

**PENERAPAN METODE *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN
PLATFORM *GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI
PEKERTI DI KELAS V SDN 347 LAMASI PANTAI**

Skripsi

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah IAIN Palopo untuk melakukan Penelitian
Proposal Skripsi dalam Rangka Penyelesaian Studi Jenjang Sarjana pada
Program Studi Pendidikan Agama Islam*



Oleh:

Fazil Nor

2102010060

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENERAPAN METODE *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN
PLATFORM *GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI
PEKERTI DI KELAS V SDN 347 LAMASI PANTAI**

Skripsi

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Oleh:

Fazil Nor

2102010060

Pembimbing:

- 1. Dr. Amir Faqihuddin Assafari, S.Ag.,M.Pd.I**
- 2. Asgar Marzuki, S.Pd.I.,M.Pd.I**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Fazil Nor
NIM : 2102010060
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dan skripsi ini adalah karya saya sediri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala keliruan dan kesalahan yang ada didalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 20 Juni 2025
Yang membuat pernyataan,



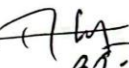
Fazil Nor
2102010060

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Penerapan Metode *Game Based Learning* Berbantuan Platform *Genially* untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas V SDN 347 Lamasi Pantai yang ditulis oleh Fazil Nor Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102010060, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 1 Juli 2025 M bertepatan dengan 6 Muharram 1447 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, 07 Juli 2025

TIM PENGUJI

- | | |
|---|---|
| 1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang () |
| 2. Dr. Bustanul Iman RN, M.A. | Penguji I () |
| 3. Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I. | Penguji II () |
| 4. Dr. Amir Faqihuddin Assafari, S.Ag., M.Pd.I. | Pembimbing I () |
| 5. Asgar Marzuki, S.Pd.I, M.Pd.I. | Pembimbing II () |

Mengetahui:

an. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



Dr. Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP 19910608 201903 1 007

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، وَعَلَى آلِهِ
وَأَصْحَابِهِ وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ، أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah, Puji syukur penuli panjatkan kepada Allah swt. Yang telah Menganugerahkan rahmat, hidayah serta lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penerapan Metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* untuk meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V di SDN 347 Lamasi Pantai” setelah melalui proses yang panjang. Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad saw. Kepada para keluarga, sahabat, dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai sayarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Agama Islam pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

Sehubungan dengan hal tersebut, penulisan skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan, bimbingan, motivasi, serta dorongan dari berbagai pihak walaupun skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh keikhlasan dan ketulusan hati, kepada:

1. Rektor IAIN Palopo, Dr. Abbas Langaji, M.Ag., Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan, Dr. Munir Yusuf, M.Pd., Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan, Dr.

Masruddin, S.S., M.Hum., dan Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama, Dr. Takdir, S.H., M.H., M.Kes.

2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd., Wakil Dekan I, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag., Wakil Dekan II, Hj. Nursaeni, M.Pd., dan Wakil Dekan III, Dr. Taqwa, M.Pd.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd., dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, Hasriadi, S.Pd., M.Pd., beserta staf yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Penguji I, Dr. Bustanul Iman RN, M.A., dan Penguji II, Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I.
5. Pembimbing I, Dr. Amir Faqihuddin Assafari, S.Ag., M.Pd.I., dan Pembimbing II, Asgar Marzuki, S.Pd.I., M.Pd.I., yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi.
6. Penasehat Akademik, Dr. Dodi Ilham, M.Pd.I
7. Seluruh Dosen dan Staf Pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik serta membantu penulis selama studi.
8. Kepala Unit Perpustakaan, Zainuddin S., S.E., M.Ak., beserta staf yang telah membantu pengumpulan literatur.
9. Validator dalam penyusunan skripsi ini, Dr. Bustanul Iman RN, M.A.
10. Kepala Sekolah SDN 347 Lamasi Pantai, Judriyah, S.Pd., Pendidik Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Nasuha, S.Ag., beserta para pendidik dan staf yang telah memberikan izin dan bantuan dalam proses

penelitian, serta peserta didik kelas V SDN 347 Lamasi Pantai yang telah bekerja sama hingga penelitian selesai

11. Terkhusus kepada kedua orang tua tercinta, sosok inspiratif, Bapak Sahir dan Ibunda Jumrana, yang telah telah membesarkan dan mendidik penulis dengan penuh cinta sejak kecil hingga saat ini, serta senantiasa memberikan semangat, kasih sayang, dukungan, dan segala kebaikan kepada anak-anaknya. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada saudari-saudari yang selalu memberikan bantuan dan doa terbaik selama ini.
12. Kepada Nur Cholis 'Arif', Sulfikar dan Abd Kadir Alfian sebagai teman, sahabat, sekaligus saudara yang senantiasa mendukung, membantu, saling memberi motivasi, dan kebersamaan dalam setiap langkah mulai dari awal perkuliahan hingga peneliti sampai pada titik penyelesaian skripsi ini.
13. Kepada semua teman seperjuangan, Mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2021 terkhusus kelas B (*Fraternity class*), dan teman-teman seperjuangan yaitu (Harni, Dian Sanuri, Nur Aisyah Asai, Uswatun Khasanah, Armiyanti, Epitasari, Mudrika, Nirma Asmiranti) yang selalu membantu, saling memberi dukungan, motivasi, serta masukan.
14. Kepada teman-teman PLP II dan KKN yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih telah menjadi bagian dari cerita penulis yang penuh makna semasa kuliah.
15. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Semoga Allah swt. membalas segala kebaikan dan keikhlasan pihak-pihak yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis mengharapkan agar tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi masukan bagi pihak-pihak terkait dan khususnya bagi penulis sendiri.

Palopo, 18 Maret 2025

FAZIL NOR
NIM 2102010060

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	be
ت	Ta	T	te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	je
ح	ḥa	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	de
ذ	ẓal	ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	er
ز	Zai	Z	zet
س	Sin	S	es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik

غ	Gain	G	ge
پ	Fa	F	ef
ق	Qaf	Q	qi
ك	Kaf	K	ka
ل	Lam	L	el
م	Mim	M	em
ن	Nun	N	en
و	Wau	W	we
ه	Ha	H	ha
ء	hamzah	,	apostrof
ي	Ya	Y	ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	<i>fathah</i>	a	a
ِ	<i>kasrah</i>	i	i
ُ	<i>dammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
يَ	Fathah dan ya'	ai	a dan i
وُ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْل : *haula*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan tanda	Nama
اَ ... اِ ...	fathah dan alif atau ya'	ā	a dan garis diatas
يِ	kasrah dan ya'	ī	i dan garis di atas
وِ	dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

مَاتَ : *mātā*

رَمِيَ : *rāmā*

قِيلَ : *qila*

يَمُوتُ : *yamūtū*

4. Tā marbūtah

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t].

Sedangkan *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh :

رَوْضَةُ الْأَوْفَالِ : *rauḍah al-atfal*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al—madinah al-faḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbana*

نَجَّيْنَا : *najjaina*

الْحَقَّ : *al-haqq*

نُعِمَّ : *nu'ima*

عَدُوَّ : *'aduwwun*

Jika huruf ي ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi i.

Contoh :

عَلِيٌّ : ‘ Ali (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘ Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma’rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh :

الشَّمْسُ : *al-Syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-Zalزالah* (*az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-biladu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Namun, bila hamzah

terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh :

تَأْمُرُونَ : *ta'muruna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *umirtu*

8. *Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang transliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'an*), Alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Syarh al-Arba'in al-Nawawi

Risalah fi Ri'ayah al—Maslahah

9. *Lafz al-Jalalah (الله)*

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditranliterasi tappa huruf hamzah.

Contoh :

دِينُ اللَّهِ *dinullāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditranliterasi dengan huruf [t]. Contoh :

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fi rahmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walaupun system tulisan Arab tidak mengenal huruf capital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf capital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf capital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf capital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh :

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a Linnasi Lallaẓi bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓi unzila fihi al-Qur'ān

Nasir al-Din al-Tūsi

Nasr Hamid Abu Zayd

Al-Tūfi

Al-Maṣlahah fi al-Tasyri' al-Islāmi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh :

Abu al-Walid Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abu al-Walid Muhammad Ibnu)
Nasr Hamid Abu Zaid, ditulis menjadi Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan: Zaid Nasr Hamid Abu)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan ang dibakukan adalah :

swt.	= <i>subḥānahū wa ta'ālā</i>
saw.	= <i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
IAIN	= Institut Agama Islam Negeri
QS.../...	= QS. An-Nahl/16:78 dan QS. Fatir/35:29-30
HR	= Hadis Riwayat
SDIT	= Sekolah Dasar Islam Terpadu
PAI	= Pendidikan Agama Islam
SD	= Sekolah Dasar
R&D	= <i>Research & Development</i>
4-D	= <i>Define, Design, Develop, Disseminate</i>

Jln. = Jalan
Kel. = Kelurahan
Kec. = Kecamatan

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	viii
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR KUTIPAN AYAT	xix
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
ABSTRAK	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Penelitian Yang Relevan	7
B. Landasan Teori.....	14
C. Kerangka Pikir	33
D. Hipotesis Tindakan	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Prosedur Penelitian	36
1. Subjek Penelitian	37
2. Waktu dan Lamanya Tindakan.....	37
3. Tempat Penelitian.....	37
4. Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas.....	37
C. Sasaran Penelitian	40
D. Instrumen Penelitian.....	40
E. Teknik Pengumpulan Data.....	43
F. Teknik Analisis Data.....	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan.....	76
BAB V PENUTUP.....	81
A. Kesimpulan	81
B. Implikasi.....	82
C. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN	

DAFTAR KUTIPAN AYAT

QS. al-Baqarah/2:286.....	19
QS. Gafir/40:17	32

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	10
Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Pendidik	41
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta didik	41
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Wawancara Pendidik.....	41
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Instrumen Minat Belajar.....	43
Tabel 3.5 Klasifikasi Tingkat Keberhasilan.....	46
Tabel 3.6 Klasifikasi Tingkat Keberhasilan.....	47
Tabel 3.7 Kriteria Gain Score	47
Tabel. 4.2 Hasil Observasi Peserta Didik Siklus Pertemuan I	56
Tabel. 4.3 hasil observasi peserta didik pertemuan II	58
Tabel 4.4 hasil observasi aktivitas Pendidik pertemuan I.....	59
Tabel 4.5 hasil observasi aktivitas Pendidik pertemuan II.....	61
Tabel 4.6 Perbandingan Pre-Test dan Post-Test Siklus I.....	62
Tabel 4.7 Hasil Angket Minat Belajar Siklus I.....	64
Tabel 4.8 Hasil observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II	70
Tabel 4.9 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus II.....	71
Tabel 4.10 Hasil Pre-test dan Post-test Siklus II.....	73
Tabel 4.11 Hasil Angket Minat Belajar Siklus II.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Kerangka Pikir	34
Gambar 3.1 Model PTK Kurt Lewin	36
Gambar 4.1 Letak SDN 347 Lamasi Pantai Melalui Maps.....	48
Gambar 4.2 SDN 347 Lamasi Pantai Tampak Depan.....	48
Gambar 4.3 Ruang Kelas V SDN 347 Lamasi Pantai.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Modul Ajar

Lampiran 2 : Barcode Media Pembelajaran Genially

Lampiran 3: Validasi Instrumen Penelitian

Lampiran 4: Lembar Angket Minat Belajar Siklus I dan II

Lampiran 5: Rekapitulasi Angket Minat Belajar Siklus I dan II

Lampiran 6: Barcode lembar Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik

Lampiran 7: Rekapitulasi Pre-test dan Post-Test Siklus I dan II

Lampiran 8: Surat Keterangan Meneliti

Lampiran 9: Surat Keterangan Selesai Meneliti

Lampiran 10 : Dokumentasi

Lampiran 11: Riwayat Hidup

ABSTRAK

Fazil Nor, 2025 “*Penerapan Metode Game Based Learning Berbantuan Platform Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas V SDN 347 Lamasi Pantai*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Amir Faqihuddin Assafari dan Asgar Marzuki.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas V SDN 347 Lamasi Pantai. Salah satu tantangan dalam proses pembelajaran adalah kurangnya variasi metode yang digunakan, sehingga suasana belajar cenderung kurang menarik bagi peserta didik. Upaya peningkatan minat belajar peserta didik adalah penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik sebagai solusi dan inovasi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* serta untuk mengetahui pengaruhnya terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDN 347 Lamasi Pantai, Kecamatan Walenrang Timur, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian ini menggunakan model tindakan Kurt Lewin yang terdiri dari dua siklus, dengan masing-masing tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket minat belajar, serta tes berupa *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata nilai *pre-test* ke *post-test* dan nilai N-Gain yang termasuk dalam kategori sedang hingga tinggi. Dengan demikian, metode ini efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik.

Kata Kunci: *Game Based Learning, Genially, Minat Belajar, Pendidikan Agama Islam, Penelitian Tindakan Kelas*

**Diverifikasi oleh
UPB**

ABSTRACT

Fazil Nor, 2025. *“The Implementation of Game-Based Learning Assisted by the Genially Platform to Enhance Learning Interest in Islamic Religious Education and Character Education among Grade V Students at SDN 347 Lamasi Pantai.”* Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Institut Agama Islam Negeri Palopo. Supervised by Amir Faqihuddin Assafari and Asgar Marzuki.

This study was motivated by the low learning interest of Grade V students in the subject of Islamic Religious Education and Character Education at SDN 347 Lamasi Pantai. One of the main challenges in the learning process was the lack of variation in instructional methods, which made the learning atmosphere less engaging for students. As an effort to increase student interest, this study applied a game-based learning method supported by the Genially platform, aiming to serve as a solution and innovation in teaching practices. The study aimed to explore the implementation of the game-based learning method using Genially and to assess its impact on enhancing students' learning interest. This research was conducted as Classroom Action Research (CAR) at SDN 347 Lamasi Pantai, Walenrang Timur Subdistrict, Luwu Regency, South Sulawesi Province. It employed the Kurt Lewin action model, which consists of two cycles, each comprising planning, action, observation, and reflection stages. Data were collected through observation, interviews, a learning interest questionnaire, and tests in the form of pre-tests and post-tests. The findings revealed that the application of the game-based learning method supported by the Genially platform effectively improved both learning interest and academic achievement. This was evident from the increase in average pre-test to post-test scores and the N-Gain values, which ranged from moderate to high. Therefore, this method proved to be effective in creating a fun, interactive, and engaging learning environment that fosters active student participation.

Keywords: Game-Based Learning, Genially, Learning Interest, Islamic Religious Education, Classroom Action Research

Verified by UPB

الملخص

فازل نور، 2025. "تطبيق أسلوب التعلم القائم على الألعاب بمساعدة منصة Genially لزيادة دافعية التعلم في مادة التربية الإسلامية والأخلاق لطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية 347 لاماسي بانتاي". رسالة جامعية في برنامج دراسة التربية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو، بإشراف أمير فقيه الدين السفاري وأصغر مرزوقي.

انطلقت هذه الدراسة من مشكلة تدني دافعية الطلاب نحو التعلم في مادة التربية الإسلامية والأخلاق في الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية 347 لاماسي بانتاي. ويُعزى هذا التدني إلى قلة تنوع أساليب التعليم المستخدمة، مما جعل بيئة التعلم أقل جذبًا للطلاب. ومن هنا جاءت المبادرة لتطبيق أسلوب التعلم القائم على الألعاب بمساعدة منصة Genially كحل مبتكر من أجل رفع دافعية الطلاب نحو التعلم. تهدف هذه الدراسة إلى معرفة كيفية تطبيق أسلوب التعلم القائم على الألعاب بمساعدة منصة Genially، وقياس مدى تأثيره في زيادة دافعية التعلم لدى الطلاب. استخدمت الدراسة منهج البحث الإجمالي وفق نموذج "كيرت لوين" الذي يشمل دورتين، وتضم كل دورة مراحل: التخطيط، والتنفيذ، والملاحظة، والتقييم. أجريت الدراسة في المدرسة الابتدائية الحكومية 347 بمنطقة لاماسي بانتاي، ناحية والينراغ الشرقية، محافظة لوو، إقليم سولاوسي الجنوبية. جمعت البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلات، واستبانة الدافعية، بالإضافة إلى الاختبارات القبليّة والبعديّة. أظهرت نتائج الدراسة أن تطبيق أسلوب التعلم القائم على الألعاب بمساعدة منصة Genially ساهم بشكل فعّال في رفع دافعية التعلم ونتائج التحصيل لدى الطلاب، كما يتضح من خلال تحسن متوسط نتائج الاختبارات القبليّة والبعديّة، وارتفاع قيمة مؤشر "N-Gain" الذي جاء في الفئة المتوسطة إلى العالية. وبذلك يُعد هذا الأسلوب فعالاً في خلق بيئة تعليمية تفاعلية وممتعة، وتعزيز مشاركة الطلاب النشطة في العملية التعليمية.

الكلمات المفتاحية: التعلم القائم على الألعاب، منصة Genially، دافعية التعلم، التربية الإسلامية، البحث الإجمالي

ال لغة ت طوير وحدة ق بل من ال تحقق ت م

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan intelektual akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan pada dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara demi terciptanya generasi berkarakter unggul dan siap menghadapi tantangan global.¹

Pendidikan Agama Islam adalah sebuah kegiatan sistematis yang dilakukan oleh seseorang menyangkut kegiatan bimbingan, belajar, dan pelatihan yang dilakukan pendidik Pendidikan Agama Islam secara terencana agar peserta didik dapat berkembang keimanannya melalui pemberian, pemeliharaan, dan pengembangan akademik, emosional, pengalaman, serta pembinaan peserta didik mengenai agama Islam, yang nantinya akan melahirkan jiwa seorang Muslim yang religious, berintegritas, dan memiliki kesadaran untuk menerapkan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari secara konsisten, dan berkelanjutan.²

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 mengenai standar proses dalam Pembelajaran bahwa pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang menggunakan segala taktik, metode, pendekatan,

¹Syamsir Nasution, "Strategi Pendidik dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 147 Palembang Darul ilmi," *Jurnal Pendidikan Ilmu Kependidikan dan Keislaman* Vol. 07, no. 2 (2019): 58.

²Gama Victorya Al Aziiz, "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa Berkebutuhan Khusus di SLB Sinar Harapan 1 Kota Probolinggo," *Journal Of Islamic and Education* Vol. 2, no. No. 1 (2023): 57.

strategi, dan perencanaan pembelajaran yang berkaitan dengan karakteristik yang saling berkaitan antara peran satu dengan peran lainnya, menginspirasi, menyenangkan, menantang, dan mendorong peserta didik untuk berperan aktif.³ Namun realita yang terjadi di beberapa lembaga pendidikan malah berbanding terbalik dengan tindakan yang seharusnya dilakukan. Masih banyak kekurangan yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, mulai dari kurangnya sarana prasarana belajar, tingkat profesionalitas pendidik yang rendah, model pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi, tidak adanya tindakan motivasi untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, tidak adanya usaha penunjang keberhasilan dalam penyampaian materi.⁴

Minat belajar juga dapat dipertahankan pada diri peserta didik melalui sikap Pendidik yang familiar, terbuka, komunikatif dan bersahabat dalam proses belajar mengajar. Mulai awal pembelajaran Pendidik harus menanamkan kesan yang baik dari membuka pembelajaran yang penuh kehangatan, pilihan persepsi yang menarik, strategi memancing pertanyaan yang simpati, memberi jawaban atas pertanyaan peserta didik yang penuh perhatian, penguasaan kelas yang baik dan menyenangkan, dan pemberian motivasi belajar, yang menghargai anak, baik berupa pemberian hadiah, sanjungan atau pujian yang membangkitkan semangat, percaya diri, dan minat belajar peserta didik.⁵

³Dinda Chairunnisa, "Implementasi Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses dalam Pembelajaran PAI di SMP Inovatif Al-Ibda," *Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 18, no. 1 (2020): 54.

⁴Jendri Ambarita dan Pitri Solida Simanullang Jendri Ambarita, *Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi*, Cet Ke-1 (Indramayu: Adab, 2023).

⁵Warsiman, "Pengembangan Model Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achievement Division) dalam Pembelajaran Menyenak," *Jurnal Edutama* Vol 9, no. 1 (2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Kelas V SDN 347 Lamasi Pantai, salah satu Pendidik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, yaitu Ibu Nasuha, S.Ag., mengungkapkan bahwa kendala utama yang beliau hadapi dalam proses pembelajaran adalah kurangnya kefokusannya peserta didik. Tantangan signifikan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Namun, setelah dilakukan wawancara dengan beberapa peserta didik, ditemukan bahwa salah satu penyebab utama kurangnya fokus tersebut adalah rasa bosan terhadap materi yang diajarkan. Peserta didik merasa bahwa pendekatan yang digunakan selama pembelajaran terlalu monoton di Kelas V, karena Pendidik hanya menerapkan metode ceramah yang dianggap kurang menarik dan interaktif. Menurut Sumantri M, dkk, metode ceramah diartikan sebagai penyajian pelajaran oleh seorang penceramah dengan cara memberikan penjelasan secara lisan kepada orang yang mendengarkannya secara pasif.⁶

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti berusaha untuk mengatasi kurangnya minat belajar peserta didik dengan melakukan pembelajaran yang menggunakan media menarik. Media yang menarik dan bervariasi dapat mengurangi kebosanan peserta didik dalam proses pembelajaran. Informasi yang disampaikan oleh pendidik melalui sumber-sumber atau simbol-simbol baik verbal, nonverbal, maupun visual adalah sarana efektif bagi peserta didik dalam menerima pesan.⁷ Era global yang ditandai dengan adanya pembaharuan-

⁶Sukron Ma'mun, "Analisis Metode Pembelajaran Ceramah Masa Pandemi Covid-19," *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam* 20, no. 2 (3 Agustus 2021): 141, <https://doi.org/10.47467/mk.v20i2.512>.

⁷Nurlaily Khoirun Ni'mah, Warsiman, dan Titik Hermiati, "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa

pembaharuan teknologi saat ini, sangat berperan dalam menunjang kualitas pembelajaran. Seiring dengan kemajuan ilmu teknologi, ilmu pengetahuan berkembang dengan inovasi baru guna memberikan manfaat bagi peradaban manusia. Oleh karena itu, Tidak ada alasan bagi Pendidik atau para praktisi pendidikan kesulitan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dengan adanya berbagai sarana dan prasarana yang tersedia. Dengan demikian, pembelajaran yang lebih efektif dan menarik dapat terus dikembangkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang secara optimal bagi setiap peserta didik.⁸

Peneliti mengidentifikasi masalah bahwa penyebab kurangnya minat belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran disebabkan oleh tidak adanya variasi dalam proses pembelajaran seperti kurangnya penerapan metode pembelajaran di dalam kelas V. Maka, peneliti merasa perlu mengambil tindakan dengan menerapkan metode pembelajaran yang menarik dan dapat membuat peserta didik tidak merasa bosan dan aktif pada saat proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat memiliki minat belajar. Salah satu metode pembelajaran yaitu penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially*.

Efektivitas metode *Genially* sebagai media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut, dan metode penelitian yang dianggap sesuai dengan harapan yang ingin dicapai adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terstruktur guna mencapai hasil yang optimal. Peneliti akan melakukan beberapa

Kelas X Sma Negeri 5 Malang,” *Jurnal Metamorfosa* Vol. 10, no. 1 (2022): 3, <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>.

