

**PENGARUH METODE GAME BASED LEARNING TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DI SMP MUHAMMADIYAH 4 MEDAN**

SKRIPSI

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

Oleh:

AFIFAH NAJWA AZZAHRA
NPM: 2101020138



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**

PERSEMBAHAN

Karya Ilmiah ini dipersembahkan kepada kedua orang tua dan adik-adikku

Ayahanda Sutono

Ibunda Sarah Sandra Sari

Ananda Muhammad Dhafin Zain Azizi

Ananda Muhammad Agsha Azizan Al Fatih

*Yang selalu memberikan support dan senantiasa mendoakan dalam setiap
langkahku*

Just do what you have to do,

Cause live goes on

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Afifah Najwa Azzahra

NPM : 2101020138

Jenjang Pendidikan : Strata Satu (1)

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul **Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 4 Medan** merupakan karya asli saya. Jika dikemudian hari skripsi ini hasil dari plagiarism, maka saya bersedia ditindak lanjut sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 10 Agustus 2025

Yang Menyatakan



Afifah Najwa Azzahra
NPM: 2101020138

**Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 4
Medan**

SKRIPSI

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

Oleh :

Afifah Najwa Azzahra
NPM : 2101020138

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 8 Agustus 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 **Afifah Najwa Azzahra** yang berjudul **"Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 4 Medan"**. 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

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas
Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

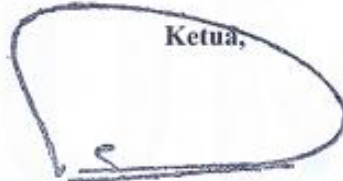
Nama Mahasiswa : Afifah Najwa Azzahra
NPM : 2101020138
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Semester : VIII
Tanggal Sidang : 30/08/2025
Waktu : 09.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

PEMBIMBING : Dr. Widya Masitah, S.Psi, M.Psi
PENGUJI I : Dr. Zailani, S.PdL., MA
PENGUJI II : Mavianti, MA



PANITIA PENGUJI

Ketua,

Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

Sekretaris,

Assoc. Prof. Dr. Zailani, MA



Unggul | Cerdas | Terpercaya



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Alamat: Jl. Sisinga No. 1 Medan 20136
Telp. (061) 66224567 - 6631003

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

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019

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](#)



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh

Nama Mahasiswa : Afifah Najwa Azzahra
NPM : 2101020138
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 4 Medan

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

Medan, 8 Agustus 2025

Pembimbing

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

DISETUJUI OLEH :
KETUA PROGRAM STUDI

Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I

Dekan,



Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN
KEPUTUSAN BERSAMA
MENTERI AGAMA DA MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA
Nomor: 158 th.1987
Nomor: 0543bJU/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-huruf dar 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 sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda secara bersama-sama. Dibawah ini daftar 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	Sa	Ṣ	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	je
ح	Ha	Ḥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dzal	D	de
ذ	Zal	Ẓ	zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	er
ز	Zai	Z	zet
س	Sin	S	es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	Ṣ	es (dengan titik dibawah)

ض	Dad	Ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	Ṭ	de (dengan titik dibawah)
ظ	Za	Ẓ	te (dengan titik dibawah)
ع	‘Ain	‘	zet (dengan titik dibawah)
غ	Ghain	G	Koma terbalik
ف	Fa	F	ge
ق	Qaf	Q	ef
ك	Kaf	K	qi
ل	Lam	L	el
م	Mim	M	em
ن	Nun	N	en
و	Waw	W	we
ه	Ha	H	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal bahasa Arab adalah seperti vokal dalam bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoflong dan vokal rangkap atau diflong.

a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal dalam bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya adalah sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
◌َ	Fathah	A	a
◌ِ	Kasrah	I	i
◌ُ	ḍammah	U	u

b. 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
َ dan ي	fathāh dan ya	Ai	a dan i
ُ dan و	fathāh dan waw	Au	a dan u

Contoh:

- 1) kataba: كَتَبَ
- 2) fa'ala: فَعَلَ
- 3) kaifa: كَيْفَ

c. Maddah

Maddah atau vocal panjang berupa harkat huruf, transliterinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ	fathāh dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
يِ	Kasrah dan ya	Ī	I dan garis di atas
وُ	ḍammah dan wau	Ū	U dan garis di atas

Contoh:

- 1) qāla: قَالَ
- 2) Māra: مَارَ
- 3) qīla: قِيلَ

d. Ta marbūtah

Transliterasi untuk ta marbūtah ada dua:

- 1) *Ta marbūtah* hidup
ta marbūtah yang hidup atau mendapat harkat *fathāh*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya (t).
- 2) *Ta marbūtah* mati

ta marbūtah yang mati harkat *sukun*, transliterasinya adalah (h).

- 3) Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

1. *rauḍah al-atfāl - rauḍatul atfāl*: روضة الأطفال
2. *al-Madīnah al - munawwarah*: المدينة المنورة
3. *ṭalḥah*: طلحة

e. Syaddah (tasydid)

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

Contoh:

- 1) *rabbanā*: ربنا
- 2) *nazzala*: نزل
- 3) *al-birr*: البر
- 4) *al-hajj*: الحج
- 5) *nu'ima*: نعم

f. Kata Sandang

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

- 1) Kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah*

Kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf (I) diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

- 2) Kata sandang yang diikuti oleh huruf *qomariah*

Kata sandang yang diikuti oleh huruf *qomariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depa dan sesuai pula dengan bunyinya. Baik diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun *qomariah*, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

1. ar-rajulu: الرجل
2. as-sayyidatu: السيدة
3. asy-syamsu: الشمس
4. al-qalamu: القلم
5. al-jalalu: الجلال

g. Hamzah

Dinyatakan di depan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- 1) ta'khuzūnā: تأخذون
- 2) an-nau': النوء
- 3) syai'un: شيء
- 4) inna: ان
- 5) umirtu: امرت
- 6) akala: اكل

h. 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.

i. Huruf Kapital

Meskipun dalam system tulisan Arab huruf capital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf capital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya: huruf capital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf capital tetap awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- 1) Wa mamuhammadunillarasūl
- 2) Inna awwalabaitinwudi'alinnasilalazibibakkatamubarakan
- 3) Syahru Ramadan al-lazunzilafih al-Qur'an
- 4) SyahruRamadanal-laziunzilafihil-Qur'an
- 5) Walaqadra'ahubilufuq al-mubin
- 6) Alhamdulillahirabbil-'alamin

Penggunaan huruf awal capital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harkat yang dihilangkan, huruf kapital yang tidak dipergunakan.

Contoh:

- 1) Naṣrumminallahi wafathunqarib
- 2) Lillahi al-amrujami'an
- 3) Lillahil-amrujami'an
- 4) Wallahubikullisyai'in 'alim

j. Tajwid

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

ABSTRAK

Afifah Najwa Azzahra, 2101020138, Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Muhammadiyah 4 Medan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran game based learning terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 4 Medan. Penelitian ini dilakukan atas asumsi bahwa metode *game based learning* dapat memberikan pengaruh untuk minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, dengan jenis *Quasi eksperimental design one group pretest post-test only*. Adapun penelitian ini dilakukan pada seluruh siswa SMP Muhammadiyah 4 Medan yang berjumlah 66 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei/kuisisioner, dan dokumentasi. Sedangkan, teknik analisis instrument dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Wilcoxon*. Berdasarkan hasil uji analisis diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode game based learning terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 4 Medan.

Kata kunci: minat belajar, metode game based learning, PAI

ABSTRACT

Afifah Najwa Azzahra, 2101020138, The Influence of Game Based Learning Method on Students' Learning Interest in Islamic Religious Education at SMP Muhammadiyah 4 Medan.

his research aims to determine the effect of the game-based learning method on students' interest in learning Islamic Religious Education at SMP Muhammadiyah 4 Medan. This research is conducted under the assumption that the game-based learning method can influence students' interest in learning in the subject of Islamic Religious Education (PAI) in junior high school. The research method used is quantitative, with a type of quasi-experimental design one group pretest post-test only. This research was conducted on all students of SMP Muhammadiyah 4 Medan, totaling 66 individuals. The data collection techniques used in this study are surveys/questionnaires and documentation. Meanwhile, the instrument analysis technique in this study uses validity and reliability tests. The data analysis technique used in this study is the Wilcoxon test. Based on the analysis test results, the Sig. (2-tailed) value is $0.000 < 0.05$, so it can be concluded that there is an influence of the game-based learning method on students' interest in learning Islamic Religious Education at SMP Muhammadiyah 4 Medan.

Keywords: learning interest, game-based learning method, PAI

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalammualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil ‘Alamiin, puji dan Syukur kehadiran Allah SWT yang karena berkat, karunia, dan hidayahnya penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 4 Medan”** dengan baik. Shalawat dan salam tak lupa penulis sanjung sajikan kepada junjungan dan panutan Rasulullah Nabi Muhammad SAW, yang karena usahanya dalam berdakwah untuk agama Allah ini, hingga kenikmatan beribadan kepada Allah SWT dapat dirasakan oleh umatnya hingga saat ini. Semoga kelak yang sering bershalawat kepadanya bisa mendapat syafaat darinya di hari akhir kelak, Amiin yaa rabbal ‘aalamiin.

Dalam setiap proses penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mendapat bantuan, dukungan, dan doa dari orang tua, saudara, guru, dan teman-teman. Terutama peneliti ingin mengucapkan terimakasih sebesar besarnya kepada:

1. Bunda ku, Sarah Sandra Sari atas semua cinta dan kasih sayangnya selama ini, yang terus mengingatkan bahwa segala sesuatu akan lebih mudah jalannya kalau dibarengi dengan ketaatan dan doa kepada Allah SWT. Yang selalu mau mendengarkan setiap keluhan dan tangisan dalam setiap kesulitan yang Najwa rasakan selama masa perkuliahan hingga tugas akhir ini. *Jazakillah khair* bunda, untuk sudah terus menjadi pendukung, penyemangat, motivator, pengingat, dan ibu yang selalu mendoakan anaknya. Keberhasilan apapun yang Najwa dapatkan pasti adalah diantara doa-doa yang bunda laturkan dan dikabulkan oleh Allah SWT. *Love you bunda, always and forever.*

2. Ayah tercinta Sutoro, terima kasih, ya. Selama Najwa hidup selalu bangga untuk jadi anaknya ayah, bangga bahwa diantara teman-teman yang tidak punya figur ayah yang baik, Najwa adalah salah satu anak yang ayahnya dengan sepenuh hati ambil andil dalam setiap tumbuh kembang dan pencapaian Najwa. Jazakallah khair ayah, untuk jadi ayah yang tidak pernah memaksakan kemauan, untuk selalu mengusahakan Najwa dan adik-adik, untuk setiap nasehat, untuk setiap keringat dan air mata yang mungkin tidak pernah ayah tunjukkan ketika harus banting tulang untuk menafkahi kami. Semoga bunda dan ayah selalu dalam lindungan dan kasih sayang Allah, dan bisa menyaksikan Najwa dan adik-adik dalam setiap pencapaian dan kebahagiaan kami dalam usaha membagikan ayah dan bunda. *I love You.*
3. Adik-adikku tercinta Dhafin dan Aqsha dua laki-laki setelah ayah yang paling kucintai di dunia ini, terima kasih sudah menjadi adik-adik yang baik. Teman bermain sejak kecil (Dhafin), dan penghibur di kala duka (Aqsha). Semoga Allah jaga kalian selalu dalam ketaatan, banggakan selalu ayah dan bunda dengan prestasi dan kerja keras kita, ya. *I Love you guys, since the first time.*
4. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.Ap. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
5. Bapak Assoc, Prof. Dr. Muhammad Qarib, MA, selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
6. Bapak Dr. Zailani, MA, selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
7. Bapak Dr. Munawir Pasaribu, MA, selaku Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
8. Bapak Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I, selaku Ketua program studi Pendidikan Agama Islam
9. Ibu Mavianti, S.Pd.I., MA, selaku sekretaris prodi Pendidikan Agama Islam
10. Ibu Dr. Widya MaSITAH, S.Psi.,M.Psi. selaku dosen pembimbing skripsi yang selalu sabar dalam membimbing, yang dengan senang hati meluangkan waktu menjelaskan setiap hal yang tidak saya pahami. Terima kasih ibu diantara

kesibukan dan kepadatan jadwal ibu, ibu tidak melupakan kami anak bimbingan ibu. Terima kasih atas semua pelajaran dan nasihatnya bu, semoga ibu selalu dalam lindungan dan kasih sayang Allah SWT.

11. Bapak dan ibu dosen-dosen di program studi Pendidikan Agama Islam yang selama perkuliahan sudah membimbing, mengajarkan, dan membagikan ilmunya dalam setiap kelas-kelas mata kuliah.
12. Biro Fakultas Agama Islam yang sejak semester awal sampai di semester akhir ini terus memberikan informasi, dan sabar dalam menghadapi setiap pertanyaan dan tingkah laku kami sebagai mahasiswa/i.
13. Terimakasih kepada kak Khadijah, kak Fahdisya, kak Hayin, Ela, kak Via dan teman-teman lain yang telah membagikan ilmu dan pengalamannya selama penyusunan skripsi, semoga Allah balas kebaikan kalian ya guys.
14. Terima kasih kepada teman-teman sekelas di D1 PAI UMSU atas setiap doa dan kenangannya selama ini, semoga Allah jaga selalu pertemanan kita.
15. Thank you Ijah Sajidah untuk setiap waktu yang kita lewati selama 4 tahun perkuliahan ini, terima kasih sudah menjadi palu gada selama masa relator-ku.
16. Terima kasih kak Suhaila sudah menjadi teman seperbimbingan yang baik, selamat perjuangan kita akhirnya sampai di akhir ini kak, *Alhamdulillah*.

Semoga Allah SWT membalasa setiap bantuan, doa, dan dukungan yang penulis dapat. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir ini, masih terdapat banyak kekurangan yang penulis lakukan. Namun penulis sudah berupaya sedemikian rupa dan tetap mengharap kritikan dan saran yang membangun dari pembaca.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Medan, 7 Agustus 2025

Penulis

Afifah Najwa Azzahra

2101020138

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	vi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
F. Sistematika Penulisan	7
BAB II. LANDASAN TEORITIS.....	9
A. Kajian Pustaka	9
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	36
C. Kerangka Pemikiran.....	43
D. Hipotesis	43
BAB III. METODE PENELITIAN	44
A. Pendekatan Penelitian	44
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	44
C. Populasi dan Sampel.....	46
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel	47
E. Teknik Pengumpulan Data	48
F. Instrumen Penelitian	49
G. Analisis Instrumen Penelitian	51
H. Uji Prasyarat	51
I. Teknik Analisis Data	52
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Deskripsi Institusi	53
B. Deskripsi Karakteristik Responden	55
C. Hasil Penelitian	56

D. Pembahasan.....	62
BAB V. PENUTUP	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian Terdahulu	36
Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	44
Tabel 3. 2 Rencana Pelaksanaan	45
Tabel 3. 3 Populasi Keseluruhan	46
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Penelitian	50
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Dokumentasi	50
Tabel 4. 1 Keadaan Guru dan Karyawan.....	54
Tabel 4. 2 Keadaan Sarana dan Prasarana.....	54
Tabel 4. 3 Persebaran Jumlah Siswa	56
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas	56
Tabel 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas	57
Tabel 4. 6 Hasil Pre-Test dan Post-Test.....	58
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas.....	61
Tabel 4. 8 Hasil Uji Wilcoxon.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran.....	43
-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian : Angket	77
Lampiran 2 Hasil Pre-Test	79
Lampiran 3 Hasil Post-Test	80
Lampiran 4 Hasil SPSS Uji Validitas Instrumen	81
Lampiran 5 Hasil SPSS Uji Reliabilitas Instrumen	87
Lampiran 6 Hasil SPSS Uji Normalitas	87
Lampiran 7 Hasil SPSS Uji Wilcoxon	88
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	89
Lampiran 9 Dokumentasi Kegiatan	92
Lampiran 10 Lembar Persetujuan Judul Skripsi	95
Lampiran 11 Berita Acara Bimbingan Skripsi	96
Lampiran 12 Surat Riset.....	97
Lampiran 13 Berita Acara Bimbingan Proposal	98
Lampiran 14 Berita Acara Penilaian Proposal	99
Lampiran 15 Pengesahan Proposal	100
Lampiran 16 Balasan Permohonan Riset/ Izin Penelitian.....	101
Lampiran 17 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	102
Lampiran 18 Daftar Kegiatan Penelitian	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang penting untuk dilalui seorang manusia. Dimana selama masa didik atau pembelajaran, seorang manusia akan ditempa untuk menjadi individu yang utuh dan berpengetahuan sehingga dapat berusaha untuk memiliki masa depan yang cerah. Menurut Drikarya pengertian pendidikan sebagai upaya pemanusiaan manusia muda atau pengangkatan manusia muda ke taraf insani. Perwujudan upaya ini adalah tindakan mendidik dan dididik. Bagi Driyarkara, kedua tindakan tersebut adalah perbuatan yang fundamental. Artinya, pendidikan adalah perbuatan yang mengubah dan menentukan hidup manusia, baik bagi pendidik maupun peserta didik. Bagi peserta didik, pendidikan menjadi sarana yang memungkinkannya tumbuh sebagai manusia. Sementara bagi pendidik, mendidik berarti menentukan suatu sikap dan bentuk hidup yang diyakini dapat mewujudkan prinsip-prinsip serta nilai-nilai insani yang membangun seluruh hidupnya (Sudiarja dalam Dewi, 2022).

Dalam hal ini Drikarya menunjukkan betapa pentingnya pendidikan, dimana ilmu atau pendidikan dapat menentukan bagaimana seorang manusia dapat tumbuh dan hidup kedepannya. Pernyataan Drikarya ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam surah Az-Zumar ayat 9 :

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۚ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُوا الْأَلْبَابِ

Penggalan Surah Az-Zumar ayat 9, menurut Tafsir Al-Mukhtasar yang ditulis di bawah pengawasan Syaikh Dr. Shalih bin Abdullah bin Humaid (Imam Masjidil Haram), dapat diartikan sebagai berikut: "Katakanlah -wahai Rasul- 'Apakah orang-orang yang mengetahui apa yang diwajibkan Allah atas mereka, karena mereka mengenal Allah, sama dengan orang-orang yang tidak mengetahui apa pun tentang hal itu?' Hanya orang-orang yang berakal lurus yang dapat membedakan antara kedua golongan ini " (*Surat Az-Zumar Ayat 9*, n.d.).

Ayat ini menegaskan bahwa orang-orang yang memiliki ilmu dan wawasan lebih tinggi derajatnya di sisi Allah SWT.

Imam Al-Ghazali merinci tentang pentingnya pendidikan Islam bagi umat Islam. Dia berpendapat bahwa pendidikan islam berbeda dari pendidikan lain. Sebab pendidikan islam melalui aspek religius dan sufistik akan membentuk dan membangun jiwa manusia. Pendidikan adalah satu-satunya cara bagi manusia untuk mencapai tingkat kesempurnaan. Oleh karena itu, ilmu dan pendidikan adalah modal utama untuk mencapai kesuksesan baik di dunia maupun di akhirat (Sidik et al., 2022). Sebagai pendidik, guru harus memiliki kemampuan untuk membimbing siswa mereka, meningkatkan pengetahuan mereka, dan meningkatkan cara penyampaian pengetahuan. Hal ini dapat dicapai dengan memilih strategi, materi, dan metode yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Pada konteks metode pendidikan Islam, Al-Ghazali menekankan pentingnya bimbingan dan pembiasaan. Ia menyarankan agar penerapan metode tersebut diselaraskan dengan usia, tingkat kecerdasan, bakat, dan karakter anak, serta memastikan bahwa tujuannya berhubungan dengan nilai manfaat (E. Setiawan, 2015). Maka dari itu guru harus lebih memperhatikan lagi keadaan siswa yang diajar, dan menentukan apakah metode yang digunakan sudah sesuai untuk diterapkan dengan kondisi peserta didik. Evaluasi dan kreativitas mandiri guru sangat penting untuk keberhasilan proses pembelajaran sehingga dapat tercapai hasil berupa tingkat pemahaman siswa yang diinginkan.

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 40 Bab XI ayat 2 dan 3 yang berbunyi:

“Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis; mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan” (Undang-undang (UU) No. 20 Tahun 2003).

Menurut Undang-Undang di atas guru sebagai pendidik memiliki tanggung jawab untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif. Namun, masih banyak guru yang terpaku dengan metode pembelajaran cara lama, yang tentu saja tidak sesuai dengan kondisi siswa pada masa sekarang, yang terbiasa dengan perkembangan zaman yang maju. Akibatnya, siswa sering merasa bosan dan tidak tertarik dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai pendidik. Menurut Putri semangat siswa untuk belajar adalah penting dalam proses belajar mengajar karena minat menjadi salah satu komponen yang dapat menentukan seberapa baik seseorang berhasil dalam pembelajaran (Putri et al., 2017)

Berdasarkan dari observasi awal yang dilakukan selama kegiatan PKP (Pengembangan Kemampuan Profesi) yang dilaksanakan pada bulan Juli sampai dengan Agustus 2024 di SMP Muhammadiyah 4 Medan, para siswa menunjukkan minat dan motivasi yang rendah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sering kali siswa kurang semangat dan mudah bosan dengan materi yang diajarkan. Dalam pelaksanaan kegiatan PKP ini juga melalui dialog dan observasi terhadap keseharian siswa, diketahui bahwa para siswa dapat lebih bersemangat, aktif, dan memahami pembelajaran bila kegiatan belajar mengajar diselingi dengan *games* singkat. Hal ini tampak dapat menyegarkan kembali semangat siswa, dan sejenak menghilangkan rasa bosan dan jenuh.

Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan piaget dan Lev Vygotsky dimana salah satu dari empat epistemologi atau inti dari “pembelajaran konstruktivis” adalah pengetahuan secara fisik dibentuk oleh siswa yang berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang aktif (Sugrah, 2020). Adapun Pembelajaran yang efektif dan efisien hanya dapat dicapai dengan penerapan metode, pendekatan, dan strategi yang tepat (Jannah & Naimi, 2023).

Adapun melihat dari minimnya jam pelajaran dan pertemuan setiap minggunya perlu diadakan penyesuaian materi apabila guru harus terus menerus memberikan selingan *ice breaking* atau *games* di luar materi pelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga untuk mengatasi keadaan ini teretuslah untuk mencoba menggunakan

metode *game based learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Sehingga diadakan 2 kali praktik percobaan di kelas VIII untuk menggunakan metode *game based learning* dalam menjelaskan materi Pendidikan Agama Islam.

Game untuk anak-anak adalah cara kreatif untuk mengembangkan keterampilan dan ide-ide baru. Siswa dapat menerima insentif dari pembelajaran berbasis sumber, yang mencakup aspek emosional, intelektual, dan psikomotorik (Maulana et al., 2024). Pinder dalam Firoso menyatakan bahwa model permainan dalam proses pembelajaran sangat penting untuk memotivasi dan menarik minat belajar siswa. Siswa yang termotivasi dan memiliki minat untuk mengikuti pelajaran tentu memiliki semangat belajar yang tinggi, sehingga pemahaman terhadap materi lebih mudah diterima (Firoso Nur Aini, 2018)

Berdasarkan pantauan di kelas dan analisis hasil belajar harian terlihat bahwa siswa siswi kelas VIII mengalami peningkatan motivasi belajar dan pemahaman materi pembelajaran, dibandingkan dengan metode pembelajaran klasik seperti ceramah yang biasa dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam guru perlu untuk merancang metode games based learning yang cocok untuk tiap sub materi pembelajaran, hal ini tentunya membutuhkan kreativitas dan ketekunan guru dalam upaya mengajar Pendidikan Agama Islam.

Selain guru yang perlu lebih kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran yang menarik bagi siswa, sekolah juga perlu mendukung kreativitas guru dengan mengadakan media ataupun alat bantu yang akan membantu guru dalam meningkatkan taraf pembelajaran di dalam kelas. Hal ini juga disebutkan dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 45 bab XII ayat 2 yang berbunyi:

Setiap satuan pendidikan formal dan nonformal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kejiwaan peserta didik (Habe & Ahiruddin, 2017)

Maka dalam hal ini sekolah harus lebih memerhatikan lagi sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah, melihat pentingnya ketersediaan sumber, media, dan alat bantu ajar yang memadai untuk kepentingan pembelajaran. Karena sarana dan prasarana yang memadai tentunya dapat menunjang semangat belajar siswa, dan mendukung kreativitas guru dalam merancang pembelajaran.

Dengan demikian metode pembelajaran game based learning diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Dari metode ini siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang menarik, sehingga materi pembelajaran yang diberikan juga dapat diingat lebih lama, dan dimengerti dengan baik. Metode ini juga mendorong guru untuk lebih peduli, serta lebih aktif dan kreatif untuk menciptakan inovasi pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 4 Medan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Metode pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang digunakan tidak menunjang minat siswa dalam pembelajaran PAI
2. Suasana pembelajaran PAI yang selama ini dilaksanakan kurang menarik
3. Guru masih menggunakan metode pembelajaran cara lama, seperti metode ceramah
4. Sekolah belum memiliki alat yang modern untuk menunjang pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan modern bagi siswa.

C. Rumusan Masalah

Melalui identifikasi masalah yang sedang dipaparkan sebelumnya, maka berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini, yaitu:

1. Apakah ada pengaruh antara metode Game Based Learning terhadap minat belajar siswa di SMP 4 Muhammadiyah Medan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh metode Game Based Learning terhadap minat belajar siswa di SMP Muhammadiyah 4 Medan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Temuan pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan alasan empiris terhadap penggunaan metode *Game Based Learning* terhadap minat siswa SMP pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sehingga dapat menjadi sebuah inovasi dalam pendidikan khususnya dalam mata Pelajaran Agama Islam, agar proses pembelajaran di kelas dapat menjadi lebih menarik untuk siswa.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang diharapkan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Bagi guru, peneliti berharap agar hasil dari penelitian ini dapat menjadi acuan guru Pendidikan Agama Islam untuk melakukan inovasi dalam pemilihan metode pengajaran/pembelajaran agar dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
- b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi agar materi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat menjadi lebih menarik untuk siswa, yang akan berpengaruh terhadap motivasi dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

- c. Bagi sekolah, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pertimbangan kepada sekolah mengenai penggunaan metode game based learning, untuk meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

F. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan melihat dan mengetahui pembahasan yang terkandung di dalam skripsi secara menyeluruh, maka penyajian skripsi ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal skripsi akan berisi halaman sampul dengan *hard cover*, halaman judul, persembahan, pernyataan orisinalitas, persetujuan skripsi, surat pernyataan dosen pembimbing, berita acara pengesahan skripsi, pedoman transliterasi arab, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar grafik, daftar lampiran.

2. Bagian Utama Skripsi

Bab utama terbagi atas 5 bab sebagai berikut:

BAB I pendahuluan berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, dan manfaat penelitian.

BAB II landasan teoritis berisi kajian pustaka yang berupa dasar teoritis yang akan memperjelas kerangka berpikir penelitian, kajian penelitian terdahulu berisikan beberapa hasil-hasil penelitian yang telah diteliti orang lain dalam bentuk jurnal, skripsi, ataupun artikel yang memiliki kaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Kemudian terdapat kerangka berpikir yang menjelaskan garis besar arus logika berjalannya penelitian, serta hipotesis yang merupakan dugaan yang bersifat sementara terhadap penelitian sampai terbukti melalui hasil akhir penelitian.

BAB III metode penelitian pada bagian ini dikarenakan penelitian merupakan penelitian kuantitatif maka bab III berisi, pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian dan definisi

operasional variabel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, uji prasyarat, dan teknik analisis data.

BAB IV hasil penelitian dan pembahasan berisi deskripsi lokasi penelitian, hasil penelitian yang merupakan deskripsi data secara rinci, serta pembahasan hasil penelitian.

BAB V penutup yang berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran yang dibuat berdasarkan hasil temuan penelitian.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir skripsi berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran, foto dokumentasi, lembar persetujuan judul skripsi, halaman berita acara bimbingan skripsi, surat izin riset, balasan surat riset, dan daftar riwayat hidup.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kajian Pustaka

1. Grand Teori

Penelitian ini menggunakan pendekatan konstruktivisme, yang dipelopori oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, sebagai teori utama untuk memahami pengaruh metode pembelajaran *game based learning* (GBL) terhadap minat belajar siswa. Menurut konstruktivisme, pengetahuan bukan hanya diterima secara pasif, tetapi dibangun secara aktif oleh seseorang melalui interaksi dengan lingkungan sekitar dan pengalaman yang dialaminya (Suryana et al., 2022). Pendekatan ini tepat karena GBL secara alami mendorong pembelajaran aktif, eksplorasi, dan pembentukan makna, yang sesuai dengan prinsip dasar konstruktivisme. Berikut adalah uraian singkat seputar konstruktivisme menurut Jean Piaget dan Vygotsky:

a. Konstruktivisme Kognitif Jean Piaget

Teori Jean Piaget menjelaskan perkembangan berpikir anak sebagai proses yang terjadi dalam empat tahap berbeda. Di setiap tahap, cara anak berpikir menjadi lebih maju dan memiliki ciri khas yang berbeda. Perkembangan ini dipengaruhi oleh pertumbuhan biologis alami, cara anak berinteraksi dengan lingkungan sekitar, pengalaman sosial yang dijalani, serta kemampuan anak untuk menyeimbangkan pengetahuan yang sudah dimiliki dengan pengalaman baru. Anak-anak tidak hanya menerima informasi dari luar, tetapi juga secara aktif mencari tahu dan membangun pemahaman mereka sendiri melalui eksplorasi dan mengalami berbagai interaksi di sekitar mereka (Mcleod, 2024).

b. Konstruktivisme Lev Vygotsky

Teori perkembangan kognitif Lev Vygotsky menekankan bahwa interaksi sosial dan budaya sangat penting untuk pembelajaran, yang secara alami konstruktivis. Vygotsky berpendapat bahwa anak-anak secara aktif membangun pengetahuan mereka dengan berpartisipasi secara terbimbing dan bekerja sama dengan orang yang lebih berpengetahuan, seperti guru atau teman sebaya, dan dengan menggunakan alat budaya. Ini menunjukkan bahwa kerja sama sosial menciptakan pengetahuan, dan itu adalah peristiwa kumulatif di mana pengalaman baru dan pemahaman diintegrasikan ke dalam kerangka kognitif yang sudah ada (McLeod, 2024).

Metode *game based learning* (GBL) dinilai relevan dengan teori konstruktivisme dari Piaget dan Vygotsky dimana metode ini melibatkan permainan atau *game* yang dirancang untuk dilakukan secara kolaborasi sehingga dapat memfasilitas interaksi sosial antara siswa dan pembelajaran yang kolaboratif, sehingga siswa bisa aktif berdiskusi untuk menyelesaikan masalah atau tugas dalam permainan dan bisa saling belajar dengan teman yang lebih mahir atau paham.

Adapun dari dunia islam Imam Al Ghazali berpendapat tentang guru sebagai bukan hanya sumber pengetahuan tetapi juga sebagai fasilitator dan konselor. Ia menekankan bahwa pendidik harus memperhatikan bagaimana psikologi siswa berkembang seiring bertambahnya usia, serta perkembangan kemampuan fisik dan intelektual mereka dari masa kanak-kanak hingga dewasa awal. Dari satu tahap ke tahap berikutnya, guru juga harus mempertimbangkan minat siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan konstruktivis bahwa guru harus memahami gaya belajar siswa dan mengubah kurikulum sesuai dengan pengalaman, keyakinan, dan harapan siswa (Soussi, 2019).

Melalui paparan di atas maka dipilihlah metode game based learning untuk melihat pengaruhnya pada minat siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, hal ini bertujuan untuk menambah alasan penggunaan metode game based learning sebagai inovasi dari metode yang digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

2. Metode Pembelajaran

a. Definisi Metode Pembelajaran

Metode diambil dari istilah Yunani "methodos" yang merujuk pada cara atau langkah yang harus diambil untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Sudjana, 2021). Metode menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki; cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan (KBBI VI Daring, 2016)

Adapun Belajar adalah suatu proses aktif di mana siswa membangun makna atau pemahaman dari pengalaman dan informasi yang disaring dengan persepsi, pikiran (pengetahuan yang dimiliki), dan perasaan. Dengan kata lain, belajar adalah proses di mana siswa membangun gagasan atau konsep baru atas dasar ide, pengetahuan, dan kemampuan yang telah mereka miliki sebelumnya (Maujud et al., 2022).

Adapun Metode pembelajaran adalah sistem yang disusun secara sistematis atau teratur yang membantu menyampaikan pengetahuan kepada siswa dengan menggunakan kurikulum dan RPP yang berlaku (Ramdani et al., 2023).

Adapun menurut Nur metode mengajar adalah cara guru mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Dengan kata lain, metode mengajar adalah cara guru mengajar atau menyajikan materi pelajaran kepada siswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas, sehingga siswa dapat menyerap,

memahami, dan menggunakan pelajaran. Semakin baik metode yang digunakan oleh guru, semakin baik hasil belajar siswa (Nur, 2017).

Berdasarkan beberapa definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah sebuah cara atau langkah yang ditempuh seorang guru atau pendidik dalam sebuah kegiatan pembelajaran, dengan melihat kecocokan cara tersebut dengan materi pembelajaran, dengan tujuan untuk mencapai keberhasilan akademik yang telah direncanakan atau metode pembelajaran adalah cara atau langkah-langkah yang ditempuh seorang guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

b. Macam-macam Metode Pembelajaran

Terdapat banyak macam metode yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran, di antaranya adalah (Sutikno, 2019):

1) Metode Ceramah

Metode ceramah adalah cara pengajaran yang dilakukan dengan menyampaikan materi melalui penjelasan verbal oleh seorang guru kepada siswa-siswanya. Dalam konteks ini, guru biasanya menjelaskan topik tertentu di lokasi tertentu dan dalam waktu yang telah ditentukan. Metode ceramah juga dikenal dengan istilah kuliah atau pidato. Metode ini merupakan suatu pendekatan dalam pendidikan yang melibatkan pengajaran secara monologis dan berorientasi satu arah. Keterlibatan siswa dalam proses belajar dengan metode ini sebatas mendengarkan dan sesekali membuat catatan.

2) Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab merupakan suatu cara dalam mengajarkan materi pelajaran melalui pertanyaan yang perlu dijawab, terutama dari guru kepada siswa, namun juga bisa dilakukan antara siswa kepada guru. Pendekatan ini bertujuan untuk mendorong pemikiran

serta membantu siswa dalam menemukan kebenaran. Secara fundamental, metode tanya jawab berusaha untuk menilai apakah siswa sudah memahami atau belum mengenai fakta tertentu yang telah diajarkan oleh guru. Di sisi lain, guru juga berusaha untuk mengetahui sejauh mana proses pemikiran siswa. Dengan menggunakan metode tanya jawab, guru ingin menemukan jawaban yang akurat dan berdasarkan fakta.

3) Metode Diskusi

Metode diskusi adalah sebuah pendekatan dalam pengajaran di mana pengajar dan siswa bekerja sama untuk menemukan solusi terhadap masalah yang ada. Dengan kata lain, metode diskusi merupakan salah satu teknik pendidikan yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh satu atau lebih orang, di mana setiap individu menyampaikan argumennya untuk mendukung pandangannya.

4) Metode Demonstrasi

Demonstrasi terkait dengan penyampaian informasi dapat dipahami sebagai usaha untuk menunjukkan cara melakukan sesuatu. Metode demonstrasi merupakan suatu cara pengajaran yang melibatkan peragaan barang, peristiwa, aturan, serta tahapan dalam melaksanakan aktivitas, baik secara langsung maupun melalui media pembelajaran yang sesuai dengan topik yang sedang diajarkan. Penggunaan metode demonstrasi biasanya memanfaatkan alat bantu pendidikan seperti miniatur, gambar, peralatan laboratorium, dan lainnya.

5) Metode Permainan (*Games*)

Metode permainan sering dikenal dengan istilah pemanasan. Secara harfiah, istilah 'ice breaker' berarti 'pemecah es'. Dengan demikian, pemanasan dalam konteks pembelajaran berfungsi sebagai penghilang kebekuan baik dalam pikiran maupun fisik peserta didik. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, energik, dan penuh antusiasme. Ciri khas dari permainan adalah mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan serta serius namun tetap santai. Permainan bertujuan untuk mengubah suasana belajar dari yang pasif menjadi aktif, dari yang kaku menjadi bergerak, dan dari keadaan bosan menjadi semangat.

6) Metode Tutorial

Metode pembelajaran ini disampaikan dengan dukungan dari pengajar. Setelah siswa menerima materi, mereka kemudian diminta untuk mempelajari materi tersebut. Jika ada bagian yang dianggap sulit, siswa diperbolehkan untuk bertanya kepada pengajar.

7) Metode Eksperimen

Metode Eksperimen adalah cara belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan percobaan guna menguji sebuah pertanyaan atau hipotesis yang sedang dipelajari. Secara umum, metode eksperimen terdiri dari berbagai percobaan yang dilakukan oleh peneliti dalam laboratorium atau tempat tertentu.

Adapun menurut Yusuf ada enam metode pembelajaran yang umumnya digunakan dalam pembelajaran PAI adalah sebagai berikut (Yusuf et al., 2024):

1) Metode Ceramah

Metode yang paling lama dan masih digunakan oleh banyak orang. Kelebihannya terletak pada kemampuan untuk menghemat waktu dan menyampaikan banyak materi kepada siswa. Namun, keterbatasannya adalah kurangnya partisipasi aktif siswa dan kemungkinan kebosanan jika metode lain tidak digunakan. Metode ceramah adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang paling lama digunakan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

2) Metode Diskusi

Metode yang digunakan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyuarakan pendapat mereka, bertukar pikiran, dan lebih memahami nilai-nilai Islam. Metode diskusi adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Diskusi sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, toleransi, dan pemahaman yang lebih kontekstual tentang ajaran agama.

3) Metode Demonstrasi

Metode ini membantu siswa mempelajari teori dan mempraktikkannya dengan benar. Metode demonstrasi dan praktik sangat penting untuk pembelajaran, terutama dalam pengajaran materi-materi ibadah dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), seperti wudhu, shalat, zakat, dan haji. Metode ini menekankan pada keterampilan langsung, dengan guru mengajarkan siswa bagaimana melakukan ibadah dengan benar sesuai dengan hukum Islam.

4) Metode Role Playing

Salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai akhlak dan sosial dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah metode bermain peran, di mana siswa diajak untuk berperan sebagai orang-orang yang memiliki sifat seperti kejujuran, kesabaran, kepedulian, atau dermawan.

5) Metode Inkuiri dan Problem Based Learning

Metode Inkuiri dan Problem Based Learning (PBL) berpusat pada siswa dan mendorong mereka untuk berpikir analitis, menggali data, dan mencari solusi untuk berbagai masalah, seperti masalah dalam konteks agama. Kedua pendekatan ini sangat berguna dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) karena mereka membantu siswa memahami dan menangani masalah keagamaan modern yang semakin kompleks di era saat ini.

6) Metode Pembelajaran Kontekstual dan Berbasis Proyek

Metode pembelajaran kontekstual dan proyek memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman hidup. Ini termasuk melakukan kegiatan sosial, membuat kampanye anti bullying berdasarkan nilai Islam, atau melakukan proyek untuk membersihkan masjid. Ini meningkatkan integrasi antara teori dan aplikasi nilai-nilai agama. Metode pembelajaran kontekstual dan berbasis proyek adalah salah satu pendekatan yang menempatkan pengalaman hidup sebagai inti dari proses belajar.

Berdasarkan uraian pendapat di atas maka dapat disimpulkan beberapa macam metode yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran adalah metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, permainan (games), tutorial, eksperimen, role playing, inkuiri, *problem based learning*, kontekstual, dan pembelajaran berbasis proyek.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemilihan Metode Pembelajaran

Mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan metode pembelajaran Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno mengemukakan beberapa di antaranya, yaitu (Sutikno, 2019):

1) Tujuan yang Hendak dicapai

Kepastian dalam proses belajar dimulai dari seberapa jelas tujuan pembelajaran diuraikan. Semakin rinci dan praktis tujuan yang ingin dicapai, maka semakin gampang untuk memilih metode yang digunakan, dan sebaliknya.

2) Materi Pelajaran

Materi pembelajaran adalah sekumpulan isi yang ingin disampaikan oleh pengajar agar dapat dipelajari dan dikuasai oleh siswa.

3) Peserta Didik

Peserta yang belajar sebagai subyek belajar memiliki berbagai karakter yang beragam, termasuk minat, bakat, kebiasaan, motivasi, kondisi sosial, lingkungan keluarga, serta harapan untuk masa depan mereka. Perbedaan anak dari segi psikologis mencakup sifat seperti pendiam, sangat aktif, tertutup, terbuka, ceria, murung, bahkan ada yang menunjukkan perilaku yang sulit dikenali. Semua variasi ini akan mempengaruhi pilihan metode pengajaran. Perbedaan-perbedaan ini perlu dikelola dan diorganisir oleh guru agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Jika guru tidak memiliki keahlian dan ketelitian dalam mengatur berbagai perbedaan potensi peserta didik, maka mencapai tujuan pembelajaran akan menjadi sulit. Guru perlu menyadari bahwa variasi bawaan peserta didik adalah aset berharga

untuk menciptakan pembelajaran yang ideal. Keberagaman adalah bentuk keseimbangan yang harmonis dan dinamis.

4) Situasi

Aktivitas pembelajaran adalah latar yang selalu berubah. Pengajar harus cermat dalam memeriksa keadaan. Di saat-saat tertentu, pengajar perlu melaksanakan proses belajar di luar ruangan atau di lingkungan alam.

5) Fasilitas

Fasilitas dapat berpengaruh pada pemilihan dan penentuan cara. Dengan demikian, jika fasilitas tidak ada, hal ini akan sangat menghambat pemilihan cara yang sesuai, misalnya, tanpa adanya laboratorium untuk praktik, jelas akan kurang mendukung penggunaan cara demonstrasi atau eksperimen.

6) Guru

Setiap pendidik memiliki karakter, gaya pengajaran, kebiasaan, dan pengalaman dalam mengajar yang bervariasi. Kemampuan dalam mengajar sering dipengaruhi oleh pendidikan yang mereka miliki. Guru dengan latar belakang pendidikan di bidang keguruan umumnya lebih mahir dalam memilih teknik serta menerapkannya dengan baik. Sementara itu, guru yang memiliki pendidikan yang kurang sesuai, meskipun mampu dalam memilih metode, sering kali menemui kesulitan saat menerapkannya. Oleh karena itu, untuk menjadi seorang pendidik, yang terpenting adalah memiliki sikap profesional, sehingga dalam menyampaikan materi pelajaran dapat berhasil sesuai dengan sasaran yang telah ditentukan.

