

# artikel risdiana (TA)-1.docx

*by* Luis Calvin

---

**Submission date:** 13-Nov-2025 07:39PM (UTC-0600)

**Submission ID:** 2773809114

**File name:** artikel\_risdiana\_TA\_-1.docx (418.8K)

**Word count:** 5624

**Character count:** 37524

## Game Based Learning Learning Strategy in Growing Students' Learning Motivation in Learning Islamic Dates

### Strategi Pembelajaran Game Based Learning Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tarikh Islam

Risdianatul Ilmi <sup>1)</sup>, Anita Puji Astutik <sup>\*2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

[dhinrisdiana@gmail.com](mailto:dhinrisdiana@gmail.com), \*[anitapujiastutik@umsida.ac.id](mailto:anitapujiastutik@umsida.ac.id)

10

**Abstract.** *This study aims to analyze the implementation of Game-Based Learning strategies in fostering student motivation in Islamic History at Muhammadiyah 15 Elementary School, Surabaya. The background of this research is based on low student interest due to monotonous and less interactive learning methods. The approach used was descriptive qualitative, with data collection techniques through in-depth interviews, participatory observation, and documentation. The results showed that the implementation of game-based learning through Kahoot media was able to create an interactive, fun, and competitive learning environment, thereby increasing intrinsic motivation, active participation, and student understanding of Islamic history, particularly the Battle of Uhud. Furthermore, game-based learning also fostered critical thinking, problem-solving, and collaboration among students. Obstacles encountered included limited technological facilities and infrastructure, a lack of teacher competence in using digital media, differences in student abilities, and limited learning time. However, these obstacles did not significantly reduce the effectiveness of GBL in increasing learning motivation. Thus, the Game-Based Learning strategy can be an innovative alternative to create more engaging, meaningful Islamic History learning that is oriented towards strengthening students' character and religious values.*

**Keywords:** *Game Based Learning, Cultivating Student Motivation, Islamic Calendar*

22

**Abstrak.** *Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi strategi Game Based Learning dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Tarikh Islam di SD Muhammadiyah 15 Surabaya. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya minat belajar peserta didik akibat metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan game based learning ini melalui media Kahoot yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif sehingga mampu meningkatkan motivasi intrinsik, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa terhadap materi sejarah Islam, khususnya pada materi Perang Uhud. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama antarsiswa. Adapun kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan sarana dan prasarana teknologi, kurangnya kompetensi guru dalam penggunaan media digital, perbedaan kemampuan siswa, serta keterbatasan waktu pembelajaran. Namun demikian, kendala tersebut tidak secara signifikan mengurangi efektivitas GBL dalam meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, strategi Game Based Learning dapat dijadikan alternatif inovatif untuk menciptakan pembelajaran Tarikh Islam yang lebih menarik, bermakna, serta berorientasi pada penguatan karakter dan nilai-nilai religius peserta didik.*

**Kata Kunci:** *Game Based Learning, Menumbuhkan Motivasi Siswa, Tarikh Islam*

## I. Pendahuluan

Pembelajaran Tarikh Islam diajarkan sebagai sarana pembentukan karakter, penanaman nilai-nilai keislaman, serta p<sup>44</sup>ertanian pemahaman terhadap sejarah dan peradaban Islam, termasuk aspek pendidikan, kepemimpinan, serta nilai-nilai moral yang dapat dijadikan sebagai pandangan hidup.[1] Meskipun pelajaran ini kurang di<sup>5</sup>nginati oleh sebagian peserta didik, peran pendidik sangat penting dalam membangkitkan motivasi belajar.[2] Kendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi sering kali disebabkan<sup>61</sup> oleh metode penyampaian yang monoton dan kurang me<sup>12</sup>ntarik. Oleh karena itu, pendidik diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.[3]

Dalam konteks pendidikan, strategi pembelajaran merupakan rencana yang disusun secara terstruktur dan sistematis, meliputi metode, langkah, serta rangkaian aktivitas yang dirancang oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.[4] Strategi bukan hanya mengarahkan proses belajar, tetapi juga bertujuan menciptakan pengalaman pembelajaran yang efisien dan membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami. Oleh karena itu strategi pembelajaran mencakup pendekatan menyeluruh yang dirancang untuk mencapai hasil belajar yang optimal.[5] Pendidik memegang peranan yang signifikan dalam mengatasi kendala selama proses pembelajaran, serta menumbuhkan motivasi peserta didik terhadap materi pembelajaran. Memilih metode pembelajaran yang sesuai sangatlah penting sehingga materi mampu dipahami oleh peserta didik dengan mudah. penggunaan metode yang kurang sesuai dapat m<sup>52</sup>jadi faktor penghambat pemahaman materi. Dengan menggunakan game based learning proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik.[6]

<sup>20</sup> Game based learning merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan digital untuk menciptakan suasana belajar yang inter<sup>55</sup>aktif, menyenangkan, serta bermakna.[7] Metode ini menyisipkan materi ajar ke dalam aktivitas yang dirancang secara menarik dan menantang, sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar mereka.[8] Suasana belajar menjadi lebih hidup, kondusif, dan membantu pemahaman materi melalui interaksi dan elemen permainan yang menghibur. Selain itu, pendekatan ini juga menumbuhkan kerja sama antarpeserta didik melalui tugas-tugas yang bersifat kolaboratif.[9] Dalam pembelajaran Tarikh Islam, game based learning terbukti efektif dalam membangun moti<sup>17</sup>vasi belajar dan menciptakan lingkungan pembelajaran luring yang lebih nyaman serta tidak membosankan.<sup>7</sup>[10] Salah satu media yang dapat digunakan dalam penerapan metode ini adalah kahoot, kahoot merupakan Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game yang sangat interaktif serta menarik.[11] Dalam konteks pembelajaran Tarikh Islam, Kahoot bisa digunakan untuk membuat kuis yang menghubungkan peristiwa sejarah dengan tokoh atau waktu terjadinya.[12] Misalnya, pada materi Perang Uhud, guru bisa membuat pertanyaan seperti "Siapakah pemimpin pasukan Muslim dalam Perang Uhud?" atau "Apa penyebab kekalahan pasukan Muslim?". Peserta didik mampu menjawab sendiri atau bersama-sama melalui perangkat yang mereka gunakan. Kegiatan ini menyenangkan, membantu mengingat, memperkuat pemahaman, serta menumbuhkan suasana belajar yang kolaboratif dan kompetitif. Dengan cara ini, Kahoot menjadi alat yang efektif untuk menerapkan pembelajaran berbasis permainan dalam belajar Tarikh Islam, terutama pada tema *Perang Uhud*.