⁸Afifah Nur Et.al, “Pengembangan Media Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar,” *Jurnal Kiprah Pendidikan*, Vol 1, no. 1 (2022): 33–42.

tahapan yang sistematis sehingga dapat menghasilkan karya ilmiah untuk membuktikan keberhasilan dan efektivitas metode *Genially*, sehingga capaian dari setiap indikator pembelajaran dapat terlaksana dengan baik di dalam kelas.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis membuat beberapa rangkaian dalam pokok masalah yang akan menjadikan penelitian lebih fokus dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* untuk meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas V SDN 347 Lamasi Pantai?
2. Bagaimana pengaruh minat belajar peserta didik menggunakan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas V SDN 347 Lamasi Pantai?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* untuk meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas V SDN 347 Lamasi Pantai.
2. Untuk mengetahui pengaruh minat belajar peserta didik menggunakan metode *game based learning* berbantuan platform *genially* dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas V SDN 347 Lamasi Pantai.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis serta praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan umum kepada peserta didik tentang penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* yang diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas V SDN 347 Lamasi Pantai pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Peserta didik

Hasil dari penelitian ini, diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik, agar bisa memahami materi dengan lebih mendalam serta lebih semangat dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam dan Budi Pekerti.

b. Manfaat Bagi Pendidik

Dapat memberi informasi kepada Pendidik tentang cara pemberian tugas dan metode pembelajaran yang menarik agar peserta didik tidak merasa jenuh dengan pelajaran dan menumbuhkan minat belajar selama proses pembelajaran berlangsung di kelas, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

c. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk memberikan gambaran tentang metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* dalam proses pembelajaran dan perangkat yang diperlukan agar metode tersebut dapat berjalan dengan baik sesuai kebutuhan pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini berfokus pada judul penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* untuk meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas V SDN 347 Lamasi Pantai. Sebelum peneliti jauh membahas tentang kajian pustaka yang berkaitan dengan pokok masalah penelitian ini, peneliti terlebih dahulu melampirkan penelitian yang berkaitan dengan judul tersebut, langkah ini bertujuan untuk menjadi bahan perbandingan yang tepat untuk menghindari terjadinya kesamaan dan pengulangan media, metode kajian data yang telah ditentukan oleh peneliti terdahulu sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Naila Fatma dan Ichsan (2022), dengan judul penelitian "*Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah*". Bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis *Genially* dapat meningkatkan hasil belajar IPA di SD Muhammadiyah Condongcatur. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain one group *pretest-posttest*, dengan permasalahan yang ditemukan sebelum penerapan media *Genially*, dengan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran IPA sangat rendah, dan hanya 10% peserta didik yang mencapai nilai KKM. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar IPA peserta didik setelah penerapan media *Genially*, dengan nilai

signifikansi (2-tailed) dari pretest dan posttest adalah $0.000 < 0.05$, yang berarti hipotesis alternatif diterima dan media *Genially* efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁹

2. Penelitian yang dilakukan oleh Efrika Marsya Ulfa (2022), dengan judul Implementasi *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Peserta didik Sekolah Dasar. Bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi pada peserta didik di SD Islam Nurul Muttaqin kota Malang dengan mengimplementasikan metode *Game Based Learning*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain penelitian model Stephen Kemmis dan Mc. Taggart, yang terdiri dari dua siklus dengan empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, Permasalahan yang dihadapi peneliti yaitu rendahnya kemampuan literasi dan numerasi peserta didik di SD Islam Nurul Muttaqin, yang perlu ditingkatkan untuk menghadapi tantangan abad 21. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *Game Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman, pengetahuan, dan evaluasi materi peserta didik, serta meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik.¹⁰
3. Diyah Setyorini, Sri Suneki, Muhammad Prayito dan Catur Prasetiawati, (2023), dengan judul Meningkatkan Minat Belajar dengan Menggunakan

⁹Nailah Fatma dan Ichsan, "Penerapan Media Pembelajaran Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di SD Muhammadiyah," *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 3, no. 2 (24 Desember 2022): 50–59, <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>.

¹⁰Efrika Marsya Ulfa dkk., "Implementasi Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 6 (27 September 2022): 9344–55, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>.

Media *Wordwall* Kelas 4 di SD. Bertujuan untuk mengetahui media *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SDN Panggung Lor. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan angket, dengan permasalahan kurangnya minat belajar peserta didik yang disebabkan pembelajaran yang monoton dan kurangnya penguasaan konsep dasar matematika. Hasil penelitian menunjukkan mengalami peningkatan minat belajar pada materi yang diajarkan menggunakan *game* online edukatif berbasis Media *Wordwall*.¹¹

4. Lensi Megah Retta dan Ina Andriani (2023), dengan judul Penerapan Media *Game Based Learning* (GBL) Berbantu Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam penerapan nilai-nilai pancasila di lingkungan sekolah dan Mencegah kenakalan remaja melalui pengamalan nilai-nilai pancasila. Pada penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif, Permasalahan yang dihadapi Hasil belajar PKN yang sangat rendah, Lemahnya penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan peserta didik khususnya disekolah dan Metode pembelajaran yang kurang menarik digunakan oleh Pendidik. Hasil penelitian penerapan metode GBL berbantuan media gambar berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dari 68% pada siklus pertama menjadi 80% pada siklus kedua. Meningkatnya

¹¹Diyah Setyorini dkk., "Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media *Wordwall* Kelas 4 Di Sekolah Dasar," *Jurnal Sinektik* 6, no. 1 (2023): 25–31, <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8885>.

rasa percaya diri kemampuan, minat, sikap, dan motivasi belajar peserta didik yang semakin positif.¹²

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Naila Fatma dan Ichsan	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis <i>Genially</i> untuk Meningkatkan hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah	menggunakan platform <i>Genially</i> pada jenjang yang sama	Penelitian ini menggunakan metode penelitian PTK sedangkan penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian Kuantitatif, Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran PAI sedangkan penelitian terdahulu berfokus pada mata pelajaran IPA.
2	Efrika Marsya	Implementasi	menggunakan	Penelitian ini

¹²Lensi Megah Retta dan Ina Andriani, “Penerapan Media Game Based Learning (GBL) Berbantu Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila,” *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (3 Februari 2024): 373–77.

	Ulfa	<i>Game Based Learning</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Peserta didik Sekolah Dasar	metode penelitian PTK dan menggunakan metode pembelajaran <i>game based learning</i> serta penelitian ini literasi dan pada jenjang numerasi peserta sekolah dasar. didik, penelitian ini berbantuan media pembelajaran sedangkan penelitian terdahulu tidak berbantuan media pembelajaran	berfokus pada mata pelajaran PAI sedangkan penelitian terdahulu berfokus untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik, penelitian ini berbantuan media pembelajaran sedangkan penelitian terdahulu tidak berbantuan media pembelajaran
3	Diyah Setyorini, Sri Suneki, Muhammad	Meningkatkan Minat Belajar dengan Menggunakan	berfokus untuk meningkatkan minat belajar peserta didik	Penelitian ini menggunakan metode penelitian PTK sedangkan

Prayito, Catur	Media <i>Wordwall</i>	dan pada jenjang	penelitian
Prasetiawati,	Kelas 4 di Sekolah	yang sama	terdahulu
	Dasar		menggunakan
			metode kualitatif,
			Penelitian ini
			menggunakan
			media
			pembelajaran
			<i>platform Genially</i>
			sedangkan
			penelitian
			terdahulu
			menggunakan
			media
			pembelajaran
			<i>Platfrom</i>
			<i>Wordwall</i> ,
			Penelitian ini
			dilakukan pada
			kelas V
			sedangkan
			penelitian
			terdahulu

				dilakukan pada kelas IV
4	Lensi Megah Retta, Ina Andriani	Penerapan Media <i>Game Based Learning</i> (GBL) Berbantu Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila	menggunakan metode penelitian PTK dan menggunakan metode pembelajaran <i>Game Based Learning</i> berbantuan media pembelajaran	Penelitian ini berbantuan media pembelajaran <i>Patfrom Genially</i> sedangkan Penelitian terdahulu berbantuan media gambar, Penelitian ini berfokus untuk meningkatkan minat belajar sedangkan penelitian terdahulu berfokus untuk meningkatkan hasil belajar

B. Landasan Teori

Landasan teori memegang peran untuk menjelaskan konsep-konsep yang relevan serta menghubungkan temuan penelitian sebelumnya dengan isu yang diangkat saat ini. Teori-teori yang diuraikan membantu mengidentifikasi variable-variabel yang menjadi fokus penelitian dan memperjelas antar variabel. Pemilihan teori yang tepat harus didasarkan pada relevansi terhadap masalah penelitian.

1. Metode Pembelajaran

Metode secara bahasa metode berasal dari bahasa latin yaitu *metodos* bermakna jalan atau cara. Robert Ulrich berpendapat bahwa kata metode berasal dari bahasa yunani yaitu *mera ton odon*, yang berarti melakukan dengan salih.¹³ metode dapat diartikan sebagai cara atau teknik tertentu yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan atau melakukan suatu kegiatan. Metode melibatkan langkah-langkah yang terencana dan sistematis untuk mencapai hasil yang diinginkan. Metode juga harus mempertimbangkan efektivitas, efisiensi, serta relevansi terhadap kebutuhan atau permasalahan yang di hadapi oleh pendidik.

Metode adalah serangkaian langkah yang digunakan untuk menyampaikan pemikiran atau pengetahuan yang telah disusun secara tertib berdasarkan teori atau prinsip tertentu. Dalam dunia pendidikan, metode pembelajaran memegang peran penting. Seorang guru perlu menyadari bahwa setiap peserta didik memiliki cara yang berbeda dalam memahami dan menyerap informasi baru.¹⁴ Oleh karena

¹³Syaiful Anam dkk., *Metode dan Media Pengajaran PAI di Era Society 5.0*, I (Padang Sumatra Barat: Get Press Indonesia, 2022), 54.

¹⁴Asgar Mawardi, Arjuna, Aisyah Hasriadi, Marzuki, "Improving Mufrodat Mastery Through Audiovisual Media- Based Teaching Materials in Arabic Language Learning in Junior High School," *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* VOL: 11/NO, no. P-ISSN: 2614-4018 E-ISSN: 2614-884 (2022): 1–9, <https://doi.org/10.30868/ei.v11i03.4263>.

itu, kemampuan guru dalam mengelola kelas sangat dipengaruhi oleh situasi, kondisi, serta karakteristik masing-masing peserta didik. Secara umum, metode digunakan sebagai prosedur untuk melakukan kegiatan atau pekerjaan dengan menggunakan fakta atau kenyataan yang telah diatur secara sistematis dan terstruktur. Jadi dapat dipahami bahwa metode pembelajaran adalah cara yang benar dan tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif sehingga hasil yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan, serta efisien dalam pelaksanaannya pada saat pembelajaran.¹⁵

a. Klasifikasi metode pembelajaran

Metode pembelajaran sangat beragam dan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi. Pemilihan metode yang tepat sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.¹⁶ Adapun beberapa macam metode pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Metode ceramah, ialah sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada peserta didik yang pada umumnya mengikuti secara pasif tanpa adanya interaksi langsung yang signifikan antara Pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 2) Metode tanya jawab, ialah cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus di jawab baik pertanyaan dari Pendidik maupun dari peserta didik, yang bertujuan untuk melatih keberanian, meningkatkan partisipasi aktif, serta memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

¹⁵Hasriadi Hasriadi, *Strategi Pembelajaran*, I (Bantul: Mata Kata Ispirasi, 2022), 12.

¹⁶Lovandri Dwanda Putra dan Suci Zhinta Ananda Pratama, "Pemanfaatan Media Dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran," *Journal Transformation of Mandalika* 4, no. 8 (2 Agustus 2023): 325.

- 3) Metode diskusi, metode yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam bertukar pikiran dan pendapat. Membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis analisis dan komunikasi secara efektif antara anggota kelompok diskusi.
- 4) Metode demonstrasi, yaitu metode yang menunjukkan secara langsung bagaimana cara melakukan sesuatu dengan menggunakan alat atau bahan tertentu untuk memperjelas pemahaman peserta didik. Cocok untuk mata pelajaran yang bersifat praktikal seperti sains, seni atau keterampilan teknis.
- 5) Metode proyek merupakan metode yang melibatkan peserta didik dalam menyelesaikan tugas atau proyek secara kelompok dengan bekerjasama.
- 6) Metode pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*), metode yang dimulai dengan masalah nyata yang harus dipecahkan oleh peserta didik melalui diskusi dan analisis mendalam. Metode ini membantu peserta didik belajar secara aktif, kritis, kreatif, dan relevan dengan situasi yang dialami.
- 7) Metode pembelajaran kooperatif, metode yang melibatkan peserta didik dalam bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama.¹⁷
- 8) Metode pembelajaran berbasis teknologi, metode yang memanfaatkan teknologi seperti komputer, internet, multimedia, dan aplikasi pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar. Metode ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, serta membantu peserta didik mengembangkan literasi teknologi yang penting di era digital saat ini.¹⁸

¹⁷Syamsu S, *Strategi Pembelajaran Meningkatkan Kompetensi Pendidik*, I (Makassar: Penerbit Aksara Timur, 2015), 101.

¹⁸Buna'i Buna'i, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakad Media Publishing, t.t.), 295.

b. Kedudukan metode pembelajaran

Metode pembelajaran memiliki kedudukan amat strategis dalam pembelajaran karena dapat mendukung keberhasilan peserta didik dalam belajar secara efektif dan efisien. Kedudukan metode pembelajaran menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, dapat digunakan sebagai berikut.

- 1) Sebagai alat motivasi ekstrinsik.
- 2) Sebagai strategi pembelajaran.
- 3) Sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. *Game Based Learning*

Game Based Learning merupakan salah satu pendekatan inovatif yang semakin populer dalam dunia pendidikan modern. Metode ini dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman peserta didik melalui penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran. Untuk mendapatkan gambaran lebih jelas mengenai konsep dasar metode *Game Based Learning*.

a. Definisi *Game Based Learning*

Game-based learning adalah istilah dalam bahasa Inggris yang secara langsung diterjemahkan menjadi "pembelajaran berbasis permainan". Namun, dalam konteks pendidikan, istilah ini memiliki nuansa yang lebih dalam dan seringkali dipadukan dengan istilah-istilah lain untuk menggambarkan berbagai aspeknya.¹⁹

Game Based Learning tidak ditemukan oleh satu orang saja, tetapi berkembang melalui kontribusi banyak tokoh. Namun, Marc Prensky adalah tokoh yang paling dikenal sebagai pencetus dan pelopor utama konsep *Game*

¹⁹Hendra Hendra dkk., *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*, I (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 35.

Based Learning dalam pendidikan modern melalui bukunya *Digital Game Based Learning* (2001). Ia berpendapat bahwa generasi saat ini, yang disebutnya *digital natives*, lebih responsif terhadap pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi, seperti permainan (*game*) . Presnsky menekankan bahwa permainan edukatif dapat membangun keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar yang lebih kontekstual dan bermakna.²⁰

James Paul Gee juga merupakan tokoh penting yang menyoroti potensi permainan dalam dunia pendidikan. Ia menyatakan bahwa permainan tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga dapat melatih kemampuan berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Dengan kata lain, *Game Based Learning* membantu peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung yang melibatkan simulasi situasi kehidupan nyata. Clark Aldrich mengembangkan penggunaan simulasi dan *serious games* dalam pembelajaran sebagai bentuk replikasi dari dunia nyata yang kompleks. Pendekatan ini membantu peserta didik dalam belajar secara reflektif.

Game Based Learning Menurut Torrente, *game-based learning* adalah penggunaan *game* dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan.²¹ Dalam praktiknya, metode ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, mendorong interaksi aktif, pemecahan masalah, dan membuat suasana belajar yang menyenangkan.

Penerapan metode yang digunakan harus fleksibel dan adaptif agar setiap individu dapat tercapai sesuai dengan potensinya. Prinsip ini sejalan dengan ajaran

²⁰Şule Kavak, "Digital Game-Based Learning Model as an Educational Approach," *Prizren Social Science Journal* 6, no. 2 (2022): 63.

²¹Komang Redy Winatha dan I Made Dedy Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, no. 3 (28 September 2020): 200, <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>.

Islam yang menekankan bahwa manusia hanya dibebani sesuai dengan kemampuannya, sebagaimana diungkapkan dalam al-Qur'an. Metode pembelajaran mempengaruhi cara belajar peserta didik sehingga disesuaikan dengan potensi peserta didik. Sebagaimana dalam QS. al-Baqarah/2:286: yaitu:

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ رَبَّنَا لَا تُؤَاخِذْنَا إِنْ نَسِينَا أَوْ أَخْطَأْنَا رَبَّنَا وَلَا تَحْمِلْ عَلَيْنَا إَصْرًا كَمَا حَمَلْتَهُ عَلَى الَّذِينَ مِنْ قَبْلِنَا رَبَّنَا وَلَا تُحَمِّلْنَا مَا لَا طَاقَةَ لَنَا بِهِ وَاعْفُ عَنَّا وَارْحَمْنَا أَنْتَ مَوْلَانَا فَانصُرْنَا عَلَى الْقَوْمِ الْكَافِرِينَ ﴿٢٨٦﴾

Terjemahnya:

*Allah tidak membebani seseorang, kecuali menurut kesanggupannya. Baginya ada sesuatu (pahala) dari (kebajikan) yang diusahakannya dan terhadapnya ada (pula) sesuatu (siksa) atas (kejahatan) yang diperbuatnya. (Mereka berdoa,) "Wahai Tuhan kami, janganlah Engkau hukum kami jika kami lupa atau kami salah. Wahai Tuhan kami, janganlah Engkau bebani kami dengan beban yang berat sebagaimana Engkau bebani orang-orang sebelum kami. Wahai Tuhan kami, janganlah Engkau pikulkan kepada kami apa yang tidak sanggup kami memikulnya. Maafkanlah kami, ampunilah kami, dan rahmatilah kami. Engkaulah pelindung kami. Maka, tolonglah kami dalam menghadapi kaum kafir"*²²

Tafsir al-Muyassar Ajaran agama Allah itu mudah, tidak ada unsur kesulitan di dalamnya. Allah tidak menuntut dari hamba-hambanya sesuatu yang tidak mereka sanggupi. Barang siapa mengerjakan kebajikan, maka akan memperoleh ganjaran baik, dan barang siapa berbuat keburukan, maka akan memperoleh balasan yang buruk. Wahai Tuhan kami, janganlah Engkau menyiksa kami jika kami lupa terhadap sesuatu yang Engkau wajibkan atas kami atau kami berbuat salah dengan melakukan sesuatu yang Engkau larang untuk

²²Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018), 60.

dikerjakan. Wahai Tuhan kami, janganlah Engkau membebani kami dengan amalan-amalan yang berat yang telah Engkau bebaskan kepada umat-umat yang berbuat maksiat sebelum kami sebagai hukuman bagi mereka. Wahai Tuhan kami, janganlah Engkau membebaskan kepada kami perkara yang kami tidak mampu memikulnya, baik dalam bentuk perintah-perintah syariat dan musibah. Dan hapuskanlah dosa-dosa kami dan tutuplah kekurangan-kekurangan kami. Sudilah berbuat baik kepada kami. Engkau adalah Penguasa urusan kami dan Pengaturnya. Maka, tolonglah kami menghadapi orang-orang yang mengingkari agamaMu dan mengingkari keesaanMu serta mendustakan NabiMu Dan jadikanlah kesudahan yang baik bagi kami di hadapan mereka di dunia dan akhirat.²³

Konsep dasar *Game Based Learning* terdiri dari tiga aspek utama. Pertama, belajar sambil bermain dimana materi pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan sehingga peserta didik merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Kedua, Interaktif dan menyenangkan permainan memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan tidak membosankan, dan terakhir tujuan pembelajaran yang dirancang dan ditetapkan untuk membantu peserta didik.

1) Sarana pendukung *Game Based Learning*

Setelah Pendidik merancang kegiatan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah memikirkan sarana pendukung pelaksanaan *game based learning*. Sebagai alat bantu mengajar, media juga dapat menghadirkan pengalaman belajar. Media dapat menghadirkan pengalaman secara langsung kepada peserta didik, sehingga

²³Shalih bin Muhammad Alu asy-syaikh, *Tafsir Muyassar 1 Memahami Al-Qur'an Dengan Terjemahan dan Penafsiran Paling Mudah*, I (Jakarta: Darul Haq, 2016), 145.

mengurangi tingkat retensi.²⁴ Penggunaan media belajar yang sesuai dengan karakteristik akan meningkatkan minat dalam belajar. Maka, dalam hal ini perlu dipikirkan oleh Pendidik sarana-sarana digital yang digemari oleh peserta didik.

Berikut ini adalah platform yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk membuat *game* dalam kegiatan pembelajaran baik secara langsung, belajar mandiri maupun belajar secara berkelompok. Adapun macam-macam platform:

a) *Educandy*

Educandy adalah permainan berbasis web yang dapat dimanfaatkan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran. *Educandy* menyediakan fitur-fitur interaktif yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Platform ini juga memiliki beragam permainan edukatif yang dapat disesuaikan, yang dimana pertanyaan dapat diganti dengan kosa kata yang relevan.²⁵ Selain itu, *Educandy* dapat dimanfaatkan untuk mengukur pemahaman dan pengetahuan peserta didik dalam bentuk permainan seperti teka-teki silang, *matching game*, atau *multiple-choice quizzes* menarik, interaktif, edukatif dan menyenangkan.

b) *Quiziz*

Quiziz adalah salah satu aplikasi yang tidak berbayar dan bisa dimanfaatkan secara gratis oleh penggunanya. Platform ini menyediakan ruang bagi pengguna yang dapat dimanfaatkan oleh Pendidik untuk membuat kuis dalam

²⁴Etal R.H, Ristanto, "Digital Flipbook Imunopedia (DFI): A Development in Immune System e-Learning Media," *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)* Vol.14, no. 19 (2020): 140–62.

²⁵Febriani Dwi Utami, Fitriana Nur Wanita, dan Nika Lukmawati, "Strategi Pendidik Dalam Mengembangkan Pembelajaran Berbasis Game Pada Siswa Sekolah Dasar," *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Pendidik MI* 4, no. 2 (26 Desember 2023): 105, <https://doi.org/10.35719/akselerasi.v4i2.573>.

kegiatan pembelajaran.²⁶ Kuis dapat dilakukan di akhir pembelajaran secara individu atau berkelompok sehingga dapat mendukung evaluasi pembelajaran.

c) *Kahoot*

Kahoot adalah platform permainan yang dimanfaatkan secara optimal sebagai teknologi pendidikan atau lembaga pendidikan. Platform ini memungkinkan pendidik untuk membuat kuis interaktif, survey, atau diskusi dalam kegiatan pembelajaran.²⁷ Platform ini mendukung kolaboratif dan meningkatkan partisipasi peserta didik dengan cara yang menarik dan interaktif.

d) *Wordwall*

Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam bentuk kuis, seperti menjodohkan, memasang, anagram, dan pencarian kata. Platform ini membantu pendidik menciptakan suasana belajar yang menarik dan kreatif.²⁸ Wordwall juga menyediakan berbagai template permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Aktivitas yang dibuat dapat diakses secara daring maupun dicetak sebagai lembar kerja untuk mendukung pembelajaran diferensiasi.

e) *Genially*

Genially adalah sebuah platform digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat konten interaktif seperti presentasi, infografis, gambar interaktif,

²⁶Natalis Sukma Permana, "Game Based Learning sebagai salah satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran bagi Generasi Digital Native," *Pendidikan Agama Katolik* Vol. 22, no. 2 (2022): 318, <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i1.433>.

²⁷Jakub Saddam Akbar dkk., *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 55.

²⁸Sukma Permana, "Game Based Learning sebagai salah satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran bagi Generasi Digital Native."

dan materi visual lainnya.²⁹ Platform *Genially* dirancang untuk membantu pengguna menyampaikan informasi secara kreatif dan menarik dengan fitur-fitur interaktif seperti animasi, tombol klik, dan elemen-elemen interaktif lainnya.

