

Contents lists available at ojs.aeducia.org
Jurnal Indonesia Pendidikan Profesi Guru
Volume 3, Issue 2 (2026), DOI: 10.64420/jippg.v3i2
Journal homepage: https://ojs.aeducia.org/index.php/jippg

JIPPG
E- ISSN 3063-0797
P- ISSN 3063-0827

Research Article **Read Online:** https://doi.org/10.64420/jippg.v3i2.469 **Open Access**

Penerapan Model Pembelajaran Games untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Materi Menyambut Usia Baligh dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Endah Permana Sari[1]*, Kasmantoni[2]

[1] Sekolah Dasar Negeri 88 Kab. Bengkulu Tengah, Indonesia
[2] Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia

ABSTRACT

Background: The low motivation of elementary school students in learning Islamic Religious Education, particularly on the topic of welcoming puberty, highlights the need for innovative and engaging learning models. Learning activities that are still dominated by lecture-based methods often make students passive and less enthusiastic during the learning process. **Objective:** This study aimed to analyze the implementation of the games-based learning model in improving students' learning motivation in Islamic Religious Education. **Method:** This study employed a classroom action research design conducted at SD Negeri 88 Bengkulu Tengah involving fifth-grade students. Data were collected through observations, tests, documentation, and field notes. The data were analyzed descriptively by examining students' learning motivation and learning mastery in each cycle. **Results:** The findings revealed that the implementation of the games-based learning model increased students' motivation, participation, and enthusiasm during the learning process. Students became more active in discussions, asking questions, collaborating with peers, and responding positively to learning activities. **Conclusion**: The study concludes that the games-based learning model is effective in creating active, enjoyable, and motivating learning experiences in Islamic Religious Education. **Originality/Value:** This study contributes practical and pedagogical novelty to primary Islamic religious education by demonstrating the effectiveness of the game-based learning model in reducing awkwardness, stimulating intrinsic motivation, and fostering active classroom engagement regarding the transition into puberty (welcoming baligh) within regional public elementary classrooms, an area that remains limited in interactive empirical examination. These findings enrich the literature and serve as a strategic reference for educators in adopting child-centered, enjoyable active learning strategies to deliver sensitive jurisprudential and developmental concepts effectively.

ARTICLE HISTORY

Received: January 14, 2026
Revised: February 10, 2026
Accepted: May 15, 2026
Published: May 25, 2026

KEYWORDS

Games Learning Model, Student Motivation, Islamic Education; Elementary School Students

1. PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil-tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung dari proses belajar yang dialami siswa. Perilaku belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor baik itu faktor lingkungan maupun diri sendiri (Nabillah & Abadi, 2020). Oleh karena itu, siswa harus mengetahui faktor-faktor yang dimaksud, demikian juga para pendidik, pembimbing dan pengajar di dalam mengatur dan mengendalikan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar mengajar sehingga proses belajar

* **Corresponding Author:** Endah Permana Sari, endahpermanasari084@gmail.com
Sekolah Dasar Negeri 88 Kab. Bengkulu Tengah, Indonesia
Address: Desa, Pekik Nyaring, Kec. Pd. Klp., Kabupaten Bengkulu Tengah, Bengkulu 38121, Indonesia

How to Cite this Article:

Sari, E. P., & Kasmantoni, K. (2026). Penerapan Model Pembelajaran Games untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Materi Menyambut Usia Baligh dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Indonesia Pendidikan Profesi Guru, 3*(2), 74-83. https://doi.org/10.64420/jippg.v3i2.469

Copyright @ 2026 by the author(s). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) License (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

mengajar berjalan menjadi optimal (Badrus, 2018). Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar (Mudana, 2021). Disamping guru, faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran adalah penggunaan metode pembelajaran, metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui dalam mengajar (Fikri, 2017).

Menurut Ulih, mengemukakan bahwa mengajar adalah menyajikan bahan pelajaran oleh seseorang kepada orang lain agar orang lain itu menerima, menguasai dan mengembangkannya (Adawiyah, 2021). Dalam proses belajar, agar siswa dapat menerima, menguasai, dan lebih mengembangkan bahan pelajar itu, guru harus mengajar dengan cara yang tepat, efisien, dan efektif. Relevan dengan hal tersebut, Prastowo (2015) menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara kerja yang bersistem yang memudahkan pelaksanaan pembelajaran, sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Djalal, 2017).