Pada penulisan artikel ini penulis mencari beberapa informasi dari berb<sup>6</sup>agai sumber penelitian terdahulu yang digunakan sebagai perbandingan. Pertama hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode game based learning dapat meningkatkan minat<sup>15</sup> belajar peserta didik kelas IV SD Telkom makassar. Setelah mengalami peningkatan pada siklus II, metode ini terbukti efek<sup>1</sup>tif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik yang sebelumnya tercapai pada siklus I.[13] Yang kedua metode pembelajaran game ba<sup>58</sup>sed learning efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran SKI , dengan hasil yang sangat memuaskan yaitu rata-rata skor 4,64 atau sebesar 92,8%.[14] Yang ketiga strategi pembelajaran aktif yang diterapkan di SMP Muhammadiyah 7 banyudono dengan menggunakan game based learning dan memotivasi peserta didik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu peserta didik mencapai tujuan

belajar [5] Yang ke empat penerapan model pembelajaran game based learning dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, sekaligus mempersiapkan mereka menjadi generasi muda yang siap menghadapi tantangan masa depan.[16] Yang kelima penggunaan media wordwall dalam pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran SKI. Dengan media interaktif ini peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi pelajaran dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran.[17]

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Muhammadiyah 15 Surabaya, peneliti mendapatkan informasi bahwa proses belajar mengajar pendidik umumnya menerapkan metode ceramah dan diskusi sebagai metode utama dalam menyampaikan materi pembelajaran. dari hal ini penulis dalam penelitiannya ini akan meneliti bagaimana implementasi strategi pembelajaran game learni dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Tarikh Islam dan apa saja kendala penerapan game based learning terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Tarikh Islam. Tujuan penulis artikel ini untuk mengetahui bagaimana implementasi strategi pembelajaran game based learning dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Tarikh Islam dan untuk mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi dalam penerapan game based learning terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Tarikh Islam. Dengan menggunakan strategi Game Based Learning, penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar dan pemahaman materi Tarikh Islam, serta membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.

## II. Metode

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu metode yang bertujuan untuk menggali, memahami, dan mendeskripsikan secara rinci makna dari pengalaman manusia, interaksi sosial, serta fenomena tertentu dalam konteks alami.[18] Pendekatan ini dipilih karena fokus utama penelitian adalah memperoleh pemahaman mendalam terhadap suatu gejala atau peristiwa.[19] Ciri khas metode ini antara lain bersifat fleksibel secara metodologis, memungkinkan penyesuaian rancangan selama proses berlangsung sesuai dengan dinamika di lapangan.[20] Selain itu, pendekatan ini juga bersifat induktif dalam menyusun pola atau kategori berdasarkan data empiris yang ditemukan di lapangan. Data dikumpulkan dalam bentuk narasi verbal dan deskripsi visual. Penelitian ini juga bersifat deskriptif karena bertujuan untuk menggambarkan suatu fenomena secara sistematis dan akurat berdasarkan data dari berbagai sumber. Informan kunci dalam penelitian ini terdiri dari guru Pendidikan Agama Islam (PAI), peserta didik, serta wakil kepala sekolah Bidang Kurikulum di SD Muhammadiyah 15 Surabaya. Pemilihan informan didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka memiliki informasi yang relevan dan mendalam terkait fokus penelitian.[21]

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara mendalam dengan beberapa informan yaitu guru Pendidikan Agama Islam yang mengampu mata pelajaran Tarikh Islam, peserta didik yang menjadi subjek penelitian, serta Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum. Melalui wawancara ini, peneliti berusaha menggali informasi terkait penerapan strategi Game Based Learning, media yang digunakan, respon siswa, serta kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Observasi partisipatif dengan cara terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.[22] Observasi ini bertujuan untuk mengamati aktivitas pendidik ketika menerapkan strategi GBL, mencatat respon serta keterlibatan peserta didik selama proses belajar berlangsung, dan melihat suasana kelas secara menyeluruh. Catatan lapangan yang diperoleh dari observasi ini memberikan gambaran nyata mengenai bagaimana metode GBL diterapkan serta sejauh mana strategi tersebut mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa.[23] Sedangkan dokumentasi berupa pengumpulan dokumen resmi sekolah seperti kurikulum, RPP, silabus, dan jadwal pelajaran, serta arsip lain yang relevan. Selain dokumen tertulis, peneliti juga mengumpulkan bukti visual berupa foto kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis permainan. Data dokumentasi ini berfungsi sebagai pendukung temuan dari hasil wawancara dan observasi, sekaligus memperkuat keabsahan penelitian melalui proses triangulasi.[24] Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi dengan membandingkan data dari berbagai sumber dan metode. Analisis data dilakukan secara interaktif dan berlangsung sepanjang proses penelitian,

meliputi tahap reduksi data, penyajian data dalam bentuk naratif atau visual, serta penarikan kesimpulan berdasarkan temuan lapangan.[25] Melalui penerapan metode kualitatif deskriptif ini, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang utuh dan mendalam terhadap fenomena yang dikaji, serta menghasilkan deskripsi yang akurat dan bermakna berdasarkan data yang sah dan terverifikasi.[26]

### III. Hasil dan Pembahasan

#### A. Implementasi Strategi Pembelajaran Game Based Learning Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Tarikh Islam

Data yang diperoleh selama penelitian dapat menjawab sejauh mana strategi pembelajaran Game Based Learning mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Tarikh Islam pada materi perang uhud. Penelitian ini melibatkan 20 peserta didik dengan peneliti bertindak sebagai pendidik di SD Muhammadiyah 15 Surabaya. Melalui penerapan strategi ini, peserta didik diajak untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mereka lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain penggunaan unsur game dalam kegiatan belajar mampu membangkitkan suasana kompetitif yang sehat dan mendorong peserta didik agar lebih antusias dalam memahami materi sejarah Islam

Dalam penelitian, peneliti mengawali dengan melakukan observasi dalam proses pembelajaran Tarikh Islam pada materi Perang Uhud. Hasil observasi menunjukkan bahwa pendidik masih dominan menggunakan metode ceramah, sedangkan metode game based learning seperti Wordwall hanya digunakan sesekali, terutama pada masa pandemi Covid-19. Kondisi tersebut membuat peserta didik mudah merasa jenuh, kurang termotivasi, dan memiliki pemahaman yang rendah terhadap materi. Berdasarkan temuan ini, peneliti merasa perlu melakukan perbaikan dengan menerapkan strategi game based learning agar pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, serta mampu menumbuhkan motivasi dan pemahaman peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa mengimplementasikan strategi pembelajaran Game Based Learning sebagai inovasi dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif dan relevan terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Tarikh Islam. Berdasarkan hasil wawancara peneliti mendapatkan informasi mengenai melibatkan wakil kepala sekolah bidang kurikulum, pendidik, dan peserta didik, diketahui bahwa penerapan Game Based Learning mampu membangkitkan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan interaktif, serta menjadikan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Melalui permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan konteks materi Tarikh Islam, peserta didik menjadi lebih antusias, bersemangat, dan mudah memahami peristiwa serta tokoh penting dalam sejarah Islam. Strategi ini mampu mendorong peserta didik untuk lebih berpikir kritis, memecahkan masalah, berpartisipasi aktif, serta menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat yang berkontribusi terhadap peningkatan motivasi intrinsik mereka. Implementasi Game Based Learning dilakukan melalui dua tahapan utama, yaitu perencanaan dan penerapan, yang disusun secara sistematis untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran serta menciptakan pengalaman belajar yang optimal bagi peserta didik dalam konteks pembelajaran Tarikh Islam.

