

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *GAME-BASED LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
KELAS X SMAN 1 ENREKANG**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh:

SUMARTONO

105311106617

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Agustus 2024



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING TERHADAP PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS X SMAN 1 ENREKANG**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **SUMARTONO**
Stambuk : **105311106617**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 25 SEPTEMBER 2024

Ditetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd

Nasir, S.Pd., M.Pd

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan

Erwin Akib, M.Pd., Ph. D
NBM. 860934
Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **SUMARTONO**, NIM **105311106617** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 262 TAHUN 1446 H/ 2024 M, Tanggal 27 AGUSTUS 2024, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 29 agustus 2024.

Makassar, 22 shafar 1446 H
25 SEPTEMBER 2024 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : **Dr. Ir. H. Abd. Rakhmat Fanda, ST., MT., IPU** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, M.Pd.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M. Pd** (.....)
4. Penguji
 1. **Dr. Muhammad Nawin, M.Pd** (.....)
 2. **Dr. Aco, M.Pd** (.....)
 3. **Dr. H. Mudeing Jais, M.Pd** (.....)
 4. **Akram, S.Pd.,M.Pd** (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Sumartono**

Nim : 105311106617

Jurusan : Teknologi Pendidikan

JudulSkripsi : **Pengaruh Media Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas X SMAN 1 Enrekang**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 2 Juli 2024

Yang Membuat Pernyataan

Sumartono





SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **Sumartono**
Nim : 105311106617
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

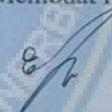
Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2,3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 2 Juli 2024

Yang Membuat Pernyataan


Sumartono



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Bukankah semua beban sudah kau iya-kan sebelum kau diadakan,

Semua bisa tanpa berputus asa...



Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orang tuaku, saudaraku, dan semua orang terdekatku
untuk doa dan dukungan yang diberikan tanpa henti dalam proses
penyelesaian studi penulis.

ABSTRAK

Sumartono, 2024. *Pengaruh Media Pembelajaran Games Based-Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas X SMAN1 Enrekang.* Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing Oleh Dr Muhammad Nawir dan Nasir.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Pembelajaran *Game-Based Learning* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas X di SMAN 1 Enrekang. Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian adalah Pre-eksperimen. dengan desain penelitian yang digunakan untuk adalah hasil belajar ranah kognitif adalah *One Group Pretest Posttest Design*, berupa rancangan yang menggunakan satu kelompok tunggal atau tidak ada kontrol. Pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Lokasi penelitian dilakukan di SMAN 1 Enrekang terletak di Pasaran Kecamatan Anggeraja Kabupaten Enrekang Provinsi Sulawesi Selatan. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPS SMAN 1 Enrekang sedangkan sampel dalam penelitian ini yaitu sampel kelas X IPS yang terdiri dari 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar tes dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh Pada kelas eksperimen *Pre test* terdapat 7 siswa (23,3%) yang mencapai nilai kategori cukup, dan terdapat 14 siswa (46,6%) yang mendapatkan nilai kategori rendah, dan 8 siswa (23,3%) yang mencapai nilai kategori tinggi dalam kelas eksperimen *Pre test*, serta terdapat 1 siswa (3,3%) yang berhasil mencapai nilai kategori sangat tinggi. Sedangkan setelah melakukan pemberlakuan berupa penerapan media pembelajaran *Game based-learning* maka nilai Pada kelas eksperimen *Post test* terdapat 4 siswa (13,3%) yang mencapai nilai kategori cukup, dan terdapat 3 siswa (10%) yang mendapatkan nilai kategori rendah, dan 15 siswa (50%) yang mencapai nilai kategori tinggi dalam kelas eksperimen *Post test*, serta terdapat 8 siswa (26,6%) yang berhasil mencapai nilai kategori sangat tinggi. Prolehan hasil uji t dengan perolehan hasil 8,897 dengan signifikansi 0,000. Jadi dapat dikatakan terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *game-based learning* di kelas X IPS pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata kunci: *Hasil Belajar, Game Based-Learning, Pendidikan Agama Islam*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji peneliti haturkan atas kehadiran Allah *Subhanahuwata'ala* yang telah menciptakan manusia dengan sepasang mata agar dapat memandang segala ciptaan-Nya, sehingga manusia sadar akan besarnya kuasa-Nya. Salawat serta salam tidak lupa penulis kirimkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW. Nabi yang telah mengorbankan segalanya demi memperjuangkan Islam dan menjadi suri tauladan bagi umat manusia.

Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar, semakin hilang dari pandangan. Karena jika manusia mencari kesempurnaan, maka manusia tidak akan pernah merasa puas. Begitupun dengan Skripsi ini. Penulis berharap kesempurnaan dari tulisan ini, namun penulis hanya manusia biasa yang memiliki keterbatasan. Maka dengan segala upaya peneliti menyusun tulisan ini menjadi baik dan bermanfaat.

Tidak lupa pula penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang memotivasi, memberikan dukungan, dan nasihat dalam merampungkan tulisan ini. Segala rasa hormat, khususnya kepada:

Orang tua penulis, yaitu Ibu tercinta Nurhayati, dan kepada kaka saya yaitu Rusdianto yang selalu mendidik, menyemangati, merawat, membesarkan, dan membiayai penulis sehingga mampu merasakan suka dan dukanya mengenyam dunia pendidikan.

Kepada Bapak Dr Muhammad Nawir. M.Pd selaku pembimbing I dan Pak Nasir, S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan,

arahan, dan motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya penulisan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Dr Abd Rakhim Nanda, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar Dr. H. Erwin Akib, M. Pd., Ph. D., dan Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan Pendidikan Dr. Muhammad Nawir, M.Pd., serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan berbagai pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Terima kasih kepada semua responden yang telah membantu penulis dalam memberikan data sehingga skripsi ini dapat selesai. Terima kasih kepada teman-teman Relasi 2017 Teknologi Pendidikan terkhusus untuk Kelas B yang telah melukiskan pelangi dari mahasiswa baru hingga menjadi mahasiswa basi.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Harapan terbesar mudah-mudahan tulisan ini dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri penulis. Aamiin.

Makassar, Agustus 2024

Sumartono

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori	7
1. Pembelajaran.....	7
2. Efektifitas.....	8
3. Media Pembelajaran.....	9
4. Model Pembelajaran <i>Game Based-Learning</i>	12
5. Hasil Belajar.....	15
B. Penelitian Relevan.....	19
C. Kerangka Berpikir.....	21
D. Hipotesis.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Desain Penelitian.....	24
C. Lokasi Penelitian.....	25
D. Populasi dan Sampel.....	25

E. Instrumen Penelitian.....	26
F. Teknik Pengumpulan Data.....	26
G. Teknik Analisis Data.....	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	31
A. Hasil Penelitian	31
B. Pembahasan.....	42
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	48
A. Simpulan	48
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	



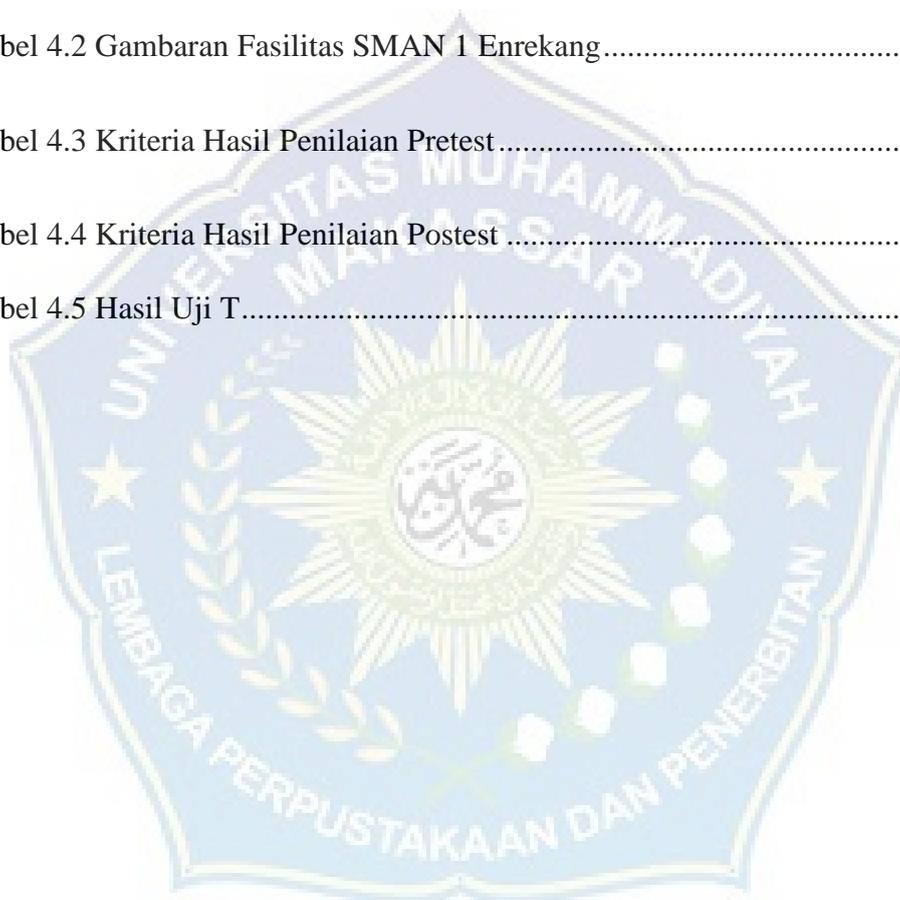
DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	22
Gambar 4.1 Hasil SPSS Nilai Pretest.....	37
Gambar 4.2 Hasil SPSS Nilai Postest	41



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Jumlah Sampel	25
Tabel 3.2 Kategori Hasil Belajar.....	28
Tabel 4.1 Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMAN 1 Enrekang.....	32
Tabel 4.2 Gambaran Fasilitas SMAN 1 Enrekang.....	34
Tabel 4.3 Kriteria Hasil Penilaian Pretest.....	36
Tabel 4.4 Kriteria Hasil Penilaian Postest	40
Tabel 4.5 Hasil Uji T.....	42



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan komponen penting yang menentukan kemajuan bangsa. Karena melalui pendidikanlah setiap individu dapat mengembangkan potensinya sehingga dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Berdasarkan Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olah hati, olah pikir, olah rasa, dan olah raga agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global. Di era modern ini, perkembangan ilmu dan teknologi berkembang sangat pesat. Semua aspek kehidupan tidak dapat dilepaskan dari pengaruh perkembangan IPTEK, tak terkecuali dunia pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu pendorong perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, karena berawal dari proses transfer ilmulah penemuan-penemuan mengenai ilmu dan teknologi berkembang.

Pendidikan merupakan proses pembelajaran bagi setiap individu untuk memiliki kemampuan berfikir mengenai obyek-obyek tertentu, baik secara kompleks maupun spesifik. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2006 tentang Standar Nasional Pendidikan menegaskan bahwa:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi

prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Pelaksanaan undang-undang tersebut dilakukan dengan melaksanakan prinsip implementasi kurikulum dengan menggunakan pendekatan multistrategi dan media, sumber belajar dan teknologi yang memadai, dan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar.

