



[HTTPS://AEDUCIA.ORG](https://aeducia.org)

Contents lists available at <https://ojs.aeducia.org>

Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam

Online ISSN 3032-6044 | Prints ISSN 3032-7504

Journal homepage: <https://ojs.aeducia.org/index.php/jkppi>



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

Endah Permana Sari^{1*}, Kasmantoni²

¹ Sekolah Dasar Negeri 88 Kab. Bengkulu Tengah, Indonesia

² Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia

ARTICLE HISTORY

Received: November 04, 2023; Revised: November 13, 2023; Accepted: November 24, 2023; Available online: November 30, 2023

CONTENT

1. [Pendahuluan](#)
2. [Metode](#)
3. [Hasil dan Pembahasan](#)
4. [Implikasi Penelitian](#)
5. [Rekomendasi Penelitian](#)
6. [Kesimpulan](#)
 - [Ucapan Terimakasih](#)
 - [Pernyataan Kontribusi Penulis](#)
 - [Pernyataan Konflik Kepentingan](#)
 - [Pernyataan Persetujuan Etis](#)
 - [Referensi](#)
 - [Informasi Artikel](#)

ABSTRACT

This study aims determine how much influence the application of the game learning model on the material of welcoming the age of puberty (adult) to increase the motivation to learn pai fifth-grade students of SD Negeri 88 Central Bengkulu. This research is a type of classroom action research. The research was conducted in 2023 at SD Negeri 88 Bengkulu Tengah. The research instruments used documentation, tests, and observation. Data analysis using student learning completeness tests. The results of the study revealed that the application of the learning model game material welcoming the age of puberty can increase student learning motivation in Islamic religious education subjects. This can be seen in the process of implementing the action of the teacher being able to raise problems experienced by students as a first step to encourage curiosity and attract students' interest by linking the material with students' daily lives.

KEYWORDS

Games Learning Model, Student Motivation, Islamic Education

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 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).

* **Corresponding Author:** Endah Permana Sari, [✉ endahpermanasari084@gmail.com](mailto:endahpermanasari084@gmail.com)

Address: Desa, Pekik Nyaring, Kec. Pd. Klp., Kabupaten Bengkulu Tengah, Bengkulu 38121, Indonesia

How to Cite (APA Style 7th Edition):

Sari, E. P., & Kasmantoni, K. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Games Materi Menyambut Usia Baligh untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam*, 1(3), 114-121. <https://ojs.aeducia.org/index.php/jkppi/article/view/107>

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 pelajaran 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 sistematis 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 penemuan ide kepada siswa (Ruliantika et al., 2022). Guru seharusnya 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 pelaksanaannya 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) mendefinisikan *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 tujuan pembelajaran (Ariessanti et al., 2020). *Game based learning* menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Rosarian & Dirgantoro, 2020).

Penulis menggunakan penelitian tindakan (*action research*) bertindak sebagai guru sekaligus peneliti untuk menerapkan metode pembelajaran games pada materi PAI. Kerena pada dasarnya guru-guru di SD Negeri 88 Bengkulu Tengah khususnya guru Pendidikan Agama Islam tersebut belum pernah menerapkan metode pembelajaran games pada setiap proses pembelajaran di kelas, mereka biasanya kebanyakan hanya menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas kepada siswanya. Sehingga terlihat sangat jelas bahwa banyak murid yang cepat merasa bosan terhadap materi yang diajarkan oleh gurunya dan lebih dominan aktif siswa hanya satu atau dua orang saja yang memang memiliki daya intelektual yang tinggi dari temantemanya. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa kurang merata dan hasil dari penilaian mereka di kelas kurang memuaskan.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran game pada materi menyambut usia baligh untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di kelas V SD Negeri 88 Bengkulu Tengah. Melalui hasil penelitian ini dapat memberikan implikasi baik secara teoretis dan praktis perihal tentang penerapan metode pembelajaran games dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama islam.

2. METODE

2.1. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom action research*). Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan kurikulum, pengembangan sekolah, pengembangan keterampilan mengajar, dan sebagainya (Parnawi, 2020). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dalam bentuk narasi dan menggunakan jenis penelitian tindakan eksperimen (Saputra, 2021). Penelitian tindakan dikategorikan sebagai penelitian kualitatif karena pada saat data dianalisis digunakan pendekatan kualitatif, tanpa ada perhitungan

statistik (Nurlan, 2019).