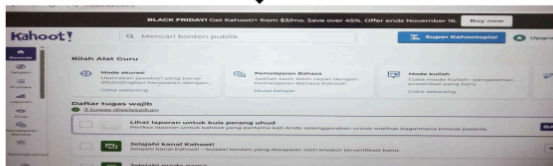
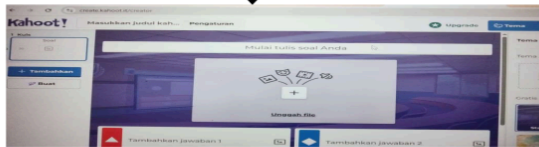
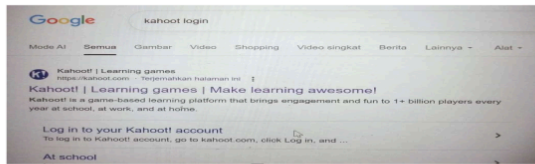
Perencanaan strategi pembelajaran Game Based Learning dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Tarikh Islam sebagai berikut:

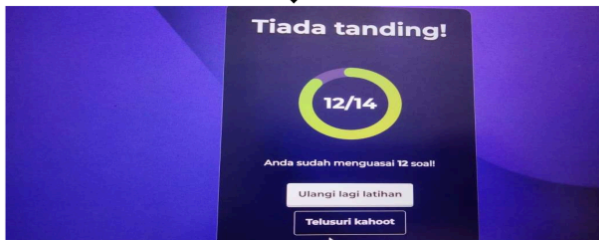
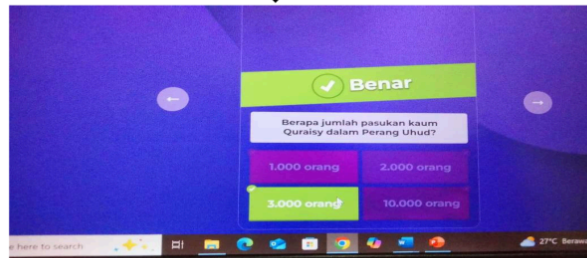
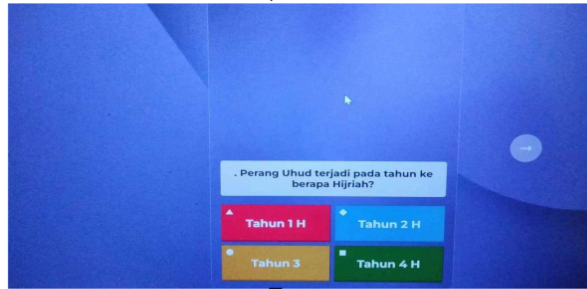
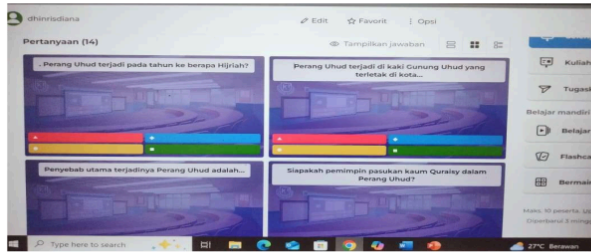


1. Tujuan pembelajaran : pada tahap ini, pendidik menentukan tujuan pembelajaran yang mau dicapai dalam kegiatan belajar Tarikh Islam dengan menerapkan strategi Game Based Learning. Dalam pembelajaran ini bertugas sebagai pedoman agar proses belajar mengarah pada hasil yang diinginkan, baik dalam memahami materi maupun meningkatkan semangat belajar peserta didik. Pembelajaran ini mampu menumbuhkan motivasi peserta didik untuk memahami peristiwa penting dalam sejarah Islam, meneladani nilai-nilai perjuangan para tokoh Islam, serta memupuk rasa religius dan cinta terhadap sejarah peradaban Islam. Dengan memiliki tujuan yang jelas, pendidik dapat merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dan dapat mencapai keberhasilan yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik.
2. Model pembelajaran dan materi pembelajaran : Penyesuaian model pembelajaran dengan materi yang diajarkan sangat penting dan harus diperhatikan oleh pendidik agar dalam proses belajar mengajar berjalan efektif dan mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dalam pembelajaran Tarikh Islam, pendidik perlu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi sejarah, sekaligus mampu menumbuhkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik. Jika model pembelajaran tidak sesuai dengan materi, maka kegiatan belajar menjadi membosankan dan sulit dicerna oleh peserta didik, sehingga menghambat tercapainya hasil belajar yang baik. Pada tahap ini, pendidik menyesuaikan cara mengajar dengan materi Tarikh Islam yang sedang dipelajari, yaitu Perang uhud. Materi ini dipilih karena memiliki makna penting, seperti kesabaran dalam iman, ketaatan kepada pemimpin, dan pelajaran dari kesalahan dalam strategi perjuangan.
3. Kegiatan pembelajaran menggunakan *Game Based Learning*: Pembelajaran dilakukan dengan metode Game Based Learning, dengan fokus pada materi Perang uhud. Pendidik bertindak sebagai fasilitator yang menjelaskan cara bermain, menghubungkannya dengan tujuan pembelajaran, serta mengarahkan jalannya kegiatan. Sebelum bermain, pendidik memberikan penjelasan singkat mengenai latar belakang, tokoh-tokoh, dan peristiwa penting dalam perang uhud

4. Tahap refleksi dan evaluasi: Setelah kegiatan pembelajaran berbasis permainan tentang Perang Uhud selesai, pendidik membimbing peserta didik untuk merefleksikan <sup>56</sup> pengalaman belajarnya. Peserta didik diminta mengungkapkan kesan hal-hal yang mereka pelajari, serta nilai-nilai seperti disiplin, kerja sama, dan kepercayaan pada agama yang sudah didapat lalu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, pendidik melakukan penilaian dengan cara tes singkat, lembar refleksi, atau menilai kinerja <sup>48</sup> semua permainan untuk melihat pemahaman, partisipasi, dan sikap peserta didik. Tahap ini bisa membantu memastikan bahwa pembelajaran tidak hanya meningkatkan pengetahuan tentang sejarah, tetapi juga membentuk karakter dan motivasi belajar pesert didik