Pembelajaran merupakan cara untuk meningkatkan kemampuan siswa yang berkualitas. Pembelajaran juga adalah proses yang dibangun guru untuk membantu siswa dalam mengembangkan moral, intelektual, dan keterampilan serta bakat lainnya. Setiap siswa harus memiliki banyak *skill* di era digital ini, yaitu keahlian untuk bekerja sama, berbicara serta berpikir kritis. Keahlian tersebut bertujuan untuk menghasilkan anak-anak bangsa yang berdaya saing, sehingga dapat memberikan kontribusi bagi pembangunan ekonomi negeri kedepannya dan tentunya berpengaruh terhadap hasil belajar para siswa (Sianipar, Zulfah, & Astuti, 2023). Untuk mencapai harapan tersebut, proses pembelajaran harus efektif dan penciptaan model pembelajaran oleh guru harus menunjukkan kreativitas dan inovasi yang lebih besar. Dengan demikian, pemilihan model pembelajaran memiliki peran yang sangat penting.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi, guru harus mampu beradaptasi dengan kemajuan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk mengadopsi model pembelajaran yang menarik, karena mengingat perkembangan teknologi dapat bertumbuh dengan cepat. Ketika pendidikan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, maka dapat menghasilkan lingkungan belajar yang bermanfaat dan menyenangkan (Kulsum & Muhid, 2022). Berbagai jenis perkembangan tersebut akan terjadi seiring kemajuan teknologi, baik dari segi materi

pembelajaran yang dihasilkan maupun model pembelajaran. Pernyataan tersebut juga dibenarkan oleh Mokoagow (2021) bahwa dengan berkembangnya teknologi maka akan mempengaruhi peningkatan efektivitas guru sebagai pendidik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, teknologi berperan penting dalam pendidikan karena dapat menumbuhkan inovasi, ide dan gagasan untuk belajar itu sendiri.

Dengan pemberian materi yang masih menggunakan metode ceramah akan mengakibatkan siswa kurang berperan aktif dan merasa bosan. Selain itu, hal tersebut juga menyebabkan siswa kurang memahami pematerian yang disampaikan. Proses pembelajaran di kelas juga masih berpusat pada guru sehingga menyulitkan siswa untuk memahami pematerian yang diberikan. Hal ini dibuktikan dalam penelitian Mokoagow (2021) bahwa memang pada beberapa sekolah, guru masih menjadi pusat pada proses pembelajaran dan minimnya keterlibatan dari siswa, sehingga tidak sesuai dengan kurikulum sekolah. Dengan demikian, guru harus mengubah model pembelajaran dan media pembelajaran dengan benar-benar terarah agar dipahami oleh siswa sehingga akan memperoleh hasil yang terbaik (Octavia, 2020).

Di era digital ini, salah satu teknologi informasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran adalah pembelajaran digital *Game Based Learning* (Permana, 2022). Pembelajaran Digital *Game Based Learning* adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan program permainan yang dibuat khusus untuk membantu siswa belajar. Siswa diharapkan untuk belajar menggunakan model tersebut, tetapi melakukannya dengan cara yang menyenangkan (Ramadhan, 2021). Melalui penggunaan model pembelajaran tersebut, guru menjadikan alternatif

dalam melibatkan siswa pada kegiatan pembelajaran yang menarik. Dengan bantuan elemen-elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, animasi serta rekaman video akan semakin menarik karena menghasilkan representasi visual yang optimal.

Berdasarkan temuan awal dengan observasi, pembelajaran pendidikan agama islam kelas X di SMAN 1 Enrekang masih menggunakan metode ceramah dan masih memanfaatkan media konvensional seperti buku ajar. Hal tersebut terlihat pada saat pembelajaran berlangsung, guru mata pelajaran lebih aktif daripada siswanya dan kurang mampu jika harus menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran, kemudian saat pembelajaran masih ada beberapa siswa yang ragu untuk bertanya jika tidak mengerti, serta masih banyak juga siswa yang lebih memilih bermain *gadget* daripada memperhatikan penjelasan materi dari guru mata pelajaran. Oleh karena itu, setelah penulis melihat berbagai sumber maupun informasi, untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X penulis memilih pembelajaran *Game Based Learning* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi digital.

Berdasarkan semua permasalahan yang telah diangkat, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ‘Efektivitas Media Pembelajaran *Game-Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Sman 1 Enrekang’

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh penggunaan media

pembelajaran *Game-Based Learning* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas X di SMAN 1 Enrekang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Pembelajaran *Game-Based Learning* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas X di SMAN 1 Enrekang.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis

Manfaat teoritis merupakan manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran, berikut manfaat penelitian secara teoritis;

- a. Kontribusi terhadap Literatur Akademis: Penelitian ini akan memberikan tambahan terhadap literatur yang ada dalam bidang pendidikan, khususnya dalam penggunaan media Pembelajaran *Game-Based Learning* dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- b. Pengembangan Teori: Hasil penelitian dapat membantu dalam mengembangkan teori-teori yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis game dan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

Manfaat praktis memberikan dampak secara langsung terhadap komponen-komponen pembelajaran, berikut manfaat penelitian secara teoritis;

- a. Panduan untuk Praktisi Pendidikan: Temuan dari penelitian ini dapat menjadi panduan bagi para guru dan pengajar dalam merancang dan

mengimplementasikan media pembelajaran yang efektif, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

- b. Penyempurnaan Kurikulum: Hasil penelitian dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah untuk mempertimbangkan penyempurnaan kurikulum dengan memperhatikan penggunaan media Pembelajaran Game-Based Learning.
- c. Peningkatan Hasil Belajar: Penelitian ini dapat memberikan wawasan yang bermanfaat bagi pihak sekolah dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran yang inovatif.
- d. Peningkatan Kualitas Pembelajaran: Dengan memahami faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas media Pembelajaran Game-Based Learning, institusi pendidikan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran

Pembelajaran adalah upaya pendidik dalam mengkondisikan keadaan sekitar serta memberikan fasilitas kepada peserta didik dalam memahami suatu materi (Suardi, 2018). Inti dari pembelajaran adalah upaya pendidik terhadap peserta didik, sehingga terjadi proses belajar mengajar di dalamnya. Pembelajaran adalah kegiatan yang sengaja dirancang oleh tenaga pendidik untuk peserta didik guna untuk mempelajari suatu kemampuan dengan melalui tahap rancangan, pelaksanaan hingga evaluasi dalam kegiatan belajar mengajar (Adnan, 2017). Pembelajaran merupakan kunci pokok dalam kegiatan belajar mengajar yang terjadi oleh guru dan peserta didik dengan berpusat pada pengaruh intelektual, emosional, spiritual, moral dan kecakapan hidup (Sutirna, 2021).

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah suatu interaksi antara guru dan peserta didik dengan mempelajari materi dan fasilitas yang bertujuan agar terjadi proses belajar pada peserta didik. Tujuan pembelajaran adalah suatu rancangan yang memusatkan terhadap pencapaian peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran sendiri melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Tujuan pembelajaran akan tercapai jika peserta didik mampu mengembangkan potensi ataupun bakat yang telah dimilikinya secara optimal.

2. Efektifitas

Efektifitas adalah pencapaian tujuan dengan memilih tujuan yang tepat dari serangkaian alternatif atau pilihan cara dan menentukan pilihan dari beberapa pilihan lainnya (Rohmawati, 2015). Efektifitas merupakan suatu ketepatan penggunaan, hasil guna atau dapat menunjang tujuan. Selain itu efektifitas adalah pengukuran untuk menyatakan seberapa jauh target yang dicapai (Daniarsyah, 2020). Efektifitas memiliki beberapa kriteria di dalamnya yaitu, produksi, efisiensi, kepuasan, adaptasi, dan perkembangan. Menurut Sutrisno ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam jangka pendek, menengah ataupun Panjang dengan mempertimbangkan kriteria tersebut. Efektifitas memiliki arti “keefektifan” pengaruh/ efek keberhasilan atau kemandirian (Fahrudin, Rachmayani, Astini, & Safitri, 2022).

Efektifitas merupakan hubungan antara *output* dan tujuan dengan diukur berdasarkan seberapa jauh tingkat *output*, kebijakan, dan produser organisasi mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Abidin, Hudaya, & Anjani, 2020). Menurut Risna (2023), efektifitas adalah seberapa besar tingkat kelekatan output yang dicapai dengan output yang diharapkan di dalam input. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa efektifitas adalah suatu pengukuran keberhasilan output yang diharapkan dalam sebuah input.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari Bahasa latin yaitu “medium” yang berarti “sesuatu yang ada di pertengahan”, media disebut juga sebagai perantara atau penghubung. Dalam Bahasa arab media diambil dari kata “wasaila” yang

berarti mengantar pesan dari si pengirim kepada si penerima. Dalam lingkup pembelajaran media diartikan sebagai pengantar atau perantara antara pemberi pesan kepada penerima pesan (pengajar/pendidik dengan anak didik), yang dapat menumbuhkan pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terlibat dan berpartisipasi dalam suatu proses pembelajaran (Mustofa, 2020). Model pembelajaran merupakan suatu desain konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan dan fasilitas yang relevan dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Model pembelajaran digunakan untuk dapat membantu memperjelas prosedur, hubungan, serta keadaan keseluruhan dari apa yang didesain (Asyafah, 2019).

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat diwujudkan dengan pemilihan dan penerapan metode dan model pembelajaran yang baik dan benar. Untuk menerapkan metode pembelajaran yang menarik guru mesti harus mampu untuk memberikan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan (Nasution, 2017). Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media Pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sedangkan menurut Gagne menyatakan bahwa media pembelajaran dinyatakan sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa siswi untuk belajar (Salsabila, Habiba, Amanah, Istiqomah, & Difany, 2020).

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton, dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau

kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diterapkan adalah melahirkan minat dan merangsang oara siswa atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi (Arsyad, 2019).

Menurut Rohani (2020), media memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Membuat konsep yang abstrak menjadi kongkrit
- 2) Membawa objek yang berbahaya menjadi tidak berbahaya
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar menjadi kecil
- 4) Menampilkan obyek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang
- 5) Mengamati gerakan yang terlalu cepat
- 6) Membangkitkan motivasi
- 7) Mengatasi ruang dan waktu
- 8) Mengatasi jarak yang jauh
- 9) Memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai pengantar atau perantara antara pemberi pesan kepada penerima pesan (pengajar/pendidik dengna anak didik), yang dapat menumbuhkan pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terlibat dan berpartisipasi dalam suatu proses pembelajaran

b. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Ajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik). Sedangkan model adalah prosedur untuk membantu peserta didik menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, fungsi media pembelajaran dapat diidentifikasi dari kelebihan yang dimiliki oleh media pembelajaran. Tiga kelebihan media pembelajaran antara lain adalah:

1) Kemampuan Fiksatif

Kemampuan fiksatif dapat dipahami sebagai kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan, dan pada saat dibutuhkan dapat digunakan kembali.

2) Kemampuan Manipulatif

Kemampuan manipulatif dapat dipahami sebagai kemampuan media untuk dimanipulasi sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan pembelajaran. Misalnya ukurannya dapat dirubah ataupun penyajiannya dapat dilakukan berulang-ulang.

3) Kemampuan Distributif

Kemampuan distributif dapat dipahami sebagai kemampuan media dalam menjangkau target audien (peserta didik) yang besar jumlahnya dalam satu kali penggunaan. Misalnya memanfaatkan siaran TV atau Radio.

4. Model Pembelajaran *Game-Based Learning*

a. Pengertian *Game-Based Learning*

Menurut Octavia (2020) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar, Model pembelajaran *Game-Based Learning* menurut Tobias, Fletcher, & Wind (2014) merupakan model pembelajaran jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia suatu model pembelajaran berbasis permainan. Jadi, suatu pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar serta dibantu oleh teknologi serta menampilkan beberapa pencapaian ketika telah menyelesaikan kuis tersebut. *Game Based Learning* merupakan sebuah variasi metode dan model pembelajaran yang menerapkan sistem belajar dengan permainan. Teronite menjelaskan bahwa *Game Based Learning* merupakan pemanfaatan *game* untuk mencapai tujuan yang serius yaitu pendidikan. Sedangkan menurut Pratiwi dan Musfiroh, *Game Based Learning* merupakan alat untuk mendukung keberlangsungan pembelajaran yang signifikan.

