

ABSTRAK

Al Fitri Yana 105191105021. Penerapan Model Game Based Learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Binamu Kabupaten Jeneponto. Program Studi Pendidikan Agama Islam. Fakultas Agama Islam. Universitas Muhammadiyah Makassar. 2025. Dibimbing oleh Sitti satriani IS dan Muh. Khaidir Lutfi

Metode pembelajaran menjadi salah satu upaya atau strategi dalam menunjang proses pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Dalam proses pembelajaran berlangsung di kelas VIII.1 SMPN 1 Binamu sebagian peserta didik kurang bersemangat dan monoton dalam mengikuti pembelajaran PAI dikarenakan strategi atau metode dalam menyampaikan materi lebih cenderung berteori atau berceramah sehingga peserta didik kurang aktif dan semangat dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui penerapan model *game based learning* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas VIII.1 SMPN 1 Binamu Kabupaten Jeneponto.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus yang pada masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi dengan subyek penelitian pada kelas VIII.1 dengan jumlah peserta didik 30 orang. Penelitian ini menggunakan alat ukur berupa lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, tes, dan angket.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru dari siklus I 65, 38% dan siklus II 94, 23 %. sedangkan aktivitas peserta didik pada siklus I 62, 5%, dan siklus II 92, 5%. Kemudian pada hasil belajar peserta didik meningkat dari siklus I 61, 86 % dan pada siklus II 80, 53% serta minat belajar peserta didik telah masuk dalam kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari hasil yang diperoleh dari observasi, tes, dan angket telah mengalami peningkatan saat sebelum dilakukan tindakan dan setelah diterapkan tindakan model *game based learning* sehingga penelitian ini telah mencapai kriteria keberhasilan indikator yang telah ditetapkan.

Kata Kunci : Model Game Based Learning, Minat Belajar, Pendidikan Agama Islam