Tahap dalam penerapan strategi pembelajaran game based learning dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Tarikh Islam melalui media web Kahoot. Keunggulan platform ini terletak pada penekanan terhadap proses evaluasi pembelajaran yang dilakukan melalui permainan, baik secara kelompok maupun individu dengan syarat harus terkoneksi melalui jaringan internet. Hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum proses evaluasi pembelajaran dilakukan dengan menggunakan kahoot agar memperoleh <sup>29</sup> aksi optimal meliputi: 1) peralatan yang harus dipersiapkan oleh pendidik yaitu overhead projector dan layar. 2) peserta didik menyiapkan <sup>27</sup> dan membawa smartphone. 3) sekolah menyiapkan koneksi internet kuat dan reliable. Setelah syarat diatas telah terpenuhi maka dapat dilakukan proses berikutnya, yang merupakan tahap pembuatan kuis pada kahoot. Tahap ini dapat dilakukan sesuai langkah-langkah berikut





1. Untuk masuk ke situs Kahoot, buka terlebih dahulu alamat <https://kahoot.com> melalui browser. Setelah halaman utama muncul, klik tombol Log in yang ada di sudut kanan atas untuk masuk dengan akun Kahoot yang sudah kamu punya. Jika belum punya akun, pilih opsi Sign up for free agar bisa mendaftar secara gratis. Di halaman pendaftaran, pilih jenis akun sesuai kebutuhan, seperti guru, siswa, pribadi, atau profesional. Kemudian, kamu bisa mendaftar menggunakan akun Gmail atau Facebook agar lebih cepat dan mudah tanpa perlu membuat kata sandi baru. Setelah proses pendaftaran atau login selesai, kamu bisa langsung membuat, memainkan, atau bergabung ke berbagai kuis interaktif yang tersedia di Kahoot.
2. Untuk membuat kuis di Kahoot dengan jenis pertanyaan pilihan ganda, caranya tidak terlalu rumit. Pertama, buka situs <https://kahoot.com> lalu login menggunakan akun yang kamu punya. Setelah berhasil masuk, pilih opsi "Create" untuk membuat kuis baru. Kemudian, pilih jenis aktivitas "Quiz" karena jenis ini memungkinkan pembuatan pertanyaan dengan beberapa opsi jawaban. Di dalam editor kuis, tuliskan pertanyaan sesuai keinginan di kolom yang tersedia, lalu tambahkan beberapa pilihan jawaban. Pastikan salah satu di antaranya ditandai sebagai jawaban benar. Kamu juga bisa memasukkan gambar atau video agar pertanyaan terlihat lebih menarik. Setelah semua pertanyaan selesai dibuat, simpan kuis tersebut lalu pilih ingin memainkannya langsung (Live) atau membagikannya untuk dikerjakan sendiri (Assign). Dengan cara ini, kamu bisa membuat kuis yang interaktif dan menyenangkan untuk peserta
3. Setiap soal dalam ujian bisa diatur waktunya untuk menjawab dan skornya sesuai tingkat kesulitannya, agar penilaian lebih adil dan seimbang. Soal yang mudah diberi waktu singkat dan nilai lebih kecil, sedangkan soal yang sulit diberi waktu lebih lama dan nilai lebih besar. Sistem juga bisa memberi hadiah tambahan bagi peserta yang menjawab cepat atau memberi sanksi jika jawabannya salah. Penyesuaian waktu dan nilai yang tepat bantu menjaga keadilan, mendorong akurasi, serta pastikan hasil ujian mencerminkan kemampuan peserta secara jujur.
4. Pada tahap akhir pembuatan soal di Kahoot, penambahan gambar atau video dapat membuat kuis lebih menarik dan interaktif. Media visual ini membantu peserta memahami soal dengan lebih mudah, meningkatkan minat belajar, serta menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.
5. Setelah pendidik selesai membuat kuis, langkah berikutnya adalah menyalin tautan atau mendapatkan PIN yang merupakan kombinasi angka. Tautan atau PIN ini berfungsi sebagai akses untuk masuk ke kuis yang pendidik buat. Kedua opsi ini bisa pendidik bagikan kepada peserta didik agar mereka bisa mengikuti kuis. Jika pendidik memakai tautan, peserta cukup klik link tersebut dan langsung bisa mengakses kuis. Namun, jika pendidik menggunakan PIN, peserta didik harus membuka aplikasi atau platform kuis yang digunakan, yaitu seperti Kahoot, lalu memasukkan PIN yang pendidik berikan.

Dengan cara ini, pendidik bisa membagikan kuis secara mudah dan memastikan hanya orang yang memiliki tautan atau PIN yang bisa mengikuti kuis tersebut.<sup>[12]</sup> Pelaksanaan metode Game Based Learning melalui media web Kahoot dilakukan dalam tiga tahapan, meliputi: kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada tahap **kegiatan inti**, pendidik menerapkan strategi pembelajaran berbasis permainan dengan memanfaatkan platform Kahoot yang telah disiapkan sebelumnya, serta menyiapkan perangkat pendukung seperti laptop, proyektor, dan koneksi internet agar peserta didik dapat berpartisipasi secara interaktif. Sebelum permainan dimulai, peserta didik menonton video pendek dan meninjau kembali materi yang telah dipelajari. Selanjutnya, permainan dilakukan dengan menjawab pertanyaan secara langsung melalui perangkat masing-masing, di mana jawaban yang benar dan cepat memperoleh poin, sehingga tercipta suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Melalui kegiatan ini, terjadi interaksi aktif antar peserta didik yang menumbuhkan semangat kompetitif positif serta melatih ketepatan dan kecepatan dalam menjawab soal. Pembelajaran dengan Kahoot menggabungkan unsur visual me<sup>[46]</sup>rik, tantangan kognitif, dan keterlibatan emosional melalui suasana permainan yang menyenangkan, sehingga **mampu meningkatkan** motivasi, **antusiasme**, dan **partisipasi aktif** peserta didik selama proses pembelajaran.<sup>[27]</sup>

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran game based learning melalui media web

Kahoot dapat menjadi pendekatan yang inovatif dalam pembelajaran Tarikh Islam. Melalui penerapan permainan edukatif yang interaktif, peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga membangkitkan suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan.[28] penerapan Kahoot tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi belajar karena adanya elemen kompetisi dan penghargaan yang mendorong semangat mereka untuk memahami materi dengan lebih baik.[29] Dengan perencanaan dan penerapan yang tepat, strategi game based learning ini menjadikan pembelajaran Tarikh Islam lebih bermakna, menarik, serta berhasil mendorong keterlibatan aktif dan memperdalam pemahaman peserta didik terhadap peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Islam.[30]