Metode pembelajaran menekankan proses belajar siswa secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar, pemilihan metode pembelajaran tentunya harus menghindari upaya penuangan ide kepada siswa (Ruliantika et al., 2022). Guru seharunya memikirkan cara (metode) yang membuat siswa belajar secara optimal. Dalam arti sesuai tingkat kemampuan masing-masing, belajar secara optimal dapat dicapai jika siswa aktif dibawah bimbingan guru yang aktif pula (Yuhana & Aminy, 2019). Salah satu metode yang diperkenalkan pada dunia pendidikan adalah metode pembelajaran games, metode ini merupakan tipe atau model pembelajaran kooperatif yang digunakan guru dalam pengajaran dengan gaya sambil bermain melibatkan aktivitas seluruh siswa (Arifah et al., 2019). Hal ini sesuai dengan apa yang dijelaskan oleh Muhibbin Syah, bahwa metode belajar games adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara pengajaran yang dipergunakan oleh seorang guru dengan gaya sambil bermain. Jelas bahwa guru berperan seolah-olah sebagai teman bagi siswa yang bisa membuat siswa tidak merasa bosan dengan apa yang sedang diajarkan guru yang bisa membuat siswa lebih bermotivasi dalam belajar (Ali, 2022).

Salah satu metode yang sangat mudah diterapkan adalah metode games, metode pembelajaran games adalah salah satu cara agar efektifitas belajar yang berlangsung dapat diterima dan dicerna oleh siswa dengan baik (Widayanti & Slameto, 2016). Namun dalam pelaksanaanya guru kurang menerapkan metode pembelajaran games ini dalam proses belajar mengajar di sekolah terutama dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam. Damayanti & Apriyanto (2017) mengutip pendapat Saco yang menjelaskan bahwa dalam metode pembelajaran games siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing, permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran (Armidi, 2022). Kadang-kadang juga bisa diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka). Prayoga (2021) mendefiniskan *game based learning* sebagai suatu konsep peminjaman prinsip pada sebuah permainan tertentu dan menerapkannya pada kehidupan nyata sebagai keterlibatan pengguna. *Game based learning* tidak hanya membuat game untuk dimainkan oleh siswa akan tetapi merupakan desain pembelajaran aktif yang dapat mengenalkan konsep dan memandu siswa untuk mencapai tujun pembelajaran (Ariessanti et al., 2020). *Game based learning* menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Rosarian & Dirgantoro, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 88 Bengkulu Tengah, proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih didominasi metode ceramah dan pemberian tugas. Guru belum optimal menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif, khususnya model pembelajaran games. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa cepat merasa bosan, kurang aktif bertanya maupun berdiskusi, serta kurang antusias mengikuti pembelajaran. Selain itu, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga belum merata karena hanya beberapa siswa yang aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Dampak dari kondisi tersebut terlihat pada rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi menyambut usia baligh.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran games dapat meningkatkan aktivitas, motivasi, dan hasil belajar siswa karena proses pembelajaran berlangsung lebih menarik, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif (Jailani, 2026; Sari et al., 2021; Syamsurijal, 2026; Yustina & Yahfizham, 2023). Model pembelajaran games juga dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif sehingga siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran (Putra et al., 2024; Sriyani & Suryani, 2023; Tahang et al., 2024; Widiasanti et al., 2023). Namun, penelitian mengenai penerapan model pembelajaran games pada materi menyambut usia baligh dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada penggunaan model games dalam pembelajaran umum dan belum secara khusus mengkaji penerapannya pada materi Pendidikan Agama Islam yang berkaitan dengan pemahaman usia baligh. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dalam mengkaji penerapan model pembelajaran games pada materi menyambut usia baligh untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran games dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi menyambut usia baligh untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini tidak hanya menekankan peningkatan hasil belajar, tetapi juga menyoroti pentingnya keterlibatan aktif, antusiasme, dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran games pada materi menyambut usia baligh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SD Negeri 88 Bengkulu Tengah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih inovatif, aktif, dan menyenangkan di sekolah dasar.

2. METODE

2.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom action research*). Penelitian tindakan kelas bersifat refleksi tindakan dengan pola "proses pengkajian berdaur (Siklus)" langkah ini di lakukan berulang-ulang yang terdiri dari perencanaan-tindakan-observasi-refleksi (Suhana, 2022). Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggu-nakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Mc Taggart. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi) (Prihantoro & Hidayat, 2019). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Untuk lebih tepatnya, berikut ini dikemukakan bentuk desainnya.