Platform *Genially* memiliki kelebihan yaitu dapat diakses tanpa biaya, dirancang untuk menghasilkan konten pendidikan yang interaktif dan melayani tiga gaya belajar yang beragam untuk peserta didik yaitu visual, audio, dan kinestetik. *Genially* memiliki fungsi penyimpanan otomatis, yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan konten edukatif (*gamifikasi*) yang disesuaikan dengan materi pelajaran. Selain itu, platform ini dapat dengan mulus terintegrasi dengan berbagai aplikasi seperti YouTube, Spotify, dan sebagainya.³⁰

2) Kelebihan dan Kekurangan *Game Based Learning*

Setiap metode pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan. *Game based learning* sebagai salah satu pendekatan inovatif dalam dunia pendidikan tidak terkecuali. Berikut adalah beberapa kelebihan dari penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* yaitu:

- (a) Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran.
- (b) Dapat melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan literasi
- (c) Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif
- (d) Peserta didik dirangsang untuk aktif, berfikir logis, sportif dan merasa senang serta puas dalam belajar.

²⁹Siti Rinjani, "Implementasi Media Genially Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta," *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (28 Januari 2024): 58, <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2345>.

³⁰Annisa Khadijah Shalimar dan Diki Rukmana, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Solving Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Bangun Datar Kelas V," *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 12, no. 2 (1 September 2024): 2076, <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i2.34632>.

- (e) Materi belajar lebih mudah dipahami dan lebih mudah diingat .
- (f) Kemampuan memecahkan masalah pada peserta didik meningkat.
- (g) Meningkatnya efektivitas dalam belajar.

Game Based Learning juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan agar implementasinya dapat berjalan dengan optimal, berikut ini adalah kelemahan penerapan metode pembelajaran *Based Learning* yaitu:

- (a) Membutuhkan waktu pembelajaran yang relatif banyak.
- (b) Membutuhkan alat dan media tambahan.³¹

b. Minat Belajar

Dalam proses pendidikan, minat belajar menjadi salah satu aspek yang berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan belajar.

1. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran, seluruh faktor-faktor yang berhubungan dengan pendidik dan peserta didik harus dapat diperhatikan. Mulai dari perilaku pendidik dalam mengajar sampai dengan tingkah laku peserta didik sebagai timbal balik dari hasil sebuah pengajaran. Tingkah laku peserta didik ketika mengikuti proses pembelajaran dapat mengindikasikan akan ketertarikan peserta didik tersebut terhadap pelajaran yang diajarkan oleh pendidik atau sebaliknya.

Ketertarikan peserta didik inilah yang merupakan salah satu tanda-tanda minat belajar yang kuat dan konsisten serta berpengaruh signifikan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Syah minat adalah kecenderungan

³¹Ririn Oktavia, "Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa," *OSF Preprints*, 2022, 5, <https://doi.org/10.31219/osf.io/6aeuy>.

dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.³² Sementara itu Slameto mengatakan bahwa Minat adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada aktivitas tanpa ada yang menyuruh.³³ Kecenderungan untuk merasa tertarik pada suatu bidang bersifat menetap dan merasakan perasaan yang senang apabila peserta didik terlibat aktif didalamnya. Meskipun demikian, minat perasaan senngini timbul dari lingkungan atau berasal dari objek yang menarik.

2. Indikator Minat Belajar

Minat belajar memiliki indikator-indikator yang berfungsi sebagai panduan dalam mengidentifikasi proses pembelajaran. Slameto menyatakan dalam karya tulis Leo Charli, “Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika”, STKIP-PGRI Lubuklinggau. Bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada paksaan dari luar. Indikator minat belajar dapat dilihat dari beberapa aspek penting yang meliputi:³⁴

a) Rasa Tertarik

Tertarik merupakan awal dari individu menaruh minat, sehingga seseorang yang menaruh minat akan tertarik terlebih dahulu terhadap sesuatu. Ketertarikan yang dimaksud adalah ketertarikan terhadap proses pembelajaran di dalam kelas.

b) Perasaan senang

Perasaan merupakan unsur yang tak kalah penting bagi anak didik terhadap pelajaran yang diajarkan oleh pendidik. Seorang peserta didik yang

³²Syah Muhibbin, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011).

³³Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT. Bina Aksara, 2013).

³⁴Leo Charli Dkk, “Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika,” *Science and Phsics Education* Vol. 2, no. 2 (2019): 55–56, <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>.

memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka peserta didik akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya tanpa merasa terpaksa.

c) Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan objek.³⁵ Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka peserta didik harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang di pelajarnya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian peserta didik, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar.

Aktivitas yang disertai dengan perhatian intensif akan lebih sukses dan prestasinya pun akan lebih tinggi. Maka dari itu sebagai seorang pendidik harus selalu berusaha untuk menarik perhatian anak didiknya sehingga mereka mempunyai minat terhadap pelajaran yang diajarkan. Peserta didik yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran akan memberikan perhatian yang besar. Peserta didik akan berusaha dan menghabiskan banyak waktu serta tenaganya untuk belajar mata pelajaran yang diminati. Peserta didik pasti akan berusaha keras untuk memperoleh nilai yang bagus yaitu dengan belajar dengan sungguh giat.

d) Partisipasi

Partisipasi adalah merupakan keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang mempunyai minat terhadap suatu pelajaran akan melibatkan dirinya dan berpartisipasi aktif dalam hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang diminatinya. Partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran bisa dilihat dari sikap peserta didik yang partisipatif. Peserta didik

³⁵Uno H.B, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), 67.

rajin bertanya dan mengemukakan pendapatnya. Selain itu peserta didik selalu berusaha terlibat atau mengambil andil dalam setiap kegiatan pembelajaran.

3. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Tujuan utama pendidikan adalah memanusiakan manusia mencerdaskan manusia serta membuat manusia dewasa dalam menyikapi segala persoalan yang dihadapinya.³⁶ Pendidikan agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam menyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan Agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan dengan memperhatikan nilai-nilai moral dan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan.³⁷

Pendidikan Agama Islam sebagai upaya pengembangan sumber daya manusia ke arah yang lebih religius. Berkat pendidikan, kehidupan manusia dapat berkembang dengan baik.³⁸ Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan dengan melalui ajaran agama Islam, yaitu berupa bimbingan dan usaha terhadap peserta didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran Agama Islam yang telah diyakini secara menyeluruh, serta menjadikan ajaran Agama Islam itu sebagai suatu

³⁶Makmur Makmur, "Pendidikan Islam Dalam Gerakan Pramuka Di Kampus IAIN Palopo," *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 5, no. 2 (10 April 2025): 1255–63, <https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i2.7055>.

³⁷Aidil Saputra, "Strategi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada SMP," *Jurnal Genta Mulia* 13, no. 2 (11 Juli 2022): 76, <https://doi.org/10.61290/gm.v13i2.107>.

³⁸Bustanul Iman Rn dan Muhammad Naim, "Strategi Guru Akidah Akhlak Dalam Membina Akhlak Peserta Didik Di MTs Salobongko Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara," *Jurnal Al-Tabyin* 1, no. 1 (7 September 2021), <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/al-tabyin/article/view/1115>.

pandangan dan pedoman hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat.³⁹

4. Materi Ketika Kehidupan Telah Berhenti

Kematian memberikan peringatan kepada manusia. Bahwa semua makhluk hidup suatu saat akan meninggalkan kehidupan dunia ini. Tidak ada yang abadi selain Allah Swt. Akan datang waktunya semua yang ada di alam semesta ini hancur dan kehidupan di dunia berakhir. Tidak ada satupun yang selamat jika hari itu telah tiba. Tahukah kalian hari apakah yang dimaksud? Ya, kalian benar, itu adalah hari akhir atau hari kiamat. Untuk mengetahuinya lebih mendalam, mari kita pelajari bersama materi berikut.

a. Makna Hari Akhir

Hari akhir atau hari kiamat merupakan peristiwa hancurnya seluruh alam semesta dan segala isinya. Tidak ada satupun yang bisa selamat ketika hari itu terjadi. Sekalipun manusia membuat tempat persembunyian di bawah tanah atau membuat benteng yang kokoh. Tidak ada satupun yang bisa lolos darinya.

1) Pengertian beriman kepada hari akhir

Iman artinya kepercayaan dan keyakinan. Jadi beriman kepada hari akhir adalah mempercayai dan meyakini sepenuh hati akan datangnya hari akhir/hari kiamat. Percaya akan terjadinya hari kiamat termasuk kedalam rukun Iman yang kelima. Apabila tidak mempercayai akan datangnya hari kiamat, maka tidak bisa dikatakan orang yang beriman. Kalian sudah paham yang dimaksud dengan al-

³⁹Yasrida Yanti Sihombing, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Melalui Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Daring pada Siswa," *Riset Tindakan Indonesia* Vol. 6, no. 2 (2021): 191, <https://doi.org/10.29210/30031124000>.

Qawiyu, al-Qayyum, al-Muhyi, al-Mumit, dan al-Baits semakin meningkat setelah mempelajari dan mengamalkannya.

2) Jenis dan Tanda-tanda Hari Akhir

Setiap manusia wajib meyakini akan datangnya hari akhir sebagai bagian dari rukun iman. Untuk memahami lebih jauh tentang hari akhir, penting untuk mengetahui jenis-jenis serta tanda-tanda yang menyertainya. Hari akhir terbagi menjadi dua, yaitu kiamat sugra dan kiamat kubra.

a) Kiamat *Sugra*

Kiamat *sugra* artinya kiamat kecil, yaitu berakhirnya kehidupan seseorang atau sebagian makhluk hidup. Seperti kematian seseorang dan bencana alam yang terjadi. Kiamat sugra ini pasti terjadi pada setiap makhluk sesuai ketentuan dari Allah. Kiamat sugra sudah banyak terjadi di sekitar kita. Beberapa contoh kiamat kecil yaitu meninggalnya seseorang, gempa bumi, banjir, kebakaran, tsunami, gunung meletus, dan sebagainya. Sekarang kalian sudah mengerti yang termasuk kiamat sugra, bukan? Jadi kiamat itu sebenarnya sudah sering terjadi dan bahkan kita pun mengalaminya. Nah, untuk mengetahui tentang kiamat kubra, mari kita lanjutkan mempelajarinya.

b) Kiamat *Kubra*

Kiamat *kubra* ditandai dengan ditiupnya terompet/sangkakala yang pertama oleh Malaikat Isrofil. Semua makhluk termasuk iblis akan mengalami kematian setelah mendengarnya.⁴⁰ Kapan terjadinya hari kiamat tersebut, tidak ada satupun manusia yang mengetahuinya selain Allah.

⁴⁰Soleh Baedowi dan Muhammad Hairil Anwar, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, I (Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Komplek Kemdikbudristek, 2021), 155.

Datangnya kiamat tidak usah kita hitung-hitung. Namun yang perlu dihitung-hitung adalah bekal apa yang sudah kita persiapkan untuk menghadapinya. Persiapan itu tentunya bukan tabungan harta dan materi. Tetapi berupa tabungan amal ibadah dan amal saleh. Ibadah-ibadah yang kita lakukan dan perbuatan baik kepada siapa saja menjadi bekal kita menuju akhirat.

b. Kejadian Hari Akhir

Ketika manusia meninggal maka mayatnya akan dikubur di dalam tanah. Seluruh harta benda yang dikumpulkan tidak akan ikut bersamanya. Keluarga yang sangat mencintainya pun, tidak akan mau menemani di dalam kubur.⁴¹ Maka tinggallah ia sendiri di alam kubur. Alam kubur juga disebut alam barzakh. Di alam kubur roh manusia akan didatangi oleh dua malaikat yaitu Malaikat Munkar dan Nakir. Kedua malaikat tersebut akan menanyai di alam kubur.

Setelah hari kiamat terjadi maka roh manusia akan menjalani suatu perjalanan yang panjang. Di alam akhirat, manusia akan disidang untuk mempertanggungjawabkan perbuatannya ketika di dunia. Ada beberapa tahapan di akhirat yang akan dilalui manusia untuk menerima balasan dari amal ibadahnya ketika di dunia. Berikut adalah tahapannya:

1) *Yaumul Ba'as*

Yaumul Ba'as adalah hari kebangkitan, ketika seluruh manusia dibangkitkan setelah tiupan sangkakala kedua. Rasulullah saw. adalah orang pertama yang dibangkitkan dan akan memimpin di padang mahsyar. Setiap orang dibangkitkan sesuai dengan amal dan kondisi kematiannya. Orang yang beriman

⁴¹Soleh Baedowi dan Muhammad Hairil Anwar, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, I (Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Komplek Kemdikbudristek, 2021).155

dan beramal saleh akan dibangkitkan dalam rupa yang baik, jadi marilah kita terus menjaga iman dan beramal saleh.

2) *Yaumulmahsyar*

Yaumulmahsyar adalah hari berkumpul, ketika manusia dikumpulkan di tempat luas dan kebingungan menunggu penghakiman. Matahari akan didekatkan di atas kepala, menyebabkan kepanasan yang mencekam. Setiap orang akan mengingat dosa-dosanya dan khawatir tentang keselamatannya. Namun, bagi yang beramal saleh, amal mereka akan menaungi dan melindungi dari panas tersebut.

3) *Yaumulhisab*

Yaumulhisab artinya hari perhitungan, yaitu hari dihitungnya amal perbuatan manusia ketika hidup di dunia. Hari dihisabnya amalan baik dan amalan besar dalam kehidupan. Sangat penting bagi kita untuk menjaga akhlak terpuji, karena itu akan menjadi timbangan amal terberat di akhirat.⁴² Hari itu manusia tidak bisa berdusta atas amal perbuatan yang pernah dilakukan di dunia. Mulut mereka akan terkunci, tangan mereka berbicara dan kaki yang menjadi saksinya.

4) *Yaumalmizan*

Yaumalmizan artinya hari penimbangan, yaitu hari ditimbangnya catatan amal baik dan catatan amal buruk manusia. Semua perbuatan sewaktu di dunia harus dipertanggungjawabkan. Amalan yang paling berat ditimbang di dalam mizan kebaikan yaitu akhlak yang baik. Akhlak terpuji memiliki kedudukan yang besar dalam kehidupan manusia. Maka sangat penting bagi kita memperhatikan

⁴²Soleh Baedowi dan Muhammad Hairil Anwar, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, I (Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Komplek Kemdikbudristek, 2021), 156.

akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Akhlak terpuji akan menjadi timbangan amal terberat di akhirat kelak.

5) *Yaumuljaza*

YaumulJaza adalah hari pembalasan, di mana setiap manusia menerima balasan atas perbuatannya di dunia. Orang yang beriman dan berbuat baik akan masuk surga, sedangkan yang tidak beriman dan berbuat dosa akan mendapat siksaan di neraka.. Hal ini dijelaskan di dalam surah Gafir/40:17 Sebagai berikut :

﴿١٧﴾ الْيَوْمَ تُجْزَى كُلُّ نَفْسٍ بِمَا كَسَبَتْ لَا ظُلْمَ الْيَوْمَ إِنَّ اللَّهَ سَرِيعُ الْحِسَابِ

Terjemahnya:

Pada hari ini setiap jiwa diberi balasan sesuai dengan apa yang telah dikerjakannya. Tidak ada yang dirugikan pada hari ini. Sungguh, Allah sangat cepat perhitungannya. (QS. Gafir/40:17)⁴³

c. Hikmah Beriman kepada Hari Akhir

1) Hikmah beriman kepada hari akhir

Mempelajari iman kepada hari akhir akan menambah keimanan. Anak muslim menyadari bahwa semua yang ada di dunia akan hancur menuju kehidupan yang abadi di akhirat. Beriman kepada hari akhir akan membuat kita berhati-hati dalam bertindak sekaligus bahagia dalam menjalani kehidupan tanpa ada paksaan.⁴⁴ Allah akan memberikan balasan atas perbuatan baik yang kita lakukan. Ada banyak hikmah yang kita dapatkan dengan beriman kepada hari akhir. Di antara hikmah beriman kepada hari akhir antara lain:

⁴³Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, 676.

⁴⁴Soleh Baedowi dan Muhammad Hairil Anwar, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, I (Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Komplek Kemdikbudristek, 2021)157

- (a) Memotivasi manusia untuk taat dan ikhlas dalam menjalankan perintah Allah Swt. Hanya ketaatan dan keikhlasan beribadah yang mendatangkan keselamatan di dunia dan di akhirat.
- (b) Manusia selalu mawas diri/berhati-hati dalam bertindak. Karena menyadari bahwa sekecil apapun perbuatan kita akan dipertanggungjawabkan di hadapan Allah.
- (c) Kita memperbanyak amal ibadah. Hanya amal ibadah yang akan menemani kita di akhirat.
- (d) Berusaha menjadi lebih baik dan tetap istikamah dalam kebaikan hingga ajal menjemput.
- (e) Menunjukkan perilaku yang terpuji dalam kehidupan sehari-hari. Akhlak terpuji merupakan amalan yang paling berat timbangannya di akhirat.⁴⁵

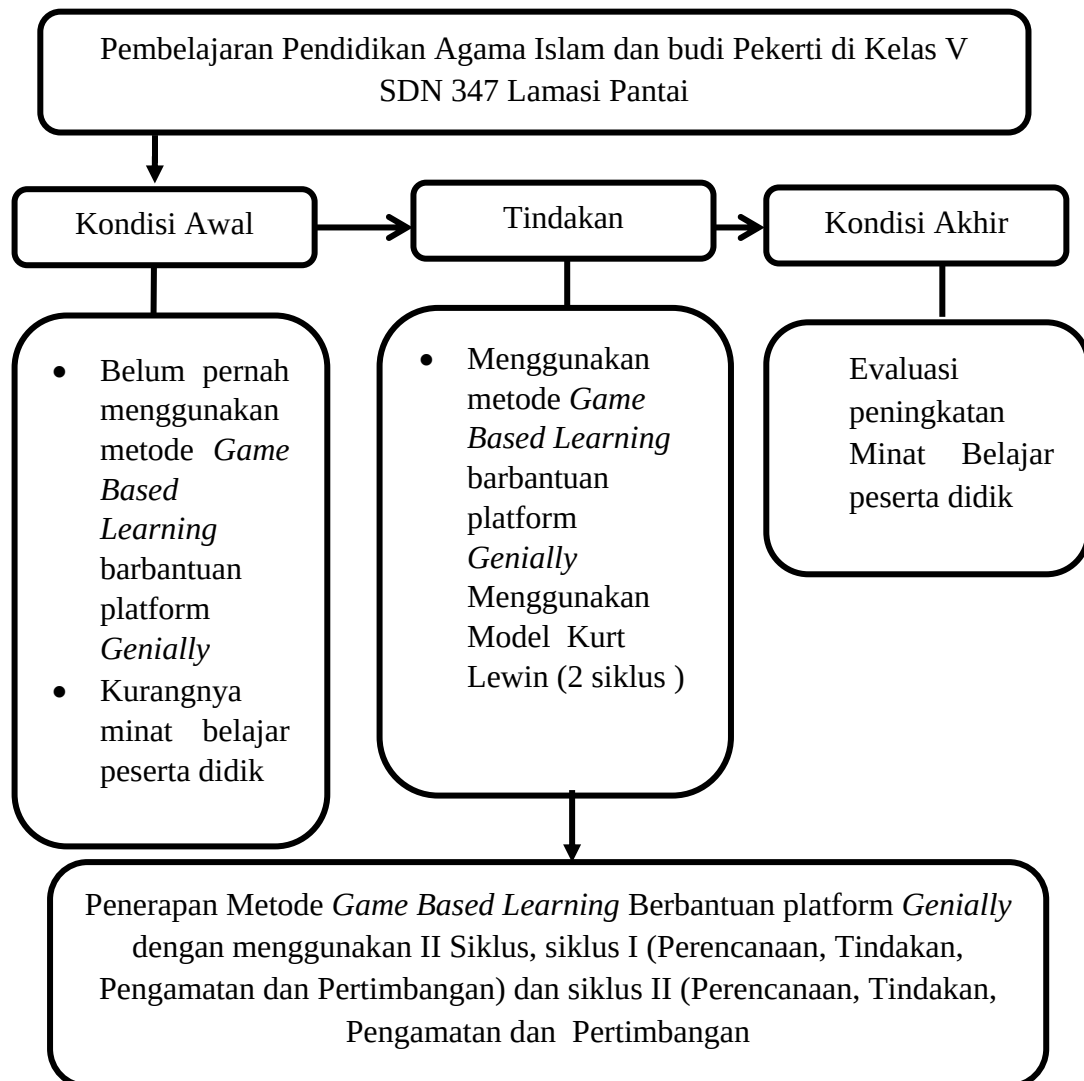
C. Kerangka Pikir

Berdasarkan proses pembelajaran yang terjadi di SDN 347 Lamasi Pantai Khususnya kelas V tergolong monoton, di mana metode yang digunakan hanya terbatas pada penjelasan melalui ceramah. Kondisi ini menyebabkan rasa jenuh dan kurangnya minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengusulkan suatu solusi dengan menerapkan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially*.

Peneliti menggunakan dua siklus dengan model dari kurt lewin dan hasil diharapkan mampu meningkatkan minat belajar dan merangsang keterlibatan aktif

⁴⁵Soleh Baedowi dan Muhammad Hairil Anwar, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, I (Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Komplek Kemdikbudristek, 2021) 157.

peserta didik selama proses pembelajaran, karena model pembelajaran ini mengintegrasikan unsur-unsur permainan seperti tantangan, persaingan, poin, dan penghargaan dalam proses pembelajaran. Adapun alur penelitian ini yaitu:



Gambar 2.2 Kerangka Pikir

D. *Hipotesis Tindakan*

Hipotesis tindakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* diharapkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas V SDN 347 Lamasi Pantai akan mengalami peningkatan yang signifikan.

BAB III

METODE PENELITIAN

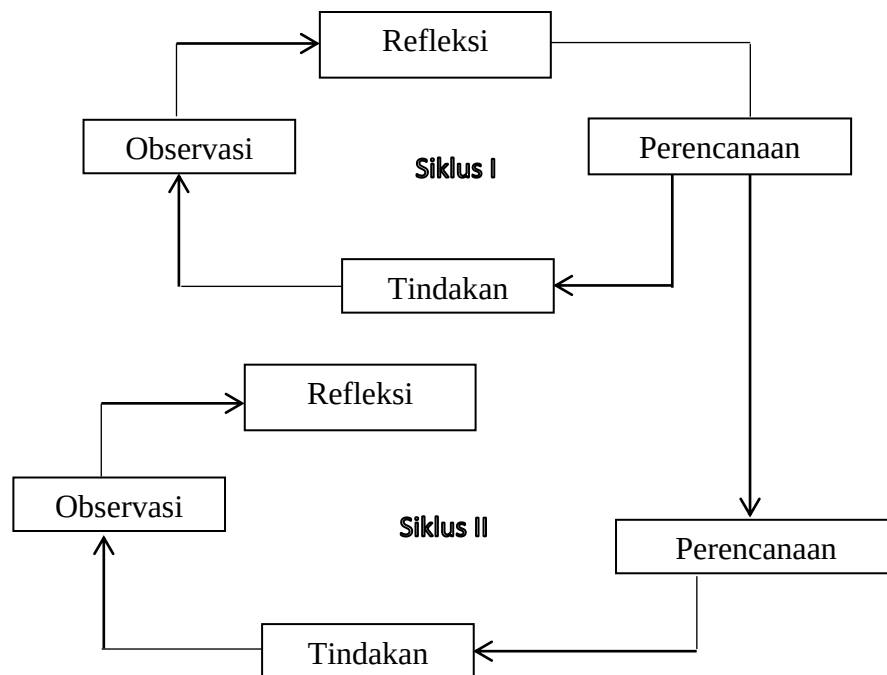
A. *Jenis Penelitian*

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu metode penelitian yang berfokus pada pemecahan masalah praktis melalui implementasi langkah-langkah tertentu di dalam kelas. Dalam proses PTK melibatkan kerja sama antara berbagai pihak yang terkait, termasuk peneliti, pendidik, dan peserta didik, yang bertujuan untuk memperbaiki situasi yang kondusif dalam pembelajaran serta menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, efektif, kondusif inovatif, dan kolaboratif.