Berdasarkan penjabaran yang telah di jelaskan, telah di ketahui bahwa strategi pembelajaran **Game Based Learning** relevan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran Tarikh Islam karena mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik melalui nuansa belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif. Melalui media Kahoot, peserta didik tidak hanya belajar memahami materi sejarah seperti peristiwa Perang Uhud, tetapi juga berlatih berpikir kritis, bekerja sama, serta menginternalisasikan nilai-nilai penting dalam sejarah Islam seperti ketaatan, kesabaran, dan semangat perjuangan. Aktivitas permainan yang melibatkan interaksi dan kompetisi positif membuat peserta didik lebih aktif, antusias, dan fokus dalam mengikuti pembelajaran.[31] Dengan demikian, strategi Game Based Learning dapat menjadi pendekatan pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam mata pelajaran Tarikh Islam karena tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi, tetapi juga menumbuhkan motivasi intrinsik serta membentuk karakter religius peserta didik.[32]

#### **B. Kendala penerapan game based learning terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Tarikh Islam**

Berdasarkan hasil wawancara yang telah di dapat saat melakukan penelitian dengan peserta didik di kelas V AR, yang bernama danesha bersama peserta didik lain mengatakan karena adanya pembelajaran game based learning terbukti meningkatkan minat dan motivasi belajar. Pembelajaran yang awalnya monoton menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan, sehingga materi yang sulit dipahami menjadi lebih menarik. Melalui permainan, seperti penggunaan media kahoot, peserta didik lebih antusias menjawab pertanyaan, terutama pada pelajaran Tarikh Islam yang biasanya membosankan. Game Based Learning juga membantu peserta didik lebih fokus, cepat memahami materi, dan lebih mudah mengingat pelajaran dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan pendidik.

Dari hasil penelitian yang telah dijelaskna diatas menunjukkan bahwa penerapan **Game Based Learning** dalam pembelajaran Tarikh Islam memiliki berbagai kendala, termasuk beberapa kendala yang dapat memengaruhi motivasi belajar peserta didik. Namun demikian, kendala positif terhadap motivasi belajar peserta didik tetap lebih dominan dibandingkan kendala negatifya.

Masing-masing model pembelajaran mempunyai karakteristik, keunggulan, dan kekurangan tertentu, termasuk model game based learning. Game based learning mempunyai kelebihan utama dalam mendorong peserta didik lebih aktif berfikir. Dengan pendekatan ini, peserta didik menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, baik secara kognitif maupun sosial. Permainan edukatif mempermudah peserta didik memahami materi karena disajikan dalam bentuk yang menyenangkan dan kontekstual. Selain menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif pembelajaran game based learning terbukti efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik melalui beberapa aspek:

##### **1. Meningkatkan Motivasi Intrinsik Siswa**

Penerapan Game Based Learning membuat pembelajaran Tarikh Islam terlihat lebih menarik dan interaktif. Dengan adanya elemen permainan, seperti tantangan, level, atau poin, peserta didik merasa tertantang untuk menyelesaikan setiap misi atau kuis yang berkaitan dengan sejarah Islam. Hal ini menumbuhkan motivasi intrinsik karena peserta didik belajar bukan hanya untuk nilai, tetapi juga karena mereka merasa senang dan ingin mencapai pencapaian tertentu dalam permainan. Motivasi intrinsik ini penting karena mendorong peserta didik untuk terus berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

2. Mempermudah Pemahaman Materi

Game Based Learning sering menggunakan visualisasi, simulasi, atau cerita interaktif yang relevan dengan materi Tarikh Islam. Misalnya, peserta didik mampu mengikuti permainan yang menggambarkan perjalanan sejarah para tokoh Islam atau peristiwa penting dalam Islam. Pendekatan ini membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret, karena konsep yang abstrak dijadikan pengalaman belajar yang nyata. Akibatnya, peserta didik lebih mudah mengingat informasi dan terlibat aktif dalam pembelajaran.

3. Meningkatkan Partisipasi dan Keterlibatan Siswa

Melalui pendekatan game based learning, peserta didik bukan hanya menjadi pendengar pasif, tetapi berperan aktif dalam proses pembelajaran. Game ini mendorong kolaborasi, kompetisi sehat, dan interaksi antar peserta didik. Sebagai contoh, dalam permainan kuis sejarah Islam, peserta didik mampu bekerja sama dalam tim atau saling bersaing untuk mendapatkan poin tertinggi. Partisipasi yang tinggi ini membuat peserta didik lebih fokus dan bersemangat mengikuti pembelajaran, sehingga motivasi belajar meningkat secara signifikan.

4. Mengembangkan Kemampuan Problem Solving dan Berpikir Kritis

Banyak game edukatif menuntut peserta didik untuk memecahkan masalah atau mengambil keputusan berdasarkan informasi yang tersedia. Dalam konteks Tarikh Islam, peserta didik bisa dihadapkan pada simulasi peristiwa sejarah yang mengharuskan mereka menganalisis sebab-akibat atau menentukan strategi tertentu. Aktivitas ini tidak hanya menambah motivasi belajar, tetapi juga mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan berketerampilan memecahkan masalah, yang menjadi aspek penting dalam memahami konteks sejarah Islam secara lebih mendalam.

5. Memberikan Umpan Balik dan Penguatan Positif

Game Based Learning biasanya menyediakan feedback langsung berupa skor, badge, atau level yang berhasil dicapai. Umpan balik instan ini membuat peserta didik mampu mengetahui seberapa jauh pemahaman mereka terhadap materi Tarikh Islam. Penguatan positif melalui penghargaan atau level baru memberikan rasa pencapaian yang mendorong peserta didik untuk terus berusaha belajar. Hal ini sangat efektif menumbuhkan motivasi belajar karena peserta didik merasa dihargai atas usaha dan kemajuan yang mereka raih.

Namun, di balik kelebihan game based learning ini juga memiliki kekurangan, salah satu kendala yang sering muncul diantaranya:

1. Keterbatasan Sarana dan Prasarana: Kendala utama dalam penerapan Game Based Learning adalah keterbatasan sarana dan prasarana, seperti perangkat komputer, tablet, atau jaringan internet yang memadai. Tidak semua sekolah memiliki fasilitas teknologi yang mendukung pembelajaran berbasis game, sehingga guru kesulitan mengimplementasikan metode ini secara optimal. Hal ini dapat menurunkan efektivitas game based learning karena peserta didik tidak dapat menikmati pengalaman belajar interaktif yang seharusnya menumbuhkan motivasi mereka.
2. Kurangnya Kompetensi Guru dalam Penggunaan Teknologi: Tidak semua guru memiliki kemampuan atau pengalaman dalam merancang dan mengelola pembelajaran berbasis game. Kurangnya literasi digital atau pemahaman tentang metode GBL dapat membuat penerapan game menjadi kurang maksimal. Akibatnya, motivasi peserta didik juga bisa menurun karena permainan yang diberikan kurang menarik atau tidak relevan dengan materi Tarikh Islam.
3. Kesesuaian Materi dengan Game : Materi Tarikh Islam memiliki konten yang bersifat historis dan religius, sehingga tidak semua jenis game dapat diterapkan secara langsung. Mendesain game yang sesuai dan tetap mengandung nilai pendidikan yang tinggi menjadi tantangan tersendiri. Jika game yang digunakan tidak relevan dengan materi, peserta didik mungkin hanya fokus pada aspek hiburan dan

motivasi belajar mereka terhadap Tarikh Islam menjadi berkurang.