2.2 Lokasi dan Sampel Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SD Negeri 88 Bengkulu Tengah yang beralamat di Desa Pekik Nyaring. Alasan peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 88 Bengkulu Tengah karena peneliti merupakan guru di sekolah tersebut. Selain itu, peneliti menemukan permasalahan yang ada di SD Negeri 88 Bengkulu Tengah khususnya dalam kelas V terkait materi Mengenal Usia Baligh. Penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2023/2024, pada semester ganjil mulai dari bulan oktober hingga januari. Penelitian disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran PAI dan BP pada kelas IV SD Negeri 88 Bengkulu Tengah agar tidak mengganggu jadwal mata pelajaran lain. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 88 Bengkulu Tengah sebanyak 20 orang siswa dengan objek penelitian berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa.

2.3 Instrumen dan Pengumpulan Data

Data primer diperoleh dari siswa yang terdiri dari 20 siswa, di mana 6 siswa mewakili siswa berkemampuan tinggi, 10 siswa mewakili siswa berkemampuan sedang , dan 4 siswa mewakili siswa berkemampuan rendah. Data sekunder melibatkan aktivitas siswa dan guru, serta dokumentasi/arsip, seperti foto - foto yang menggambarkan aktivitas siswa dalam model pembelajaran games. Hasil pengumpulan data melibatkan observasi yang dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Model Pembelajaran Games dilibatkan secara langsung pada saat siswa melakukan pembelajaran untuk melihat bagaimana antusias siswa dalam belajar. Sedangkan, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data dari hasil observasi dan wawancara, termasuk foto-foto aktivitas siswa. Selain itu, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dilakukan tes dalam materi 'Mengenal Usia Baligh''.

2.4 Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara yang digunakan dalam proses analisis data, teknik analisis data merupakan kegiatan pemeriksaan dan menganalisis terhadap instrumen penelitian yang digunakan seperti data dari angket/kuesioner dokumen, catatan, dan rekaman di dalam suatu penelitian (Utomo et al., 2024). Pada proses analisis data, peneliti menggunakan lembar observasi untuk aktifitas siswa dan guru, serta hasil tes tertulis menggunakan ketuntasan belajar, kriteria ketuntasan belajar siswa sekurang-kurangnya 85% dari jumlah siswa telah tuntas belajar.

2.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini meliputi tiga tindakan yaitu (1) Siklus 1, siklus pertama dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi; (2) Siklus 2, seperti halnya siklus pertama, siklus kedua dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi; (3) Siklus

3, siklus ketiga merupakan putaran ketiga dari penerapan model pembelajaran games dengan tahapan yang sama seperti pada siklus pertama dan kedua yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada 20 siswa kelas IV di SD Negeri 88 Bengkulu Tengah Desa Pekik Nyaring dengan menerapkan Model Pembelajaran Games pada materi "Mengenal Usia Baligh". Penelitian yang dilakukan peneliti terdiri dari 3 siklus. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dimulai dari prasiklus, siklus I, siklus II, hingga siklus III dilaksanakan sebanyak 4 kali di Kelas IV dengan jumlah Siswa sebanyak 20 orang. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengajar. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan. Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran , materi ajar dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

Table 1. Hasil Observasi Siswa Pada Siklus I – Siklus III

No	Indikator	Skor			
		Skor maksimal	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Perhatian siswa mengikuti pembelajaran yang Disajikan melalui metode Drill	4	3	3	4
2	Keaktifan siswa dalam pembelajaran melalui Media dan Model Pembelajaran Games	4	2	4	4
3	Bertanya kepada peneliti apabila tidak Memahami pelajaran yang disajikan melalui	4	2	3	4
4	Mengerjakan tugas yang diberikan peneliti	4	3	3	4
5	Kerjasama dalam kelompok	4	2	3	4
	Rata – Rata	100%	60%	80%	100%

Berdasarkan tabel yang disajikan diatas, terlihat bahwa pada kriteria penilaian pertama Dari 5 aspek kegiatan yang diamati peneliti pada siklus I, siklus II , dan siklus III mengalami kenaikan. Pada siklus I diperoleh rata-rata hasil observasi siswa sebesar 60%. Pada siklus II diperoleh rata-rata hasil observasi siswa sebesar 80%. Pada siklus III diperoleh rata-rata hasil observasi siswa sebesar 100%. Ini menandakan hasil observasi siswa sudah maksimal. Proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan model pembelajaran games sudah maksimal, siswa memahami apa yang disampaikan peneliti dan bertanya serta menjawab pertanyaan yang diberikan peneliti. Siswa sudah mengerjakan tugas dan bekerja sama dengan kelompok secara maksimal.