Penggunaan *Game Based Learning* akan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Vusic, Bernik dan Gecek menjelaskan bahwa *Game Based Learning* adalah sistem yang diimplementasikan dalam dunia pendidikan, dimana guru dapat menggunakan permainan sebagai suatu cara untuk membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa. Menurut Connoly, untuk mencapai tujuan pendidikan salah satunya dengan menerapkan metode model *Game Based Learning* (Winatha & Setiawan, 2020). Pendekatan bermain adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk

permainan. Segala potensi yang dimiliki *game* sebagai media sangat memungkinkan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang motivatif bagi siswa. Keterampilannya mempengaruhi aspek kognitif dan emosional pengguna secara bersamaan dapat menjadi sebuah kekuatan sebagai media pembelajaran. Inti dari bermain adalah tantangan dan resiko. Ada empat unsur penting dalam *game* yaitu fantasi, rasa ingin tahu, tantangan dan kendali (Wibawa, Ashar, & Patmanthara, 2021).

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* merupakan sebuah variasi metode dan model pembelajaran yang menerapkan sistem belajar dengan permainan.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Game-Based Learning

Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *Game-Based Learning* terdapat lima langkah utama atau tahapan dalam pembelajaran yang menggunakan *game-based learning*. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *game-based learning* tersebut yaitu menyampaikan tujuan dan mempersiapkan permainan, membuat kelompok, menentukan sistem permainan dan peraturan, permainan dimulia, pengumuman kelompok yang jadi pemenang (Asmaka, 2019).

Menurut Meilina (2020) ada beberapa langkah yang dilakukan dalam melaksanakan model pembelajaran *Game-Based Learning* diantaranya sebagai berikut:

1) Memilih *Game* sesuai Topik

Langkah pertama yang dapat penulis lakukan adalah memilih topik yang akan disampaikan kemudian memilih *game* yang sesuai dengan topik.

2) Menjelaskan Konsep

Langkah kedua adalah menjelaskan konsep dari topik pembelajaran yang akan penulis sampaikan, dengan menjelaskan konsep terlebih dahulu sebelum siswa akan menjadi lebih terarah dalam bermain *game* nanti.

3) Menjelaskan Aturan Permainan

Selanjutnya penulis menjelaskan peraturan yang terdapat dalam permainan atau peneliti bisa membuat peraturan itu bersama-sama dengan siswa di kelas, dengan adanya peraturan siswa akan belajar untuk lebih disiplin dalam bertindak dan bisa bertanggungjawab dengan apa yang akan dikerjakan.

4) Bermain *Game*

Kemudian siswa bisa bermain *game* dengan menggunakan aplikasi atau media pembelajaran *game* yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Pastikan bahwa kegiatan ini sesuai dan tepat waktu, serta siswa serius dalam melakukan *game*, bukan sekedar mengisi waktu senggang saja, dengan begitu siswa bisa mendapatkan pembelajaran menjadi lebih maksimal.

5) Merangkum Pengetahuan

Setelah selesai bermain, peneliti memberikan waktu kepada seluruh siswa untuk merangkum pengetahuan yang mereka dapatkan saat bermain *game* tersebut. Pastikan peneliti memeriksanya karena dengan begitu mereka tidak akan merasa santai dan tidak menganggap permainan tersebut hanya sekedar permainan biasa.

6) Melakukan Refleksi

Langkah terakhir adalah siswa dan peneliti melakukan refleksi dari hasil pembelajaran yang telah mereka dapatkan dari bermain *game*.

c. Karakteristik Model Pembelajaran *Game-Based Learning*

Karakteristik inovasi pembelajaran model pembelajaran *Game-Based Learning* menurut (Wibawa dkk., 2021) yaitu:

1) Menarik dan mengasyikan

Pembelajaran berbasis permainan dapat membantu siswa memahami materi dan mencapai tujuan belajarnya dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Jika para siswa sudah tertarik, maka materi akan dengan mudah mereka serap secara sukarela. Hal ini menjadikan waktu pembelajaran lebih efektif dan efisien.

2) Berdasarkan pada pengalaman

Konsep model pembelajaran *Game-Based Learning* tidak serta merta diselenggarakan, perlu adanya pelatihan dan pengarahan agar siswa memahami isi dari *game* tersebut, sehingga model pembelajaran *Game-Based Learning* ini siswa memahami sendiri dalam proses *trial and error* dan jika gagal mereka mencoba lagi menggunakan strategi dan metode yang berbeda untuk mencapai tujuan atau misinya.

3) Menantang

Siswa akan mempelajari suatu pola bahwa ketika mendapatkan sebuah tantangan maka mereka harus bisa menyesuaikan dan beradaptasi, hal ini akan berguna di masa depan.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dalam dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional, hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan yang mengubah bahan menjadi barang jadi. Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya disbanding sebelumnya. Setiap orang yang melakukan kegiatan akan selalu menginginkan hasil dari kegiatan yang dilakukannya. Sering pula orang melakukan kegiatan tersebut dengan tujuan untuk mengetahui baik buruknya kegiatan yang dlakukannya. Begitu juga dengan belajar, berhasil tidaknya siswa dalam mengikuti Pelajaran dapat dilihat dari hasil belajar mereka.

Menurut Surbakti (2020) belajar merupakan sesuatu yang kompleks yang dialami oleh peserta didik sendiri. Peserta didik menentukan terjadinya atau tidak proses belajar. Sedangkan Agustina & Kurniawan (2020) belajar merupakan proses aktif internal individu melalui pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku. Zaim & Djamarah (2019) sendiri berpendapat bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatuperubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hamalik menyatakan bahwa hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tinglah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam

bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya”. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dalam domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam domain kognitif diklasifikasikan menjadi kemampuan hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam domain afektif hasil belajar meliputi level penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. Sedang domain psikomotorik terdiri dari level persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas (Wahyuningsih, Purwanto, & Medriati, 2021).

Hasil belajar sendiri adalah suatu kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pembelajaran. Setelah terjadi suatu proses maka peserta didik akan menerima hasil belajar. Pencapaian dalam suatu pembelajaran sendiri adalah hasil belajar. Hasil belajar juga dipengaruhi dari materi yang telah diterima dan kemampuan peserta didik. Dengan demikian, guru harus menentukan tujuan pembelajaran sebelum pelajaran dimulai sesuai dengan intelegensi dan tercapainya tujuan belajar perlu menggunakan bahasa persepsi, yaitu bahan yang telah dikuasai oleh peserta didik sebagai batu loncatan untuk menguasai materi pelajaran yang baru.

Menurut Sudjana (2010) Hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pelajaran atau pengalaman. Untuk mengetahui keberhasilan belajar yang telah diajarkan atau ditetapkan dalam interaksi atau proses pembelajaran atau evaluasi. Ini berarti penilaian atau

evaluasi itu bertujuan untuk mengetahui keberhasilan proses belajar dan hasil belajar.

Muakhirin (2014) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diberikan atau yang didapat dari suatu interaksi tindakan belajar mengajar. Terdapat indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomy of Education Objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga kawasan, yaitu: aspek kognitif, aspek afektif, aspek psikomotorik. Kawasan kognitif adalah kawasan yang menjelaskan tujuan pembelajaran dengan melalui proses mental dari mulai level rendah hingga tingkat level paling tinggi yaitu tingkat evaluasi. Kawasan Afektif adalah ranah yang berhubungan dengan sikap/perilaku, nilai ketertarikan, apresiasi serta norma sosial. Kawasan Psikomotorik adalah meliputi keterampilan motorik atau keterampilan fisik seseorang dengan melibatkan anggota tubuh dan kompetensi yang berhubungan dengan gerak fisik (motorik).

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dalam domain kognitif, afektif dan psikomotorik.

b. Faktor-faktor Hasil Belajar

Menurut Gunawan, Kustiani, & Hariani (2018) secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua yaitu sebagai berikut:

- 1) Faktor Internal, yaitu faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan dapat mempengaruhi hasil belajar:

- a) Faktor fisiologis yaitu faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik siswa.
 - b) Faktor psikologis yaitu faktor yang berkaitan dengan keadaan psikologis atau jiwa seseorang. Seperti intelegensi, motivasi, perhatian, minat, bakat dan kesiapan belajar.
- 2) Faktor Eksternal, yaitu faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari luar diri siswa. Faktor ini meliputi:
- a) Lingkungan sosial keluarga, yaitu dorongan orang tua. Orang tua sangat berperan penting terhadap keberhasilan belajar siswa.
 - b) Lingkungan sekolah, yaitu guru, para staf administrasi dan teman-teman sekelas siswa.
 - c) Lingkungan masyarakat.

6. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama merupakan kata majemuk yang terdiri dari kata “pendidikan” dan “agama”. Dalam kamus umum Bahasa Indonesia, pendidikan berasal dari kata didik, dengan diberi awalan “pe” dan “an”, yang berarti proses perubahan sikap dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan. Sedangkan arti mendidik sendiri adalah memelihara dan member latihan (ajaran) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Pengertian Pendidikan Agama Islam juga dapat dikatakan sebagai usaha yang berupa pengajaran, bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar kelak setelah pendidikannya dapat memahami, menghayati dan mengamalkan agama Islam serta menjadikannya sebagai jalan kehidupan, baik pribadi

maupun kehidupan masyarakat. Pendidikan agama juga merupakan salah satu dari tiga subjek pelajaran yang harus dimasukkan dalam kurikulum setiap lembaga pendidikan formal di Indonesia. Hal ini karena kehidupan beragama merupakan salah satu dimensi kehidupan yang diharapkan dapat terwujud secara terpadu.

Dalam bahasa Arab pengertian pendidikan, sering digunakan beberapa istilah antara lain, *al-ta'lim*, *al-tarbiyah* dan *al-tata'dib*, *al-ta'lim* berarti pengajaran yang bersifat pemberian atau penyampaian pengetahuan dan keterampilan. *Al-tarbiyah* berarti mengasuh mendidik dan *al-ta'dib* lebih condong pada proses mendidik yang bermuara pada penyempurnaan akhlak/moral siswa. Namun, kata pendidikan ini lebih sering diterjemahkan dengan “tarbiyah” yang berarti pendidikan.

Selain itu terdapat pendapat lain juga dari Yusuf & Anwar (1997), yang mengartikan Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar generasi tua untuk mengalihkan pengalaman pengetahuan, kecakapan, serta keterampilan pada generasi muda agar kelak menjadi generasi muslim yang senantiasa bertakwa kepada Allah Swt, berbudi pekerti luhur, dan berkepribadian yang mamahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Lain juga menurut Tafsir dkk., (2004), Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan yang diberikan kepada seseorang agar dia tumbuh dan berkembang secara maksimal dan sesuai dengan ajaran Islam.

Berbeda dengan pendapat sebelumnya, menurut Irsad (2016) Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang dapat dipahami dan selanjutnya dikembangkan dari ajaran-ajaran dan nilai-nilai fundamental yang

terkandung dalam Al-Qur'an dan sunnah. Pendidikan Agama Islam adalah suatu proses pengembangan potensi manusia menuju terbentuknya manusia sejati yang berkepribadian Islam artinya berkepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Dilihat dari beberapa definisi Pendidikan Agama Islam yang telah teruraikan dalam tulisan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang dipelajari untuk membentuk kepribadian yang baik dan lebih memahami ajaran agama Islam serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Menurut Zuhairini (2004), menjelaskan bahwa tujuan dari pendidikan agama Islam secara umum adalah:

- 1) Untuk membantu pembentukan akhlak yang mulia.
- 2) Persiapan untuk kehidupan di dunia dan di akhirat.
- 3) Persiapan untuk memperoleh rezeki dan pemeliharaan segi kemanfaatan.
- 4) Menumbuhkan semangat ilmiah pada pelajar dan memuaskan keingintahuan dan memungkinkan dirinya untuk mengkaji ilmu itu sendiri.
- 5) Menyiapkan pelajar dari segi profesional, teknis, supaya dapat menguasai profesi tertentu, dan mengembangkan keterampilan tertentu agar ia dapat mencari rezeki dalam menjalani hidup.