4. Keterbatasan Waktu Pembelajaran: Penerapan game based learning membutuhkan waktu yang lebih banyak dibandingkan metode konvensional. Pendidik harus menyediakan waktu untuk menjelaskan permainan, membimbing peserta didik dalam prosesnya, serta melakukan evaluasi. Di kelas yang memiliki jadwal padat, keterbatasan waktu ini menjadi kendala, sehingga proses pembelajaran berbasis game tidak dapat dilakukan secara menyeluruh, yang dapat mempengaruhi motivasi peserta didik.
5. Perbedaan Tingkat Kemampuan Siswa : Setiap peserta didik memiliki kemampuan berbeda dalam memahami materi dan menggunakan teknologi. Beberapa peserta didik mungkin lebih cepat memahami permainan dan konten pembelajaran, sedangkan yang lain tertinggal karena kesulitan menyesuaikan diri dengan metode game based learning. Perbedaan ini dapat menimbulkan rasa frustrasi pada sebagian peserta didik, sehingga motivasi belajar mereka menjadi tidak merata.
6. Gangguan Fokus dan Disiplin Siswa: Game yang interaktif dan menarik berpotensi membuat peserta didik lebih fokus pada aspek hiburan daripada pembelajaran. Jika tidak dikelola dengan baik, peserta didik bisa menjadi lebih mudah terdistraksi dan kurang disiplin. Hal ini dapat mengurangi efektivitas GBL dalam meningkatkan motivasi belajar, karena perhatian mereka terpecah antara bermain dan belajar.

Keraguan dalam mengadopsi game based learning tercermin dalam perasaan ketidakpastian yang dialami para pendidik. Banyak dari mereka menyatakan bahwa mereka belum sepenuhnya siap, sehingga diperlukan lebih banyak dukungan dan sumber daya agar game based learning dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan berkelanjutan. Meskipun terdapat antusiasme yang tinggi terhadap game based learning, penting untuk mengatasi kendala-kendala yang telah teridentifikasi guna memastikan integrasi yang berhasil. Penelitian ini membuka peluang bagi pendekatan yang lebih terarah dan suportif dalam menerapkan game based learning di sekolah, sehingga potensi metode pengajaran inovatif ini dapat dimanfaatkan secara maksimal.

## VII. <sup>42</sup>Simpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian, <sup>21</sup>dapat diketahui bahwa penerapan strategi Game Based Learning berpengaruh <sup>57</sup>signifikan dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Tarikh Islam. Pendekatan ini <sup>60</sup>mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif melalui integrasi unsur permainan edukatif, seperti penggunaan media Kahoot. Melalui pembelajaran berbasis permainan, <sup>37</sup>peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar dan menunjukkan peningkatan antusiasme, fokus, serta semangat belajar dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, game based learning juga efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik, pemahaman materi, serta <sup>37</sup>meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama antar peserta didik. Pembelajaran ini turut <sup>37</sup>membantu peserta didik memahami nilai-nilai penting dalam sejarah Islam, seperti ketaatan, kesabaran, dan semangat perjuangan.

Namun, penerapan strategi ini masih menghadapi kendala, antara lain keterbatasan sarana dan prasarana teknologi, kompetensi guru dalam penggunaan media digital, keterbatasan waktu pembelajaran, serta perbedaan kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan media berbasis <sup>3</sup>permainan. Meskipun demikian, kendala-kendala tersebut tidak secara signifikan mengurangi efektivitas <sup>3</sup>game based learning dalam menumbuhkan <sup>3</sup>motivasi belajar. Dengan demikian, <sup>3</sup>Game Based Learning dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Tarikh Islam. Melalui perencanaan yang matang, dukungan fasilitas yang memadai, serta peningkatan kompetensi pendidik dalam teknologi pendidikan, strategi ini berpotensi menjadi metode pembelajaran yang efektif untuk membangun motivasi belajar, meningkatkan pemahaman konsep, dan membentuk karakter religius peserta didik secara berkelanjutan.

### Referensi

- [1] A. W. Rahayu *et al.*, "Pengaruh Model Pembelajaran Game based learning 'One Board' terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *J. Instr. Dev. Res.*, vol. 4, no. 2, pp. 46–53, 2024.
- [2] W. R. Dinda and A. Arifmiboy, "Strategi Guru PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran SKI," *Indones. Res. J. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 863–870, 2023, doi: 10.31004/irje.v3i1.357.
- [3] Meliana, A. Dedy, and R. Budilaksana, "Analisis Faktor-Faktor yang Menyebabkan Rendahnya Hasil Belajar," *J. Educ.*, vol. 5, no. 3, pp. 9357–9363, 2023, [Online]. Available: <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/1742>
- [4] Imel Ahmarita Meliana and Marsofiyati Marsofiyati, "Peran Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Katalis Pendidik. J. Ilmu Pendidik. dan Mat.*, vol. 1, no. 2, pp. 188–199, 2024, doi: 10.62383/katalis.v1i2.352.
- [5] D. M. R. Lubis, E. Manik, Mardianto, and Nirwana Anas, "Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Islam. Educ.*, vol. 1, no. 2, pp. 68–73, 2021, doi: 10.57251/ie.v1i2.72.
- [6] N. Adiningrat and M. Albina, "Pentingnya Perencanaan Strategi Pembelajaran Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas," vol. 1, pp. 141–153, 2024.
- [7] S. A. Wulandari and S. Safitri, "Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam," *JIPSOS J. Inov. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 2, no. 1, pp. 334–41, 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipsos/article/download/3507/2794/26927>
- [8] N. A. Qodariyah, T. Prihandono, and S. Bektiarso, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Madrasah Aliyah Nurul Iman: Studi Penelitian Kualitatif," *J. Inov. Pendidik. dan Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 24–36, 2024, doi: 10.52060/pti.v5i1.1701.
- [9] S. Darussalimin and N. W. Praya, "PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS IV & V DI SD NEGERI GELOGOR DESA MAS - MAS KECAMATAN BATUKLIANG UTARA KABUPATEN LOMBOK TENGAH .," vol. 4, no. 2.
- [10] N. Nikmah, "Penerapan Model Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Fiqih Pada Kelas Iv Madrasah Islamiyah Al-Islamiyah Tunggalpayung," *Wulang J. Pendidik. Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 3, no. 1, pp. 24–31, 2025, doi: 10.55656/wjp.v3i1.376.
- [11] Y. Y. Mulyawati, "Penerapan Metode Multisensori Berbantu Balok Hurup Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Disleksia Di Sekolah Dasar Inklusi," *Foundasia*, vol. 13, no. 2, pp. 76–89, 2023, doi: 10.21831/foundasia.v13i2.57974.
- [12] M. Aliyah, "Epistemic: jurnal ilmiah pendidikan," vol. 4, no. 2, pp. 304–319, 2025.
- [13] K. Khaerunnisa, L. Latri, and R. Lestari, "Penerapan Metode Games Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV," *JIKAP PGSD J. Ilm. Ilmu Kependidikan*, vol. 6, no. 3, pp. 516–520, 2022, [Online]. Available: <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/26574>