Table 2. Hasil Belajar Siswa

No	Nama	KKM	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	AAS	70	50	60	70	80
2.	AZ	70	55	55	65	85
3.	APU	70	60	70	70	85
4.	BS	70	70	75	85	90
5.	DES	70	65	65	65	80
6.	DAA	70	70	75	80	85
7.	HR	70	55	55	65	65
8.	MH	70	70	70	70	80
9.	MA	70	65	65	80	85
10.	MBS	70	70	85	85	90
11.	NK	70	60	75	65	80
12.	NMS	70	55	55	75	80
13.	NA	70	70	70	80	85
14.	RS	70	70	70	80	85
15.	RDS	70	55	60	65	65
16.	SS	70	60	70	80	90
17.	SSW	70	70	80	85	95
18.	SKN	70	50	50	65	80
19.	VKM	70	70	70	70	80

No	Nama	KKM	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
20.	ZMR	70	55	55	60	75
	Jumlah		1.245	1.330	1.460	1.640
	Rata-rata		62,25	66,5	73	82
	Persentase		40 %	55%	65%	90%

Dari tabel di atas terlihat bahwa pengetahuan siswa meningkat dari pada pembelajaran pada siklus I, siklus II dan siklus III. Dilihat pada tabel diatas Prasiklus sebelum menggunakan Model Pembelajaran Games hasil belajar siswa yang tuntas sebanyak 8 orang dengan persentase 40% dan sebanyak 10 siswa belum tuntas dengan persentase 60%. Pada siklus I, yaitu siswa yang berhasil mendapat ketuntasan nilai sebanyak 55% dari jumlah keseluruhan siswa, sedangkan jumlah siswa yang belum berhasil 45% dari jumlah keseluruhan. Nilai rata- rata ulangan yang diperoleh siswa juga ada peningkatan yaitu rata-rata 66,5 yang sebelumnya 62,25.

3. 2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran games pada materi menyambut usia baligh mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan aktivitas belajar siswa yang menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran pada setiap siklus tindakan. Temuan ini menjawab tujuan penelitian, yaitu mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran games terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 88 Bengkulu Tengah pada materi menyambut usia baligh. Model pembelajaran games memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa tidak merasa jenuh ketika mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Peningkatan motivasi belajar siswa dalam penelitian ini sejalan dengan teori belajar konstruktivistik yang menekankan bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi ketika terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Pantow & Korompis, 2024). Model pembelajaran games mendorong siswa untuk aktif mencari informasi, berdiskusi, bekerja sama, dan menyelesaikan tantangan pembelajaran secara kelompok (Gunanto, 2021). Kondisi tersebut membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar karena pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi melibatkan aktivitas siswa secara langsung. Hal ini sesuai dengan pendapat (Kenia & Suhardini, 2022) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan mampu meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran games mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan komunikatif. Siswa menjadi lebih berani bertanya, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat selama pembelajaran berlangsung. Dalam teori pembelajaran kooperatif, aktivitas kerja sama kelompok dapat meningkatkan interaksi sosial, rasa percaya diri, dan kemampuan komunikasi siswa (Son, 2019). Melalui model pembelajaran games, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman materi tentang usia baligh, tetapi juga belajar bekerja sama dan menghargai pendapat teman dalam kelompok (Riskyanto, 2022). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dilakukan secara lebih menarik tanpa menghilangkan nilai-nilai edukatif dan religius.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh teori motivasi belajar yang menjelaskan bahwa motivasi siswa dapat meningkat apabila pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menarik, menantang, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Sakaroni et al., 2025). Model pembelajaran games memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode ceramah yang selama ini lebih dominan digunakan guru (Febriansah et al., 2024). Pada pembelajaran konvensional, siswa cenderung pasif dan mudah merasa bosan karena proses pembelajaran berlangsung satu arah. Sebaliknya, penerapan games dalam pembelajaran membuat siswa lebih aktif dan menikmati proses belajar sehingga motivasi belajar meningkat secara bertahap pada setiap siklus tindakan.