Selain itu tujuan Pendidikan Agama Islam adalah untuk menumbuhkan pola kepribadian manusia melalui latihan kejiwaan, kecerdasan otak, penalaran, perasaan dan indera. Dalam tujuan Pendidikan Agama Islam juga

menumbuhkan manusia dalam semua aspek, baik aspek spiritual, intelektual, imajinatif, jasmaniah, maupun aspek ilmiah, baik perorangan atau kelompok.

c. Fungsi Pendidikan Agama Islam

- 1) Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketaqwaan siswa kepada Allah Swt yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga.
- 2) Penanaman nilai, sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup dan di akhirat.
- 3) Penyesuaian mental, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam.
- 4) Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan siswa dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Pencegahan, yaitu untuk menangkal hal-hal yang negatif dari lingkungannya atau dari kebudayaan lain yang dapat membahayakan dirinya untuk menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.
- 6) Pengajaran, tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum, sistem dan fungsi sosialnya.
- 7) Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus dibidang agama Islam agar bakat tersebut dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.

B. Penelitian Relevan

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai teori-teori terkait yang sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan. Landasan teori digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan penelitian. Teori yang diambil bersumber dari sumber-sumber yang relevan yang mendasari pembahasan serta pemecahan masalah yang akan diteliti. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Aini (2018) dengan judul “Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS”. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen tipe eksperimen semu bentuk desain *nonequivalen controlgroup design*. Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa game based learning berpengaruh terhadap minat belajar. Minat belajar pada kelas eksperimen 63,2% dan kelas control 60%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa game based learning berpengaruh terhadap minat belajar siswa.
2. Priyonggo (2010), dengan judul “Penerapan *Game Based Learning* Pada Siswa Kelas V SD Negeri Suru II Kecamatan Geyer Daur Air dan Peristiwa Alam Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan Aspek kognitif siswa dari siklus I sampai II. Aspek kognitif siklus I saat pre test sebesar 17,5% mejadi 37,5% saat post test dan siklus II saat pre test 35% menjadi 97,6% saat post test. Model pembelajaran ini dapat berhasil karena sistem alat permainan cakram pertanyaan yang mengharuskan siswa menjawab pertanyaan secara acak, sehingga siswa bertanggung jawab atas jawaban dan pengetahuanya sendiri.

3. Winatha & Setiawan (2020), dengan judul “Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar” Hasil penelitian uji hipotesis menggunakan *paired sample* diperoleh hasil Peningkatan prestasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah interpersonal skill akibat penerapan model *game-based learning*. Hal tersebut terlihat dari nilai sig. output (P) 0.000 yang berada dibawah 0.05 (α) Rerata skor prestasi belajar mahasiswa kelas kontrol meningkat signifikan 8.25 point. Sementara itu rerata skor prestasi belajar mahasiswa kelas eksperimen meningkat signifikan 29.93 point. Jika dibandingkan keduanya maka peningkatan skor prestasi belajar mahasiswa kelas eksperimen lebih besar dibanding peningkatan prestasi belajar mahasiswa kelas kontrol.
4. Yusnita (2012), dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas VIII di MTS Swasta Bustanul Falah”. Dari hasil uji t dimana harga thitung = 3,85 > ttable = 2,00 pada taraf nyata $\alpha=0,05$ dan dk = (30 + 30 -2) = 58 dimana thitung > ttabel dengan demikian ada pengaruh pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dikelas VIII Mts Swasta Bastanul Falah terhadap minat belajar sejarah siswa.

C. Kerangka Pikir

SMAN 1 Enrekang adalah sekolah menengah atas yang mempunyai mata pelajaran antara lain mata pelajaran pendidikan agama yang wajib diajarkan setiap tingkatan kelas. Masalah yang ditemukan selama proses pembelajaran adalah berada pada hasil belajar peserta didik pada pembelajaran khususnya di kelas X dimana proses pembelajaran yang berlangsung kurang menarik sehingga

mengganggu konsentrasi dan minat peserta didik terhadap pembelajaran membuat hasil belajar peserta didik kurang maksimal dan kegiatan pembelajaran cukup terhambat. Beberapa peserta didik tidak memperhatikan dan ramai dengan temannya. Selain itu, kurangnya inisiatif peserta didik dalam pembelajaran juga mempengaruhi. Salah satu penyebab hasil peserta didik yang kurang adalah metode pembelajaran yang monoton dan kurang variatif, sehingga membuat peserta didik mudah bosan dan tidak memperhatikan. Hal tersebut mendorong adanya penelitian ini untuk mengatasi masalah yang ada.

Dengan demikian, penelitian ini mencoba menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) yang dapat menunjang pembelajaran teori di dalam kelas terutama dengan bantuan media pembelajaran. Metode pembelajaran yang akan diterapkan adalah penggunaan *game based* tujuannya agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan beberapa teori menurut Teduh (2012) Aplikasi berbasis *game* dapat menciptakan pembelajaran yang semakin menarik, menyenangkan dan memotivasi serta meningkatkan kreativitas siswa. Selain itu permainan dapat meningkatkan keterampilan sosial, emosional pemain atau keterampilan (Gentle, Grover, & Gentle, 2014).



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Hipotesis penelitian merupakan jawaban yang bersifat sementara dari suatu permasalahan penelitian sampai terbukti kebenarannya dari data yang terkumpul. Untuk itu, dari kajian teori dan kerangka berpikir diatas maka hipotesis penelitian yang diajukan adalah; ada pengaruh media pembelajaran Game Based-Learning terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas X SMAN 1 Enrekang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan tertentu sebagai variabel bebas, terhadap hal yang lain sebagai variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *game based learning*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa. Sesuai dengan tujuan dari penelitiannya, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif Sugiyono (2013). Jenis penelitian yang dilakukan adalah Pre-eksperimen. Dalam metode ini penelitian tidak menyertakan kontrol atau pembanding (Sugiyono, 2013).

B. Desain Penelitian

Desain yang digunakan untuk penelitian hasil belajar ranah kognitif adalah *One Group Pretest Posttest Design*, berupa rancangan yang menggunakan satu kelompok tunggal atau tidak ada kontrol. Pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan (Sugiyono, 2013). *Pretest* dan *posttest* dilakukan dengan tujuan untuk melihat peningkatan (*gain*) siswa setelah mendapat perlakuan, yakni pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *game based learning*. Desain ini digunakan sebagai berikut:

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Keterangan:

O_1 = nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = perlakuan (pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis

game based learning)

O₂ = nilai *posttest* (sudah diberi perlakuan)

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Enrekang terletak di Pasaran Kecamatan Anggeraja Kabupaten Enrekang Provinsi Sulawesi Selatan

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dari karakteristik yang dimiliki populasi tersebut (Sugiyono, 2013). Jika populasi besar penulis tidak akan mempelajari semua yang ada pada populasi, biasanya karena keterbatasan anggaran, atau waktu, maka penulis dapat menggunakan sampel yang dipelajari dari populasi tersebut.

Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2013) Sampling Jenuh adalah Teknik pemilihan sampel apabila semua anggota populasi dijadikan sampel. Maka penulis menggunakan sampel kelas X IPS yang terdiri dari 30 siswa.

Tabel 3.1 Jumlah Sampel

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	L	P	
X IPS	11	19	30 Siswa
Jumlah			30 Siswa

E. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2013) mengatakan bahwa “instrumen penilaian adalah sesuatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun social yang diamati”. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes, kuesioner atau angket dan dokumentasi.

1. Tes

Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dengan penelitian ini adalah dengan menggunakan tes kemampuan. Soal tes pada penelitian ini yaitu berupa soal *pretest* dan *posttest*. Tes ini digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah siswa melalui proses pembelajaran dan perlakuan. Soal *pretest* sama dengan soal *posttest*. Jadi bisa dilihat apakah *posttest* lebih baik, sama atau lebih buruk dari hasil *pretest*. Jika hasil *posttest* lebih baik dari pada *pretest*, maka dapat diartikan bahwa penggunaan pembelajaran *Game-Based Learning* telah berjalan dengan baik.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data-data dari catatan arsip yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan dan gambar. Instrumen untuk metode dokumentasi yaitu berupa data siswa dan pengambilan gambar pada saat observasi.

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian, maka penulis menggunakan prosedur sebagai berikut:

1. Lembar Tes

Lembar Tes merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau soal-soal dalam bentuk teks kepada responden untuk dijawab. Data diambil pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung tes ini dilakukan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap mata pelajaran matematika, tes yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua tes, yaitu *pretest* yang diberikan pada siswa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Game-based learning* dan *posttest* setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Game-based learning*, *pretest* dan *posttest* digunakan untuk melihat efektifitas sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media *Game-based learning*.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data-data dari catatan arsip yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan dan gambar. Instrumen untuk metode dokumentasi yaitu berupa data siswa dan pengambilan gambar pada saat observasi.

G. Teknik Analisis Data

Setelah data-data dari responden terkumpul, selanjutnya mengelolah data-data yang telah terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden. Mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan dat tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang sudah diajukan. Analisi data yang digunakan yaitu sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku buat umum atau generalisasi (Vivi Silvia, 2020).

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Game Based Learning* dalam proses belajar mengajar pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X IPS di SMAN 1 Enrekang, presentase dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut;

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Presentase

F = Jumlah Skor Perolehan

N = Jumlah Skor Maksimal

100% = Bilangan Tetap

Adapun kriteria penilaian hasil belajar dalam proses pembelajaran penggunaan media *Game-Based Learning*. Berikut adalah kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori hasil belajar berdasarkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebagai berikut (Vivi Silvia, 2020).

Tabel 3.2 Kategori Hasil Belajar

No	Rentang Nilai	Kategori
1	0-74	Rendah
2	75-84	Cukup
3	85-94	Tinggi
4	95-100	Sangat Tinggi

2. Uji Hipotesis

Setelah persyaratan analisis terpenuhi, langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui mengenai perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Pengujian menggunakan uji t berpasangan, karena akan melihat perbedaan sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data *Pre Test*

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui sebab akibat suatu subjek penelitian, yaitu dengan membandingkan kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan kelompok yang sebelumnya tidak diberi perlakuan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran *game based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X IPS SMAN 1 Enrekang Negeri.

Berdasarkan nilai hasil pembelajaran yang telah dilakukan melalui *Pre test* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X IPS maka dapat dilihat dari nilai kriteria yang dicapai oleh sejumlah siswa dalam tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3
Kriteria Hasil Penilaian *Pre test*

Rentang nilai	Jumlah Siswa Kelas Esperimen	Persentase	Kriteria Penilaian
95-100	1	3,3%	Sangat tinggi
85-94	8	26,6%	Tinggi
75-84	7	23,3%	Cukup
0-74	14	46,6%	Rendah
Jumlah	30	100 %	-

Berdasarkan tabel 4.3 kriteria penilaian hasil belajar eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Pada kelas eksperimen *Pre test* terdapat 7 siswa (23,3%) yang mencapai nilai kategori cukup, dan terdapat 14 siswa (46,6%) yang

mendapatkan nilai kategori rendah, dan 8 siswa (23,3%) yang mencapai nilai kategori tinggi dalam kelas eksperimen *Pre test*, serta terdapat 1 siswa (3,3%) yang berhasil mencapai nilai kategori sangat tinggi.