Bararah menguraikan seputar faktor-faktor pemilihan metode pembelajaran sebagai berikut (Bararah, 2022):

1) Tujuan yang hendak dicapai

Faktor pertama yang harus dipelajari oleh guru saat menetapkan metode mengajar ialah tujuan pembelajaran. Tujuan ini harus digunakan sebagai dasar untuk menetapkan metode mengajar yang efektif karena jika guru menggunakan metode mengajar yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran, pembelajaran akan sia-sia. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, banyak model, teknik, dan sarana harus dimasukkan.

2) Keadaan Siswa

Metode mengajar membantu siswa memahami materi. Guru harus memahami perkembangan motorik, psikologis, dan mental siswa mereka. Sebaliknya, guru tidak boleh memaksakan metode tertentu dalam kelas.

3) Bahan Pengajaran

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran di kelas, guru harus mempertimbangkan bahan pelajaran, yang mencakup isi, karakteristik, dan cakupan. Guru juga harus mampu menjelaskan bahan pelajaran sesuai komponen pembelajaran dalam rencana pembelajarannya

4) Situasi Belajar Mengajar

Situasi belajar mencakup apa yang terjadi di kelas saat proses pembelajaran berlangsung; keadaan siswa, seperti apakah mereka semangat atau lelah dalam belajar; cuaca, seperti cerah atau hujan; dan keadaan guru, seperti apakah mereka lelah atau menghadapi banyak masalah.

5) Fasilitas yang Tersedia

Sekolah tentu saja memiliki fasilitas. Namun, ada sekolah yang memiliki fasilitas yang lengkap untuk memenuhi kebutuhan pendidikan, dan ada sekolah lain yang memiliki fasilitas yang lebih sedikit.

6) Faktor Guru

Saat ini, guru harus terus belajar, memahami, dan menguasai berbagai pendekatan mengajar. Tuntutan ini sejalan dengan pekerjaan guru, yang telah diakui sebagai pekerjaan profesional dan menerima kompensasi profesi dari pemerintah.

7) Kelebihan dan kekurangan Metode

Setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya. Oleh karena itu, tidak ada cara bagi seorang guru untuk mengatakan metode mana yang lebih baik atau lebih buruk. Tugas guru adalah mengetahui dan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan setiap metode yang akan diterapkan.

Berdasarkan pendapat seputar faktor-faktor pemilihan metode pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor pemilihan metode adalah tujuan pembelajaran, keadaan siswa, materi pelajaran, guru, dan fasilitas sekolah yang tersedia

3. Metode Pembelajaran Game Based Learning

a. Definisi Metode Game Based Learning

Menurut Yanti dan Yhasin Game Berbasis Pembelajaran (*Game Based Learning*) adalah metode belajar yang mengintegrasikan aspek permainan, seperti aturan, tantangan, poin, dan interaksi dalam permainan untuk mengajarkan konsep, keterampilan, atau pengetahuan tertentu kepada siswa. Metode ini telah diterapkan dalam berbagai setting pendidikan, dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi dan pelatihan profesional.

Seiring dengan kemajuan teknologi, semakin banyak aplikasi dan platform game berbasis pembelajaran yang tersedia, sehingga memudahkan pengajar untuk memanfaatkan pendekatan ini. Game berbasis pembelajaran mampu mendukung siswa untuk belajar secara kolaboratif. Selain itu, siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat dan berdiskusi dengan teman-teman mereka (Yanti & Yhasmin, 2023)

Charliel mengatakan *Game Based Learning* merupakan pemanfaatan permainan, baik yang berbasis digital maupun yang konvensional, untuk mendukung dan memperbaiki proses pengajaran, pembelajaran, atau evaluasi (Charlier et al., 2012).

Adapun menurut Marjee *Game-Based Learning* adalah metode pendidikan di mana permainan digunakan sebagai alat untuk memfasilitasi proses pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa. Metode ini menarik teori pembelajaran sosiokultural, yang menekankan bahwa alat, konteks budaya, dan komunitas sangat penting untuk pembelajaran. GBL mencakup potensi pembelajaran informal melalui bermain dan pengalaman belajar terstruktur (Marjee, 2024).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode *game based learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan atau memanfaatkan aspek *game* atau permainan sebagai pendukung proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

b. Karakteristik Metode Game Based Learning

Menurut Permana karakteristik game based learning di antaranya adalah (Permana, 2020):

- 1) Memberikan tantangan kepada siswa. Dalam metode pembelajaran yang menggunakan permainan, para peserta didik dihadapkan pada berbagai tantangan, yang menyebabkan timbulnya persaingan di

antara mereka. Dengan cara ini, diharapkan semangat siswa untuk belajar dapat meningkat dan menjadi lebih baik.

- 2) *Game* mengandung efek fantasi yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran
- 3) *Game* menciptakan pengalaman belajar. Dengan permainan, inti dari materi yang dipelajari dianggap sangat penting untuk dievaluasi dan diperlombakan.

Adapun menurut Pratiwi karakteristik metode *game based learning* adalah sebagai berikut (Pratiwi et al., 2024):

- 1) Metode yang cocok untuk menstimulasi kemampuan kreativitas peserta didik
- 2) Metode yang memungkinkan peserta didik saling terlibat satu sama lain melalui kegiatan permainan yang disediakan
- 3) Peserta didik dapat lebih aktif dan terlibat dengan proses pembelajaran
- 4) Mengurangi kemungkinan peserta didik mengalami kesulitan dalam bersosialisasi
- 5) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama dengan teman sesamanya.

Berdasarkan beberapa uraian karakteristik *game based learning* di atas maka dapat disimpulkan beberapa karakteristik *game based learning* di antaranya adalah memberikan tantangan kepada siswa, mengandung efek fantasi, menciptakan pengalaman belajar, menstimulasi kreativitas siswa, memungkinkan siswa saling terlibat satu sama lain, siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, mengurangi kemungkinan siswa sulit bersosialisasi, dan meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama.

c. Jenis-jenis Game Based Learning

Berikut adalah beberapa contoh jenis game based learning yang paling umum digunakan, yaitu (Aninnas, 2025):

- 1) Permainan kartu. Jenis permainan yang menggunakan satu set kartu tradisional atau khusus. “Perang Dinding” merupakan permainan kartu klasik yang bisa digunakan untuk menerapkan pembelajaran berbasis permainan dalam semua mata pelajaran.
- 2) Board Game. Permainan yang dimainkan di atas papan dan biasanya melibatkan pergerakan karakter. Contohnya adalah ular tangga.
- 3) Game simulasi. Permainan yang dibuat untuk meniru aktivitas nyata guna membantu visualisasi. The Sims adalah salah satu seri permainan simulasi kehidupan yang paling terkenal, yang melibatkan pembuatan dan eksplorasi dunia virtual.
- 4) Permainan kata. Jenis permainan yang biasanya dirancang untuk menggali karakteristik bahasa atau kemampuan berbahasa. Scrabble merupakan contoh permainan kata tradisional, sementara aplikasi Words With Friends adalah versi yang lebih modern.
- 5) Permainan teka-teki. Permainan yang fokus pada penyelesaian masalah melalui penggunaan elemen seperti logika, pencarian kata, urutan, serta pengenalan pola dan ruang. Contohnya, Sudoku dan 2048 adalah permainan teka-teki matematis yang populer.
- 6) Video game. Permainan elektronik yang memungkinkan pemain untuk mengendalikan apa yang terlihat di layar, misalnya dengan joystick, pengontrol, atau keyboard. Contoh yang mungkin terlintas adalah Pac-Man yang sudah ada sejak lama, atau yang lebih baru seperti Fortnite.
- 7) Permainan bermain peran (Role Play Game). Permainan di mana pemain berperan sebagai karakter fiksi yang terlibat dalam petualangan. Prodigy Math merupakan permainan bermain peran

online yang mengajak siswa dari kelas 1 hingga 8 untuk menjalani petualangan seru sambil menjawab soal matematika yang sesuai dengan kurikulum.

Adapun menurut Jane (Ng, 2025) beberapa jenis game based learning adalah sebagai berikut:

- 1) Simulasi Pendidikan, simulasi skenario nyata memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan memahami sistem yang kompleks. Permainan ini memberikan pengalaman langsung dan meningkatkan pengetahuan praktis di lingkungan yang terkontrol.
- 2) Kuis dan Trivia Game, game secara efektif menggabungkan tantangan kuis dan trivia untuk meningkatkan fakta dan menguji pengetahuan. Sering kali termasuk umpan balik langsung, membuat belajar sebagai pengalaman yang dinamis dan interaktif. Kuis dan permainan trivia secara efektif meningkatkan fakta dan pengetahuan.
- 3) Petualangan dan Permainan Peran, game petualangan dan RPG mengisi pemain dalam garis aksi yang mengambil bagian dan karakter. Melalui cerita ini, siswa menghadapi tantangan, menyelesaikan masalah dan membuat keputusan yang memengaruhi jalannya permainan.
- 4) Puzzle Game, merangsang pemikiran kritis dan keterampilan pemecahan masalah. Game ini sering menciptakan tantangan yang membutuhkan pemikiran logis dan perencanaan strategis untuk mempromosikan perkembangan kognitif.
- 5) Game Bahasa, Untuk mempelajari bahasa baru, game ini mengintegrasikan kosa kata, tata bahasa, dan keterampilan bahasa ke dalam tugas interaktif. Mereka memberikan cara yang menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan bahasa

- 6) Matematika dan Game Logika, berfokus pada keterampilan matematika dan logika, di mana game terlibat dalam tugas matematika. Gim ini dapat berisi berbagai konsep matematika, mulai dari aritmetika dasar hingga pemecahan masalah.
- 7) Game Sejarah dan Budaya, belajar berbagai sejarah dan budaya digabungkan melalui permainan yang menggabungkan peristiwa sejarah, angka, dan aspek budaya. Jelajahi dan temukan pemain, dapatkan pengetahuan dalam suasana interaktif.
- 8) Game Multitmain, dan Kolaboratif, permainan multi pemain mempromosikan kerja tim dan kolaborasi. Pemain bekerja sama untuk mempromosikan tujuan bersama, komunikasi, dan keterampilan interpersonal.

Berdasarkan beberapa paparan di atas maka dapat disimpulkan beberapa macam dari jenis-jenis game based learning adalah sebagai berikut yaitu, permainan peran, teka-teki, board game, *puzzle game*, simulasi, kuis trivia, dan lain sebagainya.

d. Kelebihan dan Kekurangan Metode Game Based Learning

Cinta Wibawa menyebutkan beberapa kelebihan metode *game based learning*, yaitu (Wibawa et al., 2020):

- 1) Interaktif
- 2) Menyenangkan
- 3) Melatih kerja sama
- 4) Memudahkan pembelajaran
- 5) Menghilangkan stres
- 6) Memiliki daya tarik dalam pembelajaran
- 7) Membuat lebih rileks dalam pembelajaran

- 8) Menjadi alat ukur tingkat pemahaman
- 9) Melatih daya ingat
- 10) Memicu semangat belajar

Menurut Wahyuning kelebihan metode *game based learning* adalah sebagai berikut (Wahyuning, 2022):

- 1) Pembelajaran berbasis game memungkinkan pembelajaran yang aktif, meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, dan memberikan umpan balik yang cepat.
- 2) Keterlibatan siswa yang tinggi dalam memecahkan masalah dalam permainan akan meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka.
- 3) Dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dan prestasi akademik mereka secara positif
- 4) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan
- 5) Game dapat mendorong diskusi dan mendobrak batasan sosial budaya
- 6) Menghilangkan kejenuhan saat belajar karena pembelajaran dilakukan dengan bermain
- 7) Meningkatkan berbagai keterampilan siswa

Adapun menurut Wahyuning kelemahan dari metode *game based learning* adalah kompleks dan memakan waktu dalam proses pembuatannya, lalu tidak semua guru mempunyai keterampilan untuk membuat permainan, kelas akan gaduh jika guru tidak bisa mengondisikan kelas, membutuhkan alat dan instrumen yang lebih banyak (Wahyuning, 2022).

Callahan (Callahan, 2024) memaparkan beberapa kelemahan dari metode *game based learning* sebagai berikut:

- 1) Membutuhkan banyak sumber daya: Pembuatan dan penerapan pembelajaran berbasis permainan mungkin memerlukan banyak

sumber daya. Di beberapa lingkungan pendidikan, waktu, dana, serta sumber daya teknologi mungkin tidak selalu tersedia.

- 2) Terlalu menekankan kesenangan: Mencoba menjadikan pembelajaran menyenangkan berisiko mengaburkan tujuan pembelajaran. Materi pengajaran permainan harus selalu menjadi pusat perhatian.
- 3) Risiko Gangguan: Permainan dapat menjadi gangguan terkadang jika tidak diawasi dan dikelola dengan ketat. Siswa mungkin lebih memperhatikan unsur permainan daripada tujuan pengajaran.
- 4) Cakupan Terbatas: Pembelajaran berbasis permainan tidak dapat mengajarkan semua mata pelajaran atau kemampuan dengan baik. Mungkin sulit untuk menjelaskan konsep abstrak atau membuat permainan menunjukkan konsep yang sulit.
- 5) Ketergantungan Teknologi: Pembelajaran berbasis permainan mungkin tidak cocok untuk masyarakat atau sekolah di daerah yang memiliki akses terbatas ke infrastruktur dan sumber daya digital.

Berdasarkan beberapa uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa sebagian dari kelebihan metode *game based learning* adalah interaktif, menghilangkan rasa jenuh dan stres, meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, serta memicu semangat dan motivasi belajar. Sedangkan kelemahan dari metode ini adalah kompleks dan memakan waktu dalam proses pembuatannya, berisiko akan gangguan, membutuhkan banyak sumber daya, tidak semua guru punya keterampilan untuk menerapkannya, dan ketergantungan pada teknologi, serta alat yang lebih banyak.

e. **Prosedur Implementasi Metode Game Based Learning dalam Pembelajaran**

Menurut Oktavia (Oktavia, 2022) implementasi penerapan metode *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Guru akan menentukan dan memberikan topik atau memutar ulang materi yang akan digunakan untuk belajar.
- 2) Guru mempersiapkan media pendukung yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran yang sukses.
- 3) Guru akan membuat instruksi atau prosedur untuk mengimplementasikan pembelajaran.
- 4) Guru memutuskan berapa lama proses permainan akan berlangsung.
- 5) Guru membagi siswa menjadi kelompok atau individu.
- 6) Selama proses belajar guru berperan sebagai pemimpin
- 7) Jika waktu yang ditentukan berakhir, guru memberi siswa sinyal yang berhenti memainkan permainan, dan melaporkan hasil permainan kepada guru.
- 8) Guru membuat kesimpulan dan mengevaluasi siswa.

Untuk metode digital *game based learning-instructional design* beberapa tahapan yang harus dilakukan adalah sebagai berikut (Tresnawati & Budiman, 2022):

- 1) Tahapan analisis, pengumpulan data sesuai dengan kebutuhan dalam pembuatan game, memahami karakteristik pengguna, dan tujuan pembuatan.
- 2) Tahapan desain, membuat desain awal game, serta karakter dan aturan yang akan digunakan dalam game.
- 3) Tahapan pengembangan, menentukan jenis teknologi yang digunakan dan mulai membuat game sesuai desain awal.

- 4) Tahapan penjamin kualitas, pengujian pada game digital buatan pribadi.
- 5) Penerapan, penggunaan game yang sudah dibuat.
- 6) Evaluasi, memperbaiki kekurangan dan memodifikasi yang diperlukan.

Menurut Shellyna (Silka et al., 2023) tahapan dalam melaksanakan game based learning adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan topik permainan
- 2) Memberikan penjelasan tentang konsep
- 3) Menyepakati aturan permainan
- 4) Menjalankan permainan
- 5) Membuat ringkasan pemahaman
- 6) Melakukan refleksi

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa beberapa tahapan dalam implementasi metode *game based learning* adalah menentukan topik atau materi, merancang permainan atau media yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa, menjelaskan instruksi atau peraturan permainan, memutuskan berapa lama proses pelaksanaan, menjalankan permainan, membuat kesimpulan materi, refleksi, dan evaluasi.

4. Minat Belajar Siswa

a. Definisi Minat Belajar

Teori Minat yang diperkenalkan oleh Ajzen dan Fishbein pada tahun 1980, yaitu *Theory of Reasoned Action* (TRA), berpendapat bahwa tindakan seseorang dipengaruhi oleh keinginannya untuk melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan tertentu (Allison, 2025). Teori ini kemudian diperluas pada tahun 1991 menjadi *Theory of Planned Behavior* (TPB) dengan menambahkan anggapan bahwa manusia bertindak dengan kesadaran dan mempertimbangkan semua informasi yang ada. Dalam teori

ini, dinyatakan bahwa niat seseorang terkait perilaku ditentukan oleh sikap terhadap perilaku dan norma subyektif, serta kontrol perilaku yang dipersepsikan (Siragusa & Dixon, 2025).

Selain itu, menurut Dharma mengutip dari teori Holland, minat seseorang dan cara mereka menghadapi situasi dalam kehidupan dipengaruhi oleh kepribadian mereka, dan karena manusia memiliki berbagai aspek, mereka dapat berada dalam lebih dari satu kategori atau pilihan. Oleh karena itu, Kode Holland untuk setiap individu mencerminkan tiga pilihan utama yang sesuai dengan kategori tersebut. (Dharma et al., 2023).

Rasa ketertarikan yang muncul dari diri sendiri terhadap sesuatu setelah melihat sesuatu yang ada di luar dirinya disebut minat. Ada kemungkinan bahwa minat muncul sebagai akibat dari keinginan untuk mempelajari dan memberikan perhatian terhadap sesuatu yang diminati. Minat akan mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Karena, secara terminologi, minat juga merupakan komponen kepribadian yang mendorong keinginan dan kemauan untuk membuat pilihan yang berbeda tetapi sama (Pohan et al., 2022).

Minat merupakan hal yang dapat mendorong seseorang untuk mencapai hasil belajar terbaik. Karena minat, seseorang tidak merasa terbebani dengan tugas belajar. Meskipun ada banyak faktor lain yang dapat mengurangi keinginan seseorang untuk belajar, setidaknya seseorang merasa memiliki ketertarikan, kesukaan, dan kebutuhan untuk belajar. Sebagai contoh, seorang anak yang memiliki ketertarikan terhadap musik harus menempuh jarak yang jauh untuk latihan dan mengasah kemampuan bermusiknya. Namun, karena minat anak tersebut terhadap musik, jarak yang jauh tidak akan menghalanginya untuk belajar musik (Amelia, 2024).

Berdasarkan definisi minat di atas maka dapat disimpulkan minat belajar adalah kecenderungan, ketertarikan, dan kesenangan yang dapat mendorong seseorang untuk belajar dan mendapatkan hasil yang terbaik.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Amelia menyimpulkan faktor-faktor yang akan mempengaruhi minat belajar dari berbagai ahli, sebagai berikut (Amelia, 2024):

1) Faktor Internal

a. Intelegensi

Perkembangan inteligensi memiliki dampak yang signifikan terhadap lingkungan di mana kita hidup. Orang dianggap intelijen atau cerdas apabila mereka memberikan respons yang baik terhadap stimulus yang mereka terima; dengan kata lain, seseorang perlu memiliki hubungan yang lebih kuat antara stimulus dan respons, yang dapat diperoleh dari pengalaman dan hasil dari respons sebelumnya.

b. Bakat

Bakat adalah potensi yang akan muncul setelah melalui pengembangan dan latihan. Bakat sangat mempengaruhi prestasi belajar dalam beberapa bidang studi. Oleh karena itu, adalah tidak bijaksana bagi orang tua untuk memaksa anaknya untuk belajar di jurusan keahlian tertentu tanpa mengetahui bakat yang dimiliki anak tersebut. Hal ini akan berdampak buruk pada prestasi akademik anak.

c. Motivasi

Motivasi sangat penting untuk proses belajar karena tanpanya seseorang tidak akan melakukan aktivitas belajar. Motivasi menciptakan minat.

d. Sikap Siswa

Siswa memiliki perspektif yang sangat beragam; ada yang rajin, tekun, dan sungguh-sungguh dalam belajar, dan ada juga yang malas. Para guru di lapangan akan menemukan hal ini dengan sering. Namun, guru tidak boleh terbawa arus oleh keanekaragaman pendapat siswa tersebut. Guru harus tetap netral sebisa mungkin.

2) Faktor Eksternal

a. Keadaan Keluarga

Dalam dunia pendidikan, keluarga adalah pendidikan informal yang diakui. Keluarga membentuk kepribadian anak dan berdampak besar pada cara mereka berpikir dan belajar.

b. Guru (Pendidik) dan Cara Mendidik

Guru adalah pusat pendidikan sekolah. Belajar mengajar tidak akan terjadi di institusi pendidikan tanpa guru. Selain menjalankan tugas di kelas, guru juga memainkan peran penting di masyarakat dan di sekolah. Guru yang tidak berkualitas, tidak memiliki kemampuan untuk mengajar dengan baik, tidak memahami materi dengan baik, dan tidak dapat menggunakan pendekatan belajar yang memotivasi siswa, menyebabkan siswa malas belajar.

c. Lingkungan Sosial

Dalam kasus ini, lingkungan sosial termasuk tetangga, teman sepermainan, lembaga sosial dan keagamaan, sarana dan budaya, dan masyarakat sekitar siswa. Keberhasilan belajar anak juga

dapat ditingkatkan dengan menyediakan sarana dan prasarana di lingkungan mereka. Karena alat-alat dapat membantu anak belajar lebih baik, menjadi lebih mudah untuk mempelajari materi pelajaran dengan alat bantu pembelajaran yang lengkap.