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 menggunakan 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 Mengetahui 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 ‘Mengetahui 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. Ketuntasan dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$KK = \frac{JST}{JS} \times 100$$

Keterangan:

KK = Ketuntasan Klasikal/Tindakan

JST = Jumlah Siswa yang Tuntas

JS = Jumlah seluruh siswa dalam kelas tindakan

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.	Abbad Abbasy Sutejo	70	50	60	70	80
2.	Abu Zahri	70	55	55	65	85
3.	Annisa Putri Utami	70	60	70	70	85
4.	Bunga Shartika	70	70	75	85	90
5.	Daffa Egie Syaputra	70	65	65	65	80
6.	Deandra Audrya Azzahwa	70	70	75	80	85
7.	Hafiz Ramadhan	70	55	55	65	65
8.	Muhammad Hafidz	70	70	70	70	80
9.	Muthia Aprianti	70	65	65	80	85
10.	Mutiara Badi’u Saleha	70	70	85	85	90
11.	Najibah Khairiyyah	70	60	75	65	80
12.	Naufal Mibras Syaputra	70	55	55	75	80
13.	Neysha Aqila	70	70	70	80	85
14.	Rezalia Syabrina	70	70	70	80	85
15.	Rizki Dwi Saputra	70	55	60	65	65
16.	Salma Syafiqoh	70	60	70	80	90
17.	Singgih Sukma Wicaksono	70	70	80	85	95
18.	Syafiq Khairi Nasywan	70	50	50	65	80
19.	Vina Karimatul Maula	70	70	70	70	80
20.	Ziyan Malik Ramadhan	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

Pada awal siklus I pelaksanaan belum terlalu sesuai dengan rencana. Hal ini disebabkan Sebagian siswa belum memahami langkah-langkah dalam metode pembelajaran games secara utuh dan menyeluruh. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti melakukan upaya untuk memberi pengertian kepada siswa tentang metode pembelajaran games, peneliti menggunakan salah satu games pembelajaran yaitu games simulasi dimana siswa diarahkan dalam kondisi berkelompok, kerja sama kelompok, keikutsertaan siswa dalam kelompok dan guru membantu kelompok yang belum memahami langkah-langkah dalam metode pembelajaran games. Siswa masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Jelas bahwa kesulitan belajar sebagai suatu kondisi dimana siswa tidak dapat belajar secara baik yang mana disebabkan adanya ancaman, hambatan atau gangguan dalam belajarnya.

Pada siklus II, siswa mengalami peningkatan nilai sebanyak 65% dari jumlah keseluruhan siswa, sedangkan jumlah siswa yang belum berhasil 35% dari jumlah keseluruhan. Nilai rata-rata ulangan yang diperoleh siswa juga ada peningkatan yaitu rata-rata 73 yang sebelumnya 66,5. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu diadakan tes sehingga pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu siswa juga sudah mulai mengerti apa yang dimaksudkan dan diinginkan guru dengan menerapkan metode pembelajaran games. Pada siklus II siswa aktif selama proses belajar berlangsung dikarenakan siklus sebelumnya sudah dilakukan perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik. Hal inilah menyebabkan motivasi belajar siswa meningkat. Peran motivasi sebagai suatu dorongan keinginan diri yang menyebabkan seseorang melakukan suatu tindakan atau motif untuk mencapai tujuan yang dicapai.

Pada siklus III, siswa yang berhasil mendapat ketuntasan nilai sebanyak 90% yang sebelumnya nilai ketuntasan siswa hanya sebanyak 65%. Hanya ada dua siswa yang nilainya belum tuntas dan 18 siswa lainnya mendapatkan nilai tuntas. Rata-rata nilai yang didapatkan siswa kelas IV sebesar 82. Pada siklus III siswa aktif selama proses belajar berlangsung dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Siswa juga aktif bertanya kepada guru dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Pada kegiatan tugas kelompok, siswa bersama-sama mengerjakan tugas tersebut dan maju kedepan untuk mempresentasikan hasil kelompok. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini juga dikarenakan telah paham mengenai metode pembelajaran yang diajarkan oleh guru.

Pada perannya, guru menggunakan metode pembelajaran games pada kegiatan belajar mengajar sehingga siswa aktif dan tertarik dalam belajar. Menurut [Susilowati \(2014\)](#) mengemukakan roses pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas eksperimen bisa meningkatkan kerja sama verbal dan non-verbal siswa dan siswa juga dapat belajar dari siswa lain serta saling menyampaikan idenya untuk didiskusikan sebelum disampaikan di depan kelas. Selain itu, TGT juga dapat memperbaiki rasa percaya diri dan semua siswa diberi kesempatan berpartisipasi aktif di dalam kelas. Pemberian kesempatan siswa untuk berpartisipasi dapat membuat siswa lebih aktif dan menambah pengetahuan.

Hasil penelitian mengungkap bahwa penerapan model pembelajaran games materi menyambut usia baligh dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Hal ini dapat dilihat pada proses pelaksanaan tindakan guru mampu mengemukakan masalah yang dialami siswa sebagai langkah awal untuk mendorong rasa ingin tahu dan menarik minat siswa dengan mengkaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran games siswa dapat bekerja dalam kelompok untuk saling bekerja sama, bertukar ide dan gagasan yang dimiliki. Hal ini membantu siswa untuk berani unjuk diri didepan umum melalui permainan games. Penerapan model pembelajaran games materi menyambut usia baligh pada mata pelajaran pendidikan agama islam memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar siswa tersebut terlihat ketika siswa aktif untuk mencari informasi baru, ataupun terbuka dengan hal-hal baru baik bertukar pendapat atau mengemukakan ide melalui permainan yang dilakukan.

