
- a. Menyampaikan risalah dari Allah b
 - b. Menjadi raja
 - c. Mencari kekayaan
 - d. Memimpin perang
 - e. Menjadi nabi palsu
13. Rasul diutus untuk mengajak umatnya ...
- a. Menyembah berhala
 - b. Mencari kekayaan
 - c. Meng-esa-kan Allah
 - d. Menjadi raja
 - e. Berperang
14. Dalam sifat wajib rasul, yang berarti rasul selalu menyampaikan wahyu adalah ...
- a. As-siddiq
 - b. Al-amanah
 - c. At-tablig
 - d. Al-fatanah
 - e. Al-hikmah
15. Sifat wajib yang menunjukkan kecerdasan rasul adalah ...

- a. As-shiddiq
- b. Al-amanah
- c. At-tabligh
- d. Al-fatanah
- e. Al-hikmah

Lampiran 2

Validitas soal menggunakan aplikasi Excel

Soal	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0.755018	0.468	Valid
2	0.755018	0.468	Valid
3	0.497508	0.468	Valid
4	0.491421	0.468	Valid
5	0.551183	0.468	Valid
6	0.625693	0.468	Valid
7	0.509474	0.468	Valid
8	0.54461	0.468	Valid
9	0.509474	0.468	Valid
10	0.551292	0.468	Valid
11	0.579321	0.468	Valid
12	0.566734	0.468	Valid
13	0.614041	0.468	Valid
14	0.482446	0.468	Valid
15	0.497508	0.468	Valid

Lampiran 3

Hasil Uji Reabilitas menggunakan aplikasi Excel

Butir Soal	Varian
1	0.134211
2	0.134211
3	0.263158
4	0.134211
5	0.197368
6	0.260526
7	0.260526
8	0.260526
9	0.260526
10	0.263158
11	0.239474
12	0.134211
13	0.094737
14	0.260526
15	0.263158

Jumlah Varian	0.394737
Varian Total	14.55526

Keputusan/Hasil	1.122554	Reliabel
------------------------	----------	-----------------

Lampiran 4

Hasil penilaian siswa kelas VIII-1 dan VIII-2 dari pre test dan post test.

Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-1

No	Nama	Pre Test	Post Test
1	Assyifa Al azizah	13	14
2	Dwi Assyifa Zahra	13	14
3	Farhan Mubarok	11	6
4	Gilang Pratama Rivai	10	10
5	Habil Arsyavin	11	14
6	Iyas Muzakki	9	11
7	Keysa Raihanah Najla	13	14
8	Kirana Rizkia Kasih	13	14
9	Malihaa Saujana	13	14
10	Muhfirra Aqila Siregar	13	14
11	M. Fahri Azwar	10	10
12	M. Ikhsan Rozaqqy	11	5
13	M. Khairul Fadhil	12	14
14	M. Rizki Yusuf	12	11
15	Naura Zahira	13	14
16	Rafa Fairuz	12	15

17	Raisyah Syafira Husna	9	11
18	Raja Khoiri	12	12
19	Saskia Bintang Siregar	9	11
20	Silfa Lia Putri	13	14

Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-2

No	Nama	Pre Test	Post Test
1	Ahmad Fahri	4	5
2	Areza Al Fariz Husaini	11	8
3	Ayu Dienda Imlas	10	12
4	Cut Kafka Jalani	10	8
5	Dewi Suci Lestari	10	6
6	M. Rizky Alfiansyah	4	5
7	M. Rizky Ramadhan	11	10
8	M. Sultan Husni	8	10
9	Nabila Azzahra	9	8
10	Nabila Ilmira Khainah	11	14
11	Nur Rahma Anggraini	8	10
12	Putra Anggara Rambe	7	10
13	Ria Amelia	12	14
14	Satria Pratama	4	7
15	Siti Aisyah Harahap	9	9

16	Sri Insyirah	8	12
17	Syapta Ramadhan	10	6
18	Wahyu Raditya Baril	4	8
19	Zahira Salsabillah	9	6
20	Zulyadin Rizqulloh	8	7

Lampiran 5

Hasil uji t menggunakan SPSS penilaian siswa

Group Statistics				
	Nilai	N	Mean	Std. Error Mean
Nilai	Posttest_Kontrol	20	12,20	2,567
	2	20	9,40	2,113

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances			t-Test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	.807	.347	3,767	38	.001	2,800	.743	1,315	4,305
	Equal variances not assumed			3,767	38,644	.001	2,800	.743	1,293	4,307