Pendekatan ini mencakup percobaan berbagai inovasi atau perubahan dalam proses pembelajaran dengan harapan meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk mengevaluasi efektifitas metode pembelajaran untuk mendukung perkembangan peserta didik. Penelitian tindakan kelas memiliki peran yang penting dan strategis dalam upaya meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat dianggap sebagai suatu kontribusi yang signifikan dalam pengembangan dunia pendidikan secara global.⁴⁶

Penelitian ini menggunakan model penelitian dari Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahapan yakni, 1) Perencanaan, 2) Tindakan, 3) Pengamatan, 4) Pertimbangan. Keempat tahapan ini membentuk satu siklus yang dinamis, dimana proses berulang kembali untuk mencapai peningkatan yang optimal. Dengan menggunakan pendekan siklus ini, penelitian diharapkan dapat menghasilkan perubahan yang signifikan dan berkelanjutan dalam kualitas proses pembelajaran.

⁴⁶Leon A. Abdillah dkk., *Penelitian Tindakan Kelas : Teori dan Penerapannya* (Jawa Barat: Penerbit Adab, 2021), 9.



Gambar 3.1 Model PTK Kurt Lewin⁴⁷

B. *Prosedur Penelitian*

Prosedur penelitian yang sistematis dan terstruktur sangat penting untuk memastikan data yang diperoleh dapat diandalkan dan valid. Prosedur yang dirancang dengan baik tidak hanya membantu peneliti dalam merencanakan langkah-langkah yang perlu diambil tetapi juga memfasilitasi implementasi penelitian secara efektif. Prosedur penelitian ini mencakup tahap-tahap penting yang dilakukan untuk mencapai hasil yang optimal, relevan, serta dapat diaplikasikan pada konteks penelitian. prosedur terorganisir mendukung evaluasi untuk menjaga tujuan penelitian. Adapun prosedur penelitian ini sebagai berikut:

⁴⁷Rita Kumala Sari dkk., *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Sada Kurnia Pustaka, 2023), 172.

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik di SDN 347 Lamasi Pantai kelas V pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 24 orang, dari berbagai latar belakang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 9 orang perempuan.

2. Waktu dan Lamanya Tindakan

Penelitian ini dilakukan di SDN 347 Lamasi Pantai pada kelas V yang disesuaikan dengan masa penelitian selama satu bulan sejak awal semester genap tahun ajaran 2024/2025.

3. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN 347 Lamasi Pantai, Jln. Lamasi Pantai, Desa Seba-seba, Kec. Walenrang Timur, Kab Luwu, Prov. Sulawesi Selatan.

4. Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dari Kurt Lewin. Desain ini melibatkan dua siklus dalam pelaksanaannya terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.⁴⁸ Dalam kedua siklus ini, peneliti bertujuan untuk mengidentifikasi solusi efektif terhadap permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas menjadi pendekatan strategis dalam menciptakan inovasi pembelajaran, memperbaiki metode pengajaran, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas belajar melalui proses evaluasi. Langkah-langkah yang dilakukan dalam setiap

⁴⁸I Gusti Gede Ariana, "Meningkatkan Aktivitas Belajar IPA Pasca Pandemi dengan Model Pembelajaran CLIS pada Siswa Kelas V SD," *Journal of Education Action Research* 6, no. 1 (16 Februari 2022): 89, <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.44302>.

siklus dirancang untuk memberikan umpan balik secara terus menerus. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam dua siklus penelitian:

a. Siklus I

1) Perencanaan

Tahap ini merupakan persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan PTK, yaitu:

- a) Bekerja sama dengan Pendidik di SDN 347 Lamasi Pantai, khususnya Pendidik Pendidikan Agama Islam kelas V untuk mengalokasikan waktu untuk melakukan penelitian.
- b) Analisis kurikulum yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada peserta didik.
- c) Membuat modul ajar yang disesuaikan dengan metode yang akan digunakan.
- d) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan selama proses pembelajaran
- e) Menyusun lembar observasi ketelaksanaan pembelajaran

2) Tindakan

Tahap tindakan merupakan penerapan rancangan strategi dan skenario pembelajaran.⁴⁹ Pada penelitian ini, Tahap tindakan dilaksanakan dengan menyesuaikan rencana pelaksanaan pembelajaran (Modul Ajar) yang telah dibuat sebelumnya, yakni dengan menyiapkan indikator pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik setelah mempelajari materi yang diberikan. Meningkatkan minat belajar peserta didik untuk belajar dengan menjelaskan metode pembelajaran yang akan di gunakan. Peneliti menjelaskan metode pembelajaran interaktif dan

⁴⁹Leon A. Abdillah dkk., *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Penerapannya*, I (Indramayu: Penerbit Adab, 2021), 54.

menarik seperti *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* yang akan diterapkan selama proses pembelajaran, dan sebagai penutup peneliti memberikan tes di setiap akhir siklus untuk mengetahui hasil dari metode pembelajaran yang telah diimplementasikan.

3) Observasi

Observasi merupakan aktivitas pemantauan dan dokumentasi segala aspek yang terkait dengan proses pembelajaran menggunakan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially*.⁵⁰ Observasi ini dilakukan dengan memanfaatkan formulir observasi yang telah disiapkan dan dilakukan setiap jam pelajaran. Kegiatan ini berlangsung selama proses pembelajaran untuk mengevaluasi hasil dari penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially*. Data hasil observasi digunakan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran yang telah diimplementasikan.

4) Refleksi

Proses ini merupakan tahap akhir pada setiap siklus kegiatan pembelajaran. Setelah proses pembelajaran selesai, data yang dikumpulkan melalui lembar observasi selama kegiatan tersebut akan dianalisis untuk mengidentifikasi apa saja yang memerlukan perbaikan. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana keberhasilan dan kegagalan dari metode pembelajaran yang telah diimplementasikan. Jika tujuan yang diinginkan telah tercapai, siklus tindakan dapat diakhiri. Namun, jika belum tercapai, siklus akan dilanjutkan dengan melakukan perbaikan pada tindakan yang diambil.

⁵⁰Diah Fitriani Maula Ischaq, Nafiah Nafiah, dan Aris Budianto, "Penerapan Pendekatan Crt Berbantuan Media *Genially* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V," *Jurnal Pena Karakter: Jurnal Pendidikan Anak Dan Karakter* 4, no. 1 (2022): 55.

b. Siklus II

Siklus II ini dilaksanakan untuk melakukan perbaikan hal-hal yang kurang pada siklus I. Dimana hasil dari pertimbangan pada siklus I tujuannya belum tercapai sepenuhnya, maka peneliti melaksanakan siklus II yang dimulai dari perencanaan sampai tahap pertimbangan. Siklus ini dilakukan sampai peneliti menilai masalah yang diteliti telah selesai dan terjadi peningkatan minat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

C. Sasaran Penelitian

Dalam penelitian ini, yang menjadi sasaran penelitian atau objek penelitian adalah peserta didik kelas V SDN 347 Lamasi Pantai, yang berjumlah 24 peserta didik yang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 9 orang perempuan, yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk menganalisis data dan mengumpulkan data penelitian agar dapat dilakukan penelitian yang efektif.⁵¹ Data yang diperoleh dari instrumen dicatat ditambahkan, atau digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Pada penelitian ini alat yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan alat evaluasi yang dirancang untuk digunakan oleh pendidik dan peserta didik guna memperoleh pemahaman mendalam tentang situasi pembelajaran. Dokumen ini mencatat keterlibatan

⁵¹M. Makbul, "Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian" (OSF, 15 Juni 2021), 9, <https://doi.org/10.31219/osf.io/svu73>.

peserta didik dan digunakan untuk menganalisis efektivitas metode pembelajaran serta memberikan masukan konkret untuk perbaikan pembelajaran. Metode ini kemudian diterapkan untuk menguji validitas masalah yang dihadapi menggunakan data yang diperoleh melalui pengamatan langsung.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Pendidik

No	Pertanyaan	Butir
1	Pendahuluan	4
2	Kegiatan inti	8
3	Kegiatan penutup	3

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta didik

No	Pertanyaan	Butir
1	Pendahuluan	3
2	Kegiatan inti	10
3	Kegiatan penutup	2

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik utama yang digunakan instrument penelitian.⁵² Wawancara adalah teknik utama dalam penelitian untuk memperoleh informasi. Dalam penelitian ini, wawancara digunakan untuk mengetahui minat peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Wawancara Pendidik

No	Butir Pertanyaan
1	Bagaimanakah tingkat kemampuan peserta didik kelas V terhadap pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ?

⁵²Fandi Rosi Sarwo Edi. (2016). *Teori Wawancara Psikodignostik*. (Yogyakarta: PT Leutikan Nouvalitera) hlm 3

-
- 2 Strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang bagaimanakah yang bisa Ibu lakukan ?
 - 3 Kendala atau kesulitan apa saja yang dihadapi peserta didik saat berlangsung pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?
 - 4 Bagaimana tingkat minat peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?
 - 5 Apa saja upaya Ibu dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?
-

3. Tes

Tes adalah alat ukur yang digunakan untuk menilai perubahan atau perkembangan suatu variabel.⁵³ Dalam penelitian ini, pretest dan posttest digunakan untuk mengukur pengaruh minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan tertentu. Pretest dilakukan sebelum intervensi untuk mengetahui tingkat minat belajar awal peserta didik, sedangkan posttest dilakukan setelah intervensi guna melihat apakah terdapat peningkatan atau perubahan dalam minat belajar.

4. Angket Minat Belajar

Minat belajar memiliki peran yang signifikan dalam kehidupan akademik pelajar karena menjadi salah satu faktor krusial dalam meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.⁵⁴ Dengan minat belajar yang tinggi, seorang pelajar cenderung lebih aktif dan bersemangat dalam mengeksplorasi materi pembelajaran. Minat belajar dapat dites menggunakan lembar angket merujuk pada indikator minat belajar yaitu:

⁵³Martina Martina dkk., "Pengembangan Instrumen Tes Higher Order Thinking Skill (Hots) Pada Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dan Teorema Pythagoras," *Al asma: Journal of Islamic Education* 3, no. 1 (30 Mei 2021): 87, <https://doi.org/10.24252/asma.v3i1.21183>.

⁵⁴Rina Dwi Muliani dan Arusman, "Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik," *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (29 Juli 2022): 134, <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Instrumen Minat Belajar⁵⁵

No	Pertanyaan	Butir
1	Rasa tertarik	3
2	Perasaan senang	4
3	Perhatian	3
4	Partisipasi	4

5. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini digunakan sebagai bukti untuk mengumpulkan data informasi yang diperlukan seperti dokumen mencakup RPP, Absen peserta didik, dan foto dokumentasi pada saat pelaksanaan penelitian. Dokumentasi berfungsi sebagai alat validasi untuk memastikan keakuratan data yang diperoleh serta memberikan gambaran visual terkait proses pelaksanaan penelitian, sehingga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah suatu tahap penting dalam proses pengumpulan data. Dalam konteks ini, observasi merujuk pada kegiatan mengumpulkan informasi secara langsung dari lokasi penelitian. Setelah tempat penelitian berhasil diidentifikasi, langkah selanjutnya melibatkan pembuatan pemetaan untuk memberikan gambaran umum tentang sasaran penelitian. Observasi juga mencatat aktivitas peserta didik secara rinci untuk mendukung validitas data. Proses observasi yang cermat dan terstruktur membantu memastikan bahwa data

⁵⁵Resa Meilani Hermawan, Devi Nurul Yuspriyati, dan Ratni Purwasih, "Analisis Minat Belajar Siswa SMP Kelas VIII pada Materi Pokok Bangun Ruang Sisi Datar Berbantuan Aplikasi Geogebra," *PRISMA* 11, no. 1 (10 Juni 2022): 206, <https://doi.org/10.35194/jp.v11i1.1982>.

yang dikumpulkan relevan dan akurat.⁵⁶ Observasi dilakukan oleh Peneliti di kelas V SDN 347 Lamasi Pantai untuk memperoleh data yang lebih valid.

2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu teknik penting dalam pengumpulan data, yang melibatkan komunikasi dua arah antara peneliti dan responden. Dalam proses wawancara, informasi diperoleh melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peneliti, kemudian dijawab oleh responden. Komunikasi ini mencakup interaksi aktif, mendengarkan dengan penuh perhatian, dan memberikan tanggapan terhadap respon yang diberikan.⁵⁷ Wawancara membantu peneliti menggali informasi mendalam yang tidak didapat dari metode lain.

3. Tes

Penelitian ini, tes berupa pretest dan posttest digunakan untuk mengukur pengaruh minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan tertentu. Pretest dilakukan untuk mengetahui tingkat minat belajar awal peserta didik, sementara posttest bertujuan menilai perubahan yang terjadi setelah intervensi diterapkan. Perbandingan hasil pretest dan posttest memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi efektivitas perlakuan yang diberikan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

4. Angket Minat Belajar

Angket yang dilakukan terhadap peserta didik yaitu tes secara tertulis secara objektif dengan beberapa indikator pernyataan yaitu perasaan senang,

⁵⁶J.R. Raco. *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik dan keunggulannya*, hlm 112

⁵⁷Ilham Kamaruddin,dkk. 2023. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Padang: PT Global Eksekutif Teknologi). Hlm 59

ketertarikan peserta didik, keterlibatan peserta didik, rajin dalam belajar dan mengerjakan tugas, tekun serta disiplin dalam belajar sebagaimana yang tercantum pada tabel 3.4 Kisi-kisi angket instrumen minat belajar peserta didik.

5. Dokumentasi

Perspektif Sugiyono, pengumpulan data melalui teknik dokumentasi melibatkan pencatatan peristiwa yang telah terjadi sebelumnya. Dengan kata lain, teknik pengumpulan data dengan dokumentasi dapat mencakup berbagai bentuk, seperti gambar, tulisan, atau karya monumental dari individu tertentu.⁵⁸

Penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi dengan tujuan utama untuk memperoleh informasi data secara menyeluruh, terstruktur, dan sistematis mengenai sekolah yang menjadi subjek penelitian. Data yang dikumpulkan berfungsi sebagai pelengkap dan pendukung data utama yang diperoleh dari metode lain, sehingga analisis yang dilakukan lebih komperhensif dan akurat.

F. Teknik Analisis Data

Setelah mengumpulkan data, langkah berikutnya adalah menjalani proses pengolahan dan analisis data dengan memanfaatkan teknik-teknik khusus. Tindakan ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman terhadap data yang telah terkumpul dan mengeksplorasi potensi pola atau keterkaitan yang dapat muncul dari data tersebut. Melalui proses pengolahan dan analisis ini, diperoleh dasar untuk merumuskan temuan atau kesimpulan yang relevan dalam penelitian.

Data hasil penelitian akan diolah dan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan lembar observasi terdapat dua jenis pengamatan yaitu

⁵⁸Albi Anggito & Johan Setiawan. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Sukabumi: CV Jejak) hlm 145

observasi kegiatan peserta didik dan kegiatan pendidik. Analisis data kuantitatif akan disajikan dalam bentuk angka yang diperoleh dari hasil observasi yang dianalisis diinterpretasikan dalam bentuk persen (%) dan dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Angka Presentase

F = Skor yang diperoleh

N = Nilai Maksimal

Tabel 3.5 Klasifikasi Tingkat Keberhasilan⁵⁹

Interval	Kategori
80%-100%	Sangat Baik
70%-79%	Baik
60%-69%	Cukup
50%-59%	Kurang
< 50%	Sangat Kurang

Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur minat belajar peserta didik sebagai berikut.

$$Presentasi\ minat = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan pembelajaran yang diterapkan. Data yang diolah digunakan sebagai dasar penyusunan rekomendasi untuk siklus selanjutnya agar pembelajaran menjadi

⁵⁹Nadhirotuz Zulfah, "Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* 1, no. 1 (4 Oktober 2023): 5, <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>.

lebih efektif dan tepat sasaran. Hasil analisis tersebut diklasifikasikan berdasarkan tabel tingkat keberhasilan sebagai berikut:

Tabel 3.6 Klasifikasi Tingkat Keberhasilan

Interval	Kategori
80%-100%	Sangat Baik
70%-79%	Baik
60%-69%	Cukup
50%-59%	Kurang
< 50%	Sangat Kurang

Rumus yang digunakan untuk mengukur pengaruh minat belajar peserta didik yang menggunakan metode *game based learning* berbantuan platform *genially* peneliti menggunakan uji N-Gain sebagai berikut.⁶⁰

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ ideal - skor\ pretest}$$

Uji N-Gain dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai pretest (tes sebelum diterapkan media menggunakan metode *game based learning* berbantuan platform *genially*) dan nilai posttest (tes sesudah diterapkan metode *game based learning* berbantuan platform *genially*)

Tabel 3.7 Kriteria Gain Score⁶¹

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

⁶⁰Hesti Agustini, Rana Gustian Nugraha, dan Nurdinah Hanifah, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD,” *Journal of Education Research* 5, no. 1 (15 Maret 2024): 810, <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.931>.

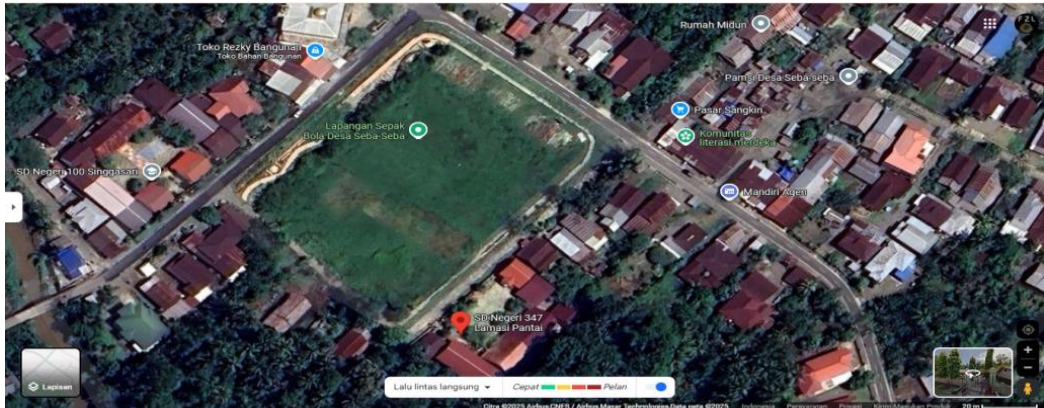
⁶¹Muhammad Nizaar, Sintayana Muhardini, dan Yuni Mariyati, “Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD” 2 (2022): 12.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Lokasi Penelitian



Gambar 4.1 Letak SDN 347 Lamasi Pantai Melalui Maps



Gambar 4.2 SDN 347 Lamasi Pantai Tampak Depan



Gambar 4.3 Ruang Kelas V SDN 347 Lamasi Pantai

a. Sejarah SDN 347 Lamasi Pantai

SD Negeri INPRES (SDN 347 LAMASI PANTAI) didirikan pada tahun 1977 berada di Desa Seba-seba, Kecamatan Walenrang Timur, Kabupaten Luwu, Propinsi Sulawesi Selatan. SDN 347 lamasi pantai didirikan diatas tanah seluas ± 2.321 .yang memiliki enam ruang kelas dan satu ruang guru.

Peserta didik SD Negeri 347 Lamasi Pantai berasal dari keluarga dengan kondisi sosial ekonomi yang berbeda. Kebanyakan dari orang tua bekerja sebagai petani. Kondisi ini tidak menurunkan minat belajar peserta didik. Sebagian besar mereka memiliki motivasi belajar yang bagus dari dorongan sekolah dan orang tua. Kehidupan beragama terutama agama Islam dan agama Kristen mewarnai kehidupan peserta didik dalam kehidupan keseharian mereka. Sehingga Sekolah Dasar Negeri 347 Lamasi pantai dipandang perlu menyelenggarakan pendidikan yang menghidupkan suasana kehidupan dan kegiatan bernuansa agama serta budaya masyarakat Desa Seba-Seba Kecamatan Walenrang Timur.⁶²

b. Visi Misi SDN 347 Lamasi Pantai

1. Visi

Terwujudnya Peserta didik yan beriman, berakhlak mulia, cerdas, mandiri dan berwawasan lingkungan

2. Misi

- a. Menciptakan Profl pelajar yang berakhlak mulia dan rajin beribadah
- b. Meningkatkan mutu lulusan yang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan perkembangan IPTEK

⁶²Judriyah S.Pd (Kepala Sekolah SDN 347 Lamasi Pantai)

- c. Meningkatkan pembelajaran aktif, Inovatif, kreatif dan menyenangkan berbasis lingkungan sekolah.
- d. Meningkatkan mutu pendidikan dalam upaya mencerdaskan kehidupan generasi bermoral, kreatif maju dan mandiri.
- e. Membina kemandirian peserta didik melalui kegiatan pembiasaan, kewirausahaan dan pengembangan diri yang terencana dan berkesinambungan
- f. Menciptakan lingkungan sekolah sebagai tempat perkembangan intelektual, sosial, emosional, keterampilan dan pengembangan budaya lokal dalam kebhinekaan global.⁶³

2. Deskripsi Hasil Penerapan Metode *Game Based Learning* Berbantuan Platform *Genially* pada Muatan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas V SDN 347 Lamasi Pantai

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat kolaboratif, dan reflektif. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 347 Lamasi Pantai. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially*.

a. Gambaran Pra Siklus

Kondisi awal sebelum menggunakan Metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* pada peserta didik kelas V SDN 347 Lamasi Pantai. Peneliti terlebih dahulu melakukan Pra-siklus dengan melakukan observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran di kelas V masih didominasi oleh metode ceramah yang membuat suasana belajar terasa monoton,

⁶³Judriyah S.Pd (Kepala Sekolah SDN 347 Lamasi Pantai)

pasif, membosankan, dan kurang interaktif.⁶⁴ Peserta didik cenderung hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik tanpa banyak berpartisipasi dalam diskusi atau bertanya. Minimnya variasi dalam metode pembelajaran menyebabkan banyak peserta didik mengalami kejenuhan, kehilangan minat dan kurang fokus saat menerima materi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai sarana pendukung pemahaman peserta didik juga masih sangat terbatas.

Dari wawancara dengan pendidik mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, yaitu Ibu Nasuha, S.Pd., ditemukan bahwa minat belajar peserta didik tergolong rendah. pendidik mengungkapkan bahwa:

“Banyak peserta didik yang terlihat pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, juga menyampaikan bahwa sebagian besar peserta didik merasa bosan karena metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional tanpa adanya elemen interaktif. Dan juga media yang digunakan seadanya”⁶⁵

b. Pelaksanaan Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 11 Februari 2025 dan 18 Februari 2025 dengan didampingi oleh Pendidik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Perencanaan

Pada siklus I, penelitian dirancang secara dengan menerapkan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially*.⁶⁶ Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas V SDN 347 Lamasi Pantai. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam perencanaan ini meliputi:

⁶⁴Slameto slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT Bima Aksara, 2013), 57.

⁶⁵Lampiran 3 Hasil Wawancara Guru

⁶⁶Dimiyati Dimiyati dan Mudjiono Mudjiono, *Belajar dan pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 76.