4. IMPLIKASI PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran games materi menyambut usia baligh dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Hasil penelitian mengandung implikasi dan kontribusi bahwa penerapan model pembelajaran games memiliki peranan yang sangat penting bagi guru pencapaian tujuan, karena strategi memberikan arah tindakan, dan cara bagaimana tindakan tersebut harus dilakukan agar tujuan pembelajaran dikelas dapat tercapai dan berhasil. Melalui penerapan mo-

del pembelajaran games diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai novelty bagi penelitian mas depan.

5. REKOMENDASI PENELITIAN

Untuk peneliti selanjutnya dapat meneliti bagaimana pembelajaran berbasis games dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menerapkan nilai-nilai agama Islam dalam kehidupan mereka setelah mempelajari materi usia baligh. Melalui penelitian tersebut, diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang cara-cara inovatif untuk mengintegrasikan pembelajaran berbasis games dalam Pendidikan Agama Islam, khususnya untuk topik usia baligh, serta memberikan gambaran bagaimana game dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan penerapan nilai-nilai agama dalam kehidupan siswa.

6. KESIMPULAN

Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam pra siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III sebanyak 4 kali pertemuan, pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran Games pada siswa kelas IV SD Negeri 88 Bengkulu Tengah dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Dari data yang telah didapatkan, membuktikan bahwa persentase hasil belajar siswa meningkat pada akhir siklus. Perbandingan rata-rata hasil belajar pada pra siklus ; siklus I ; siklus II ; siklus III yaitu, 62,25 ; 66,5 ; 73 ; 82 dengan persentase nilai ketuntasan siswa pada prasiklus sebesar 40%, pada siklus I sebesar 55%, pada siklus II sebesar 66%, dan pada siklus III sebesar 90%. Dari hasil analisis data diatas menunjukkan adanya peningkatan banyaknya siswa dari Pra Siklus ke Siklus 1, ke siklus II, dan ke siklus III yang mencapai ketuntasan belajar.

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah di paparkan, kesimpulan penelitian mengungkap bahwa penerapan model pembelajaran games materi menyambut usia baligh dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Hal ini dapat dilihat pada proses pelaksanaan tindakan guru mampu mengemukakan masalah yang dialami siswa sebagai langkah awal untuk mendorong rasa ingin tahu dan menarik minat siswa dengan mengkaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Setelah itu siswa dibagi dalam kelompok untuk saling bekerja sama, bertukar ide dan gagasan yang dimiliki. Model pembelajaran games membantu siswa untuk berani unjuk diri didepan umum melalui permainan games. Jelas bahwa penerapan model pembelajaran games materi menyambut usia baligh pada mata pelajaran pendidikan agama islam memberikan pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mneyadari, bahwa selama proses penyelesaian artikel ini telah banyak pihak yang memberikan bantuan berupa dorongan, arahan, serta kritikan, yang semua bertujuan untuk kemajuan penulis sendiri. Oleh karena itu perkenankan penulis untuk mengucapkan terimakasih kepada para dosen pembimbing, keluarga, dan teman se-perjuangan.

PERNYATAAN KONTRIBUSI PENULIS

Penulis menyatakan bahwa keseluruhan data yang penulis paparkan dalam artikel ini merupakan hasil penelitian yang telah penulis lakukan di lapangan, oleh karena itu penulis bertanggungjawab secara penuh.

PERNYATAAN KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa penelitian ini tidak memiliki potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel ini.

PERNYATAAN PERSETUJUAN ETIS

Penulis menyetujui bahwa artikel ini dipublikasikan di Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam sesuai dengan etika publikasi.

REFERENSI

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>

- Ali, M. (2022). Optimalisasi Kompetensi Kepribadian Dan Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam (Pai) dalam Mengajar. *Ar Rusydy: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 100-120. <https://doi.org/10.61094/arrusydy.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 (JTIK)*, 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>
- 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>
- 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>
- Nurlan, F. (2019). *Metodologi penelitian kuantitatif*. CV. Pilar Nusantara.
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian tindakan kelas (classroom action research)*. Deepublish.
- 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
- 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>
- Saputra, N. (2021). *Penelitian tindakan kelas*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- 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>
- Susilowati, S., Sajidan, S., & Ramli, M. (2017). Analisis keterampilan berpikir kritis siswa madrasah aliyah negeri di Kabupaten Magetan. *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains) (pp. 223-231)*. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snps/article/view/11417>
- 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>
- 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>