Berdasarkan nilai hasil pembelajaran yang telah dilakukan melalui *Pre test* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X IPS maka dapat dilihat dari nilai rata-rata, nilai maximum, nilai minimum, dan standar deviasi yang telah dihitung melalui perhitungan IBM SPSS 24, akan dijabarkan dalam tabel sebagai berikut:

Statistics

PRETEST

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		74.8333
Median		75.0000
Std. Deviation		13.10721
Variance		171.799
Range		47.00
Minimum		50.00
Maximum		97.00

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil maksimal dari nilai *pre test* kelas eksperimen yang diperoleh siswa kelas X IPS adalah 97 dan nilai minimum 50 dengan nilai rata-rata yang dicapai adalah 74.83 (kategori rendah). Nilai dari rata-rata *pre tes* kelas eksperimen masih di bawah nilai ketuntasan yaitu 75.

2. Pelaksanaan Perlakuan

Setelah peneliti menentukan populasi penelitian maka langkah berikutnya adalah perencanaan untuk melakukan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *game based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pelaksanaan perlakuan dilaksanakan di kelas yang sudah ditentukan yaitu kelas X

IPS dengan jumlah siswa 30 dan didampingi oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebelumnya. Dalam penelitian ini materi yang diberikan adalah materi Asmaul Husna (Aku Selalu Dekat dengan Allah Swt).

a. Perencanaan

1) Identifikasi Tujuan Pembelajaran

- Menentukan kompetensi yang ingin dicapai, seperti memahami dan menghafal Asmaul Husna, mengetahui makna dari setiap nama, serta mampu menerapkan nilai-nilai Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari.
- Pastikan tujuan ini spesifik, terukur, dapat dicapai, relevan, dan terikat waktu (SMART).

2) Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

- Analisis kebutuhan siswa dan kemampuan awal mereka terkait topik Asmaul Husna.
- Pertimbangkan karakteristik siswa seperti usia, minat, gaya belajar, dan tingkat pemahaman.

3) Pemilihan Game yang Tepat

- Pilih atau rancang game yang fokus pada pengenalan, penghafalan, dan pemahaman Asmaul Husna.
- Pastikan game tersebut memiliki konten edukatif yang sesuai dengan kurikulum dan menarik bagi siswa.

4) Pengembangan Materi dan Alur Pembelajaran

- Buat materi pendukung yang mendampingi game, seperti modul, panduan, atau tugas.

- Rancang alur pembelajaran yang mencakup bagaimana game akan diintegrasikan dalam proses pembelajaran, termasuk sesi pengenalan, bermain game, dan refleksi.

b. Tahap Pelaksanaan

1) Pengenalan Game kepada Siswa

- Kenalkan game kepada siswa dan jelaskan bagaimana game ini akan digunakan dalam pembelajaran.
- Berikan instruksi yang jelas mengenai cara bermain dan tujuan dari game tersebut.

2) Implementasi Pembelajaran Aktif dengan Game

- Siswa mulai bermain game sesuai dengan instruksi yang diberikan.
- Guru mengawasi dan membimbing siswa selama bermain game, memastikan mereka tetap fokus pada tujuan pembelajaran.
- Dorong siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama jika game memiliki elemen kolaboratif.

3) Monitoring dan Pendampingan

- Guru memonitor perkembangan siswa selama bermain game.
- Berikan bantuan dan bimbingan jika siswa menghadapi kesulitan atau tantangan dalam game.
- Catat observasi tentang keterlibatan dan pemahaman siswa.

4) Diskusi dan Refleksi

- Setelah sesi game selesai, adakan diskusi kelas untuk merefleksikan pengalaman belajar.

- Tanyakan kepada siswa tentang apa yang mereka pelajari, tantangan yang dihadapi, dan bagaimana mereka mengatasi tantangan tersebut.

5) Penilaian dan Evaluasi

- Lakukan penilaian terhadap pemahaman dan keterampilan yang telah dicapai siswa melalui game.
- Gunakan berbagai metode penilaian, seperti tes, observasi, dan penilaian proyek.
- Evaluasi efektivitas penggunaan game dalam mencapai tujuan pembelajaran.

3. Deskripsi Data *Post Test*

Berdasarkan nilai hasil pembelajaran yang telah dilakukan melalui *Pre test* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X IPS maka dapat dilihat dari nilai kriteria yang dicapai oleh sejumlah siswa dalam tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4
Kriteria Hasil Penilaian *Post test*

Rentang Nilai	Jumlah Sisiwa Kelas Eksperimen	Persentase	Kriteria Penilaian
95-100	8	26,6%	Sangat tinggi
85-94	15	50%	Tinggi
75-84	4	13,3%	Cukup
0-74	3	10%	Rendah
Jumlah	30	100 %	-

Berdasarkan tabel 4.4 kriteria penilaian hasil belajar eksperimen dengan jumlah siswa kelas 30 siswa. Pada kelas eksperimen *Post test* terdapat 4 siswa (13,3%) yang mencapai nilai kategori cukup, dan terdapat 3 siswa (10%) yang

mendapatkan nilai kategori rendah, dan 15 siswa (50%) yang mencapai nilai kategori tinggi dalam kelas eksperimen *Post test*, serta terdapat 8 siswa (26,6%) yang berhasil mencapai nilai kategori sangat tinggi.

Berdasarkan nilai hasil pembelajaran yang telah dilakukan melalui *Post test* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X IPS maka dapat dilihat dari nilai rata-rata, nilai maximum, nilai minimum, dan standar deviasi yang telah dihitung melalui perhitungan IBM SPSS 24, akan di jabarkan dalam tabel sebagai berikut:

Statistics		
POSTEST		
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		88.5000
Median		90.0000
Std. Deviation		8.47206
Variance		71.776
Range		30.00
Minimum		70.00
Maximum		100.00

Tabel menunjukkan bahwa hasil maksimal dari nilai *Post tes* kelas eksperimen yang diperoleh siswa kelas X IPS adalah 100 dan nilai minimum 70 dengan nilai rata-rata yang dicapai adalah 88.50 (kategori tinggi). Nilai dari rata-rata *post tes* kelas eksperimen sudah mencapai di atas nilai ketuntasan yaitu 75.

4. Uji Hipotesis

Selanjutnya dilakukan pengujian uji t untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *game-based learning* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X IPS pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Uji t

dalam hal ini dihitung menggunakan IBM SPSS 24. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji t

Kategori	T	df	Sig (2-tailed)
Pre test dan post test	8,897	29	0,00

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dilihat hasil uji t dengan perolehan hasil 8,897 dengan signifikansi 0,000. Jadi dapat dikatakan terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *game-based learning* di kelas X IPS pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

B. Pembahasan

Masalah yang terjadi di SMAN 1 Enrekang khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X adalah hasil belajar siswa yang rendah. Hasil belajar yang kurang adalah akibat dari proses pembelajaran yang kurang kreatif. Kebanyakan guru masih menggunakan metode konvensional dapat berdampak bagi hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran. Maka hal itu dapat mengakibatkan kurangnya semangat siswa dalam menjalankan proses pembelajaran dan siswa kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Dilihat dari latar belakang maka peneliti memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat yang digunakan untuk mempermudah berjalannya proses pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta penyampaian materi akan lebih jelas sehingga membuat hasil belajar siswa meningkat. Dengan begitu Salah satu hal yang dapat mengatasi masalah tersebut yaitu dengan mengubah

cara mengajar guru dengan menggunakan media pembelajaran, salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran *Game Based Learning*.

Berdasarkan hasil dari kriteria penilaian yang terdapat pada tabel 4.3 dan tabel 4.4 menunjukkan hasil yang berbeda, karena dilihat dari hasil *Pre test* terdapat 14 siswa (46,6 %) yang memperoleh nilai dengan kategori rendah dan terdapat 16 siswa (53,3 %) yang mencapai nilai ketuntasan yaitu di atas 75. Setelah dilakukan perlakuan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *game-based learning* dan diberikan *Post test* maka terdapat 3 siswa (10%) yang memperoleh nilai dengan kategori rendah dan terdapat 27 siswa (90%) yang mencapai nilai ketuntasan yaitu di atas 75. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *game-based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X IPS pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dilihat dari pengertian media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam membantu kegiatan belajar mengajar serta berpengaruh dalam meningkatkan hasil dan minat belajar siswa. Setelah kita mengetahui seberapa penting media pembelajaran, maka selanjutnya kita juga perlu mengetahui media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *game-based learning*.

Game-based learning adalah metode pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen permainan, seperti tantangan, poin, dan level, untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar, serta membantu mereka memahami dan menguasai materi pelajaran dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. *Game-based learning* juga melibatkan penggunaan permainan edukatif yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Dalam *Game-Based Learning*, siswa seringkali harus menyelesaikan tugas atau tantangan yang relevan dengan materi pelajaran, yang membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi. Pendekatan ini dapat diintegrasikan ke dalam berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan, serta dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan dan minat siswa yang berbeda-beda. *Game-Based Learning* mendorong pembelajaran aktif, di mana siswa secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran melalui pengalaman dan interaksi. Dengan menggunakan elemen permainan, *Game-Based Learning* menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan dinamis, yang dapat meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep.

Game-based learning memiliki beberapa kelebihan dibandingkan media konvensional. Pertama, *Game-Based Learning* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena elemen-elemen permainan seperti tantangan, hadiah, dan level membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan menyelesaikan tugas-tugas belajar mereka. Kedua, *Game-Based Learning* mendorong pembelajaran aktif di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berinteraksi dengan materi melalui permainan. Ini membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik dan mengingat informasi lebih lama. Selanjutnya, *Game-Based Learning* juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Siswa seringkali dihadapkan pada tantangan yang memerlukan strategi dan pemikiran kreatif untuk diselesaikan. Selain itu, *Game-Based Learning* memfasilitasi pembelajaran kolaboratif di mana siswa dapat bekerja sama dalam tim untuk mencapai tujuan permainan, yang membantu mengembangkan keterampilan sosial

dan komunikasi mereka. Terakhir, *Game-Based Learning* menawarkan umpan balik instan yang memungkinkan siswa mengetahui pencapaian mereka dan area yang perlu diperbaiki secara real-time, sehingga mereka dapat segera memperbaiki kesalahan dan meningkatkan performa mereka. Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Baamboozle*, yaitu dengan nilai persentase peningkatan sebesar 13,67 yang artinya penggunaan media pembelajaran *Game-Based Learning* sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dapat dilihat juga hasil perhitungan uji t, dengan nilai signifikan (2-tailed) $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Artinya penggunaan media pembelajaran *Game-Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Daryanto (2018), media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik itu manusia, benda atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar

Nasution (2017) mendefinisikan hasil belajar yang berbeda yaitu hasil belajar adalah sesuatu perubahan yang terjadi terhadap individu setelah belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, akan tetapi juga untuk membentuk penghargaan terhadap diri yang telah belajar.

Selain dalam penelitian ini peneliti juga memfokuskan penggunaan media pembelajaran *Game-Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, menurut Yusuf & Anwar (1997), Pendidikan Agama Islam adalah sebagai usaha sadar generasi tua untuk mengalihkan pengalaman-pengetahuan, kecakapan, serta keterampilan pada generasi muda agar

kelak menjadi generasi muslim yang senantiasa bertakwa kepada Allah Swt, berbudi pekerti luhur, dan berkepribadian yang mamahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Lain juga menurut Tafsir dkk., (2004), Pendidikan Agama Islam adalah bibmbingan yang diberikan kepada seseorang agar dia tumbuh dan berkembang secara maksimal dan sesuai dengan ajaran Islam.

Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi dan keaktifan siswa dalam melakukan aktivitas belajar. Apabila tertarik mengikuti pembelajaran, maka rasa ingin tahu siswa juga meningkat sehingga lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Apabila siswa telah tertarik dan menikmati proses pembelajaran maka hasil pembelajaan siswa juga akan meningkat.