Kemudian Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar dijelaskan oleh Al Fuad dan Zuraini sebagai berikut (Al Fuad & Zuraini, 2016):

- 1) Faktor dari dalam atau internal, yang terdiri dari:
 - a. Aspek jasmaniah, yang mencakup kondisi fisik atau kesehatan jasmani siswa, kondisi kesehatan Orang tua harus selalu tersedia untuk membantu anak mereka saat mereka membutuhkan bantuan. Keluarga juga merupakan lembaga pendidikan utama anak-anak, dan orang tua harus memastikan bahwa anak-anak memiliki lingkungan yang ramah dan menyenangkan untuk belajar. Aspek psikologis dan kejiwaan, yang mencakup perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berpikir, bakat, dan minat belajar, serta lingkungan fisik yang prima sangat membantu keberhasilan belajar.
 - b. Aspek psikologis/kejiwaan, yang mencakup perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berpikir, bakat, dan minat.
- 2) Faktor eksternal/luar siswa, yang mencakup:
 - a. Keluarga, lembaga pendidikan pertama anak, dan orang tua harus selalu siap tersedia saat anak membutuhkan bantuan, menyediakan peralatan belajar yang dibutuhkan anak, dan membuat lingkungan yang nyaman bagi anak untuk belajar.
 - b. Sekolah: cara mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana, sumber-sumber, media, hubungan siswa dengan teman, guru, dan staf sekolah Berbagai kegiatan kokurikuler.

- c. Lingkungan masyarakat, termasuk kegiatan dalam masyarakat dan tempat tinggal, serta hubungan dengan teman bergaul, akan lebih baik jika digabungkan dengan kegiatan akademik.

Menurut Fadilah, faktor-faktor berikut mempengaruhi minat belajar adalah (Fadillah, 2016):

- 1) Motivasi,
- 2) Sikap terhadap guru dan pelajaran,
- 3) Keluarga,
- 4) Fasilitas sekolah, dan
- 5) Teman pergaulan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar terbagi dua yaitu: internal seperti motivasi dan sikap siswa, dan eksternal seperti keluarga, guru, sekolah, dan lingkungan.

c. Indikator Minat Belajar

Menurut Apriyanto dan Herlina indikator minat belajar di antaranya adalah sebagai berikut, yaitu:

- 1) Perasaan senang
- 2) Ketertarikan
- 3) Perhatian
- 4) Keterlibatan

Sedangkan menurut Darmadi, indikator minat belajar adalah sebagai berikut (Darmadi, 2017):

- 1) Adanya pemusatan perhatian, perasaan, dan pikiran dari subjek terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan
- 2) Perasaan senang pada pembelajaran
- 3) Terdapat kemauan dan kecenderungan untuk aktif dalam pembelajaran

Sementara menurut Sumarmo (Hedriana et al., 2017) indikator minat belajar terdiri dari:

- 1) Merasa bahagia
- 2) Memiliki ketertarikan
- 3) Memberikan fokus
- 4) Berpartisipasi aktif dalam setiap pembelajaran
- 5) Berusaha dalam belajar, dan mengerjakan tugas
- 6) Komitmen dan disiplin dalam belajar
- 7) Teratur menyusun jadwal belajar

Adapun Friantini dan Winata (Friantini & Winata, 2019) menyimpulkan indikator minat belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya perasaan senang pada pembelajaran
- 2) Adanya pemusatan perhatian pada pembelajaran
- 3) Adanya kemauan belajar
- 4) Adanya kemauan dari diri untuk aktif dalam pembelajaran
- 5) Adanya upaya untuk mewujudkan keinginan belajar

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar dapat dilihat dari beberapa hal berikut yaitu, bahagia atau senang tidaknya siswa dalam proses pembelajaran, tertarik tidak siswa dengan materi pelajaran, kemauan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran, rajin belajar, disiplin dalam belajar, serta tersusun tidaknya jadwal belajar siswa.

d. Peran dan Fungsi Minat Belajar

Menurut Yakin minat dalam belajar memiliki fungsi antara lain (Yakin, 2021):

- 1) Sebagai dorongan yang akan mendorong anak didik untuk belajar. Anak didik yang tertarik pada pelajaran akan terlihat terus bersemangat untuk belajar dengan giat.

- 2) Memotivasi siswa untuk beraksi guna meraih suatu tujuan.
- 3) Penentu jalan yang bisa mempengaruhi cita-cita siswa menuju sasaran yang ingin diraih.
- 4) Sebuah semangat yang selalu dilakukan oleh siswa untuk tetap selektif dan fokus pada tujuan yang ingin dicapai.

Minat belajar memiliki banyak peran dan fungsi, di antaranya (A. Setiawan et al., 2022):

- 1) Minat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu;
- 2) Minat dapat membantu seseorang memfokuskan perhatian mereka pada masalah;
- 3) Minat membantu seseorang berkembang dan berkembang untuk mencapai kematangan, kedewasaan, dan cita-cita mereka.

Dari beberapa fungsi minat di atas maka dapat disimpulkan bahwa minat memiliki peran dan fungsi sebagai pendorong siswa untuk belajar, memotivasi untuk mencapai tujuan atau cita-cita, dan membantu siswa untuk fokus dalam belajar.

5. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Tingkat SMP

Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan bagian penting dari sistem pendidikan di banyak negara dengan mayoritas penduduk Muslim. Tujuannya adalah untuk memberikan wawasan tentang agama Islam kepada siswa, mengembangkan nilai-nilai moral, etika, dan karakter sesuai ajaran Islam, serta mempersiapkan mereka agar mampu memahami dan menerapkan prinsip-prinsip Islam dalam kehidupan sehari-hari. Berikut adalah beberapa poin kunci yang berhubungan dengan PAI di tingkat SMP (Pratama & Ginting, 2023):

- 1) Kurikulum PAI: Kurikulum PAI di SMP umumnya mencakup berbagai subjek seperti aqidah (kepercayaan), ibadah (ritual), akhlak (etika), sejarah

Islam, hukum Islam (fiqh), serta kajian mengenai kehidupan sehari-hari dari sudut pandang Islam. Material ini bertujuan untuk memperkenalkan dan menjelaskan dasar-dasar agama Islam kepada para siswa.

- 2) Tujuan Pendidikan Agama Islam di SMP: Sasaran utama PAI di SMP adalah untuk meningkatkan pemahaman yang mendalam mengenai agama Islam, membentuk karakter dan moral yang baik, serta mendukung siswa agar menjadi individu yang bertanggung jawab dan berkomitmen terhadap nilai-nilai Islam dalam aktivitas sehari-hari. Pendidikan ini juga berupaya membantu siswa dalam mengembangkan sikap toleransi dan pengertian terhadap perbedaan agama.
- 3) Metode Pengajaran: Pendekatan pengajaran dalam PAI di SMP dapat bervariasi, termasuk ceramah, diskusi, membaca teks-teks agama, dan kegiatan kelompok. Pengajaran biasanya diberikan oleh guru agama Islam yang memiliki pemahaman yang mendalam mengenai ajaran Islam.
- 4) Evaluasi dan Penilaian: Siswa biasanya dinilai melalui tes, pekerjaan rumah, dan proyek yang berkaitan dengan materi PAI. Penilaian ini bisa mencakup pemahaman mengenai konsep-konsep agama, penerapan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari, serta keterlibatan dalam kegiatan keagamaan di sekolah.
- 5) Keragaman dan Toleransi: PAI di SMP juga memberi ruang untuk membahas keragaman dalam lingkungan Islam dan pentingnya bersikap toleran terhadap perbedaan keyakinan. Ini dapat membantu siswa menyadari bahwa Islam memiliki berbagai aliran dan perspektif, serta bahwa sikap toleran merupakan nilai fundamental dalam agama ini.
- 6) Pengembangan Karakter: Selain fokus pada aspek keagamaan, PAI di SMP juga bertujuan untuk membentuk kepribadian siswa dengan nilai-nilai seperti kejujuran, saling membantu, disiplin, dan loyalitas. Ini mendukung siswa untuk menjadi individu yang memberi kontribusi positif kepada masyarakat.

Pendidikan agama Islam adalah penting untuk kehidupan modern. Selain itu, untuk mencapai tujuan mulia pendidikan Islam. Dengan hilangnya nilai-nilai keislaman saat ini, minat siswa sangat penting dalam pembelajaran PAI. Tujuan pendidikan Islam tidak dapat dicapai jika tidak ada minat dari siswa untuk mempelajari atau menyukai mata pelajaran pendidikan Islam, terutama untuk menerapkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dalam pembelajaran PAI, diharapkan peserta didik menikmati dan ingin belajar lebih banyak tentangnya. Dalam pembelajaran PAI, diharapkan peserta didik menikmati dan ingin belajar lebih banyak tentangnya. Dengan cara ini, siswa akan mengubah sikap dan perilaku mereka sehingga sesuai dengan ajaran Islam. Seperti yang telah kita ketahui, selain keterampilan kognitif, siswa harus memperoleh keterampilan afektif dan psikomotorik sebagai bagian dari proses pembelajaran. Tujuan pendidikan agama Islam adalah untuk menanamkan nilai-nilai keyakinan, yaitu keimanan yang kuat dalam siswa, bukan hanya pengetahuan teoritis (Akrim, 2019)

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Adapun berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu:

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti/ Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Alda Marcelli, Idah Hamidah, Lian Novianti (Marcelli et al., 2023) / Penerapan Game Based Learning dalam Pembelajaran Biologi terhadap Motivasi Belajar Siswa	Berdasarkan hasil penelitian bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan (game based learning) yang didukung oleh platform Kahoot berhasil digunakan untuk melihat motivasi belajar siswa. Sebanyak 25% siswa mendapatkan kriteria motivasi belajar yang baik sekali, 37% siswa berada pada kriteria baik, dan 37% siswa berada pada kriteria cukup. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa rata-rata motivasi belajar	Menggunakan <i>Game Based Learning</i>	Menggunakan Game Based Learning sebagai model pembelajaran, terfokus pada mata pelajaran biologi, dan menggunakan Kahoot sebagai media

		siswa mencapai kriteria baik (78%), artinya motivasi belajar siswa di nilai baik setelah belajar menggunakan model game based learning.		
2.	I Wayan Widiana (Widiana, 2022)/ Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar	Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar dan pemahaman konsep siswa antara kelompok siswa yang menerapkan game based learning dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional.	Menggunakan <i>Game Based Learning</i>	Fokus pada mata pelajaran Sains di Sekolah Dasar

		Disimpulkan bahwa penerapan game-based learning dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa.		
3.	Alya Athiyyah, Elsa Amalia (Athiyyah & Amalia, 2024)/ Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis	Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode GBL masuk pada kategori sangat baik secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI dengan presentase 92.8%. Jadi, berdasarkan data tersebut, metode pembelajaran berbasis permainan (Games Based Learning atau GBL) ini terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VII D terhadap mata pelajaran SKI. Implikasi praktis dari penelitian ini menyoroti pentingnya integrasi metode	Menggunakan <i>Game Based Learning</i> sebagai metode pembelajaran, dan meneliti minat belajar siswa tingkat SMP	Penelitian terbatas pada 1 kelas atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

		pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam meningkatkan minat belajar siswa.		
4.	Umi Lailatus Sa'adah (Sa'adah, 2018)/ Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning dan Ceramah terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMAN 1 Slahung Tahun Pelajaran 2023/2024	Hasil penelitian ini, yakni (1) penggunaan model game based learning dan ceramah berdasarkan hasil rata-rata kedua kelompok yakni 88.20 dan 79.76. Maka ada pengaruh pembelajaran PAI terhadap hasil tes belajar yang menggunakan kedua metode tersebut.		

		Dihitung dengan uji t test independent sample dimana nilai signifikansi dari kedua metode tersebut adalah 0,000 dimana $<0,05$ maka H_0 ditolak artinya ada pengaruh kedua metode tersebut terhadap hasil tes belajar siswa kelompok eksperimen dan kontrol. (2) Rata-rata keaktifan kelompok eksperimen dengan 66.64 dan kelompok kontrol dengan 55.92. Hal tersebut berarti terdapat perbedaan keaktifan belajar pada kedua metode tersebut. Keaktifan tinggi dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran game based learning. Hal ini juga dikuatkan dengan		
--	--	---	--	--

		perhitungan uji one way anova dimana nilai signifikan pada model pembelajaran game based learning adalah 0,01 dan ceramah 0,000 dimana $<0,05$ artinya ada perbedaan keaktifan belajar siswa dari kedua metode tersebut		
--	--	--	--	--

5.	Bunga Savana, Najwa Amalina Nst, Sa'diyyah Zahra (Savana et al., 2025)/ Pengaruh Metode Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 57	Dari hasil penelitian yang dilakukan, maka diketahui penggunaan metode pembelajaran berbasis game based learning pada mata pelajaran pendidikan agama islam dapat mempengaruhi hasil belajar siswa SMP Muhammadiyah 57. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa melalui kegiatan pretest dan posttest, yang dimana menurut hasil, siswa dapat mencapai skor rata-rata 63.60 tanpa adanya stimulus dan siswa dapat mencapai skor rata-rata 86.60 setelah adanya stimulus. Sehingga terdapat kenaikan nilai siswa sebesar 23.00.	Menggunakan metode <i>game based learning</i>, penelitian dilakukan pada siswa tingkat SMP, dan dilakukan untuk mata pelajaran PAI	Berfokus pada Quizizz sebagai media, meneliti pengaruh <i>game based learning</i> terhadap hasil belajar siswa
----	--	---	---	---

C. Kerangka Pemikiran

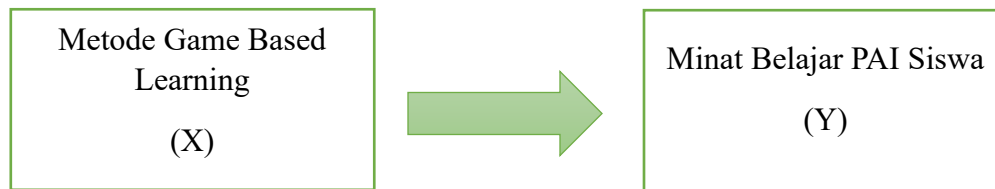
Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang penting karena berperan dalam menanamkan nilai-nilai moral dan etika Islam, di dalamnya terkandung pembelajaran tidak hanya tentang ibadah dan iman, tetapi juga terkandung kejujuran, tanggung jawab, toleransi, disiplin, dan kerja keras yang penting untuk pertumbuhan peserta didik yang merupakan insan muda yang perlu banyak di didik untuk menjadi manusia yang beriman. Sementara dalam praktiknya di sekolah, sering kali mata pelajaran PAI dilihat sebagai mata pelajaran yang membosankan dan dianggap sepele oleh peserta didik. Hal ini disebabkan oleh, sering kalinya guru yang menggunakan strategi dan metode pembelajaran yang terlalu monoton dan tradisional seperti metode ceramah.

Hal ini penulis lihat secara langsung pada saat melakukan kegiatan PKP di SMP 4 Muhammadiyah Medan, dimana sering kali siswa menjadi tidak semangat dan tidak tertarik dengan materi pembelajaran PAI. Dari hal ini, dapat dilihat bahwa metode pembelajaran yang sesuai dapat mendukung minat siswa, dan lancarnya proses mencapai tujuan pembelajaran. Metode interaktif, kritik atau feedback yang konstruktif, dan tugas yang relevan dan menantang adalah semua cara yang dapat digunakan untuk mencapai pembelajaran berkualitas tinggi (Maulana et al., 2024).

Dengan adanya permasalahan ini, maka guru dituntut untuk bisa menggunakan dan mengembangkan metode yang menarik yang dapat menarik minat belajar siswa, pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk setiap materi yang ada. Maka penulis mencoba menggunakan metode *game based learning* sebagai salah satu metode yang dapat menjadi solusi. *Game-based learning* adalah metode pembelajaran di mana siswa memiliki peran dominan dan menggunakan permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Athiyyah & Amalia, 2024).

Melalui metode pembelajaran ini guru dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), sehingga diharapkan dapat berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Serta dapat berpengaruh secara positif terhadap nilai-nilai keagamaan siswa

Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran



Keterangan:

X: Variabel Bebas

Y: Variabel Terikat

➡: Pengaruh

D. Hipotesis

Keberanian hipotesis harus diuji secara empiris; oleh karena itu, hipotesis dapat kita artikan pendapat yang kebenarannya masih diragukan. Teori, untuk menyediakan solusi temporer untuk kebingungan penelitian, yang membutuhkan validasi empiris. Hipotesis merupakan gambaran sementara dari hubungan kompleks yang terjadi antara fenomena yang diselidiki; oleh karena itu, peran penting yang dimainkan oleh penciptaan hipotesis dalam bidang penyelidikan ilmiah ditekankan (Sihotang, 2023). Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah:

Ho: Tidak terdapat pengaruh antara metode pembelajaran game based learning dan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI

Ha: Terdapat pengaruh antara metode pembelajaran game based learning dan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yang mana menurut Karimuddin penelitian kuantitatif adalah penelitian sistematis terhadap fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat diukur dengan menggunakan teknik statistik, matematika, atau komputasi (Abdullah et al., 2022). Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Design* dengan rancangan *One Group Pretest-Posttest* dimana pengukuran dengan angket dilakukan dua kali yaitu sebelum dan sesudah dilaksanakannya perlakuan, berikut adalah penggambarannya:

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Kelas	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X	O

Keterangan:

X : *Treatment* atau perlakuan yang diberikan

O : Observasi atau pengukuran setelah perlakuan

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 4 Medan yang beralamat di Jl. Kapten Muslim, Gg. Jawa, Sei Sikambing C II, Kec. Medan Helvetia, Sumatera Utara. Peneliti memilih SMP 4 Muhammadiyah Medan sebagai lokasi penelitian setelah melaksanakan kegiatan Pengembangan Kemampuan Profesi (PKP) selama kurang lebih satu bulan di tempat yang sama. Selama melaksanakan kegiatan PKP peneliti sekaligus melakukan observasi terhadap proses belajar mengajar di SMP Muhammadiyah 4 Medan, terkhusus dalam lingkup pembelajaran mata pelajaran PAI. Setelah melakukan observasi selama masuk ke kelas dan mengajar di mata pelajaran lingkup Pendidikan Agama Islam (PAI), peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap proses

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek yang menjadi fokus dalam penelitian yang bisa mencakup makhluk hidup, objek, fenomena, hasil tes, atau kejadian sebagai sumber informasi yang mencerminkan ciri-ciri tertentu dalam sebuah studi. Dalam konteks penelitian, populasi juga dapat diartikan sebagai seluruh unit analisis yang karakteristiknya akan diuji. Unit analisis sendiri adalah satuan yang akan dikaji atau dianalisis (Ummul Aiman et al., 2022).

Adapun populasi dalam penelitian ini ada seluruh siswa dan siswi SMP 4 Muhammadiyah Medan, yang berjumlah 3 kelas dengan total jumlah 66 orang, dengan pembagian sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Populasi Keseluruhan

No.	Kelas	Populasi
1	VII	22
2	VIII	25
3	IX	19
	Jumlah	66 Siswa

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil dan harus secara tepat mencerminkan ciri-cirinya untuk menjaga keabsahan kesimpulan yang dihasilkan. Sebuah sampel merupakan sebagian kecil dari total serta atribut yang dimiliki oleh populasi. Apabila ukuran populasi besar, peneliti mungkin mengalami kesulitan atau bahkan tidak dapat mempelajari seluruh karakteristik populasi. Sebagai contoh, jika peneliti memiliki batasan dalam waktu, dana yang tersedia terbatas, serta jumlah tenaga peneliti yang sedikit, maka mereka akan mengambil sampel. Ciri-ciri dari sampel ini akan digunakan untuk menarik kesimpulan umum mengenai populasi (Sihotang, 2023).

Adapun teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Total Sampling* dimana seluruh populasi akan menjadi sampel. Menurut Putri mengutip pernyataan Sugiyono *total sampling* adalah metode pengambilan sampel di mana jumlah sampel sama dengan populasi. Tingkat kesalahan berkurang dengan jumlah sampel yang digunakan, karena metode ini dianggap paling akurat dan tidak terpengaruh oleh kesalahan sampel (Rizki Putri et al., 2018).

Adapun alasan dari pertimbangan pemilihan teknik pengambilan sampel ini adalah dikarenakan jumlah keseluruhan populasi adalah kurang dari 100. Maka untuk mengurangi tingkat kesalahan dari hasil penelitian dipilihlah teknik ini sebagai cara teknik pengambilan sampel yang akan digunakan dalam penelitian.

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Terdapat dua variabel di dalam penelitian ini yaitu, variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen atau variabel terikat, berikut adalah penjelasan rincinya (Ananda & Fadhli, 2018):

a. Variabel Independen (X)

Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi; sering disebut sebagai variabel stimulus, input, prediktor, dan anteseden. Dalam bahasa Indonesia, variabel bebas adalah variabel yang menyebabkan munculnya atau berubahnya variabel dependen, atau variabel terikat. Adapun variabel independen dalam penelitian ini adalah metode *game based learning*.

b. Variabel Dependen (Y)

Variabel respons, *output*, kriteria, dan konsekuen adalah semua istilah yang digunakan untuk menggambarkan variabel dependen. Variabel yang

dipengaruhi atau disebabkan oleh variabel bebas dikenal sebagai variabel terikat dalam materi Indonesia. Pada penelitian ini yang menjadi variabel dependen atau variabel terikat ada minat belajar siswa.

2. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari adanya kesalahan pemahaman dalam penelitian ini, maka berikut adalah penjelasan mengenai definisi operasional variabel:

a. Metode Game Based Learning

Metode *game based learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan atau memanfaatkan aspek *game* atau permainan sebagai pendukung proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan

b. Minat Belajar Siswa

Minat belajar adalah kecenderungan, ketertarikan, dan kesenangan yang dapat mendorong seseorang untuk belajar dan mendapatkan hasil yang terbaik.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik atau metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan seorang peneliti, untuk mengumpulkan data. Teknik atau metode pengumpulan data menunjukkan pada suatu istilah yang abstrak dan tidak ada dalam benda apa pun, tetapi dapat dilihat dalam beberapa hal seperti pengamatan, angket, wawancara, ujian (tes), dokumentasi, dan sebagainya. Bergantung pada masalah yang dihadapi, peneliti dapat menggunakan salah satu atau gabungannya (Rangkuti, 2019). Adapun dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Survei

Salah satu cara yang paling umum digunakan dalam penelitian kuantitatif adalah melalui metode survei, yang melibatkan pengumpulan data dari sekelompok responden yang dipilih yang dapat dianggap sebagai representasi

populasi yang lebih besar. Besar data yang dikumpulkan melalui survei biasanya berupa jawaban dari kuesioner atau wawancara terstruktur yang mencakup berbagai pertanyaan yang berkaitan dengan variabel yang diteliti. Metode ini memiliki keunggulan dalam hal kemampuan untuk mengumpulkan data dengan biaya yang efisien dari sejumlah besar responden dalam waktu yang relatif singkat (Hidayat et al., 2016). Pada penelitian ini survei yang dilakukan berupa penyebaran angket untuk melihat pengaruh metode game based learning terhadap minat belajar PAI siswa, yang akan dibagikan di awal dan akhir atau setelah perlakuan.

2. Dokumentasi

Kajian dokumen adalah teknik yang membantu peneliti mengumpulkan data atau informasi dengan membaca pengumuman, surat-surat, ikhtisar rapat, pernyataan tertulis kebijakan tertentu, dan sumber tulisan lainnya. Pendokumentasian dengan foto, video, dan VCD juga bisa mendukung pengumpulan data (Rangkuti, 2019). Dalam penelitian ini dokumentasi yang digunakan dalam bentuk foto-foto kegiatan selama proses penelitian berlangsung.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data, mengukur fenomena, dan menganalisis data yang berkaitan dengan sampel atau subjek penelitian (Kurniawan, 2021). Berdasarkan teknik pengumpulan data di atas, maka instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Angket

Angket adalah alat pengumpul data berupa daftar pernyataan yang memungkinkan subjek untuk memilih sendiri tanggapan untuk variabel tertentu, sesuai dengan situasinya saat ini (Hutahaean & Perдини, 2023). Berikut adalah kisi-kisi angket untuk meneliti pengaruh metode game based learning terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI yang dibuat berdasarkan indikator yang sudah disebutkan pada bab sebelumnya:

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Deskriptor	Jumlah	No Pertanyaan
Minat Belajar Siswa	Perasaan Bahagia	Awal pembelajaran	4	1,10,15
		Antusiasme selama proses pembelajaran		
		Akhir/penutup pembelajaran		
	Ketertarikan	Adanya rasa ingin tau lebih	4	2,7,11,16
		Merasa metode pembelajaran menarik		
		Bertanya lebih lanjut tentang materi		
		Mempelajari materi sendiri di rumah		
		Mencari materi dari sumber lain		
	Perhatian	Fokus memperhatikan	5	3,6,12,15
		Faham cara mengikuti permainan		
		Bisa menyimpulkan pembelajaran		
	Keterlibatan	Aktif terlibat dalam permainan	4	4,8,13,18
		Bisa menjawab atau mau menjawab tiap persoalan		
	Disiplin	Selalu mengulang pelajaran di rumah	3	5,9,14,19
		Membawa perlengkapan belajar		
Mengerjakan tugas				
Total			19	

2. Dokumentasi

Instrumen dokumentasi yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa list kisi-kisi daftar dokumentasi sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Dokumentasi

No.	Aspek Dokumentasi	Sudah Terdokumentasi (✓)
1.	Profil dan identitas sekolah	
2.	Foto-foto kegiatan selama penelitian	

Instrumen ini dibutuhkan untuk melengkapi kebutuhan bab IV bagian deskripsi institusi dan lampiran di akhir.

G. Analisis Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Uji validitas atau kesalahan dilakukan untuk mengetahui seberapa mampu angket atau kuisioner menggali data atau informasi yang dibutuhkan (Paramita et al., 2020). Adapun dalam penelitian ini peneliti mengukur angket pengaruh metode *game based learning* terhadap minat siswa pada mata pelajaran PAI.

Terkait uji validitas instrumen penelitian menurut Janna (Janna & Herianto, 2021) untuk menguji validitas, tingkat signifikansi yang digunakan adalah 5% atau 0,05. Adapun kriteria pengujiannya adalah:

- a. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka alat ukur yang digunakan valid
- b. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur yang digunakan tidak valid

2. Uji Realibilitas

Uji reliabilitas berkaitan dengan adanya "kepercayaan" terhadap alat pengujian atau instruksi. Jika hasil pengujian atau instruksi menunjukkan hasil yang konsisten, alat tersebut dapat dianggap memiliki kepercayaan yang tinggi. Dengan demikian, masalah reliabilitas tes atau instruksi berhubungan dengan masalah penetapan hasil; atau, jika hasilnya berubah, perubahan tersebut dianggap tidak signifikan. Menurut Riwidikdo dalam Setyawan angket dapat dikatakan Reliabel jika memiliki nilai alpha minimal $> 0,7$ (Setyawan, 2022).

H. Uji Prasyarat

Sebelum melakukan uji kepada hipotesis, terlebih dahulu perlu dilakukan uji prasyarat. Untuk menentukan statistik uji mana yang akan digunakan, perlu dilakukan uji persyaratan analisis data. Ini karena pengujian statistik inferensial parametrik membutuhkan uji normalitas, homogenitas, dan linieritas, serta bahwa data harus berskala interval atau rasio dan sampel harus diambil secara random (Ananda & Fadhli, 2018). Adapun uji prasyarat yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah uji normalitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji statistik yang digunakan untuk mengevaluasi asumsi distribusi normal pada data populasi. Data populasi dianggap berdistribusi normal jika, nilai median dan mode berada di luar batas kewajaran normal jika nilai rata-rata berkumpul di tengah (Sintia et al., 2022). Pilihan metode uji normalitas sangat bergantung pada distribusi data dan jumlah sampel. Uji Shapiro-Wilk dapat digunakan untuk sampel kecil, tetapi uji Anderson-Darling atau Kolmogorov-Smirnov dapat digunakan untuk data empiris (Ahadi & Zain, 2023).

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses menelaah dan menjelaskan hasil penelitian melalui proses tertentu. Ini adalah cara yang akan digunakan untuk menentukan tujuan penelitian. Dengan kata lain, membuktikan teori baru atau mengungkapkan teori baru yang dapat digunakan oleh masyarakat umum (Sofwatillah et al., 2024). Adapun teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Uji Wilcoxon

Wilcoxon adalah teknik uji statistik terbaik untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel dependen dengan skala data ordinal. Test ini juga dikenal sebagai teknik uji statistik terbaik untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel dependen dengan skala data interval atau rasio tetapi tidak berdistribusi normal atau alternatif dari uji Paired T-Test (Setyawan, 2024a). Data yang berpasangan dinilai melalui (Setyawan, 2024):

- a. Jika $p < 0.05 \rightarrow$ ada perbedaan signifikan.
- b. Jika $p \geq 0.05 \rightarrow$ tidak berbeda signifikan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Institusi

1. Profil Sekolah

NPSN	:10210105
Nama Sekolah	:SMP MUHAMMADIYAH 4
Naungan	:Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Tanggal Berdiri	:27 April 2004
No. SK Pendirian	:309/I05/4/1993
Tanggal Operasional	:27 April 2004
No. SK Operasional	:420/1228/2004
Jenjang Pendidikan	:SMP
Status Sekolah	:Swasta
Akreditasi	:B
Tanggal Akreditasi	:15 Desember 2018
No. SK Akreditasi	:893/BANSM/PROVSU/LL/XII/2018
Sertifikasi	:Belum Bersertifikat
Alamat	:Jl. Kapten Muslim Gg. Jawa
Desa / Kelurahan	:Sei Sikambing C II
Kecamatan / Kota(LN)	:Kec. Medan Helvetia
Kab. / Kota / Negara (LN)	:Kota Medan
Provinsi / LN	:Sumatera Utara
Email	:smpmuh04medan@gmail.com
Kepala Sekolah	:Nadirah Hidayati Siregar

2. Sejarah Berdirinya Sekolah

SMP Muhammadiyah 4 Medan merupakan salah satu Amal Usaha Muhammadiyah yang izin penyelenggaraannya dikeluarkan oleh Kanwil Departemen Agama Sumut Nomor: 309/105/4/1993 tanggal 27 April 2004, berdiri sejak tahun 1974 dan beralamat di Jalan Kapten Muslim Gg. Jawa Kel. Sei Sikambing C II Medan. Alhamdulillah sampai saat ini SMP Muhammadiyah 4 masih terus beroperasi dan berdiri satu lingkungan dengan SD Muhammadiyah 12 dan SMA Muhammadiyah 3 Medan.

3. Kondisi Sekolah

a. Keadaan Guru dan Karyawan

Berikut adalah tabel yang menjelaskan seputar jumlah guru dan mata pelajaran yang diajar di SMP Muhammadiyah 4 Medan, yaitu:

Tabel 4. 1 Keadaan Guru dan Karyawan

No	Nama Guru/Pengajar	JK	Jabatan
1.	Nadirah Hidayati, S.Pd	P	Kepala Sekolah/Guru agama Islam
2.	Zubair Imam Santoso	L	Operator dan TU
3.	Fatimatuzzahra, S.Pd	P	Guru Matematika
4.	Widya Syahfitri Sinaga S.Pd	P	Guru Bahasa Indonesia
5.	Ika Nurjannah	P	Guru IPA/Biologi-Fisika dan Matematika
6.	Reza Dei Putra	L	Guru Tapak Suci
7.	Ahmad Muslih Fadhil Nst	L	Guru Bahasa Inggris
8.	Sari Juwita, S.Pd	P	Guru Seni Budaya
9.	Zakaria Tarigan	L	Guru PKN
10.	Syawal Putra Amanda Tarigan	L	Guru Olahraga
11.	Haris Fadillah Akbar	L	Guru Hizbul Wathan
12.	Rahmatul Aulia, S.Pd	P	Guru Bimbingan Konseling
13.	Suryani Lubis, S.Pd	P	Guru Al-Quran
14.	Gumilang Wibowo	L	Guru Bahasa Arab

b. Keadaan Sarana dan Prasarana

Berikut adalah tabel singkat yang menjelaskan sarana dan prasarana yang terdapat di SMP Muhammadiyah 4 Medan, yaitu:

Tabel 4. 2 Keadaan Sarana dan Prasarana

No.	Nama Ruangan	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang Kepala Sekolah	1 Ruangan	Cukup Baik
2.	Ruang Guru	1 Ruangan	Cukup Baik

3.	Ruang Kelas	4 Ruangan	Cukup Baik
4.	Ruang Tata Usaha	1 Ruangan	Baik
5.	Ruang Laboratorium	1 Ruangan	Baik
6.	Ruang Perpustakaan	1 Ruangan	Baik
7.	Ruang Komputer	1 Ruangan	Baik
8.	Ruang Gudang	1 Ruangan	Baik
9.	WC-Siswa Putra	1 Ruangan	Baik
10.	WC-Siswa Putri	1 Ruangan	Baik
11.	WC-Guru/Pegawai	1 Ruangan	Baik
	Jumlah	13 Ruangan	

No.	Infrastruktur	Jumlah Ruang	Kondisi
1.	Pagar depan	1	Baik
2.	Tiang bendera	1	Baik
3.	Taman	2	Baik
4.	Lapangan Olahraga	1	Baik
5.	Tempat Parkir	1	Baik
6.	Kantin	1	Baik
7.	Green House	1	Baik
8.	Masjid	1	Baik
	Jumlah	9 Ruangan	

B. Deskripsi Karakteristik Responden

Siswa/i di SMP Muhammadiyah 4 Medan merupakan siswa dan siswi yang aktif dan bersemangat dalam belajar, begitu juga dalam beberapa ekstrakurikuler yang aktif diadakan di sekolah. Akan tetapi dengan minimnya alat bantu berupa media belajar di sekolah jarang sekali terdapat terobosan atau hal baru yang digunakan guru dalam belajar, contohnya penggunaan media digital atau metode-metode terbaru.

Berikut adalah tabel singkat penjelasan seputar persebaran jumlah siswa perkelasnya, yaitu:

Tabel 4. 3 Persebaran Jumlah Siswa

No.	Kelas	Jumlah
1.	VII	22
2.	VIII	25
3.	IX	19
	Jumlah	66

C. Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dimana hanya ada kelas eksperimen, dimana tiga kelas di SMP Muhammadiyah 4 Medan yaitu kelas VII, VIII, dan IX sama-sama diberikan perlakuan berupa penerapan *metode game based learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan dilakukan pengukuran terhadap pengaruhnya terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran tersebut. Berikut adalah hasil yang didapatkan, yaitu:

1. Hasil Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Berdasarkan uji validitas pada instrumen penelitian yang diuji menggunakan *software IBM SPSS Statistic 20 for windows*, diketahui bahwa uji validitas instrumen adalah sebagai berikut ini:

Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas

No.	Item	Correlation/ <i>r_{hitung}</i>	<i>r_{tabel}</i>	Keterangan
1.	Pernyataan 01	0,381	0.361	Valid
2.	Pernyataan 02	0,533	0.361	Valid
3.	Pernyataan 03	0,513	0.361	Valid
4.	Pernyataan 04	0,578	0.361	Valid
5.	Pernyataan 05	0,448	0.361	Valid
6.	Pernyataan 06	0,445	0.361	Valid
7.	Pernyataan 07	0,318	0.361	Tidak Valid

8.	Pernyataan 08	0,659	0.361	Valid
9.	Pernyataan 09	0,359	0.361	Tidak Valid
10.	Pernyataan 10	0,454	0.361	Valid
11.	Pernyataan 11	0,552	0.361	Valid
12.	Pernyataan 12	0,505	0.361	Valid
13.	Pernyataan 13	0,464	0.361	Valid
14.	Pernyataan 14	0,361	0.361	Valid
15.	Pernyataan 15	0,572	0.361	Valid
16.	Pernyataan 16	0,501	0.361	Valid
17.	Pernyataan 17	0,545	0.361	Valid
18.	Pernyataan 18	0,439	0.361	Valid
19.	Pernyataan 19	0,114	0.361	Tidak Valid

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 19 butir pernyataan kuisioner yang akan digunakan pada pre-test dan post-test diketahui bahwa terdapat tiga pernyataan yang tidak valid yaitu, butir 7,9, dan 19.

b. Uji Reliabilitas

Berdasarkan uji reliabilitas yang digunakan untuk menguji reliabilitas instrumen pada *software IBM SPSS Statistic 20 for windows* diketahui hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.760	19

Pada tabel diatas diketahui bahwa nilai cronbach's alpha yaitu $0,760 > 0,70$, dengan itu dikatakan bahwa instrument memiliki reliabilitas yang baik.

2. Hasil Score Kuisioner Pre-Test dan Post-Test

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di lapangan melalui score pre-test dan post-test kuisioner pada setiap kelas eksperimen diketahui score-nya adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Hasil Pre-Test dan Post-Test

No	Pre-Test	Post Test
1.	67	68
2.	61	70
3.	60	71
4.	57	69
5.	59	66
3.	48	66
4.	52	65
5.	55	66
6.	58	68
7.	66	75
8.	53	63
9.	54	65
10.	67	80
11.	52	65
12.	55	66
13.	55	69
14.	50	66
15.	52	64
16.	53	71
17.	51	66
18.	53	63
19.	54	68
20.	61	80
21.	58	66
22.	58	77

23.	55	64
24.	54	66
25.	65	75
26.	48	65
27.	61	64
28.	52	66
29.	45	67
30.	58	65
31.	33	65
32.	59	68
33.	50	64
34.	52	66
35.	58	63
36.	47	64
37.	59	63
38.	47	64
39.	49	66
40.	57	63
41.	56	64
42.	60	63
43.	34	67
44.	55	62
45.	48	64
46.	40	69
47.	53	63
48.	38	63
49.	56	69
50.	42	68
51.	52	63
52.	40	69
53.	33	59

54.	52	62
55.	59	64
56.	50	72
57.	51	64
58.	55	65
59.	59	72
60.	70	76
61.	55	69
62.	54	70
63.	52	72
64.	67	68
65.	61	70
66.	60	71
Total:	3522	4420

3. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan bagian dari asumsi klasik dengan jumlah subjek yang sama. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikansi 5%. Uji normalitas *Shapiro-Wilk* digunakan untuk mengetahui data penelitian berdistribusi normal atau tidak, dan digunakan sebagai syarat dalam uji independent sample t-test, paired sample t test, dan uji anova. Uji normalitas *Shapiro-Wilk* digunakan untuk sampel berjumlah kecil. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 22. Dasar pengambilan keputusan dari uji normalitas Shapiro-Wilk yaitu :

1. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka nilai residual berdistribusi normal
2. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

Berikut adalah hasil uji normalitas data pret-test dan post-test eksperimen menggunakan *software SPSS IBM Statistic 20*, yaitu:

Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas

No.	Test	Statistic	df	Sig.	Kesimpulan
1.	Pre-Test	0,946	66	0,000	Tidak Berdistribusi Normal
2.	Post Test	0,946	66	0,006	Tidak Berdistribusi Normal

Melalui tabel di atas diketahui bahwa nilai signifikansi pre-test adalah 0,000 dan nilai signifikansi post-test adalah 0,006, dimana nilai pre-test $< 0,05$ dan nilai post-test $< 0,05$. Maka, dapat dikatakan bahwa data tidak terdistribusi dengan normal.

4. Uji Hipotesis

Berikut adalah hasil uji hipotesis berupa uji Wilcoxon data pre-test dan post-test eksperimen menggunakan software SPSS IBM Statistic 20, yaitu:

Tabel 4. 8 Hasil Uji Wilcoxon

Test Statistics^a	
	POSTEST - PRETEST
Z	-7.065 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil nilai Asymp.sig.(2-tailed) atau p adalah 0,001 yang telah dibulatkan oleh SPSS menjadi 0,000. Dimana nilai $p \ 0,001 < 0,05$ yang menyatakan bahwa adanya perbedaan berupa kenaikan yang signifikan antara data kuisioner sebelum dan setelah perlakuan.

D. Pembahasan

1. Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 4 Medan

Ada banyak hal yang memengaruhi pembelajaran yang optimal; konsep pengajaran yang digunakan oleh guru adalah salah satunya. Metode pembelajaran yang menarik dan dapat menjembatani kompetensi dapat membantu siswa belajar dengan sukses. Metode pembelajaran sangat penting agar pendidik dapat lebih memahami siswa dan perbedaan gaya belajar mereka. Ini akan memudahkan pendidik untuk mengubah strategi atau metode mereka untuk menyampaikan materi pelajaran. Di sini, sebagai tenaga pendidik, guru harus menggunakan metode untuk mendorong minat siswa pada pembelajaran. untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidik (Afifatun et al., 2025). Maka penggunaan metode yang benar atau sesuai menjadi salah satu hal yang berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Adapun penelitian bertujuan untuk menguji apakah ada pengaruh metode *game based learning* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Muhammadiyah 4 Medan, dan dilakukan pada seluruh siswa yang berjumlah 66 orang. Berdasarkan hasil analisis pretest dan post-test menggunakan uji *wilcoxon Signed Rank Test*, diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan minat belajar siswa pada data hasil kuisioner sebelum dan sesudah perlakuan metode *game based learning*.

Hasil uji ini juga dapat menunjukkan bahwa hipotesis awal (H_a) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh metode *game based learning* terhadap minat belajar siswa diterima. Kenaikan minat ini disebabkan oleh penggunaan media interaktif berupa media *game* menggunakan *wordwall* dan *canva*, dalam

penerapannya di kelas juga menggunakan alat bantu berupa infokus yang masih jarang diterapkan di sekolah lokasi penelitian, sehingga hal ini menjadi salah satu pemicu semangat, rasa senang, dan keterarikan siswa terhadap pembelajaran.

Hal ini juga sesuai dengan pendapat Hasanah dalam jurnalnya bahwa Media pembelajaran yang tepat akan membantu guru menyampaikan materi yang abstrak dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan. salah satunya adalah menggunakan *Wordwall* sebagai alat pembelajaran (Hasanah et al., 2023). Adapun menurut Ruszayanthi materi yang dikemas melalui tampilan canva dapat menarik minat belajar siswa sehingga siswa dapat lebih fokus dalam pembelajaran. Rasa ingin tahu siswa juga meningkat terhadap media yang digunakan, yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Ruszayanthi et al., 2024).