- [14] A. Athiyah<sup>1</sup> and E. Amalia<sup>2</sup>, "Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis," *J. Kreat. Mhs.*, vol. 2, no. 1, pp. 190–201, 2024.
- [15] R. N. Kusuma and N. L. Inayati, "Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 7 Banyudono," *Edukasi Islam. J. Pendidik. Islam*, vol. 12, no. 2, pp. 1377–1390, 2023, doi: 10.30868/ei.v12i02.3854.
- [16] K. R. Islam, K. Komalasari, I. S. Masyitoh, J. Juwita, and I. Adnin, "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *Ideas J. Pendidikan, Sos. dan Budaya*, vol. 10, no. 3, p. 619, 2024, doi: 10.32884/ideas.v10i3.1640.
- [17] Octavia, "Penerapan Model Game Based Learning Berbasis Wordwall untuk meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi," p. 7, 2024.
- [18] M. Y. Balaka, "Metode penelitian Kuantitatif," *Metodol. Penelit. Pendidik. Kualitatif*, vol. 1, p. 130, 2022.
- [19] S. M. S. Dr. Drs. Thobby Wakarmamu, "Metode Penelitian Kualitatif Penerbit Cv.Eureka Media Aksara," *Metod. Penelit. Kualitatif Penerbit Cv.Eureka Media Aksara*, p. 1, 2021.
- [20] S. P. Muhammad Rizal Pahleviannur *et al.*, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. 2022. doi: 10.2307/jj.608190.4.
- [21] S. Hanyfah, G. R. Fernandes, and I. Budiarmo, "Penerapan metode kualitatif deskriptif untuk aplikasi pengolahan data pelanggan pada car wash," in *Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK)*, 2022.
- [22] A. Kristina, *Teknik wawancara dalam penelitian kualitatif*. Deepublish, 2024.
- [23] I. Ichsan and A. Ali, "Metode pengumpulan data penelitian musik berbasis observasi auditif," *Musik. J. Pertunjuk. Dan Pendidik. Musik*, vol. 2, no. 2, pp. 85–93, 2020.
- [24] R. Mauliandri, M. Maimunah, and Y. Roza, "Kesesuaian alat evaluasi dengan indikator pencapaian kompetensi dan kompetensi dasar pada RPP matematika," *J. Cendekia*, vol. 5, no. 1, pp. 803–811, 2021.
- [25] G. Daruhadi and P. Sopiati, "Pengumpulan data penelitian," *J-CEKI J. Cendekia Ilm.*, vol. 3, no. 5, pp. 5423–5443, 2024.
- [26] R. Ananda and F. Hayati, *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*. 2020.
- [27] S. Andaresta and E. S. Bahriah, "Implementasi Media Kahoot Berbasis Games Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Konfigurasi Elektron," vol. 1, no. 1, pp. 1–11, 2024.
- [28] W. Souvi, R. Ningtyas, M. Y. M. El-yunusi, U. Sunan, G. Surabaya, and P. Agama, "Keaktifan siswa melalui pembelajaran permainan edukatif di sd dumas surabaya," vol. 3, no. 2, pp. 89–100, 2024.
- [29] R. A. Martdana, "Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah : Analisis Literatur Terhadap Dampaknya pada Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa," vol. 4, no. 2, pp. 327–335, 2025.

- [30] T. A. Novandra *et al.*, “Ar-Fahruddin : Journal of Islamic Education,” vol. 1, no. 2, pp. 124–134, 2024.
- [31] Y. P. Harum and A. Nadlif, “Implementasi Model Problem Based Learning dengan Media Proyektor pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti di SMK Negeri 3 Buduran,” vol. 8, pp. 1960–1968, 2025.
- [32] S. Wahyuni, “Pengaruh Strategi Pembelajaran Berbasis Game dalam Menumbuhkan Minat Belajar PAI,” vol. 3, no. 1, pp. 97–103, 2025.
- [33] S. M. P. A. Pasuruan, A. R. Farida, and A. P. Astutik, “Efektivitas game komunikata pada mata pelajaran PAIBP di,” vol. 10, no. 2, pp. 175–191, 2021, doi: 10.32832/tadibuna.v10i2.4858.
- [34] I. Aini and A. P. Astutik, “Integrasi Pembelajaran Al Qur ’ an Hadits dan Sains Melalui Model Discovery Learning,” vol. 4, pp. 284–296, 2023.

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://repository.unismabekasi.ac.id">repository.unismabekasi.ac.id</a> Internet Source	1%
2	<a href="https://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	1%
3	<a href="https://jiip.stkipyapisdampu.ac.id">jiip.stkipyapisdampu.ac.id</a> Internet Source	1%
4	Hafizah Delyana, Ainil Mardiyah, Ali Asmar. "Pelatihan Pembuatan Soal Matematika Berbasis CTL dan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Online di SMA Adabiah Padang", ADMA : Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat, 2022 Publication	1%
5	<a href="https://jurnal.ppjb-sip.org">jurnal.ppjb-sip.org</a> Internet Source	1%
6	<a href="https://ojs.unm.ac.id">ojs.unm.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="https://repository.uin-suska.ac.id">repository.uin-suska.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="https://journal.an-nur.ac.id">journal.an-nur.ac.id</a> Internet Source	1%
9	<a href="https://repository.iainpare.ac.id">repository.iainpare.ac.id</a> Internet Source	1%
10	<a href="https://ojs3.unpatti.ac.id">ojs3.unpatti.ac.id</a> Internet Source	<1%
11	<a href="https://rayyanjurnal.com">rayyanjurnal.com</a> Internet Source	

<1 %

12

123dok.com

Internet Source

<1 %

13

Nena ayu Agustin, Ida faridatul Hasanah, Imam Syafe'i, Baharudin, Zahra rahmatika. "Inside-Outside-Circle; An Innovative Islamic Education Learning Method To Enhance Students' Learning Motivation", al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2025

Publication

<1 %

14

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

<1 %

15

id.123dok.com

Internet Source

<1 %

16

journal.sinov.id

Internet Source

<1 %

17

id.scribd.com

Internet Source

<1 %

18

Submitted to STKIP PGRI Sumenep

Student Paper

<1 %

19

Muchamad Saiful Muluk, Ibnu Athaillah. "Pengaruh Metode Game Based Learning Pada Mata Kuliah Agama Islam Terhadap Interpersonal Dan Intrapersonal Skills Mahasiswa", JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia, 2024