- a) Bekerja sama dengan Pendidik di SDN 347 Lamasi Pantai, khususnya Pendidik Pendidikan Agama Islam kelas V untuk mengalokasikan waktu untuk melakukan penelitian.
- b) Analisis kurikulum agar mengetahui kurikulum yang digunakan sehingga mempermudah dalam membuat modul ajar dan untuk mengetahui kompetensi dasar peserta didik.
- c) Membuat modul ajar tentang materi yang akan diajarkan dengan menggunakan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially*.
- d) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan selama proses pembelajaran
- e) Menyusun lembar observasi aktivitas pendidik dan peserta didik, lembar angket minat belajar, serta *pretest* dan *posttest*.⁶⁷

2) Pelaksanaan Tindakan

a) Pertemuan pertama

Pelaksanaan tindakan adalah menerapkan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V SDN 347 Lamasi Pantai. Pembelajaran dilakukan dengan tahapan berikut:

(1) Kegiatan Awal

Mempersiapkan media/alat peraga/bahan berupa LCD Projector, Speaker aktif, Laptop, Spidol dan buku paket yang akan digunakan, Pendidik membuka pembelajaran dengan salam, kemudian ketua kelas memimpin untuk berdoa, selanjutnya membaca surah-surah pendek, kemudian Pendidik mengabsen peserta didik, setelah itu Pendidik memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang

⁶⁷Slameto Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010); Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan pembelajaran*; Sardiman A.M, *Interaksi dan motivasi belajar mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012).

berkaitan dengan materi pembelajaran, serta menyampaikan cakupan materi, tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan.

(2) Kegiatan Inti

Pendidik mengantarkan pembelajaran diawali dengan mengamati gambar (gambar 7.1) sebagai stimulus dengan menggunakan PPT yang telah dibuat menggunakan platform *Genially*, Pendidik meminta peserta didik secara individu untuk membaca materi yang terdapat pada buku paket tentang iman kepada hari akhir.⁶⁸ Peserta didik diminta untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami dalam materi tersebut. Kemudian ada peserta didik yang bertanya dan Pendidik meminta peserta didik yang lain untuk menjawab pertanyaan tersebut. Selanjutnya Pendidik memberikan jawaban dan kesimpulan. Sebagai alternatif Pendidik menjelaskan materi dengan menggunakan *power point* yang dibuat sendiri oleh Pendidik. Kemudian Pendidik meminta peserta didik untuk menuliskan hal-hal penting dari penjelasan Pendidik. Kemudian Pendidik memberikan kuis yang telah dibuat menggunakan platform *Genially* yang dimana peserta didik berebutan menjawab kuis tersebut.

(3) Kegiatan Penutup

Pendidik membuat kesimpulan atau rangkuman dari materi yang disampaikan dalam satu pembelajaran. Pendidik melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran. Pendidik melakukan evaluasi terhadap materi yang telah

⁶⁸Soleh Baedowi dan Muhammad Hairil Anwar, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, I (Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Komplek Kemdikbudristek, 2021), 157.

disampaikan kepada peserta didik.⁶⁹ Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan berdoa, setelah itu Pendidik dan peserta didik bersama-sama mengucapkan hamdalah.

b) Pertemuan kedua

(1) Kegiatan Awal

Pendidik mengucapkan salam kepada peserta didik, Pendidik menyiapkan alat/bahan berupa LCD *Projector*, *Speaker* aktif, *Laptop*, *PPT*, *Game* ular tangga dari Platform *Genially*, spidol serta buku paket. Setelah itu Pendidik menyuruh ketua kelas untuk memimpin doa bersama dan lanjut membaca surah-surah pendek, kemudian Pendidik mengabsen peserta didik. Selanjutnya penyampaian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kemudian Pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik agar bersemangat dalam belajar serta Pendidik juga mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

(2) Kegiatan Inti

Pendidik membangun minat dan motivasi belajar peserta didik melalui permainan (*ice breaking*) sederhana. Selanjutnya Pendidik menjelaskan metode yang akan digunakan yaitu metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* adapun langkah-langkah kegiatan yang dilakukan yaitu:

- (a) Pendidik membagikan soal *pre test* tentang materi kejadian hari akhir
- (b) Pendidik menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially*

⁶⁹Lampiran 1 Modul Ajar, Pertemuan I

- (c) Pendidik membagi peserta didik kedalam 5 kelompok untuk mempelajari materi yang akan dibahas, yaitu: *yaumul ba'as*, *yaumulmahsyar*, *yaumulhisab*, *yaumulmizan*, *yaumuljaza*.
- (d) Setiap kelompok mendiskusikan tentang materinya.
- (e) kemudian setelah memahami materi peserta didik dilebur hingga menjadi 3 kelompok untuk bermain *game* ular tangga yang telah dibuat dari platform *Genially*
- (f) Setelah bermain ular tangga dilanjutkan menjawab kuis individu sebagai bahan evaluasi.

(3) Penutup

Pendidik membuat kesimpulan atau rangkuman dari materi yang disampaikan dalam satu pembelajaran dan mengingatkan peserta didik agar mempelajari kembali materi yang telah diajarkan serta peneliti membagikan *post test* untuk mengetahui pengaruh metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* dan juga membagikan angket minat belajar untuk mengetahui minat belajar peserta didik setelah menggunakan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially*. Kemudian Pendidik mengajak peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan bersama-sama mengucapkan hamdalah.⁷⁰

3) Hasil Pengamatan

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I, di mana dalam tahap ini peneliti mengamati dan mencatat semua aspek yang

⁷⁰Lampiran I modul Ajar Pertemuan II

diperlukan selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi yang diperoleh antara lain:

a) Observasi Aktivitas Peserta Didik siklus I

Observasi peserta didik mencakup aspek pendahuluan, kegiatan inti dan penutup dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel. 4.2 Hasil Observasi Peserta Didik Siklus Pertemuan I⁷¹

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
A	Pendahuluan				
1	Peserta didik menjawab salam dari Pendidik			✓	
2	Peserta didik berdoa sebelum melakukan pembelajaran				✓
3	Peserta didik mendengarkan Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran dan indikator yang harus dicapai			✓	
B	Kegiatan Inti				
4	Peserta didik memerhatikan materi yang dijelaskan oleh Pendidik			✓	
5	Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh Pendidik		✓		
6	Peserta didik tidak mengantuk ketika mengikuti pembelajaran			✓	
7	Peserta didik bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode <i>Game Based Learning</i> berbantuan platform <i>Genially</i>		✓		
8	Peserta didik mengerti materi pembelajaran dengan menggunakan metode <i>Game Based Learning</i> berbantuan platform <i>Genially</i>			✓	
9	Peserta didik aktif dalam diskusi		✓		
10	Peserta didik bertanya jika ada materi yang tidak dipahami		✓		
11	Peserta didik merasa senang dalam mengikuti pembelajaran			✓	
12	Peserta didik mampu menjawab pertanyaan dari kelompok lain		✓		
	Kegiatan Penutup				

⁷¹Lampiran 4 Lembar Validasi Instrumen Penelitian Peserta didik

13	Peserta didik membuat kesimpulan tentang pembelajaran	✓
14	Peserta didik di ingatkan oleh Pendidik untuk mempelajari kembali materi yang telah diajarkan	✓
Jumlah		40
Presentase		71,42%
Kategori		Baik

Berdasarkan hasil observasi yang disajikan dalam tabel, penerapan metode *game based learning* dengan bantuan platform *Genially* pada pertemuan pertama siklus I berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik hingga 71,42% yang dikategorikan baik. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang memerlukan perbaikan, seperti kurangnya perhatian peserta didik terhadap pembelajaran dan penjelasan Pendidik, ketidakmampuan dalam menjawab pertanyaan dari kelompok lain dengan baik, serta rendahnya semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.⁷²

Fokus berikutnya pada peningkatan aspek-aspek yang memerlukan pengayaan dilakukan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai hasil pembelajaran yang lebih optimal. Menggunakan waktu seefisien mungkin sesuai dengan waktu pembelajaran dengan target tertentu, maka akan memunculkan inovasi terbaik dalam penerapan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik berdasarkan tingkat emosionalnya.

⁷²Aisyah Zakaria dan Nur Yasmin Khairani Zakaria, "The Impact of Digital Game-Based Learning Tools on Motivation, Engagement, and Performance in Language Education: A Systematic Literature Review," *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development* 14, no. 1 (24 Maret 2025)

Tabel. 4.3 hasil observasi peserta didik pertemuan II⁷³

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
A	Pendahuluan				
1	Peserta didik menjawab salam dari Pendidik				✓
2	Peserta didik berdoa sebelum melakukan pembelajaran			✓	
3	Peserta didik mendengarkan Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran dan indikator yang harus dicapai			✓	
B	Kegiatan Inti				
4	Peserta didik memerhatikan materi yang dijelaskan oleh Pendidik			✓	
5	Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh Pendidik			✓	
6	Peserta didik tidak mengantuk ketika mengikuti pembelajaran				✓
7	Peserta didik bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode <i>Game Based Learning</i> berbantuan platform <i>Genially</i>			✓	
8	Peserta didik mengerti materi pembelajaran dengan menggunakan metode <i>Game Based Learning</i> berbantuan platform <i>Genially</i>			✓	
9	Peserta didik aktif dalam diskusi			✓	
10	Peserta didik bertanya jika ada materi yang tidak dipahami			✓	
11	Peserta didik merasa senang dalam mengikuti pembelajaran				✓
12	Peserta didik mampu menjawab pertanyaan dari kelompok			✓	

⁷³Lampiran 4 Lembar Validasi Instrumen Penelitian Peserta didik

lain	
Kegiatan Penutup	
13 Peserta didik membuat kesimpulan tentang pembelajaran	✓
14 Peserta didik di ingatkan oleh Pendidik untuk mempelajari kembali materi yang telah diajarkan	✓
Jumlah	47
Presentase	83,92%
Kategori	Sangat Baik

Berdasarkan tabel hasil observasi di atas, terlihat bahwa aktivitas belajar peserta didik pada pertemuan kedua mengalami peningkatan sebesar 83,92% dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Meskipun terdapat peningkatan, aktivitas belajar peserta didik pada siklus I pertemuan kedua tergolong dalam kategori sangat baik namun masih perlu dilakukan siklus II agar penelitian dengan penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* lebih maksimal. Peneliti melanjutkan pembelajaran pada siklus berikutnya dengan lebih memperhatikan kekurangan yang terdapat pada siklus I.

b) Observasi Aktivitas Pendidik Siklus I

Tabel 4.4 hasil observasi aktivitas Pendidik pertemuan I⁷⁴

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
A	Pendahuluan				
1	Pendidik (Peneliti) menyampaikan salam			✓	
2	Pendidik (Peneliti) mengajak peserta didik berdoa sebelum melakukan pembelajaran			✓	

⁷⁴Lampiran 4 Lembar Validasi Instrumen Penelitian Pendidik

3	Pendidik (Peneliti) mengecek kehadiran peserta didik	✓
4	Pendidik (Peneliti) menjelaskan tujuan pembelajaran dan indikator yang harus dicapai oleh peserta didik	✓
B Kegiatan Inti		
5	Pendidik (Peneliti) menjelaskan materi pembelajaran	✓
6	Pendidik (Peneliti) membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok	✓
7	Pendidik (Peneliti) mampu membangun minat belajar peserta didik	✓
8	Pendidik (Peneliti) menjelaskan langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan metode <i>Game Based Learning</i> berbantuan platform <i>Genially</i>	✓
9	Pendidik (Peneliti) memperhatikan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan metode <i>Game Based Learning</i> berbantuan platform <i>Genially</i> berlangsung	✓
10	Pendidik (Peneliti) mampu menerapkan metode <i>Game Based Learning</i> berbantuan platform <i>Genially</i> dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung	✓
11	Pendidik (Peneliti) memberikan arahan kepada peserta didik untuk bertanya ketika ada hal yang tidak di mengerti mengenai metode <i>Game Based Learning</i> berbantuan platform <i>Genially</i>	✓
Kegiatan Penutup		
12	Pendidik (Peneliti) merefleksikan hasil pembelajaran	✓
13	Pendidik (Peneliti) melakukan evaluasi pembelajaran	✓
14	Pendidik (Peneliti) menginformasikan materi yang akan di pelajari pada pertemuan selanjutnya	✓
Jumlah		41
Presentase		73,21`%
Kategori		Baik

Berdasarkan tabel hasil observasi aktivitas Pendidik di atas, terlihat bahwa aktivitas Pendidik pada pertemuan pertama mencapai 73,21% yang termasuk dalam kategori cukup baik.⁷⁵ Skala tersebut menunjukkan bahwa aktivitas Pendidik dalam pembelajaran siklus I pertemuan pertama dengan menerapkan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* telah mengalami

⁷⁵ Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Pertemuan I

peningkatan. Namun, masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki pada pertemuan berikutnya, seperti pemanfaatan platform *Genially* yang sudah diterapkan namun belum optimal dalam penggunaannya.

Tabel 4.5 hasil observasi aktivitas Pendidik pertemuan II⁷⁶

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
Pendahuluan					
1	Pendidik (Peneliti) menyampaikan salam				✓
2	Pendidik (Peneliti) mengajak peserta didik berdoa sebelum melakukan pembelajaran				✓
3	Pendidik (Peneliti) mengecek kehadiran peserta didik			✓	
4	Pendidik (Peneliti) menjelaskan tujuan pembelajaran dan indikator yang harus dicapai oleh peserta didik			✓	
Kegiatan Inti					
5	Pendidik (Peneliti) menjelaskan materi pembelajaran				✓
6	Pendidik (Peneliti) membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok			✓	
7	Pendidik (Peneliti) mampu membangun minat belajar peserta didik				✓
8	Pendidik (Peneliti) menjelaskan langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan metode <i>Game Based Learning</i> berbantuan platform <i>Genially</i>			✓	
9	Pendidik (Peneliti) memperhatikan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan metode <i>Game Based Learning</i> berbantuan platform <i>Genially</i> berlangsung			✓	
10	Pendidik (Peneliti) mampu menerapkan metode <i>Game Based Learning</i> berbantuan platform <i>Genially</i> dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung				✓
11	Pendidik (Peneliti) memberikan arahan kepada peserta didik untuk bertanya ketika ada hal yang tidak di mengerti mengenai metode <i>Game Based Learning</i> berbantuan platform <i>Genially</i>				✓
Kegiatan Penutup					
12	Pendidik (Peneliti) merefleksikan hasil pembelajaran				✓

⁷⁶ Lampiran 4 Lembar Validasi Instrumen Penelitian Pendidik

13	Pendidik (Peneliti) melakukan evaluasi pembelajaran	✓
14	Pendidik (Peneliti) menginformasikan materi yang akan di pelajari pada pertemuan selanjutnya	✓
Jumlah		50
Presentase		89,28%
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan hasil tabel di atas, observasi aktivitas Pendidik pada pertemuan kedua menunjukkan adanya peningkatan dan perbaikan dibandingkan pertemuan sebelumnya. Aktivitas Pendidik pada pertemuan kedua mencapai 89,28% lebih tinggi dari pertemuan sebelumnya yang sebesar 73,21%. Meskipun aktivitas Pendidik sudah lebih baik, masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan. Peneliti melanjutkan pembelajaran pada siklus berikutnya.

c) *Tes Pre-test dan Post-test*

Tabel 4.6 Perbandingan *Pre-Test* dan *Post-Test* Siklus I⁷⁷

No	Nama Peserta Didik	Pertemuan 1			Pertemuan 2		
		Pre-test	Post-test	N-Gain	Pre-test	Post-test	N-Gain
1	Airinita Rizki	30	90	0,85	50	90	0,18
2	Alpin Sampeinan	30	80	0,71	40	90	0,83
3	Alya Nur Ramdhani Fajar	20	80	0,75	30	90	0,85
4	Andi Syafiq Batara	50	90	0,8	30	80	0,71
5	April Sudarman	20	90	0,87	20	80	0,75
6	Aqeela Zhidqiyah	40	90	0,83	30	90	0,85
7	Fahmi Syafaat	20	80	0,75	30	90	0,85
8	Fares Mahardika	40	80	0,66	30	90	0,85
9	Haikal	20	80	0,75	40	90	0,83
10	Ikhwan Afif	40	80	0,66	20	90	0,87
11	Khairun Khalfani Maligana	30	80	0,71	30	80	0,71
12	Khalil Jibrán	20	80	0,75	30	80	0,71

⁷⁷ Lampiran 8 Rekapitulasi Pre-test dan Post-test Siklus I dan Siklus II

13	Kiki Angraini	40	90	0,83	40	90	0,83
14	Mawaddah Situlung	40	100	1	40	90	0,83
15	Muh. Al Qalam Asrul	50	80	0,6	40	80	0,66
16	Muhammad Hatim	20	80	0,75	30	80	0,71
17	Naufal Nawaruddin	20	90	0,87	60	100	1
18	Nugrah Syarif	30	80	0,71	30	100	1
19	Nur Akilah	50	90	0,8	30	90	0,85
20	Nurhalda	30	80	0,71	40	80	0,66
21	Virsyia Febriani Rakhmat	30	90	0,85	30	90	0,85
22	Yuqinun	20	90	0,87	40	90	0,83
23	Zuhayr Aqlan	40	80	0,66	50	100	1
	Jumlah	730	1950	17,74	810	2030	18,21
	Rata-rata	31,73	84,78	0,77	35,21	88,26	0,79

Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran yang dilakukan dalam dua pertemuan, terdapat peningkatan signifikan pada skor *post-test* dibandingkan dengan *pre-test*. Pada pertemuan pertama, rata-rata skor *pre-test* peserta didik adalah 31,73, sedangkan rata-rata *post-test* meningkat menjadi 84,78 dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,77. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup tinggi. Pada pertemuan kedua, rata-rata skor *pre-test* adalah 35,21, sementara skor *post-test* meningkat menjadi 88,26 dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,79. Secara keseluruhan, hasil ini mencerminkan efektivitas intervensi pembelajaran yang diterapkan, karena terjadi peningkatan capaian kognitif peserta didik dari *pre-test* ke *post-test* pada kedua pertemuan.⁷⁸ Nilai N-Gain yang berada

⁷⁸Puspita Ratna Susilawati dan Luisa Diana Handoyo, "Game-Based Learning: An Alternatif Learning Model in Covid-19 Distance Learning," *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi* 15, no. 2 (27 Oktober 2022): 280–91, <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.25753>.

pada kategori sedang hingga tinggi menunjukkan sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

d) Minat Belajar Siklus I

Tabel 4.7 Hasil Angket Minat Belajar Siklus I⁷⁹

No	Pertanyaan	Butir Soal	Jumlah Perolehan	Skor Maksimal	Presentase	Keterangan
1	Rasa tertarik	3	233	276	84,42%	Sangat Baik
2	Perasaan senang	4	300	368	81,52%	Sangat Baik
3	Perhatian	3	214	276	77,53%	Baik
4	Partisipasi	4	282	368	76,63%	Baik
Jumlah Keseluruhan		14	1029	1288	79,89%	Baik

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa minat belajar peserta didik pada siklus I adalah 79,89% setelah penerapan *Game Based Learning* Berbantuan Platform *Genially*. Presentase tersebut berada pada kategori baik. Namun, pada tahap ini masih terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya, seperti adanya peserta didik yang kurang memperhatikan pembelajaran, terdapat ppeserta didik yang kurang aktif dalam kelompoknya dan kendala lainnya, sehingga hasil yang diperoleh pada siklus ini belum maksimal.

4) Refleksi

Setelah pelaksanaan siklus I selesai dilakukan, langkah selanjutnya adalah melaksanakan refleksi. Refleksi ini bertujuan untuk mengevaluasi tindakan yang telah dilaksanakan selama proses pembelajaran pada siklus I. Berdasarkan

⁷⁹ Lampiran 6 Hasil Rekapitulasi angket minat belajar Siklus I dan Siklus II

pelaksanaan tersebut, diketahui bahwa minat belajar peserta didik mengalami peningkatan, meskipun belum mencapai hasil yang optimal.

Hasil pengamatan atau observasi yang diperoleh yaitu hasil pengamatan selama pelaksanaan siklus I menunjukkan bahwa aktivitas pendidik dalam menerapkan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* pada pertemuan pertama tergolong baik dengan skor observasi mencapai 73,21% dan pertemuan kedua memperoleh skor 87,28% yang tergolong sangat baik. Sementara aktivitas peserta didik memperoleh skor pada pertemuan pertama sebesar 71,42% yang tergolong dalam kategori baik dan pertemuan kedua memperoleh skor 83,92% yang termasuk dalam kategori sangat baik.. Hasil *pre-test* peserta didik pada siklus I pada pertemuan pertama diperoleh rata-rata 31,73 dan *post-test* dengan rata-rata 84,78 dengan hasil skor N-Gain 0,77 sementara untuk pertemuan kedua memperoleh skor *pre-test* dengan rata-rata 35,21 dan *post-test* rata-rata 88,26 dengan skor N-Gain 0,79. Adapun persentase minat belajar mencapai 79,89% dengan kategori baik.

Pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan baik dari segi hasil *pretest-posttest* maupun minat belajar peserta didik, namun dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kekurangan yang menjadi pertimbangan untuk dilaksanakannya siklus II.⁸⁰

Salah satu kendala yang ditemui adalah pengelolaan waktu yang kurang efektif. Aktivitas bermain *game* edukatif melalui platform *Genially* memerlukan

⁸⁰Luz Castillo-Cuesta, "Using Genially Games for Enhancing EFL Reading and Writing Skills in Online Education," *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research* 21, no. 1 (10 Februari 2022), <https://ijlter.org/index.php/ijlter/article/view/4686>.

waktu yang cukup panjang, sementara durasi pembelajaran terbatas. Akibatnya, tidak semua peserta didik dapat menyelesaikan semua tantangan yang disajikan dalam permainan, dan hal ini berdampak pada tidak optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, belum semua peserta didik menguasai teknologi dengan baik. Sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam mengakses dan menjalankan *game* yang disediakan, terutama dalam menavigasi fitur-fitur pada platform *Genially*.⁸¹ Hal ini menyebabkan beberapa peserta didik membutuhkan waktu lebih lama dan memerlukan pendampingan khusus dari pendidik.

Dari segi keterlibatan, meskipun sebagian besar peserta didik tampak antusias, masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang aktif dan cenderung pasif dalam mengikuti permainan maupun kegiatan diskusi. Mereka lebih sering menunggu arahan dari teman atau pendidik, dan belum menunjukkan keberanian serta inisiatif dalam menyelesaikan tantangan secara mandiri.

Di sisi lain, instruksi atau petunjuk yang disediakan dalam media pembelajaran masih dirasa kurang jelas oleh beberapa peserta didik. Terutama bagi peserta didik yang memiliki kemampuan membaca rendah, hal ini menjadi hambatan tersendiri dalam mengikuti alur permainan secara mandiri dan lancar.

c. Pelaksanaan siklus II

1.) Perencanaan

Pada siklus I, penelitian dirancang dengan menerapkan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially*. dalam pembelajaran Pendidikan

⁸¹Nurul Afni dan Kurniana Bektiningsih, "Genially Interactive Media: Improving Learning Outcomes of Indonesian Cultural Wealth," *Journal of Education Research and Evaluation* 8, no. 2 (28 Mei 2024): 266–75, <https://doi.org/10.23887/jere.v8i2.77004>.

Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas V SDN 347 Lamasi Pantai. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam perencanaan ini meliputi:

- a) Bekerja sama dengan Pendidik di SDN 347 Lamasi Pantai, khususnya Pendidik Pendidikan Agama Islam kelas V untuk mengalokasikan waktu untuk melakukan penelitian.
- b) Analisis kurikulum agar mengetahui kurikulum yang digunakan sehingga mempermudah dalam membuat modul ajar dan untuk mengetahui kompetensi dasar peserta didik.
- c) Membuat modul ajar tentang materi yang akan diajarkan dengan menggunakan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially*.
- d) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan selama proses pembelajaran
- e) Menyusun lembar observasi aktivitas pendidik dan peserta didik, lembar angket minat belajar, serta *pretest* dan *posttest*.⁸²

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam satu pertemuan dengan menerapkan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V SDN 347 Lamasi Pantai. Pembelajaran dilakukan dengan tahapan berikut:.

a) Kegiatan Awal

Pendidik mengucapkan salam kepada peserta didik, kemudian menyiapkan alat dan bahan pembelajaran seperti LCD *Projector*, speaker aktif, laptop, PPT, serta permainan ular tangga dan kuis dari platform *Genially*. Pendidik juga

⁸² Paola Cabrera-Solano, "Game-Based Learning in Higher Education: The Pedagogical Effect of Genially Games in English as a Foreign Language Instruction," *International Journal of Educational Methodology* 8, no. 4 (15 November 2022): <https://doi.org/10.12973/ijem.8.4.719>.

menyiapkan spidol dan buku paket sebagai sumber belajar. Setelah itu, Pendidik meminta ketua kelas untuk memimpin doa bersama, dilanjutkan dengan membaca surah-surah pendek. Selanjutnya, Pendidik mengabsen peserta didik dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Untuk meningkatkan semangat belajar, Pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik. Kemudian mengondisikan peserta didik agar duduk sesuai dengan kelompok masing-masing. Selain itu, Pendidik juga mengajukan pertanyaan awal yang berkaitan dengan materi pembelajaran sebagai bentuk apersepsi.

b) Kegiatan Inti

Pendidik membangun minat dan motivasi belajar peserta didik melalui permainan (*ice breaking*) sederhana. Selanjutnya Pendidik menjelaskan metode yang akan digunakan yaitu metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* adapun langkah-langkah kegiatan yang dilakukan meliputi: .⁸³

- a) Pendidik membagikan soal pre test tentang materi hikmah beriman kepada hari akhir
- b) Pendidik menjelaskan hikmah beriman kepada hari akhir menggunakan ppt dan memberikan peserta didik untuk membaca materi
- c) Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami

⁸³Rabail Tahir dan Alf Inge and Wang, "Evaluating the effectiveness of game-based learning for teaching refugee children Arabic using the integrated LEAGUE-GQM approach," *Behaviour & Information Technology* 43, no. 1 (2 Januari 2024): 110–38, <https://doi.org/10.1080/0144929X.2022.2156386>; Arin Kholisna dan Sri Sukasih, "Developing Gamification Media-Based on RADEC Model Using Genially to Enhance Elementary Students Reading Comprehension of Narrative Texts," *Journal of Integrated Elementary Education* 5, no. 1 (15 Maret 2025): 88–108, <https://doi.org/10.21580/jieed.v5i1.24995>.

- d) Pendidik menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* dan membagi dalam 4 kelompok dengan *Game Jumanly* yang telah dibuat menggunakan platform *Genially*
- e) Setelah bermain *game* dilanjutkan menjawab kuis individu sebagai bahan evaluasi
- c) Kegiatan Penutup

Pendidik membuat kesimpulan atau rangkuman dari materi yang disampaikan dalam satu pembelajaran dan mengingatkan peserta didik agar mempelajari kembali materi yang telah diajarkan serta peneliti membagikan post test untuk mengetahui pengaruh metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* dan juga membagikan angket minat belajar untuk mengetahui minat belajar peserta didik setelah menggunakan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially*.⁸⁴ Kemudian Pendidik mengajak peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan bersama-sama mengucapkan hamdalah.

3) Hasil Pengamatan

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II, di mana dalam tahap ini peneliti mengamati dan mencatat semua aspek yang diperlukan selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi yang diperoleh antara lain:

⁸⁴ Muhammad Nadeem, Melinda Oroszlanyova, dan Wael Farag, "Effect of Digital Game-Based Learning on Student Engagement and Motivation," *Computers* 12, no. 9 (September 2023): 177, <https://doi.org/10.3390/computers12090177>.

a) Observasi Aktivitas Peserta Didik siklus II

Hasil observasi Aktivitas Peserta Didik siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II⁸⁵

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
A	Pendahuluan				
1	Peserta didik menjawab salam dari Pendidik				✓
2	Peserta didik berdoa sebelum melakukan pembelajaran				✓
3	Peserta didik mendengarkan Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran dan indikator yang harus dicapai			✓	
B	Kegiatan Inti				
4	Peserta didik memperhatikan materi yang dijelaskan oleh Pendidik				✓
5	Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh Pendidik				✓
6	Peserta didik tidak mengantuk ketika mengikuti pembelajaran				✓
7	Peserta didik bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode <i>Game Based Learning</i> berbantuan platform <i>Genially</i>				✓
8	Peserta didik mengerti materi pembelajaran dengan menggunakan metode <i>Game Based Learning</i> berbantuan platform <i>Genially</i>				✓
9	Peserta didik aktif dalam diskusi				✓
10	Peserta didik bertanya jika ada materi yang tidak dipahami			✓	
11	Peserta didik merasa senang dalam mengikuti pembelajaran				✓
12	Peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh Pendidik				✓
	Kegiatan Penutup				
13	Peserta didik membuat kesimpulan tentang pembelajaran				✓
14	Peserta didik di ingatkan oleh Pendidik untuk mempelajari kembali materi yang telah diajarkan				✓

⁸⁵Lampiran 4 Lembar Validasi Instrumen Penelitian Peserta didik

Jumlah	54
Presentase	96,42%
Kategori	Sangat Baik

Berdasarkan tabel hasil observasi di atas dapat kita lihat bahwa aktivitas belajar peserta didik pada siklus II menunjukkan perubahan yang baik dimana pada pertemuan siklus II ini hasil aktivitas belajar peserta didik, telah mengalami peningkatan sebanyak 96,42%.⁸⁶ Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik dengan penerapan metode *Game Based Learning* Berbantuan Platform *Genially* telah mengalami peningkatan yang baik, maka dari itu penelitian berhenti pada siklus II.

b) Observasi Aktivitas Pendidik Siklus II

Tabel 4.9 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus II⁸⁷

No	Aspek yang dinilai	Pertemuan I			
		1	2	3	4
A	Pendahuluan				
1	Pendidik (Peneliti) menyampaikan salam				✓
2	Pendidik (Peneliti) mengajak peserta didik berdoa sebelum melakukan pembelajaran				✓
3	Pendidik (Peneliti) mengecek kehadiran peserta didik				✓
4	Pendidik (Peneliti) menjelaskan tujuan pembelajaran dan indikator yang harus dicapai oleh peserta didik		✓		
B	Kegiatan Inti				
5	Pendidik (Peneliti) menjelaskan materi pembelajaran				✓
6	Pendidik (Peneliti) membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok				✓
7	Pendidik (Peneliti) mampu membangun minat belajar peserta didik				✓

⁸⁶ Hasil observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II

⁸⁷ Lampiran 4 Lembar Validasi Instrumen Penelitian Pendidik

8	Pendidik (Peneliti) menjelaskan langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan metode <i>Game Based Learning</i> berbantuan platform <i>Genially</i>	✓
9	Pendidik (Peneliti) memperhatikan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan metode <i>Game Based Learning</i> berbantuan platform <i>Genially</i> berlangsung	✓
10	Pendidik (Peneliti) mampu menerapkan metode <i>Game Based Learning</i> berbantuan platform <i>Genially</i> dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung	✓
11	Pendidik (Peneliti) memberikan arahan kepada peserta didik untuk bertanya ketika ada hal yang tidak di mengerti mengenai metode <i>Game Based Learning</i> berbantuan platform <i>Genially</i>	✓
Kegiatan Penutup		
12	Pendidik (Peneliti) merefleksikan hasil pembelajaran	✓
13	Pendidik (Peneliti) melakukan evaluasi pembelajaran	✓
14	Pendidik (Peneliti) menginformasikan materi yang akan di pelajari pada pertemuan selanjutnya	✓
Jumlah		55
Presentase		98,21%
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata aktivitas pendidik pada siklus II mencapai 98,21% setelah diterapkannya metode *Game Based Learning* Berbantuan Platform *Genially*. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa aktivitas pendidik telah mengalami peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa penerapan metode *Game Based Learning* Berbantuan Platform *Genially* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN 347 Lamasi Pantai mampu meningkatkan aktivitas pendidik dengan baik, sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.⁸⁸

⁸⁸Adithya Dipta Raharjo, Agis Amelia Putri, dan Hafiz Rekso Budi, "The Use of Game-Based Learning to Increase Student Engagement," *Hipkin Journal of Educational Research* 1, no. 3 (30 Desember 2024): 299–310, <https://doi.org/10.64014/hipkin-jer.v1i3.30>.

c) *Pre-test* dan *Post-test* Siklus IITabel 4.10 Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Siklus II⁸⁹

No	Nama Peserta Didik	Pertemuan 1		
		Pre-test	Post-test	N-Gain
1	Airinita Rizki	30	100	1
2	Alpin Sampeinan	30	80	0,71
3	Alya Nur Ramdhani Fajar	30	80	0,71
4	Andi Syafiq Batara	20	80	0,75
5	April Sudarman	40	80	0,66
6	Aqeela Zhidqiyah	50	100	1
7	Fahmi Syafaat	50	90	0,8
8	Fares Mahardika	40	90	0,83
9	Haikal	20	100	1
10	Ikhwan Afif	40	90	0,83
11	Khairun Khalfani Maligana	30	80	0,71
12	Khalil Jibrán	20	80	0,75
13	Kiki Angraini	50	100	1
14	Mawaddah Situlung	20	80	0,75
15	Muh. Al Qalam Asrul	30	80	0,71
16	Muhammad Hatim	40	100	1
17	Naufal Nawaruddin	40	100	1
18	Nugrah Syarif	50	90	0,8
19	Nur Akilah	20	80	0,75
20	Nurhalda	30	90	0,85
21	Virsyia Febriani Rakhmat	30	80	0,71
22	Yuginun	20	90	0,87
23	Zuhayr Aqlan	50	100	1
Total		780	2040	19,19
Rata-Rata		33,91	88,69	0,83

Hasil evaluasi pembelajaran pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah diterapkannya *metode Game-Based Learning* berbantuan platform *Genially*. Rata-rata nilai *pre-test* peserta didik adalah 33,91 dan meningkat menjadi 88,69 pada *post-test*. Peningkatan ini menghasilkan rata-

⁸⁹Lampiran 8 Rekapitulasi *Pre-test* dan *Post-test* Siklus I dan Siklus II

rata nilai N-Gain sebesar 0,83 yang tergolong dalam kategori tinggi menurut klasifikasi Hake (1999). Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan pemahaman yang sangat baik terhadap materi yang diberikan. Selain itu, terdapat delapan peserta didik yang mencapai nilai N-Gain sebesar 1, yang menunjukkan bahwa mereka mengalami peningkatan hasil belajar secara maksimal.⁹⁰ Temuan ini memberikan bukti bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

d) Minat Belajar Siklus II

Tabel 4.11 Hasil Angket Minat Belajar Siklus II⁹¹

No	Pertanyaan	Butir Soal	Jumlah Perolehan	Skor Maksimal	Presentase	Keterangan
1	Rasa tertarik	3	250	276	90,57%	Sangat Baik
2	Perasaan senang	4	347	368	94,29%	Sangat Baik
3	Perhatian	3	271	276	98,18%	Sangat Baik
4	Partisipasi	4	359	368	97,55%	Sangat Baik
Jumlah Keseluruhan		14	1229	1288	95,41%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa minat belajar peserta didik pada siklus II mencapai 95,41% setelah diterapkannya metode *Game Based Learning* Berbantuan Platform *Genially*. Persentase tersebut berada dalam kategori sangat baik yang menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik telah mengalami

⁹⁰Alya Nurzahira dan Waliyul Maulana Siregar, "Pengembangan Media Pembelajaran Genially Berbasis Permainan Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 001 Bagan Batu Kota" 1, no. 4 (30 Juni 2024), <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/article/view/59886>.

⁹¹Lampiran 6 Hasil Rekapitulasi angket minat belajar Siklus I dan Siklus II

peningkatan yang signifikan. Dapat dipahami bahwa penerapan metode *Game Based Learning* Berbantuan Platform *Genially* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN 347 Lamasi Pantai berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga penelitian dihentikan pada siklus I

4) Refleksi

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menunjukkan hasil yang lebih optimal dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* yang telah disempurnakan berdasarkan hasil evaluasi siklus I memberikan dampak positif terhadap minat peserta dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.⁹² Berdasarkan hasil *pretest-posttest* diperoleh rata-rata skor N-Gain 0,83 dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan melalui media platform *genially* dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Tingginya partisipasi peserta didik dalam menyelesaikan setiap tantangan dalam *game* turut berkontribusi terhadap meningkatnya penguasaan materi.

Minat belajar peserta didik juga tampak meningkat perolehan skor rata-rata 95,41% dengan kategori sangat baik. Hal ini terlihat dari sikap antusias dan semangat mereka saat mengikuti pembelajaran. Peserta didik tampak lebih aktif, tidak hanya dalam menyelesaikan permainan, tetapi juga dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat. Peserta didik yang

⁹²Murni Zulkefli dan Asyraf Isyraqi bin Jamil, "Advancing Islamic Education with Game-Based Learning: Principles, Effects, And Implementation Obstacles," *Journal of Islamic Educational Research* 10, no. 1 (13 Desember 2024): 1–12.

sebelumnya pasif mulai menunjukkan keberanian dan kepercayaan diri dalam berinteraksi selama proses pembelajaran berlangsung.

Berbagai perbaikan yang dilakukan, seperti pengelolaan waktu yang lebih terstruktur, penyederhanaan petunjuk dalam *game*, serta pendampingan lebih intensif bagi peserta didik yang mengalami kesulitan teknis, terbukti efektif dalam mengatasi kendala yang ditemukan pada siklus I. Pendidik juga lebih aktif memfasilitasi dan memonitor keterlibatan setiap peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih merata dan inklusif.

Tercapainya peningkatan pada minat belajar peserta didik secara signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Oleh karena itu, tindakan perbaikan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

B. Pembahasan

a. Penerapan Metode *Game Based Learning* Berbantuan Platform *Genially*

Penerapan metode pembelajaran dalam penelitian ini berlandaskan pada prinsip dasar model Kurt Lewin yang terdiri . dari 2 siklus dan setiap siklus.⁹³ Adapun tahapannya meliputi: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) Pengamatan, dan 4) Refleksi secara sistematis dan berkelanjutan

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti merancang kegiatan pembelajaran berbasis permainan menggunakan platform *Genially*. Pendidik dan peneliti menyusun modul ajar, menyiapkan media, serta menyusun instrumen

⁹³Kasriah Dahlan, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Edukasi Saintifik* 2, no. 1 (2022): 9.

observasi, angket minat belajar, dan tes hasil belajar. Pada pelaksanaan tindakan, proses pembelajaran dibagi dalam dua pertemuan. Pertemuan pertama menggunakan kuis Interaktif berbasis *Genially*, dan pertemuan kedua menggunakan permainan ular tangga digital yang mengintegrasikan materi Hari Akhir. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kholisna dan Sukasih (2025) yang menyatakan bahwa media gamifikasi menggunakan *Genially* mampu meningkatkan pemahaman Peserta didik terhadap materi secara signifikan, dengan N-Gain yang juga berada pada kategori tinggi.⁹⁴ Penerapan ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung.

Selama pelaksanaan siklus I, ditemukan beberapa kendala yang menjadi hambatan dalam optimalisasi pembelajaran. Salah satu kendala yang cukup menonjol adalah kurangnya keterampilan digital peserta didik, yang menyebabkan sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam mengakses dan mengoperasikan fitur-fitur pada platform *Genially*. Hal serupa ditemukan dalam penelitian Zulkefli dan bin Jamil (2024) yang mencatat bahwa penerapan *Game Based Learning* di pendidikan agama Islam membutuhkan adaptasi teknologi yang memadai serta pelatihan pendidik agar penggunaan media seperti *Genially* dapat lebih optimal.⁹⁵ Selain itu, pembelajaran berbasis *game* juga memerlukan waktu yang cukup panjang, sehingga pengelolaan waktu belum berjalan secara

⁹⁴Arin Kholisna dan Sri Sukasih, "Developing Gamification Media-Based on RADEC Model Using Genially to Enhance Elementary Students Reading Comprehension of Narrative Texts," *Journal of Integrated Elementary Education* 5, no. 1 (15 Maret 2025): 88–108, <https://doi.org/10.21580/jieed.v5i1.24995>.

⁹⁵Zulkefli dan Jamil, "Advancing Islamic Education with Game-Based Learning."

efektif. Akibatnya, beberapa aktivitas pembelajaran tidak dapat diselesaikan dengan maksimal dalam satu kali pertemuan. Di sisi lain, tidak semua peserta didik terlibat secara aktif selama kegiatan berlangsung, terutama bagi peserta didik yang kurang percaya diri dan cenderung menunggu arahan dari pendidik atau teman.

Penerapan pada siklus II berhasil meningkatkan efektivitas pembelajaran. Aktivitas pendidik meningkat dari 73,21% (baik) menjadi 98,21% (sangat baik) dan aktivitas peserta didik dari 71,42% (baik) menjadi 96,42% (sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* berbantuan *Genially* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan interaktif, seperti yang dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka. Bahkan dalam studi Cabrera-Solano (2022), *Genially* terbukti secara statistik meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui media interaktif berbasis permainan, termasuk dalam konteks mata pelajaran non-eksakta seperti bahasa dan pendidikan karakter.⁹⁶

b. Pengaruh Minat Belajar Peserta Didik Menggunakan *Game Based Learning* Berbantuan *Genially*

Minat belajar menurut Slameto (2010) adalah suatu kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Sedangkan Sardiman (2012) menyatakan bahwa minat sangat berkaitan erat dengan perhatian dan motivasi, yang apabila ditumbuhkan akan mempermudah peserta didik dalam menerima dan memahami pelajaran.

⁹⁶Paola Cabrera-Solano, "Game-Based Learning in Higher Education: The Pedagogical Effect of Genially Games in English as a Foreign Language Instruction," *International Journal of Educational Methodology* 8, no. 4 (2022): 719–29.

Pada kondisi pra-siklus, minat belajar peserta didik tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode ceramah yang monoton dan kurangnya media interaktif. Hasil wawancara dengan guru menyebutkan bahwa peserta didik tampak pasif, tidak antusias, dan mudah bosan saat mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Setelah dilakukan tindakan melalui penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* pada siklus I dan siklus II, diperoleh hasil yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap minat belajar peserta didik.⁹⁷ Berdasarkan hasil angket yang dianalisis secara kuantitatif, persentase minat belajar pada siklus I mencapai 79,89%, yang dikategorikan dalam tingkat baik. Sedangkan pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan dari siklus sebelumnya, minat belajar meningkat menjadi 95,41%, yang tergolong dalam kategori sangat baik.

Minat belajar diukur melalui 4 indikator: rasa tertarik, perasaan senang, perhatian, dan partisipasi. Setiap indikator mengalami peningkatan pada siklus II. Misalnya, perhatian peserta didik mencapai 98,18% dan partisipasi mencapai 97,55%. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui media *game* digital yang menyenangkan dapat menumbuhkan antusiasme dan rasa ingin tahu peserta didik.

Keterlibatan aktif peserta didik dalam menjawab kuis, diskusi kelompok, dan permainan edukatif telah mendorong peningkatan motivasi internal mereka. Hal ini sesuai dengan pendapat Dimiyati dan Mudjiono (2006) bahwa siswa yang memiliki minat tinggi akan lebih cepat menyerap pelajaran karena adanya

⁹⁷Faizal Ansyori, "Peningkatan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ekonomi Melalui Metode Game Based Learning," *Journal of Innovation Research and Knowledge* 4, no. 11 (9 April 2025): 8573–84.

dorongan intrinsik dari dalam dirinya sendiri. Peningkatan minat ini juga berkorelasi positif dengan hasil belajar peserta didik, sebagaimana ditunjukkan dari nilai N-Gain rata-rata yang meningkat dari 0,77 (tinggi) di siklus I menjadi 0,83 (tinggi) di siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan tidak hanya menarik secara visual dan emosional, tetapi juga memiliki dampak yang nyata terhadap efektivitas proses pembelajaran. Dengan menggabungkan elemen permainan ke dalam kegiatan belajar, peserta didik menjadi lebih terlibat secara aktif, baik secara kognitif maupun afektif. Hal ini tercermin dalam peningkatan hasil belajar yang signifikan, seperti yang ditunjukkan oleh nilai N-Gain yang terus meningkat dari siklus ke siklus. Metode ini memberikan stimulus yang menyenangkan dan membangkitkan motivasi intrinsik, yang pada akhirnya membuat peserta didik lebih antusias dan konsisten dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Ini memperkuat temuan Jumatriadi (2024) yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan secara signifikan mampu mengaktifkan motivasi intrinsik peserta didik, bahkan dalam mata pelajaran keagamaan seperti Pendidikan Agama Islam.⁹⁸ pendekatan ini juga mampu menjembatani pemahaman terhadap materi pelajaran yang bersifat abstrak, seperti konsep dalam Pendidikan Agama Islam, termasuk Hari Akhir.

⁹⁸ Jumatriadi, "Islamic Game Based Learning: An Innovative Approach To Increase Student Interest and Engagement at SD Negeri 2 Peseng," *MULTIPLE: Journal of Global and Multidisciplinary* 2, no. 1 (31 Januari 2024)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* untuk meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas V SDN 347 Lamasi Pantai terbukti memberikan dampak positif. Metode ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu mengurangi kebosanan peserta didik. Melalui penyajian materi secara visual dan permainan edukatif, peserta didik tampak lebih aktif dan antusias mengikuti proses pembelajaran sehingga dikatakan valid.
2. Minat belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah diterapkannya metode *Game Based Learning* berbantuan *Genially*. Hal ini dibuktikan melalui observasi aktivitas peserta didik dan hasil tes belajar dari siklus I ke siklus II yang menunjukkan peningkatan partisipasi, ketertarikan, serta pemahaman materi. Peserta didik menjadi lebih fokus dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

B. Implikasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* memiliki implikasi positif terhadap pembelajaran. Metode ini mampu menciptakan suasana pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan tanpa mengurangi nilai-nilai religius dalam materi. Selain itu, penggunaan *Genially* mendorong pendidik untuk lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Peningkatan minat belajar peserta didik juga menegaskan pentingnya inovasi pembelajaran berbasis teknologi dan permainan edukatif. Oleh karena itu, metode ini layak dijadikan alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar karena sesuai dengan tingkat perkembangan usia dan emosional peserta didik.

Platform *Genially* tidak disarankan untuk digunakan di sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan akses jaringan internet maupun perangkat teknologi, karena penggunaan *Genially* memerlukan koneksi internet yang stabil serta perangkat dengan spesifikasi tertentu agar dapat berfungsi secara optimal. Namun, platform *Genially* cocok digunakan untuk berbagai mata pelajaran seperti Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Bahasa hingga Ekstrakurikuler. Metode *Game Based Learning* turut memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, serta kemampuan memecahkan masalah melalui media yang menyenangkan. Pendidik juga mendapatkan peluang untuk mengevaluasi pembelajaran secara dinamis melalui fitur interaktif yang disediakan oleh platform *Genially*.

C. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pendidik, disarankan untuk terus mengembangkan dan menggunakan metode pembelajaran inovatif seperti *Game Based Learning* berbantuan platform digital guna meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik. Pendidik juga dapat menyesuaikan jenis permainan dan media pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.
2. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran dengan menyediakan fasilitas teknologi yang memadai dan memberikan pelatihan kepada pendidik dalam pemanfaatan media digital interaktif.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melanjutkan penelitian dengan cakupan materi atau jenjang pendidikan yang berbeda untuk mengetahui lebih luas efektivitas metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* dalam konteks pembelajaran lainnya. Peneliti disarankan mengembangkan model pembelajaran yang dapat diakses secara offline. Evaluasi digital perlu diintegrasikan untuk memantau hasil belajar secara *real-time*. Kolaborasi pendidik, peserta didik, dan orang tua perlu ditingkatkan dalam penggunaan media digital. Pengembang aplikasi edukatif sebaiknya menciptakan fitur yang ramah dan sesuai kebutuhan. Inovasi pembelajaran digital diharapkan memberi dampak positif bagi dunia pendidikan

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Leon A., Arbaul Fauziah, Dedi Sahputra Napitupulu, Hari Sulistiyo, Fitriyanti, Bayu Purbha Sakti, Aulia Nisa' Khusnia, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas : Teori dan Penerapannya*. Jawa Barat: Penerbit Adab, 2021.
- . *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Penerapannya*. I. Indramayu: Penerbit Adab, 2021.
- Afni, Nurul, dan Kurniana Bektiningsih. "Genially Interactive Media: Improving Learning Outcomes of Indonesian Cultural Wealth." *Journal of Education Research and Evaluation* 8, no. 2 (28 Mei 2024). <https://doi.org/10.23887/jere.v8i2.77004>.
- Agama RI, Kementrian. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018.
- Agustini, Hesti, Rana Gustian Nugraha, dan Nurdinah Hanifah. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD." *Journal of Education Research* 5, no. 1 (15 Maret 2024). <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.931>.
- akbar, Jakob saddam, Meiliyah Ariani, Zulhawati Zulhawati, Haryani Haryani, Benny Novico Zani, Liza Husnita, Mochammad Bayu Firmansyah, Sa'dianoor Sa'dianoor, Perdy Karuru, dan Andi Hamsiah. *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- A.M, Sardiman. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Anam, Syaiful, Agustiar Agustiar, Endang Switri, Qiyadah Robbaniyah, Unan Yusmaniar Oktiawati, Siti Nurkayati, Syatria Adymas Pranajaya, Nelly Nelly, dan Mohammad 'Ulyan. *Metode dan Media Pengajaran PAI di Era Society 5.0*. I. Padang Sumatra Barat: Get Press Indonesia, 2022.
- Ansyori, Faizal. "Peningkatan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ekonomi Melalui Metode Game Based Learning." *Journal of Innovation Research and Knowledge* 4, no. 11 (9 April 2025).
- Ariana, I Gusti Gede. "Meningkatkan Aktivitas Belajar IPA Pasca Pandemi dengan Model Pembelajaran CLIS pada Siswa Kelas V SD." *Journal of Education Action Research* 6, no. 1 (16 Februari 2022). <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.44302>.
- Aziiz, Gama Victorya Al. "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa Berkebutuhan Khusus di SLB Sinar Harapan 1 Kota Probolinggo." *Journal Of Islamic and Education* Vol. 2, no. No. 1 (2023).
- Baedowi, Soleh, dan Muhammad Hairil Anwar. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. I. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Komplek Kemdikbudristek, 2021.
- Buna'i, Buna'i. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakad Media Publishing, t.t.

- Cabrera-Solano, Paola. "Game-Based Learning in Higher Education: The Pedagogical Effect of Genially Games in English as a Foreign Language Instruction." *International Journal of Educational Methodology* 8, no. 4 (2022).
- . "Game-Based Learning in Higher Education: The Pedagogical Effect of Genially Games in English as a Foreign Language Instruction." *International Journal of Educational Methodology* 8, no. 4 (15 November 2022). <https://doi.org/10.12973/ijem.8.4.719>.
- Castillo-Cuesta, Luz. "Using Genially Games for Enhancing EFL Reading and Writing Skills in Online Education." *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research* 21, no. 1 (10 Februari 2022). <https://ijlter.org/index.php/ijlter/article/view/4686>.
- Chairunnisa, Dinda. "Implementasi Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses dalam Pembelajaran PAI di SMP Inovatif Al-Ibda." *Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 18, no. 1 (2020).
- Dahlan, Kasriah. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Edukasi Saintifik* 2, no. 1 (2022).
- Dimyati, Dimyati, dan Mudjiono Mudjiono. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Dkk, Leo Charli. "Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika." *Science and Phsics Education* Vol. 2, no. 2 (2019). <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>.
- Et.al, Afifah Nur. "Pengembangan Media Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar." *Jurnal Kiprah Pendidikan*, Vol 1, no. 1 (2022).
- Fatma, Nailah, dan Ichsan. "Penerapan Media Pembelajaran Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di SD Muhammadiyah." *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 3, no. 2 (24 Desember 2022). <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>.
- Hasriadi, Hasriadi. *Startegi Pembelajaran*. I. Bantul: Mata Kata Inspirasi, 2022.
- H.B, Uno. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Hendra, Hendra, Hery Afriyadi, Tanwir Tanwir, Noor Hayati, Supardi Supardi, Sinta Nur Laila, Yana Fajar Prakasa, Rahmat Putra Ahmad Hasibuan, dan Achmad Dzulfikri Almufti Asyhar. *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. I. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Hermawan, Resa Meilani, Devi Nurul Yuspriyati, dan Ratni Purwasih. "Analisis Minat Belajar Siswa SMP Kelas VIII pada Materi Pokok Bangun Ruang Sisi Datar Berbantuan Aplikasi Geogebra." *PRISMA* 11, no. 1 (10 Juni 2022). <https://doi.org/10.35194/jp.v11i1.1982>.
- Ischaq, Diah Fitriani Maula, Nafiah Nafiah, dan Aris Budianto. "Penerapan Pendekatan Crt Berbantuan Media Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V." *Jurnal Pena Karakter: Jurnal Pendidikan Anak Dan Karakter* 4, no. 1 (2022..

- Jendri Ambarita, dan Pitri Solida Simanullang. *Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi*. Cet Ke-1. Indramayu: Adab, 2023.
- Jumatriadi. "Islamic Game Based Learning: An Innovative Approach To Increase Student Interest and Engagement at SD Negeri 2 Peseng." *MULTIPLE: Journal of Global and Multidisciplinary* 2, no. 1 (31 Januari 2024).
- Kavak, Şule. "Digital Game-Based Learning Model as an Educational Approach." *Prizren Social Science Journal* 6, no. 2 (2022).
- Khoirun Ni'mah, Nurlaily, Warsiman, dan Titik Hermiati. "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang." *Jurnal Metamorfosa* Vol. 10, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>.
- Kholisna, Arin, dan Sri Sukasih. "Developing Gamification Media-Based on RADEC Model Using Genially to Enhance Elementary Students Reading Comprehension of Narrative Texts." *Journal of Integrated Elementary Education* 5, no. 1 (15 Maret 2025). <https://doi.org/10.21580/jieed.v5i1.24995>.
- . "Developing Gamification Media-Based on RADEC Model Using Genially to Enhance Elementary Students Reading Comprehension of Narrative Texts." *Journal of Integrated Elementary Education* 5, no. 1 (15 Maret 2025). <https://doi.org/10.21580/jieed.v5i1.24995>.
- Makbul, M. "Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian." OSF, 15 Juni 2021. <https://doi.org/10.31219/osf.io/svu73>.
- Makmur, Makmur. "Pendidikan Islam Dalam Gerakan Pramuka Di Kampus IAIN Palopo." *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 5, no. 2 (10 April 2025). <https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i2.7055>.
- Ma'mun, Sukron. "Analisis Metode Pembelajaran Ceramah Masa Pandemi Covid-19." *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam* 20, no. 2 (3 Agustus 2021). <https://doi.org/10.47467/mk.v20i2.512>.
- Martina, Martina, Misykat Malik Ibrahim, Andi Kusumayanti, dan Nursalam Nursalam. "Pengembangan Instrumen Tes Higher Order Thinking Skill (Hots) Pada Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dan Teorema Pythagoras." *Al asma : Journal of Islamic Education* 3, no. 1 (30 Mei 2021). <https://doi.org/10.24252/asma.v3i1.21183>.
- Mawardi, Arjuna, Aisyah Hasriadi, Marzuki, Asgar. "Improving Mufrodat Mastery Through Audiovisual Media- Based Teaching Materials in Arabic Language Learning in Junior High School." *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* VOL: 11/NO, no. P-ISSN: 2614-4018 E-ISSN: 2614-884 (2022). <https://doi.org/10.30868/ei.v11i03.4263>.
- Muhammad Alu asy-syaikh, Shalih bin. *Tafsir Muyassar 1 Memahami Al-Qur'an Dengan Terjemahan dan Penafsiran Paling Mudah*. I. Jakarta: Darul Haq, 2016.
- Muhibbin, Syah. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.

- Muliani, Rina Dwi, dan Arusman. "Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik." *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (29 Juli 2022). <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>.
- Nadeem, Muhammad, Melinda Oroszlanyova, dan Wael Farag. "Effect of Digital Game-Based Learning on Student Engagement and Motivation." *Computers* 12, no. 9 (September 2023). <https://doi.org/10.3390/computers12090177>.
- Nasition, Syamsia. "Staregi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 147 Palembang Darulilmih." *Jurnal Pendidikan Ilmu Kependidikan dan Keislaman* Vol. 07, no. 2 (2019).
- Nizaar, Muhammad, Sintayana Muhardini, dan Yuni Mariyati. "Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD" 2 (2022).
- Nurzahira, Alya, dan Waliyul Maulana Siregar. "Pengembangan Media Pembelajaran Genially Berbasis Permainan Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 001 Bagan Batu Kota" 1, no. 4 (30 Juni 2024). <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/article/view/59886>.
- Oktavia, Ririn. "Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa." *OSF Preprints*, 2022, 5. <https://doi.org/10.31219/osf.io/6aeuy>.
- Putra, Lovandri Dwanda, dan Suci Zhinta Ananda Pratama. "Pemanfatan Media Dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran." *Journal Transformation of Mandalika* 4, no. 8 (2 Agustus 2023).
- Raharjo, Adithya Dipta, Agis Amelia Putri, dan Hafiz Rekso Budi. "The Use of Game-Based Learning to Increase Student Engagement." *Hipkin Journal of Educational Research* 1, no. 3 (30 Desember 2024). <https://doi.org/10.64014/hipkin-jer.v1i3.30>.
- Retta, Lensi Megah, dan Ina Andriani. "Penerapan Media Game Based Learning (GBL) Berbantu Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila." *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (3 Februari 2024).
- R.H, Ristanto, et al. "Digital Flipbook Immunopedia (DFI): A Development in Immune System e-Learning Media." *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)* Vol.14, no. 19 (2020).
- Rinjani, Siti. "Implementasi Media Genially Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta." *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (28 Januari 2024). <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2345>.
- Rn, Bustanul Iman, dan Muhammad Naim. "Strategi Guru Akidah Akhlak Dalam Membina Akhlak Peserta Didik Di MTs Salobongko Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara." *Jurnal Al-Tabyin* 1, no. 1 (7 September 2021). <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/al-tabyin/article/view/1115>.
- S, Syamsu. *Strategi Pembelajaran Meningkatkan Kompetensi Guru*. I. Makassar: Penerbit Aksara Timur, 2015.

- Saputra, Aidil. "Strategi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada SMP." *Jurnal Genta Mulia* 13, no. 2 (11 Juli 2022). <https://doi.org/10.61290/gm.v13i2.107>.
- Sari, Rita Kumala, Nurhadi Kusuma, Ferdinandus Sampe, Syalendra Putra, Siti Fathonah, Dewi Asriani Ridzal, Karolus Wulla Rato, dkk. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Sada Kurnia Pustaka, 2023.
- Setyorini, Diyah, Sri Suneki, Muhammad Prayitno, dan Catur Prasetiawati. "Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 Di Sekolah Dasar." *Jurnal Sinektik* 6, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8885>.
- Shalimar, Annisa Khadijah, dan Diki Rukmana. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Solving Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Bangun Datar Kelas V." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 12, no. 2 (1 September 2024). <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i2.34632>.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Bina Aksara, 2013.
- Slameto, Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- slameto, Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Bima Aksara, 2013.
- Sukma Permana, Natalis. "Game Based Learning sebagai salah satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran bagi Generasi Digital Native." *Pendidikan Agama Katolik* Vol. 22, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i1.433>.
- Susilawati, Puspita Ratna, dan Luisa Diana Handoyo. "Game-Based Learning: An Alternatif Learning Model in Covid-19 Distance Learning." *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi* 15, no. 2 (27 Oktober 2022). <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.25753>.
- Tahir, Rabail, dan Alf Inge and Wang. "Evaluating the effectiveness of game-based learning for teaching refugee children Arabic using the integrated LEAGUE-GQM approach." *Behaviour & Information Technology* 43, no. 1 (2 Januari 2024). <https://doi.org/10.1080/0144929X.2022.2156386>.
- Ulfa, Efrika Marsya, Lu'ailik Nafisa Nuri, Adinda Febi Puspita Sari, Fadhiatul Baryroh, Zainur Rosyid Ridlo, dan Sri Wahyuni. "Implementasi Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 6 (27 September 2022). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>.
- Utami, Febriani Dwi, Fitriana Nur Wanita, dan Nika Lukmawati. "Strategi Guru Dalam Mengembangkan Pembelajaran Berbasis Game Pada Siswa Sekolah Dasar." *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI* 4, no. 2 (26 Desember 2023). <https://doi.org/10.35719/akselerasi.v4i2.573>.
- Warsiman. "Pengembangan Model Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achievement Division) dalam Pembelajaran Menyimak." *Jurnal Edutama* Vol 9, no. 1 (2022).
- Winatha, Komang Redy, dan I Made Dedy Setiawan. "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar." *Scholaria: Jurnal*

Pendidikan dan Kebudayaan 10, no. 3 (28 September 2020).
<https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>.

Yanti Sihombing, Yasrida. "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Melalui Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Daring pada Siswa." *Riset Tindakan Indonesia* Vol. 6, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.29210/30031124000>.

Zakaria, Aisyah, dan Nur Yasmin Khairani Zakaria. "The Impact of Digital Game-Based Learning Tools on Motivation, Engagement, and Performance in Language Education: A Systematic Literature Review." *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development* 14, no. 1 (24 Maret 2025). https://hrmars.com/index.php/IJARPED/article/view/24954/The-Impact-of-Digital-Game-Based-Learning-Tools-on-Motivation-Engagement-and-Performance-in-Language-Education-A-Systematic-Literature-Review?utm_source=chatgpt.com.

Zulfah, Nadhirotuz. "Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* 1, no. 1 (4 Oktober 2023). <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>.

Zulkefli, Murni, dan Asyraf Isyraqi bin Jamil. "Advancing Islamic Education with Game-Based Learning: Principles, Effects, And Implementation Obstacles." *Journal of Islamic Educational Research* 10, no. 1 (13 Desember 2024).

LAMPIRAN

Untuk SD/MI Kelas V Tahun Ajaran 2025

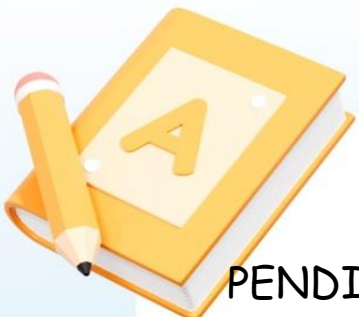
MODUL PEMBELAJARAN

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Bab 7 "Ketika Kehidupan telah Berhenti"



DISUSUN OLEH:
FAZIL NOR



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI SD KELAS V (LIMA)

INFORMASI UMUM

A. INFORMASI UMUM



Penyusun : Fazil Nor
Instansi/Sekolah : SDN 347 Lamasi Pantai
Tahun Penyusun : Tahun 2025
Jenjang : SD
Fase/Kelas/ Semeseter : C/V/II (Genap)
Bab 7 : Ketika Kehidupan Telah Berhenti

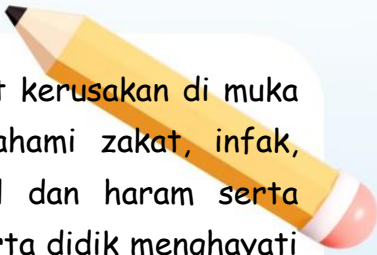


B. KOMPETENSI AWAL

Capaian Pembelajaran Fase C

Pada akhir Fase C, pada elemen al-Qur'an Hadits peserta didik mampu membaca, menghafal, menulis, dan memahami pesan pokok surah-surah pendek dan ayat al-Qur'an tentang keragaman dengan baik dan benar. Pada elemen akidah, peserta didik dapat mengenal Allah melalui asmaulhusna, memahami keniscayaan peristiwa hari akhir, qoda dan qadr. Pada elemen akhlak, peserta didik mengenal dialog antar agama dan kepercayaan dan menyadari peluang dan tantangan yang bisa muncul dari keragaman di Indonesia. Peserta didik memahami arti ideologi secara sederhana dan pandangan hidup dan memahami pentingnya menjaga kesatuan atas keberagaman. Peserta didik juga memahami pentingnya introspeksi diri untuk menjadi pribadi yang lebih baik setiap harinya. Peserta didik memahami pentingnya pendapat yang logis, menerima perbedaan pendapat, dan menemukan titik kesamaan (kalimah sawa) untuk mewujudkan persatuan dan kerukunan. Peserta didik memahami peran manusia sebagai khalifah Allah di





bumi untuk menebarkan kasih sayang dan tidak membuat kerusakan di muka bumi. Pada elemen fikih, peserta didik mampu memahami zakat, infak, sedekah dan hadiah, memahami ketentuan haji, halal dan haram serta mempraktikkan puasa sunnah. Pada elemen sejarah, peserta didik menghayati ibrah dari kisah Nabi Muhammad saw. di masa separuh akhir kerasulannya serta kisah al-khulafü al-rāsyidin.

Fase C Berdasarkan Elemen

Elemen	Deskripsi
Akidah	Peserta didik dapat mengenal Allah melalui asmaulhusna, memahami keniscayaan peristiwa hari akhir, qada dan qadar.



C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Peserta didik menjadi pribadi yang beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia Pemahaman Agama /Kepercayaan Mengenal unsur-unsur utama agama/kepercayaan (ajaran, kitab suci, simbol-simbol, hari-hari dan hal-hal yang suci, sejarah agama, dan orang suci) dan menjadi pribadi yang mandiri.
- 

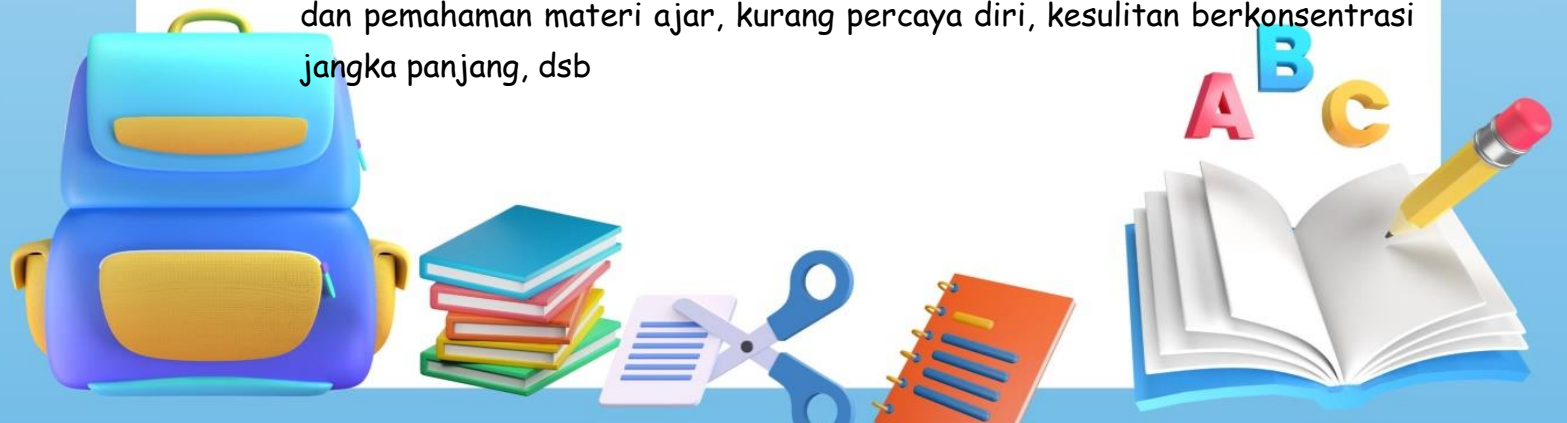
D. SARANA DAN PRASARANA

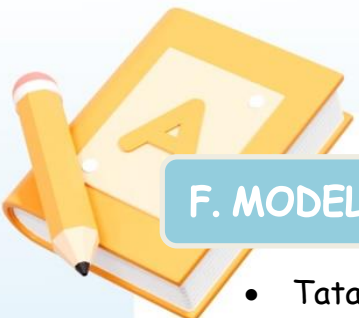
Sarana prasarana dan media pembelajaran

- Laptop, LCD Projector, Speaker, Jaringan Internet dan Platform Genially

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan kesulitan belajar: memiliki gaya belajar yang terbatas hanya satu gaya misalnya dengan audio. Memiliki kesulitan dengan bahasa dan pemahaman materi ajar, kurang percaya diri, kesulitan berkonsentrasi jangka panjang, dsb





F. MODEL & METODE PEMBELAJARAN

- Tatap muka
- Diskusi
- Game Based Learning

G. SUB MATERI PEMBELAJARAN

- Makna Iman Kepada hari Akhir
- Perjalanan Kepada Hari Akhir
- Hikmah Beriman Kepada Hari Akhir

H. SUMBER BELAJAR



a. Sumber belajar Utama

- Buku Pendidikan Agama Islam Kelas V Kemendibud RI tahun 2021
- al-Qur'an dan terjemahan Kementrian Agama RI

b. Sumber belajar lain

- Bacaan surah ali-Imran/3:64 dan al-Baqarah/2:256 dan artinya yang dilagukan
 - PPT Platform Genially
- 

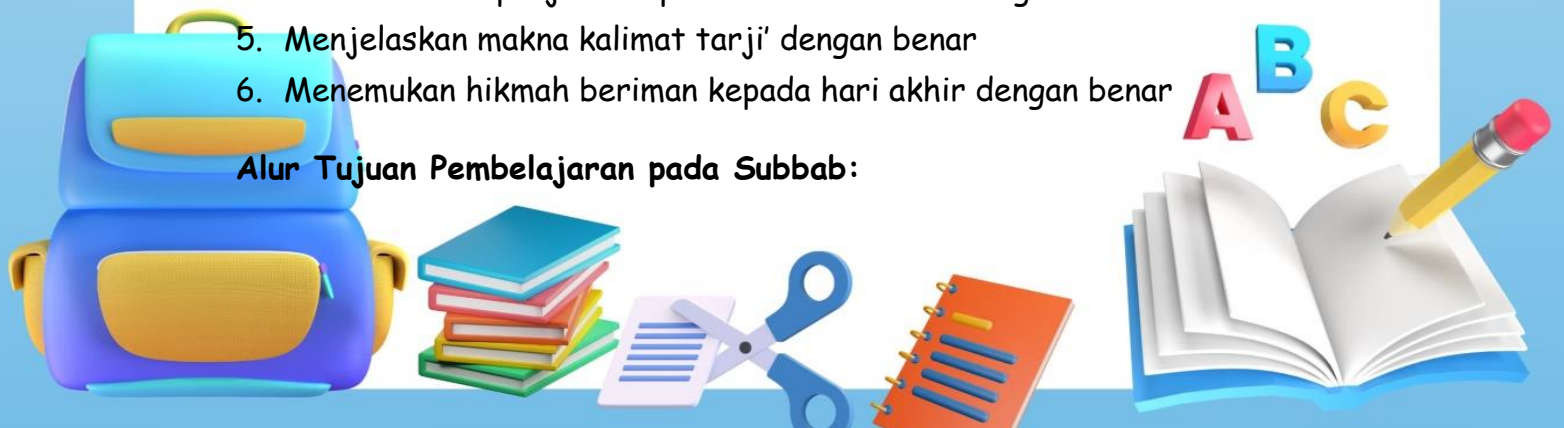
KOMOPETENSI INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alur Tujuan Pembelajaran

1. Meyakini adanya hari akhir dengan benar
2. Menumbuhkan sifat gotong royong dan mawas diri sebagai bentuk keimanan kepada hari akhir dengan benar
3. Menjelaskan makna iman kepada hari akhir dengan benar
4. Menceritakan perjalanan peristiwa hari akhir dengan benar
5. Menjelaskan makna kalimat tarji' dengan benar
6. Menemukan hikmah beriman kepada hari akhir dengan benar

Alur Tujuan Pembelajaran pada Subbab:



- **Pertemuan ke-1**

Peserta didik mampu menjelaskan pengertian hari akhir, jenis dan tanda-tanda hari akhir dengan benar

- **Pertemuan ke-2**

Peserta didik mampu menceritakan urutan kejadian dan peristiwa yang dialami pada hari akhir yaitu *yaumul ba'as*, *yaumulmahsyar*, *yaumulhisab*, *yaumulmizan*, *yaumulijaza*.