Dengan adanya game yang diolah menjadi pembelajaran juga, siswa yang dalam penerapannya dibagi menjadi beberapa kelompok menjadi lebih aktif baik dengan guru maupun dengan teman satu kelompok. Hal ini juga terlihat dari para siswa yang aktif menjawab atau mengikuti permainan. Menurut Sri Wahyuni interaksi siswa dalam kelompok menjadi salah satu hal penting dalam pembelajaran berbasis game atau *game based learning*, sehingga dapat meningkatkan kebersamaan dan kolaborasi diantara para siswa (Wahyuni, 2025).

Rasa senang dan ketertarikan yang ditunjukkan siswa dengan game dan media interaktif yang digunakan juga menunjukkan bahwa metode *game based learning* benar-benar menjadi salah satu faktor dari minat belajar siswa. Menurut Muliani Minat belajar dapat didefinisikan sebagai keinginan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan senang dalam proses pembelajaran di sekolah. Minat belajar dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dilakukan dalam beberapa kegiatan yang melibatkan rasa suka, senang, dan kepuasan, yang mendorong peserta didik untuk menjadi aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Muliani & Arusman, 2022).

Pendapat dan hasil penelitian terkait adanya pengaruh metode pembelajaran *game based learning* terhadap minat siswa ini juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang sudah terlebih dahulu meneliti dan menguji hipotesis ini, yaitu: Penelitian yang dilakukan oleh Khovivatul Qolby, dkk., berjudul “Efektivitas Game Based Learning Berbantuan Kahoot Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X TITL SMKS Raden Paku”, menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada minat belajar siswa. Hasil pretest dan posttest memperlihatkan kenaikan nilai rata-rata dari 48,89 menjadi 84,09. Uji t sampel berpasangan menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan metode ini. Nilai *N-gain* sebesar 68% mengindikasikan bahwa penerapan *game based learning* berbantuan Kahoot cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa (Qolby et al., 2024).

Temuan serupa juga diperoleh dalam penelitian Oryza Lisativani Fatimah, dkk., berjudul “Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Game Based Learning”. Penelitian ini mengungkap bahwa siswa yang awalnya merasa jenuh dan kurang tertarik dalam pembelajaran mengalami peningkatan minat setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis permainan. Berdasarkan uji Wilcoxon *Signed Ranks Test*, diperoleh nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa metode ini efektif meningkatkan minat belajar. Wawancara dengan siswa dan guru juga menguatkan bahwa metode ini menghilangkan kejenuhan, memberikan suasana belajar yang menyenangkan, serta layak diterapkan pada mata pelajaran lain (Fatimah et al., 2024).

Penelitian oleh Nurul Fadhillah dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak MAN 3 Agam” menunjukkan hasil yang signifikan. Rata-rata minat belajar siswa sebelum perlakuan sebesar 73,15 meningkat menjadi 92,75 setelah penerapan metode ini, atau naik sebesar 19,6 poin. Hasil uji *paired samples test* menghasilkan nilai signifikansi 0,001 ($< 0,05$) dengan thitung

15,382 lebih besar daripada t_{tabel} 2,063, yang membuktikan bahwa *game based learning* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa (Fadhilah & Rahmi, 2025).

Musholliyatn dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Educandy dalam Meningkatkan Minat Belajar Fiqih Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Al-Azhar Ajung Jember Tahun Pelajaran 2023/2024” juga membuktikan efektivitas media pembelajaran berbasis permainan. Melalui uji Wilcoxon, diperoleh nilai *asympt. sig* (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga disimpulkan bahwa media Educandy efektif dalam meningkatkan minat belajar Fiqih siswa (Musholliyatn, 2024).

Selain itu, Sri Wahyuni dalam penelitian berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Berbasis Game dalam Menumbuhkan Minat Belajar PAI” menemukan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata skor minat belajar siswa pada kelompok eksperimen meningkat dari 65,3 menjadi 82,7 ($p < 0,05$), sementara pada kelompok kontrol hanya meningkat dari 64,0 menjadi 69,5. Peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis game berpengaruh positif terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam (Wahyuni, 2025).

Dengan ini dapat memperlihatkan bahwa penerapan metode *game based learning*, dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang kreatif sangat penting dalam membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh serta hasil uji yang telah disajikan pada BAB IV, maka kesimpulan yang didapat untuk menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil pengujian instrumen ditemukan bahwa terdapat 3 butir instrumen yang gugur dan dikatakan tidak valid.
2. Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen, kuisioner dikatakan reliabel atau dapat dipercaya, karena hasil nilai cronbachs alpha menunjukkan hasil 0,760 dimana nilai ini lebih besar dari nilai signifikansi yang ditentukan yaitu 0,70.
3. Berdasarkan data hasil pretest dan posttest, ditemukan jumlah keseluruhan dari nilai pretest adalah 3522, dan jumlah keseluruhan nilai post test adalah 4420.
4. Berdasarkan data hasil uji normalitas, data hasil pretest dan pos-test dinyatakan terdistribusi tidak normal, dapat dilihat dari nilai signifikansinya yang $< 0,05$. Hal ini kemudian menunjukkan bahwa uji hipotesis akan dilakukan dengan uji non parametik, yaitu uji Wilcoxon.
5. Berdasarkan uji Wilcoxon didapatkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan adanya peningkatan nilai dari data hasil pretest ke post-test, dan membuktikan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.
6. Melalui hasil Uji Wilcoxon yang menunjukkan peningkatan nilai pretest dan post-test, maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh metode pembelajaran game based learning terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 4 Medan.

B. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru Pendidikan Agama Islam diharapkan agar guru dapat lebih kreatif dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, seperti metode *Game Based Learning* (GBL). Metode ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa karena melibatkan partisipasi aktif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.
2. Bagi siswa diharapkan dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, terutama yang menggunakan pendekatan berbasis permainan. Metode ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna, sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman materi yang lebih baik sekaligus meningkatkan minat belajar.
3. Bagi sekolah diharapkan dapat mendukung upaya penerapan metode pembelajaran inovatif, khususnya GBL, dengan menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung, seperti alat peraga, permainan edukatif, dan pelatihan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik.
4. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan metode *Game Based Learning* pada materi PAI lainnya atau di jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, disarankan untuk memperluas variabel penelitian agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dampak metode pembelajaran terhadap aspek-aspek lain seperti hasil belajar, motivasi, atau sikap keagamaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Aiman, M. J. U., Fadilla, S. H. Z., Ardiwan, M. K. N., & Sari, M. E. S. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Afifatun, S., Fitriana, A., & Ansori, A. (2025). Implementasi Metode Pembelajaran Brainstorming Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Mau'izhoh*, 5(2), 344–353. <https://doi.org/10.31949/am.v5i2.7089>
- Ahadi, G. D., & Zain, N. N. L. E. (2023). Pemeriksaan Uji Kenormalan dengan Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling dan Shapiro-Wilk. *Eigen Mathematics Journal*, 6(1), 11–19. <https://doi.org/10.29303/emj.v6i1.131>
- Al Fuad, Z., & Zuraini. (2016). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Kute Padang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 54. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/625>
- Allison, H. (2025). Theory of reasoned action (TRA). *EBSco*. <https://www.ebsco.com/research-starters/social-sciences-and-humanities/theory-reasoned-action-tra>
- Amelia, P. (2024). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. In *BEGIBUNG: Jurnal Penelitian Multidisiplin* (Vol. 2, Issue 1). <https://doi.org/10.62667/begibung.v2i1.62>
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan: Teori dan Praktik dalam Pendidikan*.
- Aninnas, A. (2025). *Potensi Game Based Learning dalam Pendidikan yang Berpihak pada Peserta Didik*. Guraru. https://guraru.org/post/detail/potensi-game-based-learning-dalam-pendidikan-yang-berpihak-pada-peserta-didik?utm_source=chatgpt.com
- Athiyyah, A., & Amalia, E. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas*

- Mahasiswa*, 2(1), 190–201.
- Bahasa, B. P. dan P. (2016). *Metode*. KBBI VI Daring. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/metode>
- Bararah, I. (2022). Fungsi Metode terhadap Pencapaian Tujuan dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(1), 143. <https://doi.org/10.22373/jm.v12i1.13301>
- Callahan, B. (2024). *Apa itu Pembelajaran Berbasis Permainan: Kelebihan, kekurangan & Tips Implementasi bagi Pendidik*. Our E-Class. https://oureclass-com.translate.goog/blog/game-based-learning-pros-cons-tips?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc
- Charlier, N., Ott, M., Remmele, B., & Whitton, N. (2012). Not just for children: Game-based learning for older adults. *Proceedings of the European Conference on Games-Based Learning, May 2017*.
- Darmadi, H. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa* (p. 317).
- Dewi, R., Pristiwanti, D., Badriah, B., & Hidayat, S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6). <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.25251.78880>
- Dharma, A. P., Rahmatullah, N., Bunyamin, E. M., Safitri, D. A. W., & Kurnia, I. (2023). *Panduan Pengembangan Bakat dan Minat Melalui Pemilihan Konsentrasi Keahlian dan Ekstrakurikuler*. 86.
- Fadhilah, N., & Rahmi, U. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak MAN 3 Agam. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu*, 2(January), 265–272.
- Fadillah, A. (2016). Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *M A T H L I N E: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 113–122. <https://doi.org/10.31943/mathline.v1i2.23>
- Fatimah, O. L., Abdul Halim Fathani, & Awae, W. (2024). Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Game-Based Learning. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 73–83. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1240>

- Firosa Nur Aini. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan*, 6, 249–255.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Mata Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4, 6–11. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPMI/article/view/870>
- Habe, H., & Ahiruddin, A. (2017). Sistem Pendidikan Nasional. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis*, 2(1), 39–45. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Hasanah, B. A., Firmansyah, A., & Firmansyah, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1913–1924. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5294>
- Hedriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarmo, U. (2017). *Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa*. Refika Aditama.
- Hidayat, A., Supardin, L., Trisniawati, & Alhempri, R. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. 1–23.
- Hutahaean, E. S. H., & Perдини, T. A. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif: Untuk Mahasiswa Psikologi*.
- Janna, M., & Herianto. (2021). Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS [Preprint]. Open Science Framework. *Osfpreamprints*, 18210047, 1–14. <https://doi.org/10.31219/osf.io/v9j52>
- Jannah, S. N., & Naimi, N. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka di Madrasah. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 2(4), 344–348. <https://doi.org/10.31004/jpion.v2i4.167>
- Kurniawan, H. (2021). Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian. In *Deepublish Publisher* (Vol. 1). https://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbe.co.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SIST

EM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

- Marcelli, A., Hamidah, I., & Dewi, L. N. (2023). *Penerapan Pembelajaran Game Based Learning Dalam Pembelajaran Biologi terhadap Motivasi Belajar Siswa*. 289–295.
- Marjee, C. (2024). Game-Based Learning. *EBSCO*. <https://www.ebsco.com/research-starters/education/game-based-learning>
- Maujud, F., Nurman, M., & Sultan, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Paikem (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan). *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA*, 21(1), 83–99. <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v21i1.5267>
- Maulana, J. M., Raihanda, Z., & Madan, H. (2024). *Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi dan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aswaja di SMP Plus Ma ' arif Al Mushlihuun*. 2(2), 81–89.
- McLeod, S. (2024a). Piaget ' s Theory and Stages of Cognitive Development. *Simply Psychology*, October, 1–34. <https://www.simplypsychology.org/wp-content/uploads/simplypsychology.org-Piagets-Theory-and-Stages-of-Cognitive-Development.pdf>
- McLeod, S. (2024b). Vygotsky ' s Theory of Cognitive Development Vygotsky ' s Theory of Cognitive Development. *Simply Psychology*, 84(August), 224–252.
- Muliani, R. D., & Arusman, A. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Musholliyat. (2024). *Efektivitas Media Pembelajaran Educandy dalam Meningkatkan Minat Belajar Fiqih Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Al-Azhar Ajung Jember Tahun Pelajaran 2023/2024*. Juni. <https://digilib.uinkhas.ac.id/35798/1/Musholliyat.204101010085.pdf>
- Ng, J. (2025). *10 Jenis Permainan Pembelajaran Berbasis Game |2025 Terungkap*. AhaSlides. <https://ahaslides.com/id/blog/game-based-learning-games/>
- Nur, A. Z. (2017). Efektivitas Penggunaan Metode Pengajaran Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Al-Ibrah*, 6(1), 60–68.

- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*, 1–7.
- Paramita, R. W., Rizal, N., & Sulistyan, R. B. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Permana, N. S. (2020). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 9(2), 110. <https://doi.org/10.12681/edusc.3109>
- Pohan, S., Mavianti, M., Setiawan, H. R., & Marpaung, A. H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Bergambar dan Power Point Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(03), 779. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i03.2446>
- Pratama, A., & Ginting, N. (2023). Analisis Isi Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Tingkat SMP. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 412–429. <https://doi.org/10.47467/edui.v4i1.5502>
- Pratiwi, R., Yuhanna, Y., Sopiah, S., Habadi, N., Harahap, R., & Aminah, R. (2024). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik melalui Metode Game Based Learning. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7), 592–596. <https://doi.org/10.59837/7hza6b55>
- Putri, D. J., Angelina, S., Claudia, S., & Mujazi, R. M. (2017). *Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di kecamatan larangan tangerang*. 9.
- Qolby, K., Rijanto, T., Kholis, N., & Achmad, F. (2024). Efektivitas Game Based Learning Berbantuan Kahoot Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X TITL SMKS Raden Paku. *Jupiter: Publikasi Ilmu Keteknikan Industri, Teknik Elektro Dan Informatika*, 2(4), 76–86. <https://doi.org/10.61132/jupiter.v2i4.371>
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudyono, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)
- Rangkuti, A. N. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif*,

Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan.

- Rizki Putri, A., Maison, & Darmaji, dan. (2018). Kerjasama dan Kekompakan Siswa dalam Pembelajaran Fisika di Kelas XII MIPA SMAN 3 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(2), 32–40.
- Ruszayanthi, D., Herlinawati, A., Rahmawati, D., & Warman. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 Penajam. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 117–122. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/impian/article/view/4285>
- Sa'adah, U. L. (2018). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning dan Ceramah terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMAN 1 Slahung Tahun Pelajaran 2023/2024*.
- Savana, B., Nst, N. A., & Zahra, S. (2018). *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Sociodrama terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 57. 2*, 30–40. http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/10890%0Ahttp://repository.umsu.ac.id/bitstream/handle/123456789/10890/TUN_SRIYANI.pdf?sequence=1
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Setiawan, E. (2015). Tinjauan Pendidikan Menurut Pandangan Al-Ghazali. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 69–86. <https://doi.org/10.18860/jpai.v2i1.3961>
- Setyawan, D. A. (2022). Buku Petunjuk Praktikum Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Pengumpulan Data Menggunakan SPSS. *Www.Researchgate.Net*, July, 12.
- Setyawan, D. A. (2024a). *Buku Petunjuk Praktikum Teknik Uji Statistik Pada Hipotesis Komparatif*. April, 9.
- Setyawan, D. A. (2024b). *Modul Statistika Inferensial*. April.
- Sidik, M., Irwansyah, & Ridwan, M. (2022). Ilmu Pendidikan Menurut Imam Al-

- Ghazali. *Jurnal Ta'Limuna*, 1(1). <https://e-journal.institutabdullahsaid.ac.id/index.php/jurnal-ta-limuna/article/view/131>
- Sihotang, H. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Pusat Penerbitan dan Pencetakan Buku Perguruan Tinggi Universitas Kristen Indonesia Jakarta*. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Silka, S. F., Handajani, S., Purwidiani, N., & Bahar, A. (2023). Pengembangan Media Game Based Learning (GBL) Pada Pembelajaran Dasar Kuliner Siswa SMK Program Keahlian Kuliner Kelas X. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(2), 221–234. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v3i2.1490>
- Sintia, I., Pasarella, M. D., & Nohe, D. A. (2022). Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas Pada Kasus Tingkat Pengangguran di Jawa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika, Statistika, Dan Aplikasinya*, 2(2), 322–333.
- Siragusa, L., & Dixon, K. C. (2025). Theory of planned behaviour. *ASCILITE Publications*, 969–980. <https://doi.org/10.14742/apubs.2009.2171>
- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91.
- Soussi, K. (2019). *AL Ghazali Cultivates Education : A Comparison with Modern Theories* *AL Ghazali Cultivates Education : A Comparison with Modern Theories*. 4(October), 425–436.
- Sudjana, N. (2021). *Dasar dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algesindo.
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Surat Az-Zumar Ayat 9*. (n.d.). TafsirWeb. <https://tafsirweb.com/8671-surat-az-zumar-ayat-9.html>
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>
- Sutikno, M. S. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran “Menjadikan Proses*

Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan.”

- Tresnawati, D., & Budiman, A. A. (2022). Game Edukatif Pengelolaan Sampah Menggunakan Digital Game Based Learning-Instructional Design. *Jurnal Algoritma*, 18(2), 523–530. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-2.834>
- Wahyuni, S. (2025). Pengaruh Strategi Pembelajaran Berbasis Game dalam Menumbuhkan Minat Belajar PAI. *Analysis*, 3(1), 97–103. <https://scholar.archive.org/work/vnbur2rmbnhabjhret4i5hshce/access/wayback/http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/download/1050/pdf>
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1.
- 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>
- Widiana, W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Yakin, M. A. (2021). Media Pembelajaran dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Siswa Kelas X. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 15(2), 108–114.
- Yanti, Y. E., & Yhasmin, A. (2023). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournament) Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Anak Sholeh Full Day. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 62–68.
- Yusuf, M., Marauleng, A., Syam, I., Masita, S., & Marsuanti, M. (2024). Efektifitas Ragam Metode Dalam Pembelajaran PAI. 1(3), 129–142.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian : Angket

INSTRUMEN PENELITIAN

PENGARUH METODE GAME BASED LEARNING TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DI SMP MUHAMMADIYAH 4 MEDAN

Kuisisioner (Angket)- Siswa

A. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

1. Baca dan pahami pernyataan yang telah disediakan
2. Tanyakan kepada pengawas jika tidak memahami pernyataan
3. Isilah dengan jujur dengan keadaan yang sebenarnya
4. Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia
5. Mohon mengisi semua pernyataan

Keterangan:

Pernyataan	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Netral (N)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1.	Saya senang jika belajar PAI dengan metode Game Based Learning (Menggunakan Permainan)					
2.	Saya tidak merasa belajar PAI metode permainan menarik (Game Based Learning)					
3.	Saya lebih paham belajar PAI dengan metode/ cara permainan (Game Based Learning)					
4.	Saya tidak ikut aktif dalam pembelajaran PAI menggunakan metode permainan (Game Based Learning)					
5.	Saya membawa keperluan belajar PAI (seperti buku paket, LKS, dan buku tulis)					

6.	Ketika guru PAI mengajar dengan metode permainan (Game Based Learning) saya tidak memperhatikan					
7.	Saya tidak mau memperhatikan guru PAI saat belajar dengan metode permainan (GBL)					
8.	Saya merasa lebih suka dengan pelajaran PAI jika dilakukan dengan metode permainan (Game Based Learning)					
9.	Saya merasa tidak cocok dengan cara belajar metode permainan (GBL)					
10.	Saya merasa bisa lebih fokus dan mengerti, jika pelajaran PAI dilakukan sambil bermain permainan					
11.	Saya merasa malas belajar PAI meskipun sudah menggunakan metode permainan (GBL)					
12.	Saya mau mengerjakan tugas-tugas yang diberikan saat belajar dengan metode permainan (GBL)					
13.	Saya tidak suka jika pelajaran PAI dilakukan dengan metode permainan (game)					
14.	Cara belajar PAI dengan permainan (GBL) sesuai dengan cara belajar saya					
15.	Saya tidak merasa ada manfaat belajar PAI dengan metode permainan (GBL)					
16.	Saya merasa susah fokus jika belajar PAI dengan metode permainan (GBL)					