Publication

<1 %

20

Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya

Student Paper

<1 %

21

repository.upi.edu

Internet Source

<1 %

22	<a href="http://www.jurnal.iaijamiatkheir.ac.id">www.jurnal.iaijamiatkheir.ac.id</a> Internet Source	<1 %
23	Ansori Sidqi, Anya Dani Kinasih, Norhidayah Norhidayah, Jasiah Jasiah. "Efektivitas Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMA Islam Nurul Ihsan Palangka Raya", FONDATIA, 2025 Publication	<1 %
24	Deddy Junaedi, Ayatullah Ayatullah. "Strategi Pemasaran Dalam Persaingan Harga Toko Klontong Di Kabupaten Situbondo", RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business, 2025 Publication	<1 %
25	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	<1 %
26	<a href="http://jptam.org">jptam.org</a> Internet Source	<1 %
27	Regina Atikoh Cahyani, Rahmah Evita Putri, Fitria Yenira. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik melalui Model Problem Based Learning (PBL)", TSAQOFAH, 2025 Publication	<1 %
28	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
29	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
30	<a href="http://belajarsamafarhans.blogspot.com">belajarsamafarhans.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
31	<a href="http://edu.ojs.co.id">edu.ojs.co.id</a> Internet Source	<1 %

32	<a href="http://journal.trunojoyo.ac.id">journal.trunojoyo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
33	<a href="http://repository.iainpalopo.ac.id">repository.iainpalopo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
34	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Internet Source	<1 %
35	Bunga Savana, Najwa Amalina Nst, Sa'diyyah Zahra. "Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Muhammadiyah 57", <i>Journal of Sustainable Education</i> , 2025 Publication	<1 %
36	Evi Yuliasari. "Eksperimentasi Model PBL dan Model GDL Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Kemandirian Belajar", <i>JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)</i> , 2017 Publication	<1 %
37	Siti Nor Hidayah, Junaidi Junaidi, Arliansyah Arliansyah. "Perkembangan Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Era Modern melalui Tinjauan Analisis Bibliometrik Tahun 2020-2024", <i>YASIN</i> , 2025 Publication	<1 %
38	<a href="http://harbundpurwokerto.sch.id">harbundpurwokerto.sch.id</a> Internet Source	<1 %
39	<a href="http://journal2.uad.ac.id">journal2.uad.ac.id</a> Internet Source	<1 %
40	<a href="http://journalfai.unisla.ac.id">journalfai.unisla.ac.id</a> Internet Source	<1 %
41	<a href="http://jurnal.ideaspublishing.co.id">jurnal.ideaspublishing.co.id</a> Internet Source	<1 %

42	<a href="http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id">jurnalmahasiswa.unesa.ac.id</a> Internet Source	<1 %
43	<a href="http://repo.uinsatu.ac.id">repo.uinsatu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
44	<a href="http://seminar.uad.ac.id">seminar.uad.ac.id</a> Internet Source	<1 %
45	<a href="http://www.ntckursusinggris.com">www.ntckursusinggris.com</a> Internet Source	<1 %
46	Rina Rina, Rusli Takunas, Rizka Fadliah Nur. "Eksplorasi Penggunaan Video Animasi dalam menumbuhkan minat Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Alkhairaat Biromaru, Kabupaten Sigi, Sulawesi Tengah, Indonesia", <i>Moderasi: Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial</i> , 2025 Publication	<1 %
47	Silvi Nur Afifah, Kokom Komalasari, Disman Disman, Elly Malihah. "Pembelajaran IPS Berbasis Blended Learning sebagai Upaya Memenuhi Tantangan Abad 21", <i>Jurnal Basicedu</i> , 2022 Publication	<1 %
48	Syaefudin, Heri. "Model Rekrutmen Guru Berbasis Praktik Pengamalan Ibadah (PPI) di MTs Negeri 2 Cilacap.", <i>Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia)</i> Publication	<1 %
49	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	<1 %
50	<a href="http://digilib.uin-suka.ac.id">digilib.uin-suka.ac.id</a> Internet Source	<1 %
51	<a href="http://digilib.uinsby.ac.id">digilib.uinsby.ac.id</a> Internet Source	<1 %

52	<a href="http://digilib.uinsgd.ac.id">digilib.uinsgd.ac.id</a> Internet Source	<1 %
53	<a href="http://ejournal.aripafi.or.id">ejournal.aripafi.or.id</a> Internet Source	<1 %
54	<a href="http://ejournal.pelitaindonesia.ac.id">ejournal.pelitaindonesia.ac.id</a> Internet Source	<1 %
55	<a href="http://journal.aripi.or.id">journal.aripi.or.id</a> Internet Source	<1 %
56	<a href="http://journal.lppmunindra.ac.id">journal.lppmunindra.ac.id</a> Internet Source	<1 %
57	<a href="http://jurnal.uinsu.ac.id">jurnal.uinsu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
58	<a href="http://jurnal.untan.ac.id">jurnal.untan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
59	<a href="http://repository.unja.ac.id">repository.unja.ac.id</a> Internet Source	<1 %
60	<a href="http://yudiavadza.files.wordpress.com">yudiavadza.files.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
61	Huswatul Hasanah, Nurlev Avana, Opi Andriani. "Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Quantum Teaching Berbantu Media Audio Visual", Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 2025 Publication	<1 %
62	Siti Fadhila Riswandi, Alfurqan Alfurqan. "Pemanfaatan Media Sosial TikTok dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas VIII SMP Negeri 26 Padang", TSAQOFAH, 2025 Publication	<1 %

63

ANDI MUSTIKA ABIDIN. "KREATIVITAS GURU MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA", DIDAKTIKA, 2019

Publication

&lt;1 %

64

Jejen Musfah. "Pengembangan Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Menengah Kejuruan", IJER (Indonesian Journal of Educational Research), 2018

Publication

&lt;1 %

65

Khaeru Alfi Syahr, Yusuf Hendra Pratama, Asno Azzawagama Firdaus. "Utilizing Game Based Applications for Teaching Historical Content", Secure And Knowledge-Intelligent Research in Cybersecurity And Multimedia (SAKIRA), 2025

Publication

&lt;1 %

66

Nadila Oktavianing, Aim Abdulkarim, Pitria Sopianingsih. "Penerapan Model Game-Based Learning Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII-A SMP Negeri 12 Bandung)", Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 2025

Publication

&lt;1 %

67

Siti Nur Sholikha, Dhiah Fitrayati. "Integrasi Keterampilan 4C dalam Buku Teks Ekonomi SMA/MA", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021

Publication

&lt;1 %

68

[zombiedoc.com](http://zombiedoc.com)

Internet Source

&lt;1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On