Selain meningkatkan motivasi belajar, penerapan model pembelajaran games juga berdampak pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi menyambut usia baligh. Materi yang sebelumnya dianggap sulit menjadi lebih mudah dipahami karena disampaikan melalui aktivitas permainan yang dekat dengan kehidupan siswa. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif (Sabilie et al., 2025). Dalam Pendidikan Agama Islam, penggunaan metode pembelajaran yang kreatif sangat penting agar materi keagamaan tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Aldi & Khairanis, 2024; Raniyah et al., 2024).

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model pembelajaran games mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Ababil et al., 2025; Nurfalah et al., 2025; Urifah et al., 2024; Zulva et al., 2026). Penelitian sebelumnya umumnya menekankan penggunaan games dalam mening-

katkan keaktifan belajar dan hasil akademik siswa pada berbagai mata pelajaran. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan pada fokus kajian, yaitu penerapan model pembelajaran games pada materi Pendidikan Agama Islam khususnya materi menyambut usia baligh di sekolah dasar. Penelitian ini juga menekankan bagaimana model pembelajaran games dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi keagamaan yang sering dianggap monoton oleh peserta didik.

Makna penting dari temuan penelitian ini terletak pada pentingnya inovasi metode pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Penggunaan model pembelajaran games menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif (Putra et al., 2024; Yustina & Yahfizham, 2023). Dengan motivasi belajar yang baik, siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran dan memiliki ketertarikan yang lebih besar terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dikembangkan melalui pendekatan yang kreatif dan inovatif sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Siswa usia sekolah dasar cenderung lebih menyukai aktivitas bermain dan belajar secara langsung. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran games menjadi relevan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan (Lusiana et al., 2022). Pembelajaran yang menyenangkan juga dapat membantu menciptakan hubungan yang lebih baik antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif.

Penerapan model pembelajaran games dalam materi menyambut usia baligh pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar melalui pendekatan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara bertahap dalam beberapa siklus. Penelitian ini tidak hanya menekankan peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga berfokus pada peningkatan motivasi belajar, keaktifan siswa, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran inovatif dalam Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar..

4. IMPLIKASI DAN KONTRIBUSI

4.1 Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini mengimplikasikan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih partisipatif dan berorientasi pada aktivitas siswa. Penerapan metode Problem Based Learning (PBL) menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses pemecahan masalah mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, meningkatkan interaksi belajar, serta mendorong siswa untuk berpikir kritis dan komunikatif. Temuan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran agama Islam tidak lagi cukup dilakukan melalui metode ceramah, tetapi perlu diarahkan pada pembelajaran kontekstual yang memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada siswa agar pemahaman terhadap nilai dan peristiwa sejarah Islam dapat terbentuk secara lebih mendalam.

4.2 Kontribusi Penelitian

Penelitian ini memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan model pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah dasar melalui penerapan metode Problem Based Learning (PBL). Penelitian ini memperkuat kajian sebelumnya bahwa model pembelajaran berbasis masalah efektif digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam, sekaligus memperluas penerapannya pada konteks pembelajaran sejarah Islam di tingkat sekolah dasar yang masih relatif terbatas diteliti. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dengan memperkuat relevansi pendekatan Constructivism dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, di mana siswa membangun pemahaman melalui pengalaman belajar, diskusi, dan interaksi sosial selama proses pembelajaran berlangsung.

5. KETERBATASAN DAN REKOMENDASI STUDI LANJUTAN

5.1 Ketarbatasan

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah subjek yang terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada konteks sekolah yang lebih luas. Kedua, penelitian hanya difokuskan pada satu materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yaitu Kisah Rasulullah Saw. Membangun Kota Madinah, sehingga

efektivitas metode Problem Based Learning (PBL) pada materi lain belum dapat diketahui secara menyeluruh. Ketiga, penelitian ini lebih menekankan pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa, sedangkan aspek afektif dan keterampilan sosial siswa belum dianalisis secara mendalam. Selain itu, waktu pelaksanaan penelitian yang relatif singkat menyebabkan pengamatan terhadap dampak penerapan metode PBL dalam jangka panjang belum dapat dilakukan secara optimal.

5.2 Rekomendasi Penelitian lanjutan

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penerapan metode Problem Based Learning (PBL) pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda dengan cakupan sampel yang lebih luas agar diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif. Penelitian berikutnya juga dapat mengkaji pengaruh metode PBL terhadap aspek lain, seperti kemampuan berpikir kritis, motivasi belajar, keterampilan komunikasi, dan pembentukan sikap sosial siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, penggunaan pendekatan penelitian campuran (*mixed methods*) direkomendasikan agar mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses penerapan PBL dan dampaknya terhadap perkembangan belajar siswa secara menyeluruh.