Dari hasil penelitian Bagunda (2020) tentang Penggunaan Media Pembelajaran Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Modayag. Yang menuliskan hasil penelitian pada penggunaan media *Sparkol video scribe* mengalami penigkatan hasil belajar dengan dibuktikan perbedaan nilai rata-rata sebelum dan setelah menggunakan media *Sparkol video scribe*. Maka dapat kita simpulkan juga bahwa penggunaan media pembelajaran dilihat dari ini penelitian berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X IPS antara kelompok *Pre test Post test* berbeda, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar Pendidikan Agama Islam melalui proses pembelajaran menggunakan media *Game-Based Learning* dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran *Game-Based*

Learning. Hasil belajar menggunakan media pembelajaran *Game-Based Learning* lebih baik sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Game-Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan berhasilnya penelitian ini guru dapat menggunakan media pembelajaran *Game-Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai alternative pemecahan masalah yang berkaitan dengan hasil belajar siswa. Media pembelajaran *Game-Based Learning* dapat dijadikan salah satu cara untuk melakukan proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif di sekolah.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Terdapat perbedaan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dari yang menggunakan media pembelajaran *Game-based learning* dengan yang tidak menggunakan media *Game-based learning*. Dapat dilihat dari perbandingan hasil pembelajaran yang dicapai oleh kelompok *Pre test* dengan rata-rata 74,8333 dengan nilai yang dicapai oleh kelompok *Post test* dengan nilai rata-rata 88,50, hal ini berarti terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 13,67. Berdasarkan hasil perhitungan uji t, terdapat hasil yang menunjukkan perbedaan hasil belajar dalam penggunaan media pembelajaran *Game-based learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa dengan memperoleh nilai signifikan (2-tailed) $0,00 < 0,05$ maka ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Game-based learning* dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam siswa kelas X SMAN 1 Enrekang

B. Saran

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka disarankan kepada pendidik mata pelajaran agar dapat menggunakan media pembelajaran *Game-based Learning* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dan untuk tenaga kependidikan di SMAN 1 Enrekang untuk lebih

melengkapi lagi fasilitas sekolah agar pelaksanaan proses belajar dengan menggunakan media lebih mudah diperoleh.

2. Semoga penelitian yang dilakukan ini mampu dijadikan sebagai bahan rujukan dan bahan koreksi untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan mengenai pemanfaatan aplikasi scratch sehingga penelitian ini dapat bermanfaat



DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Hudaya, A., & Anjani, D. (2020). Efektivitas pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi covid-19. *Research and Development Journal of Education*, 1(1), 131–146.
- Adnan, M. (2017). Urgensi penerapan metode paikem bagi guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran pendidikan agama islam. *CENDEKIA: Jurnal Studi Keislaman*, 3(1), 133–150.
- Agustina, M. T., & Kurniawan, D. A. (2020). Motivasi belajar mahasiswa di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 5(2), 348252.
- Aini, F. N. (2018). Pengaruh game based learning terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3).
- Arsyad, A. (2019). Hubungan Antara Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar Penelitian Dan Statistik Dengan Mutu Skripsi: Studi Analisis di STKIP Muhammadiyah Bogor. *Khazanah Pendidikan*, 12(2).
- Asmaka, R. A. (2019). *Pengaruh model pembelajaran game-based learning terhadap prestasi belajar matematika pada materi peluang kelas VIII SMP Negeri 2 Balen tahun pelajaran 2018/2019*. Ikip PGRI Bojonegoro.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang model pembelajaran (kajian teoretis-kritis atas model pembelajaran dalam pendidikan islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32.
- Bagunda, F. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Negeri 1 Modayag*. IAIN Manado.
- Daniarsyah, D. (2020). Efektivitas Pelaksanaan Kebijakan Program Kartu KUSUKA Pada Kementerian Kelautan dan Perikanan. *JIPAGS (Journal of Indonesian Public Administration and Governance Studies)*, 3(2).
- Daryanto, J. (2018). Penggunaan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan pemahaman tembang macapat dalam pembelajaran bahasa daerah pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 8–15.
- Fahrudin, F., Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 49–53.
- Gunawan, G., Kustiani, L., & Hariani, L. S. (2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 12(1), 14–22.

- Irsad, M. (2016). Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Madrasah (Studi Atas Pemikiran Muhaimin. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 1(2), 230–245.
- Kulsum, U., & Muhid, A. (2022). Pendidikan Karakter melalui Pendidikan Agama Islam di Era Revolusi Digital. *Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 12(2), 157–170.
- Meilina, N. (2020). Pengaruh model pembelajaran sel belajar terhadap kemampuan menemukan unsur-unsur intrinsik cerpen pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Tebing Syahbandar. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 1(2), 103–112.
- Mokoagow, S. (2021). Peran Guru Pendamping dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Elementary Educational Research*, 1(1), 20–26.
- Muakhirin, B. (2014). Peningkatan hasil belajar IPA melalui pendekatan pembelajaran inkuiri pada siswa SD. *Jurnal ilmiah guru caraka olah pikir edukatif*, (1).
- Mustofa, M. A. (2020). Analisis penggunaan WhatsApp sebagai media pembelajaran bahasa Arab di era industri 4.0. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 4(2), 333.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(01), 9–16.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran*. Deepublish.
- Permana, N. S. (2022). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 22(2), 313–321.
- Priyonggo, D. A. (2010). Penerapan Game Based Learning Pada Siswa Kelas V SD Negeri Suru II Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan Pokok Bahasan Daur Air dan Peristiwa Alam Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif. *Semarang: Universitas Negeri Semarang*.
- Ramadhan, I. (2021). Penggunaan Metode Problem Based Learning dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada kelas XI IPS 1. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 358–369.
- Risna, R. (2023). Efektivitas Pembelajaran Ekonomi Berbasis E-Book Dengan Memanfaatkan Tv Smart Di Man Pangkajene Kepulauan. *Educandum*, 9(2), 252–264.
- Rohani, R. (2020). *Media pembelajaran*.
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas pembelajaran. *Jurnal pendidikan usia dini*, 9(1),

15–32.

- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/ JIITUJ*, 4(2), 163–173.
- Sianipar, F. A., Zulfah, Z., & Astuti, A. (2023). Analisis Bibliometrik Terhadap Motivasi Belajar Berbasis Vos Viewer. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 4(1), 126–130.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- SURBAKTI, J. B. R. (2020). *Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Kontekstual Di Kelas Iii Sd Negeri 046422 Dolat Rayat Tahun Pelajaran 2019/2020*. Universitas Quality.
- Sutirna, H. (2021). *Bimbingan Dan Konseling (Bagi Guru Dan Calon Guru Mata Pelajaran)*. Deepublish.
- Tafsir, A., Supardi, A., Basri, H., Mahmud, M., Kurahman, O. T., Fathurrahman, P., ... Suryana, Y. (2004). *Cakrawala pemikiran pendidikan Islam* (Vol. 1). Mimbar Pustaka: Media Tranformasi Pengetahuan.
- Tobias, S., Fletcher, J. D., & Wind, A. P. (2014). Game-based learning. *Handbook of research on educational communications and technology*, 485–503.
- Vivi Silvia, S. E. (2020). *Statistika Deskriptif*. Penerbit Andi.
- Wahyuningsih, E. T., Purwanto, A., & Medriati, R. (2021). Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Fisika Melalui Model Project Based Learning Di Kelas XI MIPA SMAN 6 Kota Bengkulu. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 77–84.
- Wibawa, A. P., Ashar, M., & Patmanthara, S. (2021). belantika Pendidikan. *Jurnal Belantika Pendidikan Vol*, 4(2), 77–81.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206.
- Yusnita, I. (2012). *Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas Viii Di Mts Swasta Bustanul Falah Kec. Sei Dadap*. Unimed.

Yusuf, T., & Anwar, S. (1997). *Metodologi pengajaran agama dan bahasa Arab*. Rajagrafindo Persada.

Zaim, A., & Djamarah, S. B. (2019). *Strategi belajar mengajar*.

Zuhairini, Z. (2004). *Sejarah Pendidikan Islam*. Bumi Aksara.



L

A

M

P

I

R

A

N



LAMPIRAN 1 DOKUMENTASI PENELITIAN



Ket: Perkenalan Peneliti dengan Siswa SMAN 1 Enrekang



Ket: Menjelaskan *Game based-learning* kepada siswa SMAN 1 Enrekang



Ket: Foto bersama peneliti dengan siswa SMAN 1 Enrekang



Ket: Pengumpulan soal tes

LAMPIRAN 2 INSTRUMEN SOAL

1. Asmaul Husna berasal dari dua kata yaitu asma dan husna, husna artinya?
 - a. Nama
 - b. Utusan
 - c. Pencipta
 - d. Mulia
 - e. Baik dan Indah
2. Allah memiliki nama-nama terbaik dan terindah yang dikenal dengan istilah asmaul husna. Jumlah dari asmaul husna adalah?
 - a. 66
 - b. 77
 - c. 88
 - d. 99
 - e. 100
3. Allah Swt menjanjikan surga bagi yang menghafal asmaul husna dan juga?
 - a. Mengingatnya
 - b. Menulisnya
 - c. Mengamalkannya
 - d. Menyimpannya
 - e. Mengabaikannya
4. Mahamulia, dermawan, pemurah arti dari sifat allah swt yang namanya....?
 - a. Al-mu'min
 - b. Al-karim
 - c. Al-matin
 - d. Al-jami
 - e. Al-adl
5. Dibawah ini manakah pernyataan yang bukan cara mengamalkan sifat asmaul husna.....?
 - a. Menghitung amal perbuatan yang sudah dilakukan
 - b. Menanamkan sifat mulia dalam pergaulan
 - c. Menambahkan cinta yang dalam kepada allah
 - d. Menanamkan sikap menghargai tetangga

- e. Membantu teman yang kesulitan
6. Amina adalah pengertian secara bahasa dari sifat swt yang namanya.....?
- Al-mu'min
 - Al-karim
 - Al-matin
 - Al-jami
 - Al-adl
7. Dalam surah Al-A'raf ayat 180 menegaskan perintah untuk memohon kepada Allah Swt dengan....?
- Menyebut namanya dalam sifat jaiz
 - Menyebut namanya dalam sifat yang baik
 - Menyebut namanya dalam sifat wajib
 - Menyebut namanya dalam asmaul husna
 - Menyebut namanya dalam suara lembut
8. Mahakukuh adalah sifat Allah Swt dalam Asmaul husna yang disebut dengan...?
- Al-mu'min
 - Al-karim
 - Al-matin
 - Al-jami
 - Al-adl
9. Dalam Q.S Az-zumar ayat 62 membahas sifat Allah swt yang mana....?
- Al-jami'
 - Al-wakil
 - Al-adl
 - Al-akhir
 - Al-karim
10. Hidup secara harmonis berdampingan dengan orang lain dan sesama makhluk hidup merupakan pengalaman Asmaul Husna.....?
- Al-jami'
 - Al-wakil
 - Al-adl
 - Al-akhir

- e. Al-karim
11. Tidak memihak orang yang bersalah walaupun dia saudara kita atau teman kita adalah pengamalan asmaul husna ?
- a. Al-adl
 - b. Al-wakil
 - c. Al-karim
 - d. Al-jami'
 - e. Al-matin
12. Selalu melakukan perintah Allah swt dan menjahui larangannya adalah sifat mengamalkan asmaul husna..... ?
- a. Al-adl
 - b. Al-wakil
 - c. Al-karim
 - d. Al-jami'
 - e. Al-matin
13. Kuat dan sabar dalam menghadapi ujian adalah sifat mengamalkan asmaul husna.....?
- a. Al-karim
 - b. Al-jami'
 - c. Al-matin
 - d. Al-adl
 - e. Al-wakil
14. Menjadi pribadi mandiri dan tidak merepotkan orang lain adalah sifaf mengamalkan asmaul husna....?
- a. Al-adl
 - b. Al-wakil
 - c. Al-karim
 - d. Al-jami'
 - e. Al-matin
15. Menolong orang lain yang sedang dalam kesulitan adalah sifat mengamalkan asmaul husna ?
- a. Al-adl