No.	Nama Responden	Baitir Soal																				Total
		Baitir 1	Baitir 2	Baitir 3	Baitir 4	Baitir 5	Baitir 6	Baitir 10	Baitir 11	Baitir 12	Baitir 13	Baitir 14	Baitir 15	Baitir 16	Baitir 17	Baitir 18	Baitir 20					
1	Abdillah Malik Nasution	5	4	3	4	5	4	5	5	4	3	5	4	5	3	5	4	68				
2	Ade Dahlan Yusuf	4	4	5	5	3	5	5	5	4	4	3	5	5	5	4	4	5	70			
3	Alfariel Sandy Paradipita	4	3	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	71			
4	Amanda Anna Kutarmida	5	3	4	4	5	5	4	5	4	5	3	4	5	4	4	5	69				
5	Anugrah Hasan Al-Bana	5	4	5	4	3	4	4	4	5	3	4	4	3	5	5	4	66				
6	Arya Sadewa	4	5	3	4	5	3	5	5	3	5	3	4	4	4	4	5	66				
7	Balqis Putri Alexa	5	4	5	3	4	5	3	4	5	5	4	3	3	4	4	4	65				
8	Dhana Alif Ikram Hutabarat	5	5	4	3	4	3	4	3	5	5	4	5	4	3	4	5	66				
9	Dyah Nawangsih	4	4	5	4	4	5	3	4	5	4	3	5	5	4	4	5	68				
10	Kenzie Endra Yusuf Wirasana	5	5	5	5	3	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	75				
11	Khairuna Dharmawan	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	3	4	3	5	4	63				
12	Meysla Azzahra	4	5	5	4	3	3	5	5	4	3	4	3	5	4	5	3	65				
13	Muhammad Azzam Abdullah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80				
14	Naoki Rivi Rin	4	3	4	5	5	4	4	3	4	5	5	3	5	3	5	3	65				
15	Putri Balqis Parhami	3	5	3	4	4	5	4	3	3	5	4	5	3	4	5	4	66				
16	Rafa Abidzar Fauzi	5	5	5	5	4	5	4	3	5	5	3	3	3	5	5	4	69				
17	Rizka Aliza Zai	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	66				
18	Rizty Ayu Nadia	4	4	5	3	4	5	3	5	5	4	4	3	3	5	4	3	64				
19	Salza Oci Febina Br Ginting	5	5	4	5	5	4	3	5	5	5	5	2	3	5	5	5	71				
20	Surayyah Salwa Safa	3	5	4	3	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	66				
21	Syaina Marwah	5	4	3	4	3	5	4	5	3	4	3	5	3	4	3	5	63				
22	Yuda Lubis	5	4	5	5	4	3	4	3	5	5	3	4	5	4	5	4	68				
23	Ahmad Atha Khalis	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80				
24	Asyifa Zahra	5	3	5	4	5	4	4	5	4	5	3	4	3	3	4	5	66				
25	Angga Pratama	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	77				
26	Avipa Dwi Septi Andini	3	4	5	3	5	5	4	5	3	5	3	5	4	4	3	3	64				
27	Dinda Dwi Ariyanti	4	4	5	5	4	4	3	4	3	4	4	4	4	5	4	5	66				
28	Dinda Ramadani	4	5	5	5	4	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	75				
29	Fanyya Aisayh	5	3	4	4	5	5	3	5	4	4	4	3	4	5	4	3	65				
30	Ihsan Kamil Bakti	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	5	4	5	5	4	64				
31	Krisna Yudha	5	4	5	4	5	3	4	3	5	3	4	5	4	3	5	4	66				
32	M. Ali Syahrin Al Said	5	4	3	3	4	5	4	5	5	4	3	4	5	4	5	4	67				
33	M. Rafly Nasution	4	4	5	4	4	5	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	65				
34	Memey Afifah	4	4	5	5	3	3	5	5	4	3	4	4	3	4	5	4	65				
35	Muhammad Rangga	5	5	5	3	3	5	5	5	3	3	4	5	3	5	5	4	68				
36	Neisya Putri	5	4	3	5	3	5	4	3	4	4	4	4	3	4	5	4	64				
37	Radithya Alvino	4	4	3	5	5	5	4	5	4	3	4	4	3	5	5	3	66				
38	Rifky Anugrah Syahputra	3	4	3	4	4	5	5	3	4	3	4	5	4	3	5	4	63				
39	Rizky Aditya	5	4	5	5	4	3	3	4	3	4	3	4	3	5	4	5	64				
40	Sanjana	3	4	4	3	3	5	4	3	4	4	5	3	5	4	4	5	63				
41	Shofiyah Balqis	5	4	4	4	3	3	5	5	3	5	4	4	4	3	4	4	64				
42	Silvi Anggraini	5	3	4	4	3	4	4	4	4	5	5	4	5	4	3	5	66				
43	Sultan Daffa Raihan	4	3	5	5	4	3	4	4	4	3	4	3	4	5	4	4	63				
44	Tasya Amelia	5	4	4	4	5	5	3	4	4	5	4	3	4	3	4	3	64				
45	Viola Aurel Aprianto	4	4	3	4	5	4	5	3	3	4	3	4	4	5	3	4	63				
46	Santia Juliani	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	3	3	4	67				
47	Ahmadineza Dharmawan	3	4	3	4	4	5	5	3	4	3	4	4	4	3	5	4	62				
48	Arini Syaqira	4	5	4	3	5	4	3	5	3	5	3	4	3	4	4	5	64				
49	Astia Noviansyah	5	5	4	4	3	3	4	5	5	5	3	4	5	4	5	5	69				
50	Clara Aurora	4	3	4	4	3	5	5	4	4	3	4	3	4	5	3	5	63				
51	Dinda Amelia	3	3	4	5	4	5	4	5	5	4	4	3	3	4	4	3	63				
52	Dzaki Firdaus	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	3	4	4	69				
53	Gilang Adzkan	5	4	5	5	5	5	3	4	3	3	4	5	3	5	4	5	68				
54	Kalila Azzahra Lubis	4	5	4	5	4	3	5	4	4	3	4	3	4	3	4	4	63				
55	Muhammad Arif Pratama	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	3	4	4	5	3	3	69				
56	M. Adji Rizki Hasibuan	4	5	5	2	3	4	3	5	3	3	3	3	4	4	5	3	59				
57	M. Athaya Tsafiq	5	4	3	4	5	5	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	62				
58	M. Rizki Wardana	5	4	3	5	4	3	4	3	4	4	3	5	3	5	4	5	64				
59	M. Habibi Khoir	5	3	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	72				
60	Muhammad Khadafi Lubis	4	3	4	5	5	5	5	3	3	4	4	3	4	4	3	5	65				
61	Nasyila Az Zahra	4	4	3	5	5	4	4	3	5	5	5	4	4	3	4	3	64				
62	Reva Aisyahfah Hasibuan	5	4	4	3	5	3	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	72				
63	Salsabila	5	3	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	76				
64	Zahira Salsabila Nasution	5	5	4	4	4	3	5	5	4	5	3	4	5	4	5	4	69				
65	Aldi Rizky Syahputra	5	4	4	5	5	3	5	5	4	5	3	4	4	5	5	4	70				
66	Asilah Fadiyah Balqis	5	5	4	4	5	3	5	5	3	5	3	5	5	5	5	5	72				

Lampiran 4 Hasil SPSS Uji Validitas Instrumen

		Correlations					
		B1	B2	B3	B4	B5	B6
B1	Pearson Correlation	1	.085	.242	.061	.000	.159
	Sig. (2-tailed)		.655	.198	.749	1.000	.401
	N	30	30	30	30	30	30
B2	Pearson Correlation	.085	1	.175	.208	.312	.209
	Sig. (2-tailed)	.655		.354	.270	.093	.268
	N	30	30	30	30	30	30
B3	Pearson Correlation	.242	.175	1	.203	-.035	.223
	Sig. (2-tailed)	.198	.354		.281	.855	.236
	N	30	30	30	30	30	30
B4	Pearson Correlation	.061	.208	.203	1	.328	.407 [*]
	Sig. (2-tailed)	.749	.270	.281		.077	.026
	N	30	30	30	30	30	30
B5	Pearson Correlation	.000	.312	-.035	.328	1	.389 [*]
	Sig. (2-tailed)	1.000	.093	.855	.077		.034
	N	30	30	30	30	30	30
B6	Pearson Correlation	.159	.209	.223	.407 [*]	.389 [*]	1
	Sig. (2-tailed)	.401	.268	.236	.026	.034	
	N	30	30	30	30	30	30
B7	Pearson Correlation	.238	.132	.125	.179	-.022	.156
	Sig. (2-tailed)	.205	.487	.509	.343	.910	.411
	N	30	30	30	30	30	30
B8	Pearson Correlation	.239	.292	.112	.455 [*]	.622 ^{**}	.313
	Sig. (2-tailed)	.204	.117	.557	.012	.000	.093
	N	30	30	30	30	30	30
B9	Pearson Correlation	-.093	.150	.254	.110	.032	.260
	Sig. (2-tailed)	.626	.430	.176	.564	.865	.165
	N	30	30	30	30	30	30
B10	Pearson Correlation	.552 ^{**}	-.159	.358	.108	.027	.173
	Sig. (2-tailed)	.002	.400	.052	.570	.887	.359
	N	30	30	30	30	30	30
B11	Pearson Correlation	-.185	.160	.482 ^{**}	.259	.194	.182
	Sig. (2-tailed)	.328	.399	.007	.168	.305	.337
	N	30	30	30	30	30	30
B12	Pearson Correlation	.174	.017	.321	.246	.000	.064
	Sig. (2-tailed)	.357	.928	.084	.191	1.000	.736
	N	30	30	30	30	30	30
B13	Pearson Correlation	.000	.302	-.040	.381 [*]	.487 ^{**}	.361 [*]
	Sig. (2-tailed)	1.000	.105	.832	.038	.006	.050
	N	30	30	30	30	30	30

Correlations

		B7	B8	B9	B10	B11	B12
B1	Pearson Correlation	.238	.239	-.093	.552 ^{**}	-.185	.174
	Sig. (2-tailed)	.205	.204	.626	.002	.328	.357
	N	30	30	30	30	30	30
B2	Pearson Correlation	.132	.292	.150	-.159	.160	.017
	Sig. (2-tailed)	.487	.117	.430	.400	.399	.928
	N	30	30	30	30	30	30
B3	Pearson Correlation	.125	.112	.254	.358	.482 ^{**}	.321
	Sig. (2-tailed)	.509	.557	.176	.052	.007	.084
	N	30	30	30	30	30	30
B4	Pearson Correlation	.179	.455	.110	.108	.259	.246
	Sig. (2-tailed)	.343	.012	.564	.570	.168	.191
	N	30	30	30	30	30	30
B5	Pearson Correlation	-.022	.622 ^{**}	.032	.027	.194	.000
	Sig. (2-tailed)	.910	.000	.865	.887	.305	1.000
	N	30	30	30	30	30	30
B6	Pearson Correlation	.156	.313	.260	.173	.182	.064
	Sig. (2-tailed)	.411	.093	.165	.359	.337	.736
	N	30	30	30	30	30	30
B7	Pearson Correlation	1	.260	-.074	.126	-.104	.128
	Sig. (2-tailed)		.165	.699	.506	.586	.500
	N	30	30	30	30	30	30
B8	Pearson Correlation	.260	1	.052	.087	.285	.064
	Sig. (2-tailed)	.165		.785	.649	.126	.736
	N	30	30	30	30	30	30
B9	Pearson Correlation	-.074	.052	1	.099	.458 [*]	.235
	Sig. (2-tailed)	.699	.785		.601	.011	.211
	N	30	30	30	30	30	30
B10	Pearson Correlation	.126	.087	.099	1	.288	.667 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.506	.649	.601		.123	.000
	N	30	30	30	30	30	30
B11	Pearson Correlation	-.104	.285	.458 [*]	.288	1	.469 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.586	.126	.011	.123		.009
	N	30	30	30	30	30	30
B12	Pearson Correlation	.128	.064	.235	.667 ^{**}	.469 ^{**}	1
	Sig. (2-tailed)	.500	.736	.211	.000	.009	
	N	30	30	30	30	30	30
B13	Pearson Correlation	-.075	.361 [*]	.489 ^{**}	-.031	.150	.062
	Sig. (2-tailed)	.693	.050	.006	.870	.429	.746
	N	30	30	30	30	30	30

Correlations

		B13	B14	B15	B16	B17	B18
B1	Pearson Correlation	.000	.093	.172	.159	.058	.177
	Sig. (2-tailed)	1.000	.624	.362	.402	.762	.351
	N	30	30	30	30	30	30
B2	Pearson Correlation	.302	.315	.411 [*]	.146	.337	.267
	Sig. (2-tailed)	.105	.090	.024	.442	.068	.155
	N	30	30	30	30	30	30
B3	Pearson Correlation	-.040	-.053	.184	.223	.347	.201
	Sig. (2-tailed)	.832	.780	.331	.237	.060	.286
	N	30	30	30	30	30	30
B4	Pearson Correlation	.381 [*]	.123	.349	-.015	.271	.452 [*]
	Sig. (2-tailed)	.038	.518	.059	.938	.147	.012
	N	30	30	30	30	30	30
B5	Pearson Correlation	.487 ^{**}	.228	.032	.048	.317	.259
	Sig. (2-tailed)	.006	.226	.865	.799	.087	.167
	N	30	30	30	30	30	30
B6	Pearson Correlation	.361 [*]	.092	.104	-.078	.312	.017
	Sig. (2-tailed)	.050	.630	.584	.682	.094	.928
	N	30	30	30	30	30	30
B7	Pearson Correlation	-.075	-.008	.056	.117	-.052	.346
	Sig. (2-tailed)	.693	.968	.768	.539	.786	.061
	N	30	30	30	30	30	30
B8	Pearson Correlation	.361 [*]	.321	.365 [*]	.370 [*]	.368 [*]	.399 [*]
	Sig. (2-tailed)	.050	.084	.048	.044	.045	.029
	N	30	30	30	30	30	30
B9	Pearson Correlation	.489 ^{**}	-.008	.089	.279	.314	-.318
	Sig. (2-tailed)	.006	.968	.640	.135	.091	.087
	N	30	30	30	30	30	30
B10	Pearson Correlation	-.031	.016	.154	.189	.187	.192
	Sig. (2-tailed)	.870	.934	.418	.317	.323	.308
	N	30	30	30	30	30	30
B11	Pearson Correlation	.150	.061	.264	.492 ^{**}	.461 [*]	.115
	Sig. (2-tailed)	.429	.749	.159	.006	.010	.545
	N	30	30	30	30	30	30
B12	Pearson Correlation	.062	.066	.182	.392 [*]	.128	.285
	Sig. (2-tailed)	.746	.730	.337	.032	.500	.127
	N	30	30	30	30	30	30
B13	Pearson Correlation	1	.331	.339	.169	.369	-.050
	Sig. (2-tailed)		.074	.067	.373	.045	.793
	N	30	30	30	30	30	30

Correlations

		B19	TOTAL
B1	Pearson Correlation	.076	.381
	Sig. (2-tailed)	.689	.038
	N	30	30
B2	Pearson Correlation	.190	.533 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.315	.002
	N	30	30
B3	Pearson Correlation	.147	.513
	Sig. (2-tailed)	.439	.004
	N	30	30
B4	Pearson Correlation	.023	.578 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.904	.001
	N	30	30
B5	Pearson Correlation	.000	.448 [*]
	Sig. (2-tailed)	1.000	.013
	N	30	30
B6	Pearson Correlation	-.015	.445 [*]
	Sig. (2-tailed)	.938	.014
	N	30	30
B7	Pearson Correlation	-.149	.318
	Sig. (2-tailed)	.432	.086
	N	30	30
B8	Pearson Correlation	-.030	.659 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.875	.000
	N	30	30
B9	Pearson Correlation	.124	.359
	Sig. (2-tailed)	.512	.051
	N	30	30
B10	Pearson Correlation	-.104	.454 [*]
	Sig. (2-tailed)	.586	.012
	N	30	30
B11	Pearson Correlation	-.025	.552 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.896	.002
	N	30	30
B12	Pearson Correlation	-.215	.505 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.255	.004
	N	30	30
B13	Pearson Correlation	-.043	.464 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.821	.010
	N	30	30

Correlations

		B1	B2	B3	B4	B5	B6
B14	Pearson Correlation	.093	.315	-.053	.123	.228	.092
	Sig. (2-tailed)	.624	.090	.780	.518	.226	.630
	N	30	30	30	30	30	30
B15	Pearson Correlation	.172	.411 [*]	.184	.349	.032	.104
	Sig. (2-tailed)	.362	.024	.331	.059	.865	.584
	N	30	30	30	30	30	30
B16	Pearson Correlation	.159	.146	.223	-.015	.048	-.078
	Sig. (2-tailed)	.402	.442	.237	.938	.799	.682
	N	30	30	30	30	30	30
B17	Pearson Correlation	.058	.337	.347	.271	.317	.312
	Sig. (2-tailed)	.762	.068	.060	.147	.087	.094
	N	30	30	30	30	30	30
B18	Pearson Correlation	.177	.267	.201	.452 [*]	.259	.017
	Sig. (2-tailed)	.351	.155	.286	.012	.167	.928
	N	30	30	30	30	30	30
B19	Pearson Correlation	.076	.190	.147	.023	.000	-.015
	Sig. (2-tailed)	.689	.315	.439	.904	1.000	.938
	N	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	.381 [*]	.533 ^{**}	.513 ^{**}	.578 ^{**}	.448 [*]	.445 [*]
	Sig. (2-tailed)	.038	.002	.004	.001	.013	.014
	N	30	30	30	30	30	30

Correlations

		B7	B8	B9	B10	B11	B12
B14	Pearson Correlation	-.008	.321	-.008	.016	.061	.066
	Sig. (2-tailed)	.968	.084	.968	.934	.749	.730
	N	30	30	30	30	30	30
B15	Pearson Correlation	.056	.365 [*]	.089	.154	.264	.182
	Sig. (2-tailed)	.768	.048	.640	.418	.159	.337
	N	30	30	30	30	30	30
B16	Pearson Correlation	.117	.370 [*]	.279	.189	.492 ^{**}	.392
	Sig. (2-tailed)	.539	.044	.135	.317	.006	.032
	N	30	30	30	30	30	30
B17	Pearson Correlation	-.052	.368 ^{**}	.314	.187	.461 [*]	.128
	Sig. (2-tailed)	.786	.045	.091	.323	.010	.500
	N	30	30	30	30	30	30
B18	Pearson Correlation	.346	.399 [*]	-.318	.192	.115	.285
	Sig. (2-tailed)	.061	.029	.087	.308	.545	.127
	N	30	30	30	30	30	30
B19	Pearson Correlation	-.149	-.030	.124	-.104	-.025	-.215
	Sig. (2-tailed)	.432	.875	.512	.586	.896	.255
	N	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	.318	.659 ^{**}	.359	.454 [*]	.552 ^{**}	.505 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.086	.000	.051	.012	.002	.004
	N	30	30	30	30	30	30

Correlations

		B13	B14	B15	B16	B17	B18
B14	Pearson Correlation	.331	1	.164	.203	.120	-.051
	Sig. (2-tailed)	.074		.386	.283	.526	.790
	N	30	30	30	30	30	30
B15	Pearson Correlation	.339	.164	1	.376 [*]	.597 ^{**}	.289
	Sig. (2-tailed)	.067	.386		.040	.000	.122
	N	30	30	30	30	30	30
B16	Pearson Correlation	.169	.203	.376 [*]	1	.205	.076
	Sig. (2-tailed)	.373	.283	.040		.277	.691
	N	30	30	30	30	30	30
B17	Pearson Correlation	.369 [*]	.120	.597 ^{**}	.205	1	.157
	Sig. (2-tailed)	.045	.526	.000	.277		.407
	N	30	30	30	30	30	30
B18	Pearson Correlation	-.050	-.051	.289	.076	.157	1
	Sig. (2-tailed)	.793	.790	.122	.691	.407	
	N	30	30	30	30	30	30
B19	Pearson Correlation	-.043	.142	-.025	-.065	-.217	-.265
	Sig. (2-tailed)	.821	.453	.896	.732	.250	.157
	N	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	.464 ^{**}	.361 [*]	.572 ^{**}	.501 ^{**}	.545 ^{**}	.439 [*]
	Sig. (2-tailed)	.010	.050	.001	.005	.002	.015
	N	30	30	30	30	30	30

Correlations

		B19	TOTAL
B14	Pearson Correlation	.142	.361
	Sig. (2-tailed)	.453	.050
	N	30	30
B15	Pearson Correlation	-.025	.572 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.896	.001
	N	30	30
B16	Pearson Correlation	-.065	.501 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.732	.005
	N	30	30
B17	Pearson Correlation	-.217	.545 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.250	.002
	N	30	30
B18	Pearson Correlation	-.265	.439 [*]
	Sig. (2-tailed)	.157	.015
	N	30	30
B19	Pearson Correlation	1	.114
	Sig. (2-tailed)		.548
	N	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	.114	1
	Sig. (2-tailed)	.548	
	N	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 5 Hasil SPSS Uji Reliabilitas Instrumen

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.760	19

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
B1	71.9000	44.369	.287	.753
B2	72.3667	41.757	.429	.742
B3	72.3333	43.264	.435	.744
B4	71.9333	41.926	.493	.738
B5	71.6000	43.628	.357	.749
B6	71.4333	44.254	.370	.749
B7	73.0000	44.000	.166	.767
B8	71.7667	42.461	.605	.736
B9	71.8667	44.533	.262	.755
B10	71.9333	42.892	.345	.749
B11	71.9667	42.585	.471	.741
B12	72.3000	42.217	.400	.745
B13	71.6000	43.972	.388	.748
B14	72.3667	44.171	.250	.756
B15	71.8667	42.395	.494	.740
B16	72.6333	41.826	.384	.746
B17	71.7333	43.030	.471	.742
B18	72.7667	42.185	.298	.755
B19	72.4333	47.220	-.070	.796

Lampiran 6 Hasil SPSS Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.141	66	.002	.946	66	.006

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.141	66	.002	.946	66	.006
a. Lilliefors Significance Correction						

Lampiran 7 Hasil SPSS Uji Wilcoxon

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POSTTES T - PRETEST	Negative Ranks	1 ^a	1.50	1.50
	Positive Ranks	65 ^b	33.99	2209.50
	Ties	0 ^c		
	Total	66		
a. POSTTEST < PRETEST				
b. POSTTEST > PRETEST				
c. POSTTEST = PRETEST				

Test Statistics ^a	
	POSTTES T - PRETEST
Z	-7.055 ^b
Asymp. Sig. (2- tailed)	.000
a. Wilcoxon Signed	
b. Based on negative	

Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP Muhammadiyah 4 Medan		Kelas/Semester : IX (Sembilan)/Ganjil	
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti		Alokasi Waktu : 1 x 40 menit (1 x Pertemuan)	
Materi Pokok	:	Meraih Ketenangan Jiwa dengan Meyakini Qada dan Qadar	
Sub-Materi	:	Iman kepada Qada dan Qadar	
Kompetensi Dasar	:		
Alat dan Media Pembelajaran			
Alat	:	Infokus, dan Laptop	Sumber belajar : Buku paket PAI kelas IX
Media Pembelajaran	:	Canva, Wordwall	: Internet
INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI			
- Mampu menjelaskan pengertian iman kepada qada dan qadar dengan benar. - Mampu membedakan antara pengertian qada dan qadar. - Mampu menganalisis hikmah dan manfaat dari beriman kepada qada dan qadar. - Mampu menguraikan contoh-contoh perilaku orang yang mengimani qada dan qadar.			
TUJUAN PEMBELAJARAN			
- Menjelaskan pengertian iman kepada qada dan qadar - Menguraikan perbedaan antara qada dan qadar - Menjelaskan hikmah dan manfaat beriman kepada qada dan qadar - Menyajikan contoh-contoh penerapan iman kepada qada dan qadar - Menunjukkan sikap optimis, sabar, dan tawakal sebagai implementasi dari keyakinan terhadap qada dan qadar dalam setiap aspek kehidupan.			
METODE			
Game Based Learning			
PENDAHULUAN			
- Guru mengawali proses pembelajaran dengan salam dan basmallah - Mengkondisikan suasana kelas agar setiap murid duduk dan memperhatikan dengan tertib - Mengulik pengetahuan awal murid seputar iman kepada qada dan qadar			
INTI			
KE GI AT AN IN TI	Guru menjelaskan secara singkat melalui PPT canva seputar pengertian dan perbedaan qada dan qadar, pembagian takdir, contohnya dalam kehidupan, serta hikmah dari mengimani qada dan qadar		
	Guru kemudian membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk memainkan permainan dengan judul “Siapa tau takdir?”, dimana pada awalnya masing-masing kelompok diinstruksikan untuk menganalisis beberapa kalimat yang menjelaskan takdir, dan menjawab mana yang takdir mualla atau mubram atau mana yang merupakan qada atau qadar.		
	Kelompok tercepat yang bisa menjawab dengan benar akan mendapat 5 poin untuk setiap kalimat, kemudian game dilanjutkan dengan beberapa soal true or false tentang takdir dalam kehidupan dan beberapa perilaku mengimannya		
	Setiap kelompok akan menjawab soal secara random dan rahasia karena soal hanya ditandai dengan nomor, dan soal harus dijawab dalam 10 detik tercepat.		
PENUTUP			
- Guru mengumumkan poin dan pemenang, kemudian membagi hadiah - Guru dan peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan - Guru mengakhiri proses pembelajaran dengan mengajak mensyukuri atas keberhasilan proses pembelajaran dan menutup dengan hamdallah			
PENILAIAN			
Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu pengamatan sikap, keaktifan dan pengetahuan.			