6. KESIMPULAN

Penerapan metode Problem Based Learning (PBL) pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas IV SD Negeri 46 Bengkulu Tengah mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Melalui pembelajaran berbasis masalah, siswa dilibatkan secara langsung dalam kegiatan diskusi, pemecahan masalah, serta kerja sama kelompok sehingga pembelajaran tidak lagi berlangsung secara monoton. Penggunaan media pembelajaran yang kontekstual juga membantu siswa memahami materi sejarah Islam secara lebih konkret dan bermakna.

Penerapan metode PBL menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa serta perubahan positif terhadap aktivitas belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan berani menyampaikan pendapat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pembelajaran berbasis masalah juga membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi dalam menyelesaikan tugas kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa metode PBL tidak hanya berorientasi pada peningkatan aspek kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan keterampilan belajar siswa secara lebih menyeluruh.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode Problem Based Learning (PBL) relevan dan efektif diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah dasar. Metode ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran inovatif seperti PBL perlu dikembangkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam agar kualitas pembelajaran menjadi lebih optimal dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SD Negeri 46 Bengkulu Tengah yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru mata pelajaran, siswa kelas IV, serta seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung proses penelitian sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

Pernyataan Kontribusi Penulis

Seluruh penulis mendiskusikan hasil penelitian, berkontribusi dalam penyusunan manuskrip akhir, dan menyetujui versi akhir untuk dipublikasikan. Endah Permana Sari: Konseptualisasi, Metodologi, Validasi, Penulisan – Draf Awal, Analisis Formal, Kurasi Data. Kasmantoni: Konseptualisasi, Penulisan – Tinjauan dan Penyuntingan,

Pernyataan Penggunaan AI

Penulis menyatakan bahwa ChatGPT-4o digunakan secara terbatas dalam penyusunan artikel ini untuk membantu proses penyuntingan bahasa, perbaikan tata bahasa, dan penyempurnaan struktur penulisan. Seluruh isi artikel, analisis data, interpretasi hasil penelitian, dan kesimpulan sepenuhnya merupakan hasil pemikiran dan tanggung jawab penulis. Seluruh penggunaan Generative AI dalam artikel ini dilakukan oleh para penulis sesuai dengan

JIPPG GenAI Tool Usage Policy, dan para penulis bertanggung jawab penuh atas orisinalitas, akurasi, dan integritas karya ini.

Pernyataan Konflik Kepentingan

Para penulis menyatakan bahwa penelitian ini tidak memiliki konflik kepentingan, baik yang bersifat finansial maupun nonfinansial, yang dapat memengaruhi proses penelitian, penulisan, maupun publikasi artikel ini.

Pernyataan Pendanaan

Para penulis menyatakan bahwa penelitian ini dilakukan secara mandiri tanpa memperoleh pendanaan khusus dari lembaga pemerintah, institusi akademik, organisasi komersial, maupun organisasi nirlaba.

REFERENSI

Ababil, A. M. S., Abidin, Z., Saifuddin, S., & Fawait, A. (2025). Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal on Education (IJoEd)*, *1*(4), 316–322. https://doi.org/10.70437/ijoed.v1i4.72

Adawiyah, F. (2021). Variasi Metode Mengajar Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Paris Langkis*, *2*(1), 68-82. https://doi.org/10.37304/paris.v2i1.3316

Aldi, M., & Khairanis, R. (2024). Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Pendekatan Inovatif. *Journal of International Multidisciplinary Research*, *2*(12), 207–217. https://doi.org/10.62504/jirm1076

Ali, M. (2022). Optimalisasi Kompetensi Kepribadian Dan Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam (Pai) dalam Mengajar. *Ar Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *1*(2), 100-120. https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.27

Ariessanti, H. D., Purwaningtyas, D. A., Soeparno, H., & Napitupulu, T. A. (2020). Adaptasi Strategi Gamifikasi Dalam Permainan Ular Tangga Online Sebagai Media Edukasi Covid-19. *E-JURNAL JUSITI: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, *9*(2), 174-187. https://doi.org/10.36774/jusiti.v9i2.772