- b. Al-wakil
 - c. Al-karim
 - d. Al-akhir
 - e. Al-matin
16. Salah satu asmaul husna adalah al-adl yang artinya.....?
- a. Maha mengumpulkan
 - b. Maha dermawan
 - c. Maha kukuh
 - d. Maha mulia
 - e. Maha adil
17. Allah swt maha mengumpulkan arti dari?
- a. Al-adl
 - b. Al-wakil
 - c. Al-karim
 - d. Al-jami'
 - e. Al-matin
18. Nama-nama yang baik lagi indah yang dimiliki Allah Swt disebut.....?
- a. Asma Allah Swt
 - b. Al-husna
 - c. Asmaul Husna
 - d. Al-Karim
 - e. Al-akhir
19. Allah swt memberikan rasa aman kepada makhluknya karena Allah swt memiliki sifat....?
- a. Al-karim
 - b. Al-mu'min
 - c. Al-matin
 - d. Al-akhir
 - e. Al-jami'
20. Berapakah jumlah sifat Allah swt dalam asmaul husna yang dibahas dalam materi "aku selalu dekat dengan Allah swt".....?
- a. 7

- b. 8
- c. 9
- d. 10
- e. 5



LAMPIRAN 3 LEMBARAN HASIL KERJA SISWA

Nama : Adelia Amelia
NIS : 0075031122
Kelas : X Merdeka 5

1. Asmaul Husna berasal dari dua kata yaitu asma dan husna, husna artinya.....?
 a. Nama
 b. Utusan
 c. Pencipta
 d. Mulia
 e. Baik dan Indah
2. Allah memiliki nama-nama terbaik dan terindah yang dikenal dengan istilah asmaul husna. Jumlah dari asmaul husna adalah ?
 a. 66
 b. 77
 c. 88
 d. 99
 e. 100
3. Allah Swt menjanjikan surga bagi yang menghafal asmaul husna dan juga.....?
 a. Mengingatnya
 b. Menulisnya
 c. Mengamalkannya
 d. Menyimpannya
 e. Mengabaikannya
4. Mahamulia, dermawan, pemurah arti dari sifat Allah Swt yang namanya....?
 a. Al-mu'min
 b. Al-karim
 c. Al-matin
 d. Al-jami
 e. Al-adl

5. Dibawah ini manakah pernyataan yang bukan cara mengamalkan sifat asmaul husna.....?

- a. Menghitung amal perbuatan yang sudah dilakukan
- b. Menanamkan sifat mulia dalam pergaulan
- c. Menambahkan cinta yang dalam kepada allah
- d. Menanamkan sikap menghargai tetangga
- e. Membantu teman yang kesulitan

6. Amina adalah pengertian secara bahasa dari sifat swt yang namanya.....?

- a. Al-mu'min
- b. Al-karim
- c. Al-matin
- d. Al-jami
- e. Al-adl

7. Dalam surah Al-A'raf ayat 180 menegaskan perintah untuk memohon kepada Allah Swt dengan....?

- a. Menyebut namanya dalam sifat jaiz
- b. Menyebut namanya dalam sifat yang baik
- c. Menyebut namanya dalam sifat wajib
- d. Menyebut namanya dalam asmaul husna
- e. Menyebut namanya dalam suara lembut

8. Mahakukuh adalah sifat Allah Swt dalam Asmaul husna yang disebut dengan...?

- a. Al-mu'min
- b. Al-karim
- c. Al-matin
- d. Al-jami
- e. Al-adl

9. Dalam Q.S Az-zumar ayat 62 membahas sifat Allah swt yang mana....?
- a. Al-jami'
 - b. Al-wakil
 - c. Al-adl
 - d. Al-akhir
 - e. Al-karim
10. Hidup secara harmonis berdampingan dengan orang lain dan sesama makhluk hidup merupakan pengalaman Asmaul Husna.....?
- a. Al-jami'
 - b. Al-wakil
 - c. Al-adl
 - d. Al-akhir
 - e. Al-karim
11. Tidak memihak orang yang bersalah walaupun dia saudara kita atau teman kita adalah pengamalan asmaul husna ?
- a. Al-adl
 - b. Al-wakil
 - c. Al-karim
 - d. Al-jami'
 - e. Al-matin
12. Selalu melakukan perintah Allah swt dan menjahui larangannya adalah sifat mengamalkan asmaul husna ?
- a. Al-adl
 - b. Al-wakil
 - c. Al-karim
 - d. Al-jami'
 - e. Al-matin
13. Kuat dan sabar dalam menghadapi ujian adalah sifat mengamalkan asmaul husna.....?

- a. Al-karim
- b. Al-jami'
- c. Al-matin
- d. Al-adl
- e. Al-wakil

14. Menjadi pribadi mandiri dan tidak merepotkan orang lain adalah sifat mengamalkan asmaul husna....?

- a. Al-adl
- b. Al-wakil
- c. Al-karim
- d. Al-jami'
- e. Al-matin

15. Menolong orang lain yang sedang dalam kesulitan adalah sifat mengamalkan asmaul husna ?

- a. Al-adl
- b. Al-wakil
- c. Al-karim
- d. Al-akhir
- e. Al-matin

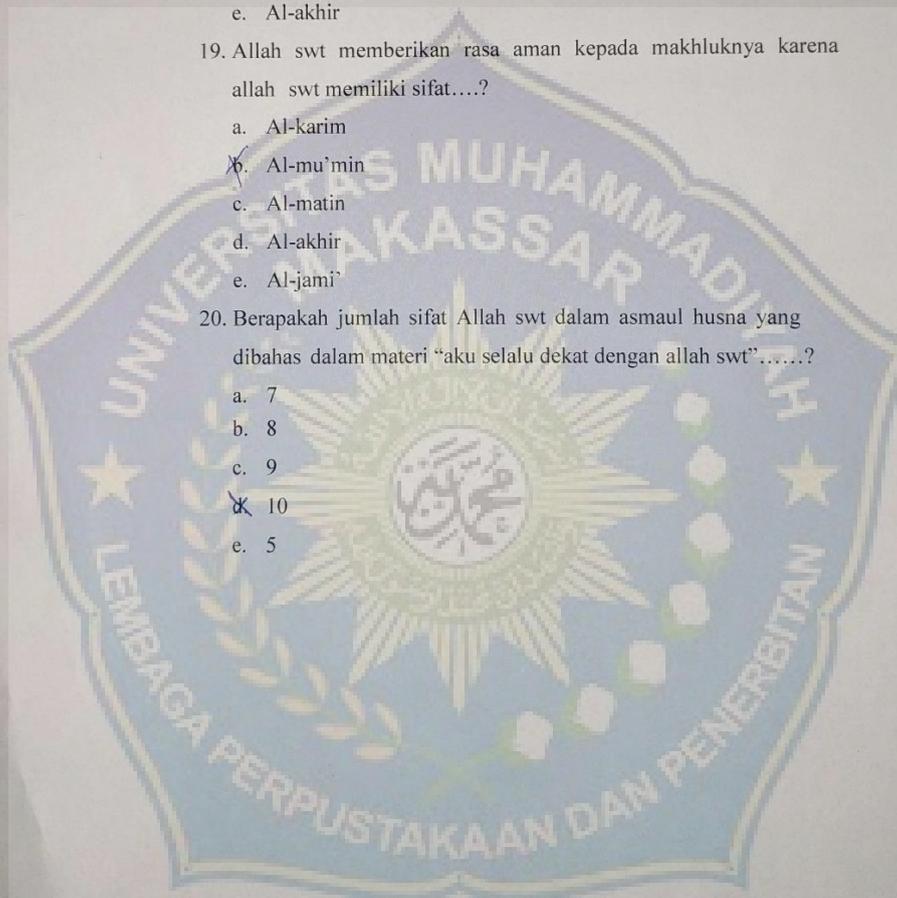
16. Salah satu asmaul husna adalah al-adl yang artinya.....?

- a. Maha mengumpulkan
- b. Maha dermawan
- c. Maha kukuh
- d. Maha mulia
- e. Maha adil

17. Allah swt maha mengumpulkan arti dari.....?

- a. Al-adl
- b. Al-wakil
- c. Al-karim

- d. Al-jami'
e. Al-matin
18. Nama-nama yang baik lagi indah yang dimiliki Allah Swt disebut.....?
- a. Asma Allah Swt
b. Al-husna
 c. Asmaul Husna
d. Al-Karim
e. Al-akhir
19. Allah swt memberikan rasa aman kepada makhluknya karena Allah swt memiliki sifat....?
- a. Al-karim
 b. Al-mu'min
c. Al-matin
d. Al-akhir
e. Al-jami'
20. Berapakah jumlah sifat Allah swt dalam asmaul husna yang dibahas dalam materi "aku selalu dekat dengan Allah swt".....?
- a. 7
b. 8
c. 9
 d. 10
e. 5



LAMPIRAN 4 NILAI PRETEST DAN POSTEST SISWA

Nama	Nilai Pretest	Nilai Postest
Adelia Amelia	97	100
Akram	94	95
Alifia Rahmadani	92	99
Alika Putri	91	100
Apra Apriani	90	95
Chelsea Alkhumaira	90	98
Dino Oka Putra	88	90
Fajar Al-Kautsar	87	95
Fany Rusli	85	94
Fitraya	84	90
Habib	80	93
Ibnu Jafar	80	92
Inezta NuR Denita	75	90
Khusnul Khotimah	76	85
Meti Ayudia Anwar	75	88
Muh Andyamar	75	85
Muhammad Afriansyah	74	90
Muhammad Marwan	70	94
Muspiralda Nasrudin	68	85
Nur Aisyah	71	90
Nur Atika	70	92
Nurrianti Oktaviani	60	90
Nurjannah	62	94
Rezeki Nurzyehna	50	80
Resky Fahrezi	63	84

Sandri Adinata	63	80
Sifa Adila	60	75
Sudja	65	70
Theza Asahikawa	50	72
Zalsabila	60	70



LAMPIRAN 5 HASIL SPSS

Statistics

PRETEST

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		74.8333
Median		75.0000
Std. Deviation		13.10721
Variance		171.799
Range		47.00
Minimum		50.00
Maximum		97.00

PRETEST

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
50.00	2	6.7	6.7	6.7
60.00	3	10.0	10.0	16.7
62.00	1	3.3	3.3	20.0
63.00	2	6.7	6.7	26.7
65.00	1	3.3	3.3	30.0
68.00	1	3.3	3.3	33.3
70.00	2	6.7	6.7	40.0
71.00	1	3.3	3.3	43.3
74.00	1	3.3	3.3	46.7
75.00	3	10.0	10.0	56.7
76.00	1	3.3	3.3	60.0
80.00	2	6.7	6.7	66.7
84.00	1	3.3	3.3	70.0
85.00	1	3.3	3.3	73.3
87.00	1	3.3	3.3	76.7
88.00	1	3.3	3.3	80.0
90.00	2	6.7	6.7	86.7
91.00	1	3.3	3.3	90.0
92.00	1	3.3	3.3	93.3
94.00	1	3.3	3.3	96.7
97.00	1	3.3	3.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	sebelum perlakuan & setelah perlakuan	30	.778	.000