Lampiran 6

Dokumentasi Penelitian



Dokumentasi penelitian menggunakan *Game Based Learning*



Dokumentasi penelitian menggunakan *Game Based Learning*



Dokumentasi penelitian menggunakan *Game Based Learning*



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU - Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara - Akademi Nasional Pendidikan Tinggi No. 2016, R.A.N. 92 - 4411 P.I. 001 2014
 Pusat Administrasi - Jalan Kapten M. Hidayat Basri No. 3 Medan 20234 Telp. (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6633007
 http://fa.umsu.ac.id | email@umsu.ac.id | @umsuamedan | @umsuamedan | @umsuamedan | @umsuamedan

UMSU - Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Nomor dan tanggal

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Hal : Permohonan Persetujuan Judul
 Kepada Yth :
 Dekan FAI UMSU

26 Rabiul Akhir 1446 H
 29 Oktober 2024 M

Di -
 Tempat

Dengan Hormat

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Hazirah Isnaini
 NPM : 2101020090
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Kredit Kumulatif : 3,81



Mengajukan Judul sebagai berikut:

No	Pilihan Judul	Pilihan Tugas Akhir		Persetujuan Prodi	Usulan Pembimbing	Persetujuan Dekan
		Skripsi	Jurnal			
1	Pengaruh Integrasi Game Based Learning Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah			<i>[Signature]</i> 10/10/2024	<i>[Signature]</i> 10/10/2024	<i>[Signature]</i> 10/10/2024
2	Pengaruh Metode Pembelajaran Sotiodrama Terhadap Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Sekolah SD Terpadu Muhammadiyah JS.					
3	Hubungan Semangat Belajar Siswa Gen Alpha Terhadap Guru Gen Z dalam proses Belajar Mengajar di Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah					

ND: *[Handwritten signature]*
 Demikian Permohonan ini saya sampaikan dan untuk pemeriksaan selanjutnya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu
 Hormat Saya

[Handwritten signature]
 Hazirah Isnaini

Keterangan:

Dibuat rangkap 3 setelah di ACC: 1. Duplicat untuk Biro FAI UMSU

2. Duplicat untuk Arsip Mahasiswa dilampirkan di skripsi

3. Asli untuk etas Sekretaris Program Studi yang dipakai pas photo dan M...

** Paraf dan tanda ACC Dekan dan Program Studi pada lajur yang di setuju dan tanda silang pada judul yang di tolak



MAJLIS PENDIDIKAN, PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PESAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Berkeadilan Unggul Berprestasi Kepuasan Berdaya Khidmat Negeri
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Hasri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6611693

<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsamedan](https://www.facebook.com/umsamedan) [umsamedan](https://www.instagram.com/umsamedan) [umsamedan](https://www.youtube.com/umsamedan) [umsamedan](https://www.linkedin.com/company/umsamedan)



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pdi
 Dosen Pembimbing : Dr. Widya Masitah, S.Psi., M.Psi

Nama Mahasiswa : Hazizah Isnaini
 NPM : 2101020090
 Semester : VII
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Proposal : Pengaruh Integrasi Game Based Learning Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
11/01-2025	Revisi rumusan masalah & sesuaikan rsi dengan judul		
16/01-2025	Perbaiki tata tulis & mendelex		
25/01-2025	Membuat kesimpulan & identifikasi masalah		
05/02-2025	Menyelesaikan bab 3		
10/02-2025	Perbaiki definisi operasional variabel & instrumen penelitian		
12/02-2025	Revisi instrumen angket		
13/02-2025	ACC Seminar proposal		



Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

Diketahui/ Disetujui
 Ketua Program Studi

Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi
 Setiawan, M.Pdi

Medan, 13 Februari 2025
 Pembimbing Proposal

Dr. Widya Masitah, S. Psi., M.Psi



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi Tingkat Peringkat Keperguruan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 171/AN/K.BUN/PT/AA/KP/PT/AL/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL
PROGRAM STUDI MANAJEMEN BISNIS SYARIAH

Pada hari ini Rabu, 19 Februari 2025 M telah diselenggarakan Seminar Proposal Program Studi Pendidikan Agama Islam menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Hazizah Isnaini
NPM : 2101020090
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal : Pengaruh Integrasi Game Based Learning Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Yayasan Pendidikan Nurul Hasanah

Item	Komentar
Judul	
BAB I	Sesuai dgn masalah over copy
BAB II	
BAB III	
Lainnya	
Kesimpulan	<input checked="" type="checkbox"/> Lulus <input type="checkbox"/> Tidak lulus

Medan, 19 Februari 2025

Tim Seminar

Ketua

 Assoc. Prof. Dr. Hasriati Rudi Setiawan, M.Pd.I
 Pembimbing

Dr. Widya Masitah, S.Psi, M.Psi

Sekretaris

 Dr. Mavianti, S.Pd/MA
 Pembahas

Assoc. Prof. Dr. Zailani, M.A



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terletak di Jalan Beringin Kabupaten Kabupaten Medan, Kecamatan Sumatera Utara No. 151586, BAY, PT, Ak. KP/PT. SU.7027
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66234567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsamedan](https://www.facebook.com/umsamedan) [umsamedan](https://www.instagram.com/umsamedan) [umsamedan](https://www.youtube.com/umsamedan) [umsamedan](https://www.linkedin.com/umsamedan)



PENGESAHAN PROPOSAL

Berdasarkan hasil Seminar Proposal Program Studi Pendidikan Agama Islam yang diselenggarakan pada hari Rabu, 19 Februari 2025 M, menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Hazizah Isnaini
NPM : 2101020090
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal : Pengaruh Integrasi Game Based Learning Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Yayasan Pendidikan Nurul Hasanah

Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk menulis Jurnal.