Arifah, R. E., Sukirman, S., & Sujalwo, S. (2019). Pengembangan Game Edukasi Bilomatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, *6*(6), 617-624. https://doi.org/10.25126/jtiik.2019661310

Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, *6*(2), 214-220. https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825

Badrus, M. (2018). Pengaruh motivasi mengajar guru terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam. *Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, *8*(2), 143-152. https://doi.org/10.33367/ji.v8i2.706

Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, *2*(2), 235-244. http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.v2i2.2497

Djalal, F. (2017). Optimalisasi pembelajaran melalui pendekatan, strategi, dan model pembelajaran. *SABILARRASYAD: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan*, *2*(1). https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/sabilarrasyad/article/view/115

Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2024). GAMIFICATION DEVELOPMENTS IN EDUCATION. *Scholaria Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *14*(2), 177–186. https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186

Fikri, M. (2017). Konsep Pendidikan Islam; Pendekatan Metode Pengajaran. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, *11*(1), 116-128. http://dx.doi.org/10.22373/jiif.v11i1.66

Gunanto, S. G. (2021). Game-Based Learning: Media Konstruktif Pembelajaran Mandiri Bagi Siswa. *REKAM Jurnal Fotografi Televisi Dan Animasi*, *17*(1), 71–76. https://doi.org/10.24821/rekam.v17i1.4951

Jailani, M. (2026). Gamifikasi Sebagai Pendekatan Inovatif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Di Era Digital. *ARSEN Jurnal Penelitian Pendididikan*, *3*(2), 49–56. https://doi.org/10.30822/85y9ws74

Kenia, & Suhardini, A. D. (2022). Peningkatan Pemahaman Siswa terhadap Mata Pelajaran Akidah Akhlak melalui Metode Index Card Match. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 87–94. https://doi.org/10.29313/jrpai.v2i2.1261

Lusiana, L., Nafis, B., Fitria, Z., & Prastowo, A. (2022). Merangsang Minat Belajar Siswa melalui Pembelajaran Daring dengan Model Instructional Games di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(3), 3766–3774. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2673

Mudana, I. K. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Journal of Education Action Research*, *5*(1), 86-94. https://doi.org/10.23887/jear.v5i1.31806

Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Sesiomadika*, *2*(1c). https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685

Nurfalah, S., Nurhalimah, S., Salsabila, R., & Nursilah, S. (2025). Implementasi Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MA Yapina. *Akhlak Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat*, *2*(4), 181–191. https://doi.org/10.61132/akhlak.v2i4.1425

Pantow, D. P., & Korompis, F. L. S. (2024). Pengaruh Aplikasi Pembelajaran Terhadap Peningkatan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Tingkat SMA di Bimbingan Belajar Ruangguru. *The Journal of Learning and Technology*, *3*(1), 48–57. https://doi.org/10.33830/jlt.v3i1.9859

Prastowo, A. (2015). Keselarasan Materi Fiqih MI Kurikulum 2006 Terhadap Karakteristik Perkembangan Peserta Didik. *Al-Bidayah: jurnal pendidikan dasar Islam*, *7*(2).

Prayoga, A. P. (2021). Amplifikasi Kahoot sebagai Kuis Tanya-Jawab Online Pilihan Pendidik dalam Model Pembelajaran Game-Based Learning. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, *24*(2), 109-122. https://doi.org/10.24821/ars.v24i2.4599

Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan penelitian tindakan kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman*, *9*(1), 49-60. https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama_islam/article/view/283

Putra, F. P., Masnawati, E., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran, Gaya Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa MI Roudlotul Mustashlihin Masangankulon Sukodono Sidoarjo. *Journal on Education*, *6*(4), 18323–18337. https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5779

Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqa, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, *12*(1), 81–95. https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749

Raniyah, F., Hasnah, N., & Gusmaneli, G. (2024). Pengembangan Strategi Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Pendidikan Agama Islam (PAI) di Era Digital. *Dewantara Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, *3*(2), 29–37. https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2438

Riskyanto, W. I. (2022). The Role of Cooperative Learning to Increase Affective Aspects In Sport Education Learning. *Jendela Olahraga*, *7*(2), 130–140. https://doi.org/10.26877/jo.v7i2.12070

Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya guru dalam membangun interaksi siswa melalui metode belajar sambil bermain [teacher's efforts in building student interaction using a game based learning method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, *3*(2), 146-163. https://ojs.uph.edu/index.php/JOHME/article/view/2332