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP Muhammadiyah 4 Medan		Kelas/Semester : VII (Tujuh)/Ganjil	
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti		Alokasi Waktu : 1 x 40 menit (1 x Pertemuan)	
Materi Pokok	:	Mawas diri dan intropeksi dalam menjalani kehidupan	
Sub-Materi	:	Beriman kepada malaikat	
Kompetensi Dasar	:	Memahami apa itu iman kepada malaikat	
Alat dan Media Pembelajaran			
Alat	:	Infokus dan Laptop	Sumber belajar : Buku Paket
Media Pembelajaran	:	Wordwall dan Canva	: Internet
INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI			
- Menjelaskan pengertian iman kepada malaikat Allah Swt. - Menyebutkan nama-nama malaikat Allah Swt. beserta tugas-tugasnya. - Membedakan antara sifat-sifat malaikat, jin, dan manusia. - Menganalisis hikmah beriman kepada malaikat dalam kehidupan sehari-hari.			
TUJUAN PEMBELAJARAN			
- Menjelaskan pengertian iman kepada malaikat dengan benar, sehingga dapat membedakannya dari keyakinan lain. - Mengidentifikasi sepuluh nama malaikat beserta tugas-tugasnya dengan benar, seperti malaikat Jibril, Mikail, dan Izrail. - Menganalisis perbedaan sifat malaikat, jin, dan manusia, sehingga memahami hakikat masing-masing makhluk ciptaan Allah. - Menyimpulkan hikmah beriman kepada malaikat, yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari, seperti meningkatkan rasa syukur dan ketakwaan.			
METODE			
Game based learning			
PENDAHULUAN			
- Guru mengawali proses pembelajaran dengan salam dan basmallah - Mengkondisikan suasana kelas agar setiap murid duduk dan memperhatikan dengan tertib - Mengulik sejauh apa pengetahuan awal murid tentang materi pembelajaran			
INTI			
KE GI AT AN IN TI	Guru memaparkan secara singkat seputar iman kepada malaikat, tugas malaikat, nama-nama 10 malaikat, sifat malaikat, dan hikmah dari beriman kepada malaikat		
	Guru kemudian membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil untuk melakukan sebuah permainan, dengan judul “Siapakah aku? Edisi malaikat”		
	Pada game ini siswa akan menebak beberapa clue yang diberikan untuk menentukan siapa malaikat yang dimaksud dari 10 malaikat, terdapat juga soal berupa sifat-sifat malaikat dengan bentuk soal true atau false		
	Kemudian guru memberikan bonus soal terakhir yang menentukan kemenangan kelompok, berupa pemaparan tentang Iman kepada malaikat, yang kemudian masing-masing kelompok akan menebak lanjutan dari paparan yang diberikan		
PENUTUP			
- Guru menghitung score setiap kelompok dan menentukan pemenang, kemudian memberikan reward kecil untuk kelompok pemenang - Guru mengakhiri proses pembelajaran dengan mengajak siswa untuk merefleksikan Kembali semua materi yang sudah dibahas			
PENILAIAN			
Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu pengamatan sikap, keaktifan, dan pengetahuan.			

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP Muhammadiyah 4		Kelas/Semester : VIII (Delapan)/Ganjil	
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti		Alokasi Waktu : 1 x 40 menit (1 x Pertemuan)	
Materi Pokok	:	Meyakini Nabi dan Rasul Allah	
Sub-Materi	:	Iman Kepada Nabi dan Rasul	
Kompetensi Dasar	:	Mengetahui dan memahami apa itu iman kepada Nabi dan Rasul Allah	
Alat dan Media Pembelajaran			
Alat	:	Infokus dan Laptop	Sumber belajar : Buku Paket
Media Pembelajaran	:	Canva, wordwall	: Internet
INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI			
- Memahami makna beriman kepada rasul-rasul Allah Swt. - Menyajikan contoh perilaku beriman kepada rasul-rasul Allah Swt.			
TUJUAN PEMBELAJARAN			
Siswa dapat:			
- Menjelaskan pengertian iman kepada rasul-rasul Allah Swt. - Menyebutkan nama-nama nabi dan rasul Allah Swt. yang wajib diketahui. - Mengidentifikasi sifat-sifat wajib, mustahil, dan jaiz bagi rasul. - Menjelaskan tugas-tugas rasul Allah Swt. - Menguraikan hikmah beriman kepada rasul-rasul Allah Swt. - Menunjukkan perilaku yang mencerminkan iman kepada rasul-rasul Allah Swt. dalam kehidupan sehari-hari. - Menyimpulkan sikap meneladani sifat-sifat rasul dalam kehidupan pribadi dan sosial. - Mempresentasikan contoh nyata penerapan nilai-nilai keteladanan rasul dalam konteks kekinian.			
METODE			
Game based Learning			
PENDAHULUAN			
- Guru mengawali proses pembelajaran dengan salam dan basmallah - Mengkondisikan suasana kelas agar setiap murid duduk dan memperhatikan dengan tertib - Mengulik sejauh apa pengetahuan awal murid tentang materi pembelajaran			
INTI			
KE GI AT AN IN TI	Guru menjelaskan secara singkat materi seputar apa itu iman kepada nabi dan rasul, kemudian menginstruksikan murid untuk menyebutkan 25 Nabi dan Rasul, kemudia menjelaskan perbedaan Nabi dan Rasul. Kemudian sifat, mukjizat, hingga contoh penerapan iman kepada Nabi dan Rasul dengan bantuan PPT dari canva.		
	Guru kemudian melanjutkan pembelajaran dengan memainkan game "Siapaakah aku? Nabi and Rasul Edition". Dimana siswa dibagi ke beberapa kelompok, dan akan sama-sama menelaah cerita nabi dan rasul yang diberikan sebagai clue		
	Dalam setiap soalnya, guru akan memberikan waktu untuk para murid di kelompok mendiskusikan jawabannya selama 10-15 menit, dan kemudian setiap kelompok akan memperubtkan poin dengan cara siapa cepat menjawab		
	Kelompok yang bisa menjawab dan menceritakan sedikit seputar mukjizat atau clue cerita Nabi dan Rasul yang diberikan, akan mendapat poin jika dinilai benar		
PENUTUP			
- Guru mengumumkan seluruh poin, dan kelompok pmenang serta memberikan reward - Guru dan peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yan muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan - Guru mengakhiri proses pembelajaran dengan mengajak mensyukuri atas keberhasilan proses pembelajaran dan menutup dengan hamdallah			
PENILAIAN			
Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu pengamatan sikap, keaktifan, dan pengetahuan.			

Lampiran 9 Dokumentasi Kegiatan







Lampiran 10 Lembar Persetujuan Judul Skripsi



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

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 855/SK/BAN-PT/Akred/PT/10/2019
 Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Bauri No 3 Medan 20218 Telp (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003
 http://fai.umsu.ac.id | fai@umsu.ac.id | umsumedan | umsumedan | umsumedan | umsumedan

Hal : Permohonan Persetujuan Judul
 Kepada Yth :
 Dekan FAI UMSU

09 Jumada Al Awwal 1446 H
 12 November 2024 M

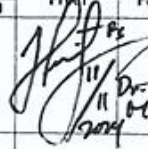
Di -
 Tempat

Dengan Hormat

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Afifah Najwa Azzahra
 NPM : 2101020138
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Kredit Kumalatif : 3,89

Megajukan Judul sebagai berikut:

No	Pilihan Judul	Pilihan Tugas Akhir		Persetujuan Prori	Usulan Pembimbing	Persetujuan Dekan
		Skripsi	Jurnal			
1	Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 4 Medan					
2	Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Canva untuk Memudahkan Pemahaman Murid dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 4 Medan					
3	Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Religius Siswa SMP Muhammadiyah 4 Medan					

Demikian Permohonan ini saya sampaikan dan untuk pemeriksaan selanjutnya saya ucapkan terima kasih.

Wassalam
 Hormat Saya

 Afifah Najwa Azzahra

Keterangan:
 Dibuat rangkap 3 setelah di ACC : 1. Duplikat untuk Biro FAI UMSU
 2. Duplikat untuk Arsip Mahasiswa dilampirkan di skripsi
 3. Asli untuk Ketua/Sekretaris Program Studi yang dipakai pas photo dan Map

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

Lampiran 11 Berita Acara Bimbingan Skripsi



UMSU
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Bismillah, motto kami adalah: *agha dustadk*
iqomul ahlakul qawimah

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

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 8556/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsu](https://www.facebook.com/umsu) [umsu](https://www.instagram.com/umsu) [umsu](https://www.youtube.com/umsu) [umsu](https://www.tiktok.com/umsu)



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

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

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

Nama Mahasiswa : Afifah Najwa Azzahra
Npm : 2101020138
Semester : VIII
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 4 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
19 Juli 2025	- Revisi proposal sampul - Bimbingan terkait pelaksanaan eksperimen		
21 Juli 2025	- Bimbingan hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen		
30 Juli 2025	- Uji data setelah pelaksanaan pengujian pra-hyaset - Cara pengujian dan membaca hasil uji		
2 Agustus 2025	- Bimbingan hasil uji pra-hyaset yang data tidak normal - Penggantian uji analisis (hipotesis)		
6 Agustus 2025	- Bimbingan BAB IV, hasil uji hipotesis - Cara penulisan bagian pembahasan		
8 Agustus 2025	- Bimbingan keseluruhan skripsi, ACC sedang		

Medan, 8 Agustus 2025

Diketahui/Disetujui

Assoc. Prof. Dr. Muhammad
Qorib, MA

Diketahui/Disetujui

Dr. Hasrian Rudi Setiawan,
M.Pd.I

Pembimbing Skripsi

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

Lampiran 12 Surat Riset



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

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BA-PTIAA/Py/PT/05/2024
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Baari No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Faks. (061) 6625474 - 6621003
<https://fal.umsu.ac.id> fal@umsu.ac.id [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#)

Nomor : 478/IL3.UMSU-01/E/2025
 Lamp : -
 Hal : Lzin Riset

14 Muharram 1447 H
 09 Juli 2025 M

Kepada Yth
Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 4 Medan
 di-

Tempat

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa guna memperoleh gelar sarjana S1 di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (FAI UMSU) Medan, maka kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan informasi data dan fasilitas seperlunya kepada mahasiswa kami yang mengadakan penelitian/riset dan pengumpulan data dengan :

Nama : Afifah Najwa Azzahra
 NPM : 2101020138
 Semester : VIII
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Minat Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Muhammadiyah 4 Medan

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih. Semoga Allah meridhoi segala amal yang telah kita perbuat. Amin.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

A.n Dekan,
 Wakil Dekan I



Dr. Zailani, MA
 NIDN : 0108108003

Pertinggal






Lampiran 13 Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM
 UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 8093/BA-AN/P/15/2019
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsu.medan](https://www.facebook.com/umsu.medan)



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 : Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I
 Dosen Pembimbing : Widya Masitah, S.Psi, M.Psi

Nama Mahasiswa : Afifah Najwa Azzahra
 Npm : 2101020138
 Semester : 8 (Delapan)
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP 4 Muhammadiyah Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
16 Mei 2025	- Perbaiki bahasa pada bagian identifikasi masalah. - Perbaiki rumusan masalah. - Perbaiki tata tulis.		
24 Mei 2025	- Penambahan teori 10 tahun terakhir. - Tambahkan referensi dari dosen. - Mendeley.		
26 Mei 2025	- Cari referensi asli. - Penambahan teori disetiap sub judul.		
3 Juni 2025	- Sesuaikan DOB dengan kesimpulan di bab II. - Sesuaikan angket dengan indikator.		
8 Juni 2025	- Tata tulis keseluruhan.		
11 Juni 2025	ACC Sempurna.		

Medan, 2025



Diketahui/Ditandatangani
 Ketua Program Studi

 Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I

Pembimbing Proposal

 Widya Masitah, S.Psi, M.Psi

Lampiran 14 Berita Acara Penilaian Proposal



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

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No 89/SK/BAN-PT/Akre/11/III/2019
Pusat Administrasi : Jalan Karetan Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003

<http://fai.umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsu.medan](https://www.facebook.com/umsu.medan)

Disiplin, Cerdas, Berprestasi
Kembangkan kemampuan diri
Kembangkan sikap sosial

**BERITA ACARA PENILAIAN SEMINAR PROPOSAL PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Pada hari Kamis, 26 Juni 2025 telah diselenggarakan Seminar Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Afifah Najwa Azzahra
Npm : 2101020138
Semester : 8 (Delapan)
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal : Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Minat Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 4 Medan

Disetujui/ Tidak disetujui

Item	Komentar
Judul	OK
Bab I	OK
Bab II	Perjelas Grand theorynya
Bab III	OK
Lainnya	Papiran Penulisaanya
Kesimpulan	Lulus ☒ Tidak Lulus ☐

Medan, 26 Juni 2025

Tim Seminar

Ketua
(Assoc. Prof. Dr. Husrin Rudi Setiawan,
M.Pd.I)

Sekretaris
(Mavianti, MA)

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

Pembahas
(Nurman Ginting, M.Pd.I)

Lampiran 15 Pengesahan Proposal



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

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/UMSU/AN-PT/Akred/PT/III/2019
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsu.ac.id](#) [umsu.ac.id](#) [umsu.ac.id](#)



Pengesahan Proposal

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Program Studi Pendidikan Agama Islam yang diselenggarakan pada Hari **Kamis, 26 Juni 2025** dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Afifah Najwa Azzahra
 Npm : 2101020138
 Semester : 8 (Delapan)
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Proposal : Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Minat Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 4 Medan

Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk menulis Skripsi dengan Pembimbing.

Medan, 26 Juni 2025

Tim Seminar

Ketua Program Studi

(Assoc. Prof. Dr. Hasrihan Rudi Setiawan,
M.Pd.I)

Sekretaris Program Studi

(Mavianti, MA)

Pembimbing

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

Pembahas

(Nurman Ginting, M.Pd.I)

Diketahui/ Disetujui

A.n Dekan
 A.n Dekan I



(Nurman Ginting, MA)

Lampiran 16 Balasan Permohonan Riset/ Izin Penelitian



SMP Muhammadiyah 4
Medan Helvetia

**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENEGAH
SMP MUHAMMADIYAH 4
TERAKREDITASI B**

NDS : G.17052013 NSS: 204076006051 NPSN : 10210105
Jalan Kapten Muslim Gg Jawa, Lr. Muhammadiyah
KECAMATAN MEDAN HELVETIA

Nomor: 123/SMPM4/PKL/VIII/2025

Lampiran: -

Perihal: Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
Afifah Najwa Azzahra
di Tempat

Dengan hormat,
Menanggapi surat permohonan izin penelitian Saudari tertanggal 9 Juli 2025,
bersama ini kami sampaikan bahwa **SMP Muhammadiyah 4 Medan**
memberikan izin kepada Saudari untuk melaksanakan penelitian dengan judul:

**"Pengaruh Metode Game Based Learning terhadap Minat Belajar Siswa
pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 4
Medan".**

Penelitian dapat dilaksanakan mulai tanggal 22 Juli sampai dengan 28 Juli 2025,
dengan tetap mematuhi tata tertib dan norma yang berlaku di lingkungan sekolah.

Demikian surat ini kami sampaikan. Semoga penelitian Saudari berjalan lancar
dan memperoleh hasil yang diharapkan.

Medan, 21 Juli 2025
Kepala SMP Muhammadiyah 4
Medan



Nadiah Hidayati Siregar, S.Pd.I
NIP.

Lampiran 17 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



SMP Muhammadiyah 4
Medan Helvetia

**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENEGAH
SMP MUHAMMADIYAH 4
TERAKREDITASI B**

NDS : G.17052013 NSS: 204076006051 NPSN : 10210105
Jalan Kapten Muslim Gg Jawa, Lr. Muhammadiyah
KECAMATAN MEDAN HELVETIA

Nomor: 124/SMPM4/PKL/VIII/2025

Lampiran: -

Perihal: Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadira Hidayati Siregar, S.Pd.I
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Muhammadiyah 4 Medan

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Afifah Najwa Azzahra
NPM : 2101020138
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Telah melaksanakan penelitian di SMP Muhammadiyah 4 Medan dengan judul:

"Pengaruh Metode Game Based Learning terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Muhammadiyah 4 Medan".

Penelitian tersebut dilaksanakan selama 1 minggu, yaitu pada tanggal 22 Juli sampai dengan 28 Juli 2025 dan dilakukan dengan lancar tanpa mengganggu kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 28 Juli 2025

Kepala SMP Muhammadiyah 4
Medan



Nadira Hidayati Siregar, S.Pd.I
NIP.

Lampiran 18 Daftar Kegiatan Penelitian

DAFTAR KEGIATAN PENELITIAN

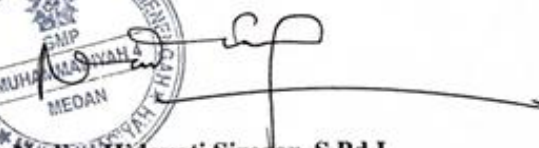
Nama Peneliti : Afifah Najwa Azzahra
Judul Penelitian : *Pengaruh Metode Game Based Learning terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Muhammadiyah 4 Medan*
Waktu Penelitian : 1 (Satu) Pekan

No.	Tanggal	Waktu	Kegiatan	Keterangan
1.	Tanggal 21 Juli 2025	13.30 - 14.00	Koordinasi dengan guru PAI dan kepala sekolah	
2.	Tanggal 23 Juli 2025	08.00 - 11.45	Masuk kelas 8 dan 7	
3.	Tanggal 24 Juli 2025	08.00 - 09.45	Masuk kelas 9	
4.	Tanggal 25 Juli 2025	08.00 - 09.45	Masuk kelas 8	
5.	Tanggal 28 Juli 2025	08.00 - 11.45	Masuk kelas kelas 7 dan 9	

Disetujui oleh:

Medan, 21 Juli 2025
 Kepala SMP Muhammadiyah 4 Medan




Nadira Hidayati Siregar, S.Pd.I
 NIP.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Afifah Najwa Azzahra
 Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 2 Agustus 2022
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat : Dusun Aman, Kel. Pulo Kiton, Kec. Kota Juang,
 Kab. Bireuen, Aceh
 Nomor HP : 0853-62858117
 Email : najwaazz282@gmail.com

Data Orang Tua

Nama Ayah : Sutoro
 Nama Ibu : Sarah Sandra Sari

Riwayat Pendidikan Formal

1. TK : TK Setia Budi Abadi Perbaungan
2. SD : SD Setia Budia Abadi Perbaungan
SD IT Ulul Albab Pasar Bengkel
3. SMP : MTS Pondok Pesantren Al Uswah Kuala Langkat
4. SMA : SMA Negeri 1 Bireuen Aceh
5. Diploma 2 (D2) : Program Studi Bahasa Arab, Ma'had Abu Ubaidah
Bin Al Jarrah
6. Sarjana (S1) : Program Studi Pendidikan Agama Islam UMSU

Pengalaman Kerja

1. Tahun 2018-2020 : Mentor Quran Sebaya SMANSA Bireuen