Medan, 19 Februari 2025

Tim Seminar

Ketua Program Studi

Assoc. Prof. Dr. Haerian Rudi Setiawan, M.Pd.I.

Pembimbing

Dr. Widya Masitah, S.Psi., M.Psi

Sekretaris Program Studi

Mavianti, S.PdI, MA

Pembahas

Assoc. Prof. Dr. Zailani, M.A

Diketahui/Disetujui

A.n Dekan
 Wakil Dekan I



Assoc. Prof. Dr. Zailani, M.A



SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) NURUL HASANAH

SIOP : 503.570/0001/dmpptsp-ds/pf-smpldu/2021, NSS : 204070106399, NDS : 2007010201, NIS/NPSN : 20113010213979

Sekretariat : Jl. Amal Bakti No.69 B Tembung Kec.Percut Sei Tuan Kode Pos 20371.
Email/Facebook/Twitter/Instagram : ypnurulhasanah@gmail.com.

Tembung, 14 April 2025

Nomor : 421.2/1247/SMP.NH/IV.2025
Lamp : -
Hal : Balasan Pelaksanaan Penelitian

Kepada Yth,
Dosen Fakultas Agama Islam-UMSU Medan
di -

Tempat

Assalamualaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Dengan hormat,
Sehubungan dengan masuknya surat permohonan pelaksanaan mini riset yang telah kami terima dari Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (FAI UMSU) Medan, maka bersama ini kami memberitahukan bahwa:

Nama : Hazizah Isnaini
NIM : 2101020090
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang Program : Strata Satu (S1)
Jenis Penelitian : " PENGARUH INTEGRITAS GAME BASED LEARNING DALAM PROSES PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI YAYASAN PENDIDIKAN SMP NURUL HASANAH ".

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa dengan identitas diatas telah melaksanakan kegiatan Penelitian di Yayasan Pendidikan Nurul Hasanah pada Unit SMP.

Demikian surat balasan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.
Wassalamualaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Tembung, 14 April 2025

Kepala Sekolah
Nurul-Hasanah



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



I. IDENTITAS PRIBADI

Nama : Hazizah Isnaini
 Tempat/Tanggal Lahir : Medan/ 22 Februari 2004
 Alamat : Jl. Beringin Pasar V Tembung Gg Salak 22
 Email : Isnainizah022@gmail.com
 Nomor Telepon : 083847317929

II. PENDIDIKAN FORMAL

1. SD Negeri 060828 Medan (2009-2015)
2. SMP Negeri 6 Medan (2015-2018)
3. SMA Swasta UISU Medan (2018-2021)
4. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Fakultas Agama Islam,
 Program Studi Pendidikan Agama Islam (2021-2025)

III. PENGALAMAN ORGANISASI

1. Bendahara Umum pramuka SMA Swasta UISU Medan (2018-2019)
2. Sekretaris Bidang Riset dan Pengetahuan Keilmuan PK IMM FAI UMSU (2022-2023)
3. Sekretaris Umum Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama
 Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (2023-2024)
4. Sekretaris Bidang Organisasi PK IMM FAI UMSU (2023-2024)
5. Ketua Umum PK IMM FAI UMSU (2024-2025)
6. Peserta Study Comperative di Kolej Universiti Islam Antarbangsa
 Selangor (2023)

IV. PENGALAMAN PENELITIAN DAN PUBLIKASI

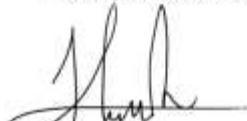
1. Artikel Jurnal: "The Message of Science and Technology in Surah Al-Imran Verse 190-191"
2. Artikel Jurnal: "Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Religius Siswa"
3. Artikel Jurnal: "Pentingnya Pendidikan Karakter Di Sekolah"
4. Skripsi: "Pengaruh Integrasi *Game Based Learning* Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Yayasan Pendidikan SMP Nurul Hasanah"

V. KETERAMPILAN

1. Public Speaking
2. Photo and Video Editing

Demikian daftar riwayat hidup ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 13 Februari 2025



Hazizah Isnaini