Ruliantika, Y., Zainal, A., & Ismawati, D. (2022). Penggunaan Strategi Pembelajaran Kursus Komputer Pada Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM). *Journal of Lifelong Learning*, *5*(2), 39-50. https://ejournal.unib.ac.id/jpls/article/view/24055

Sabilie, A., Arifin, S., & Hidayat, M. C. (2025). Implementation of Game Based Learning in Supporting Students' Concept Understanding at SMP Muhammadiyah 18 Surabaya. *Al Qalam Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, *19*(4), 2260–2260. https://doi.org/10.35931/aq.v19i4.4708

Sakaroni, R., Listantia, N., & Ningthias, D. P. (2025). Understanding Contextual Strategies and Engaging Learning from SMA NW Kopang Biology Teacher to Enhance Student Motivation. *Journal of Science and Education Research*, *4*(1), 53–59. https://doi.org/10.62759/jser.v4i1.192

Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 5593–5600. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1735

Son, R. S. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP. *Scholaria Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *9*(3), 284–291. https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p284-291

Sriyani, S., & Suryani, E. (2023). Keefektifan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Permainan Engklek untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Media*

Penelitian Pendidikan Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran, *17*(2), 326–337. https://doi.org/10.26877/mpp.v17i2.16293

Suhana, N. (2022). Upaya Peningkatan Kemampuan Koneksi dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Pendekatan Differentiated Instruction: Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Komplemen Himpunan di Siswa Kelas VII E SMP Negeri 3 Majalengka. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan (JURINOTEP)*, *1*(2), 136-144. https://lppmbinabangsa.id/index.php/jurinotep/article/view/25

Syamsurijal. (2026). Studi Analisis Model Pembelajaran Game Based Learning dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Kajian Literatur. *Arus Jurnal Psikologi Dan Pendidikan.*, *5*(1), 473–481. https://doi.org/10.57250/ajpp.v5i1.2367

Tahang, H., Iriandini, T. W., Rusani, I., Musa'ad, F., & Wahab, I. (2024). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa melalui Penerapan Team Games Tournament. *Abdimas Papua Journal of Community Service*, *6*(2), 27–32. https://doi.org/10.33506/pjcs.v6i2.3485

Urifah, S. A., Ma'ruf, A., & Muhammada, M. (2024). Inovasi Pembelajaran Game Studies Pada Materi Fiqih Di MA Darut Taqwa Purwosari Pasuruan. *Al-Abshor Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *1*(4), 242–248. https://doi.org/10.71242/q8whxz47

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, *1*(4), 19. https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821

Widayanti, E. R., & Slameto, S. (2016). Pengaruh penerapan metode teams games tournament berbantuan permainan dadu terhadap hasil belajar IPA. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *6*(3), 182-195. https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p182-195

Widiasanti, I., Ramadhan, N. A., Alfarizi, M., Fairus, A. N., Oktafiani, A. W., & Thahur, D. (2023). Pemanfaatan Sarana Multimedia dan Media Internet sebagai Alat Pembelajaran yang Efektif. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, *5*(3), 1355–1370. https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.4939

Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi peran guru pendidikan agama Islam sebagai konselor dalam mengatasi masalah belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam,[SL]*, *7*(1), 79-96. https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.357

Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(1), 615–630. https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946

Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(1), 615–630. https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946

Zulva, A. R., Syam, R. S. E., Majid, A., Fuadi, S. I., Shidiq, N., & Ulya, S. L. (2026). Integration of Educational Games in Increasing Motivation and Results Student Learning in the Subject of Islamic Cultural History at MTS N 1 Wonosobo. *World Journal of Islamic Learning and Teaching*, *3*(1), 12–17. https://doi.org/10.61132/wjilt.v3i1.511

Informasi Artikel

Pemegang Hak Cipta:
© Sari, E. P., & Kasmantoni, K. (2026)

Hak Publikasi Pertama:
Jurnal Indonesia Pendidikan Profesi Guru

Informasi Artikel:
DOI: https://doi.org/10.64420/jippg.v3i2.469

Jumlah Kata: 5543

Pernyataan Penerbit:
Pernyataan, opini dan data yang terkandung dalam semua publikasi adalah milik penulis dan kontributor dan bukan milik AEDUCIA dan/atau editor. AEDUCIA dan/atau editor tidak bertanggung jawab atas segala cedera yang terjadi pada orang atau properti yang diakibatkan oleh ide, metode, instruksi, atau produk apa pun yang dirujuk dalam konten.

Artikel ini dilisensikan di bawah CC-BY-SA 4.0