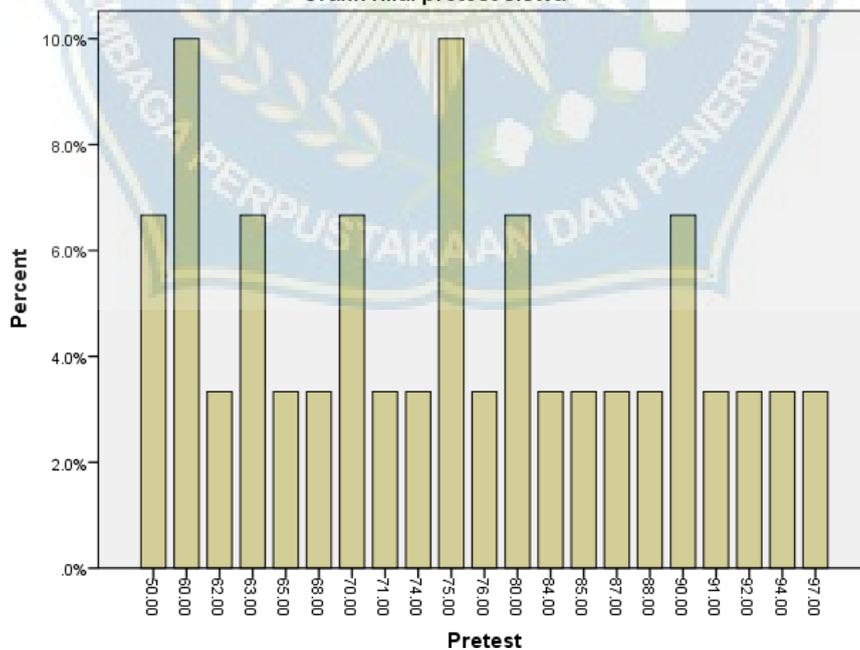
Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 sebelum perlakuan - setelah perlakuan	13.66667	8.41318	1.53603	16.80820	10.52513	8.897	29	.000

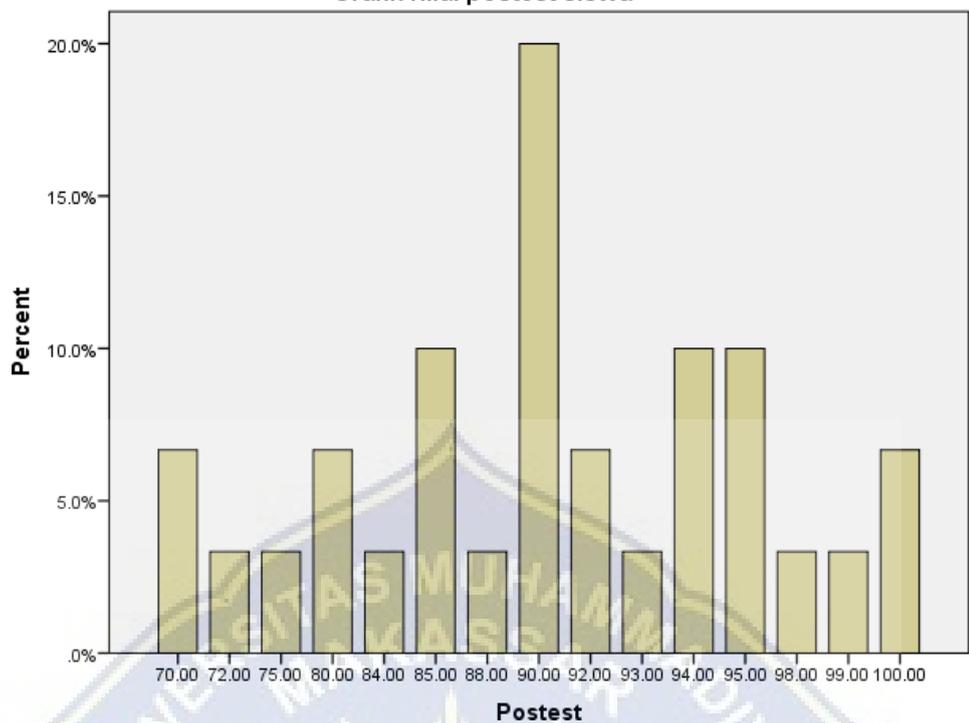
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	sebelum perlakuan	74.8333	30	13.10721	2.39304
	setelah perlakuan	88.5000	30	8.47206	1.54678

Grafik nilai pretest siswa



Grafik nilai posttest siswa



LAMPIRAN 6 SURAT KETERANGAN PENELITIAN


PEMERINTAH KABUPATEN ENREKANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jend. Sudirman, Km 3 Pinang Telp./Fax (0420) 21079

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor: 73.16/924/DPMPTSP/ENR/IP/V/2024

Berdasarkan Peraturan Bupati Enrekang nomor 73 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Peraturan Bupati Enrekang Nomor 159 Tahun 2021 tentang Pendelegasian Wewenang Penyelenggaraan Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Enrekang, maka dengan ini memberikan Surat Keterangan Penelitian kepada :

SUMARTONO

Nomor Induk Mahasiswa : 105311106617
Program Studi : TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Lembaga : UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
Pekerjaan Peneliti : MAHASISWA
Alamat Peneliti : MANGGUGU
Lokasi Penelitian : SMAN 1 ENREKANG
Anggota/Pengikut : -

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka **MENYUSUN SKRIPSI** dengan Judul :
EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN GAME-BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS X MERDEKA 5 SMAN 1 ENREKANG

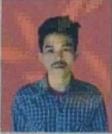
Lamanya Penelitian : 2024-05-27 s/d 2024-07-02

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
2. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
3. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Demikian Izin Penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Enrekang
27/05/2024 09:54:07
KEPALA DINAS,




Dr. Ir. CHAIDAR BULLU, ST, MT
Pangkat: Pembina Tk.I
NIP. 19750528 200212 1 005

Tembusan Kepada Yth :

1. Bupati Enrekang sebagai laporan
2. Kepala Bakesbangpol Kab. Enrekang
3. Desa/Lurah/Camat tempat meneliti
4. Mahasiswa ybs.

 Dokumen ini difandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Badan Sertifikasi Elektronik (BSiE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 4144/05/C.4-VIII/IV/1445/2024 27 April 2024 M
Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal 18 Syawal 1445
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 16229/FKIP/A.4-II/VI/1445/2024 tanggal 25 April 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **SUMARTONO**
No. Stambuk : **10531 1106617**
Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**
Jurusan : **Pendidikan Teknologi**
Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"Efektivitas Medis Pembelajaran Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Merdeka 5 SMAN 1 Enrekang"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 2 Mei 2024 s/d 2 Juli 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd.
NBM 1127761



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougainville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap-new.sulseprov.go.id> Email : ptsp@sulseprov.go.id
Makassar 90231

Nomor : **9906/S.01/PTSP/2024** Kepada Yth.
Lampiran : - Kepala Dinas Pendidikan Prov.
Perihal : **izin penelitian** Sulawesi Selatan

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 4144/05/C.4-VIII/IV/1445/2024 tanggal 27 April 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **SUMARTONO**
Nomor Pokok : **105311106617**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Pekerjaan/Lembaga : **Mahasiswa (S1)**
Alamat : **Jl. Slt Alauddin No 259, Makassar**

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN GAME-BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS X MERDEKA 5 SMAN 1 ENREKANG "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **02 Mei s/d 02 Juli 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 27 April 2024

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
Pangkat : **PEMBINA TINGKAT I**
Nip : **19750321 200312 1 008**

Tembusan Yth.
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar,
2. Peringkat.

LAMPIRAN 7 SURAT KETERANG TELAH MELAKUKAN PENELITIAN



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
UPT SMA NEGERI 1 ENREKANG**

AKREDITASI "A" NSS: 301191640402 NPSN: 40305844
Jalan Poros Makassar-Tator Km. 2 60 Cakke Kab. Enrekang Sul-Sel (0420)23102679 ☎ 91752
Website: www.sman.anggeraja.sch.id – Email: smanegerienrekang@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 867/339-UPTSMAN1/EKG/DISDIK

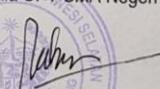
Berdasarkan surat dari pemerintah Kabupaten Enrekang dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu No.73.16/924/DPMPSTP/ENR/IP/V/2024 Tanggal, 27 Mei 2024, menerangkan bahwa nama tersebut dibawah :

Nama : **SUMARTONO**
NIM : 1053511106617
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Lembaga : Universitas Muhammadiyah Makassar
Alamat : Manggugu, Kec.Anggeraja, Kab. Enrekang

Telah selesai melaksanakan penelitian dalam rangka Penyusunan Skripsi di SMA Negeri 1 Enrekang tanggal, 27 Mei 2024 s/d 02 Juli 2024, dengan judul "**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN GAME-BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS X MERDEKA 5 SMAN 1 ENREKANG**"

Demikian Surat ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Enrekang, 02 Juli 2024
Kepala UPT SMA Negeri 1 Enrekang


DAHARUDDIN, S.Pd.M.Pd
Pangkat : Pembina TK.1/IV.b
NIP. : 19700607 199501 1 001

LAMPIRAN 8 LEMBAR PERBAIKAN SEMINAR PROPOSAL



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

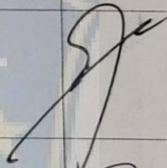
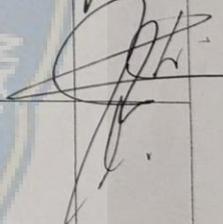
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PERBAIKAN SEMINAR PROPOSAL

Jalan Sultan Abdulddin No. 139 Makassar
Telp : 0411-866877/866132 (Fax)
Email : fkip@unsmuh.ac.id
Web : https://fkip.unsmuh.ac.id

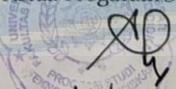
Nama : Sumartono
 Nim : 105211106617
 Prodi : Teknologi Pendidikan
 Judul : Efektivitas Media Pembelajaran Game - Based Learning Terhadap Hasil Belajar siswa pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X Merdeka 5 SMAN 1 ENREKAN.

Oleh tim penguji, harus dilakukan perbaikan-perbaikan. Perbaikan tersebut dilakukan dan disetujui oleh tim penguji sebagai berikut :

No	Dosen Penguji	Materi Perbaikan	Paraf
1	Dr. Muhammad Nawir, M. Pd	Penulisan dan Spasi lampirkan sk pada proposal saat ujian	
2	Andi Adam S.Pd., M.Pd		
3	Nasir, S.Pd., M.Pd	Sampul Depan (logo) penelitian Relevan	
4	Kasman, S.Pd., M.Pd		

Makassar 20

Ketua Program Studi



Dr. Muhammad Nawir, M.Pd

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

BERITA ACARA UJIAN PROPOSAL

Pada hari ini Senin Tanggal 22 Ramadhan 1445 H bertepatan tanggal 1 April 2024 M bertempat diruang kampus Universitas Muhammadiyah Makassar, telah dilaksanakan seminar Proposal Skripsi yang berjudul :

Efektivitas Media Pembelajaran Game - Based Learning Terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam kelas X SMAN 1 ENREKANG

Dari Mahasiswa :

Nama : Sumartono
Stambuk/NIM : 10531106617
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Moderator : Kasman S.Pd, M.Pd
Hasil Seminar :
Alamat/Telp : Monumen emisaelan 3 / 0822-7616-9871

Dengan penjelasan sebagai berikut :

Disetujui
Moderator : Kasman S.Pd, M.Pd ()
Penanggung I : Dr. Muhammad Nawir M.Pd ()
Penanggung II : Dr. Ansh Adam S.Pd, M.Pd ()
Penanggung III : Nasir S.Pd, M.Pd ()

Makassar, Senin 1 APRIL 2024.

Ketua Program Studi

Dr. Muhammad Nawir M.Pd
()