- **Pertemuan ke-3**

Peserta didik dapat menjelaskan hikmah beriman kepada hari akhir.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- 
- Menjelaskan iman kepada hari akhir dan makna kalimat tarji, dapat membuat karya berupa peta konsep perjalanan di hari akhir secara berkelompok sehingga menumbuhkan sikap gotong-royong dan mawas diri, serta meyakini sikap gotong royong dan mawas diri sebagai cerminan dari iman.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Iman Kepada Hari Akhir

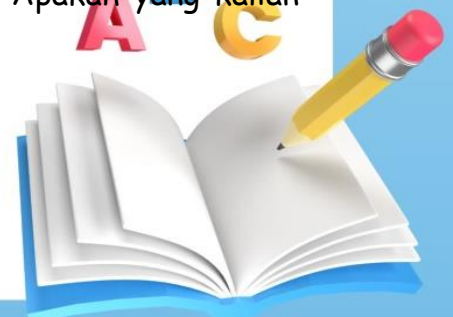
- Apakah kalian pernah melihat bencana alam, seperti gempa bumi, tanah longsor atau tsunami ? Apakah Kalian pernah melihat peristiwa kematian seseorang ? bagaimanakah perasanmu melihat bencana alam dan kematian tersebut?

2. Kejadian Hari Akhir

- Tahukah kalian, apakah yang terjadi ketika manusia telah meninggal ? Apakah kalian mengetahui perjalanan manusia di akhirat setelah kematian ? Apakah kalian siap menghadapi setiap peristiwa di akhirat nanti ?

3. Hikmah beriman Kepada Hari Akhir

- Apakah yang memotivasi kalian melaksanakan ibadah dan beramal soleh ? Apakah yang membuat kalian takut berbuat dosa ? Apakah yang kalian rasakan dengan beriman kepada hari akhir ?



D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1" Iman kepada Hari Akhir" (Waktu 1x 4 JP)

Kegiatan Pembuka

- Mempersiapkan media/alat peraga/bahan berupa LCD Projector, Speaker aktif, Laptop, Spidol media lain yang akan digunakan saat itu.
- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, pembacaan al-Qur'an surah/ayat pilihan, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.
- Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup dan teknik penilaian.
- Mengkondisikan peserta didik agar duduk sesuai kelompoknya masing-masing

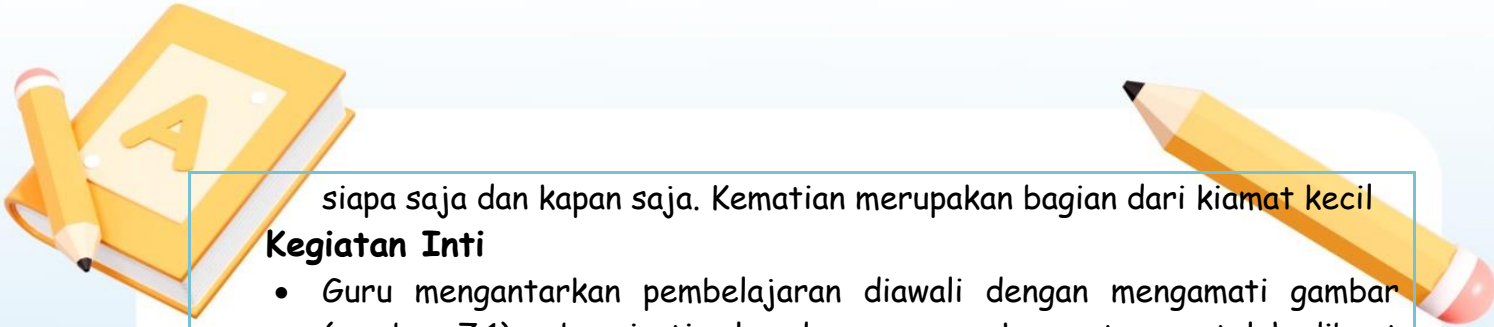
Apersepsi

- Guru memandu kegiatan awal pembelajaran dengan tadarus al-Qur'an dan berdoa.
- Guru melakukan apersepsi dengan meminta peserta didik untuk mengamati gambar 7.1 (jenazah di keranda dibawa kepemakaman untuk dikuburkan).



Gambar 7.1 ketika kehidupan berhenti

- Guru menjelaskan tentang kematian yang pasti akan terjadi kepada

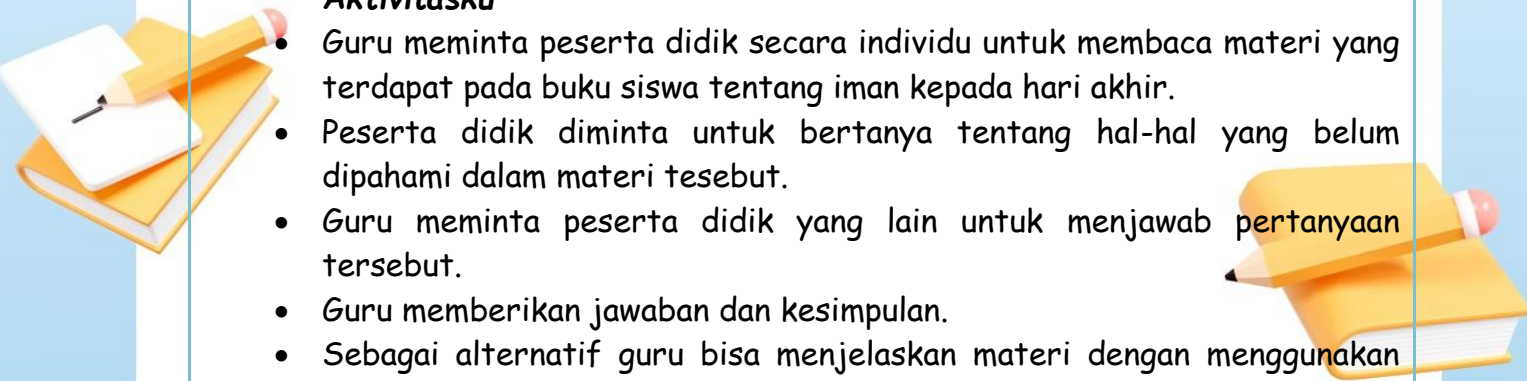


siapa saja dan kapan saja. Kematian merupakan bagian dari kiamat kecil

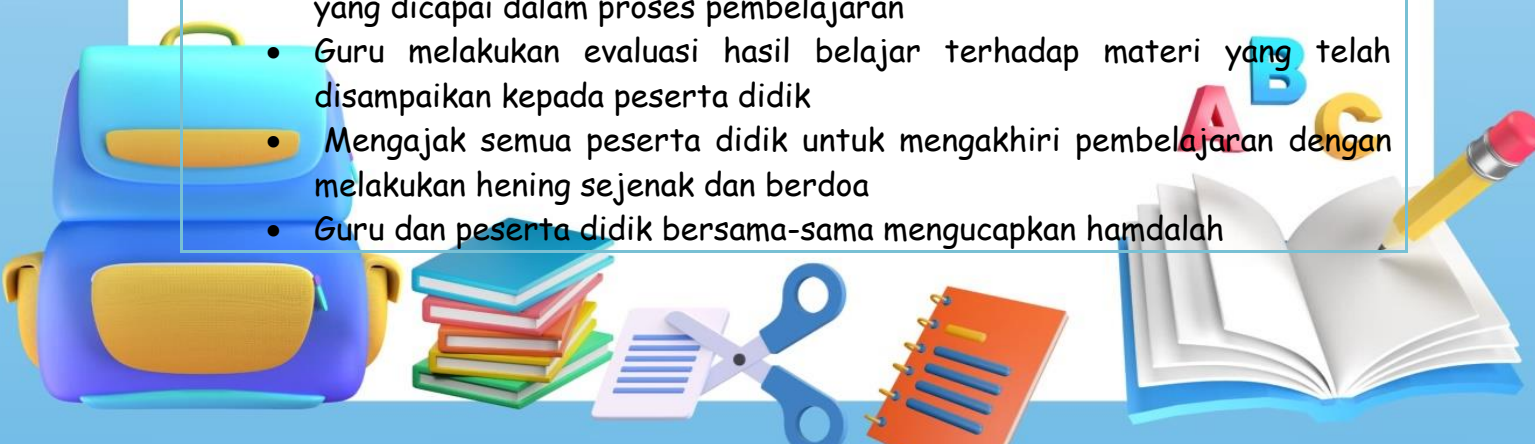
Kegiatan Inti

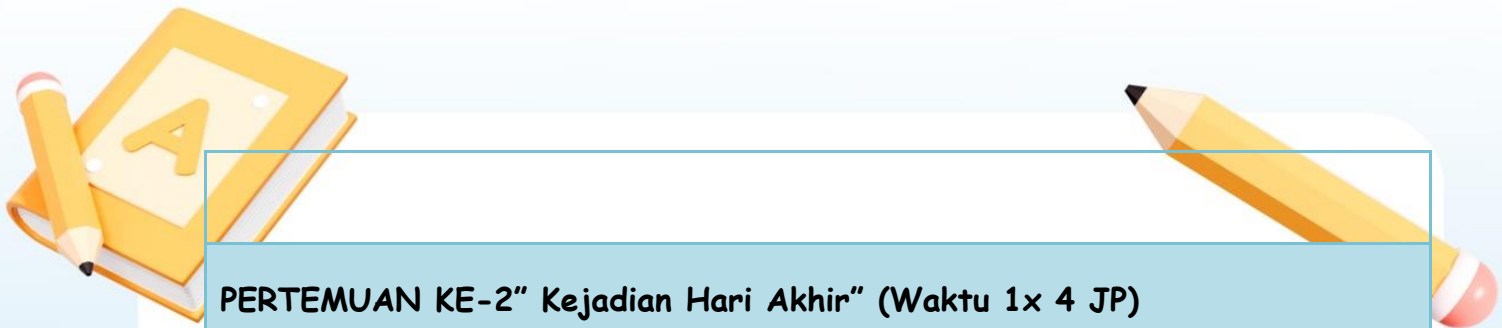
- Guru mengantarkan pembelajaran diawali dengan mengamati gambar (gambar 7.1) sebagai stimulus dan menggunakan ppt yang telah dibuat menggunakan platform genially. Dapat pula guru memberikan stimulus pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang akan disajikan.
- Guru dapat pula mengembangkan stimulus pembelajaran dengan mengeksplorasi kebutuhan siswa berdasarkan kebutuhan dan wawasan lingkungan siswa
- Selanjutnya guru dapat memberikan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat dalam bentuk tulisan ataupun pendapat sebagai respon yang tertulis pada kotak

Aktivitasku

- 
- Guru meminta peserta didik secara individu untuk membaca materi yang terdapat pada buku siswa tentang iman kepada hari akhir.
 - Peserta didik diminta untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami dalam materi tersebut.
 - Guru meminta peserta didik yang lain untuk menjawab pertanyaan tersebut.
 - Guru memberikan jawaban dan kesimpulan.
 - Sebagai alternatif guru bisa menjelaskan materi dengan menggunakan power point yang dibuat sendiri oleh guru.
 - Kemudian guru meminta peserta didik untuk menuliskan hal-hal penting dari penjelasan guru.
 - Guru dapat juga menggunakan Model Saintifik (Mengamati, Menanya, Mengeksplorasi, Mengasosiasi, Mengkomunikasikan).
 - Kemudian guru memberikan kuis yang telah dibuat menggunakan platform genially

Kegiatan Penutup

- 
- Guru membuat kesimpulan atau rangkuman dari materi yang disampaikan dalam satu pembelajaran.
 - Tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran
 - Guru melakukan evaluasi hasil belajar terhadap materi yang telah disampaikan kepada peserta didik
 - Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan melakukan hening sejenak dan berdoa
 - Guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan hamdalah



PERTEMUAN KE-2" Kejadian Hari Akhir" (Waktu 1x 4 JP)

Kegiatan Pembuka

- Mempersiapkan media/alat peraga/bahan berupa LCD Projector, Speaker aktif, Laptop, PPT dan Kuis dari Platform *Genially*, Spidol media lain yang akan digunakan saat itu.
- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, pembacaan al-Qur'an surah/ayat pilihan, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.
- Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup dan teknik penilaian.
- Mengkondisikan peserta didik agar duduk sesuai kelompoknya masing-masing

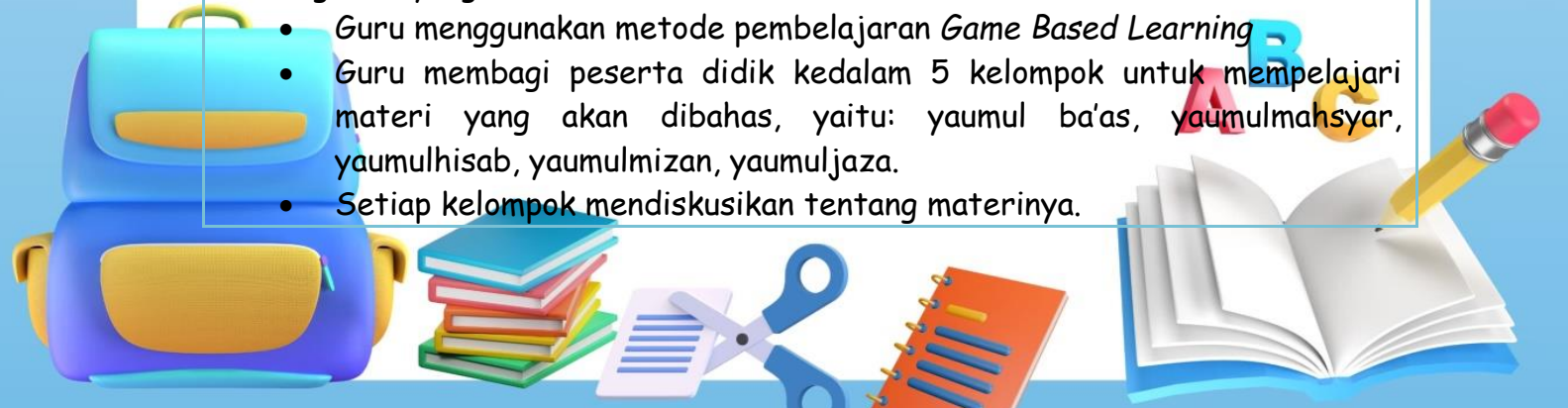
Apersepsi

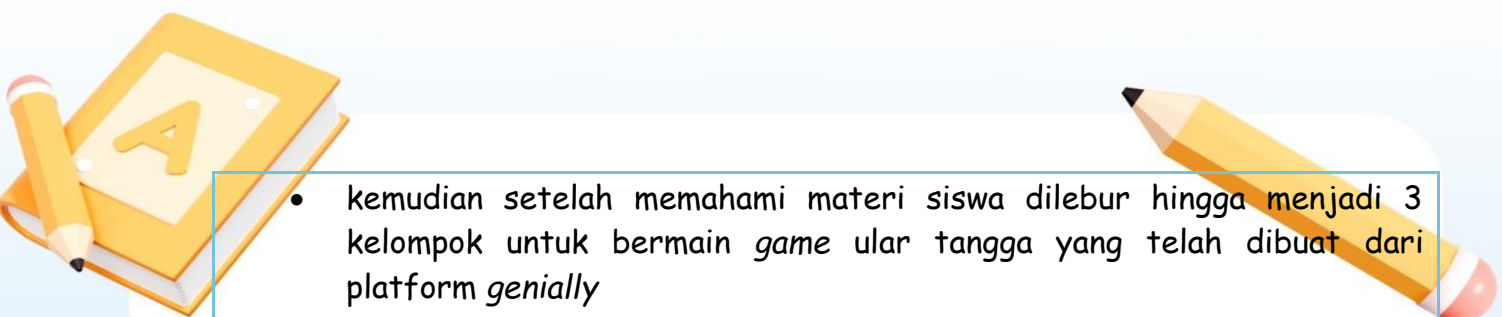
Guru bertanya kepada peserta didik tentang materi yang lalu. Meminta kepada beberapa peserta didik untuk menjelaskan makna iman kepada hari akhir. Guru menjelaskan bahwa setelah kematian manusia akan menjalani beberapa kejadian pada hari akhir

Kegiatan Inti

Guru membuka pembelajaran seperti kebiasaan yang berlangsung di sekolah, bisa dimulai dengan salam dan berdoa dipandu salah seorang peserta didik kemudian bersama-sama membaca alQur'an surah/ayat pilihan, mengecek kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.

Guru membangun minat dan motivasi belajar peserta didik melalui motivasi atau permainan (ice breaking) sederhana. Guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang lalu, menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran hari ini, dan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan.

- Guru menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning*
 - Guru membagi peserta didik kedalam 5 kelompok untuk mempelajari materi yang akan dibahas, yaitu: yaumul ba'as, yaumulmahsyar, yaumulhisab, yaumulmizan, yaumuljaza.
 - Setiap kelompok mendiskusikan tentang materinya.
- 

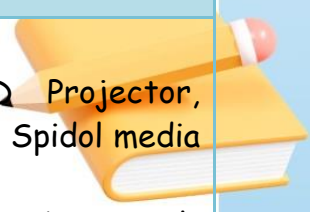
- 
- kemudian setelah memahami materi siswa dilebur hingga menjadi 3 kelompok untuk bermain *game* ular tangga yang telah dibuat dari platform *genially*
 - Setelah bermain ular tangga dilanjutkan menjawab kuis individu sebagai bahan evaluasi

Kegiatan Penutup

- Guru membuat kesimpulan atau rangkuman dari materi yang disampaikan dalam satu pembelajaran.
 - Tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran
 - Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan melakukan hening sejenak dan berdoa
 - Guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan hamdalah
- 

PERTEMUAN KE-3 " Hikmah Beriman Kepada Hari Akhir" (Waktu 1x 4 JP)

Kegiatan Pembuka

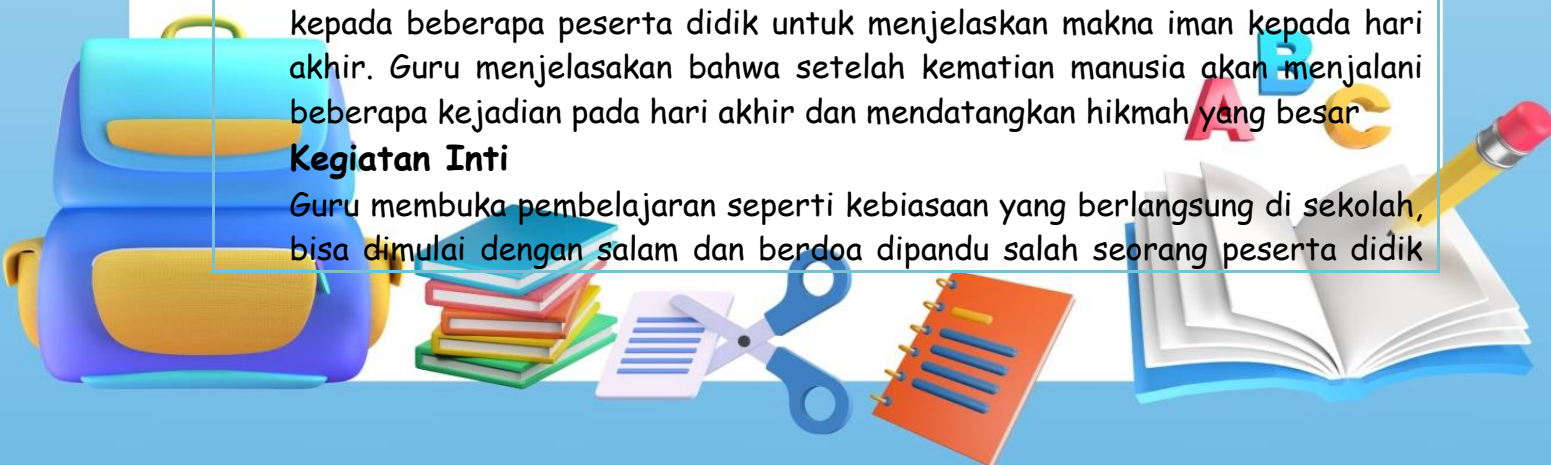
- Mempersiapkan media/alat peraga/bahan berupa LCD Projector, Speaker aktif, Laptop, PPT dan Kuis dari Platform *Genially*, Spidol media lain yang akan digunakan saat itu.
 - Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, pembacaan al-Qur'an surah/ayat pilihan, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.
 - Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup dan teknik penilaian.
 - Mengkondisikan peserta didik agar duduk sesuai kelompoknya masing-masing
- 

Apersepsi

Guru bertanya kepada peserta didik tentang materi yang lalu. Meminta kepada beberapa peserta didik untuk menjelaskan makna iman kepada hari akhir. Guru menjelaskan bahwa setelah kematian manusia akan menjalani beberapa kejadian pada hari akhir dan mendatangkan hikmah yang besar

Kegiatan Inti

Guru membuka pembelajaran seperti kebiasaan yang berlangsung di sekolah, bisa dimulai dengan salam dan berdoa dipandu salah seorang peserta didik



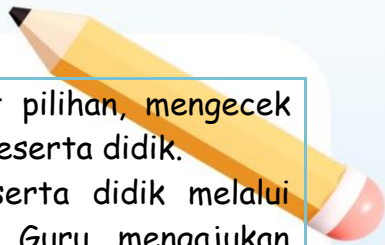


kemudian bersama-sama membaca alQur'an surah/ayat pilihan, mengecek kehadiran, kerapihan pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.

Guru membangun minat dan motivasi belajar peserta didik melalui motivasi atau permainan (ice breaking) sederhana. Guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang lalu, menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran hari ini, dan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan.

- Guru menjelaskan hikmah beriman kepada hari akhir menggunakan ppt dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk membaca materi
- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami dari materi
- Guru dan siswa berdiskusi
- Guru menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* dan membagi dalam 4 kelompok dengan game *jumanlly* yang telah dibuat menggunakan platform *genially*
- Kemudian guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menjawab kuis yang dibuat dengan platform *Genially*

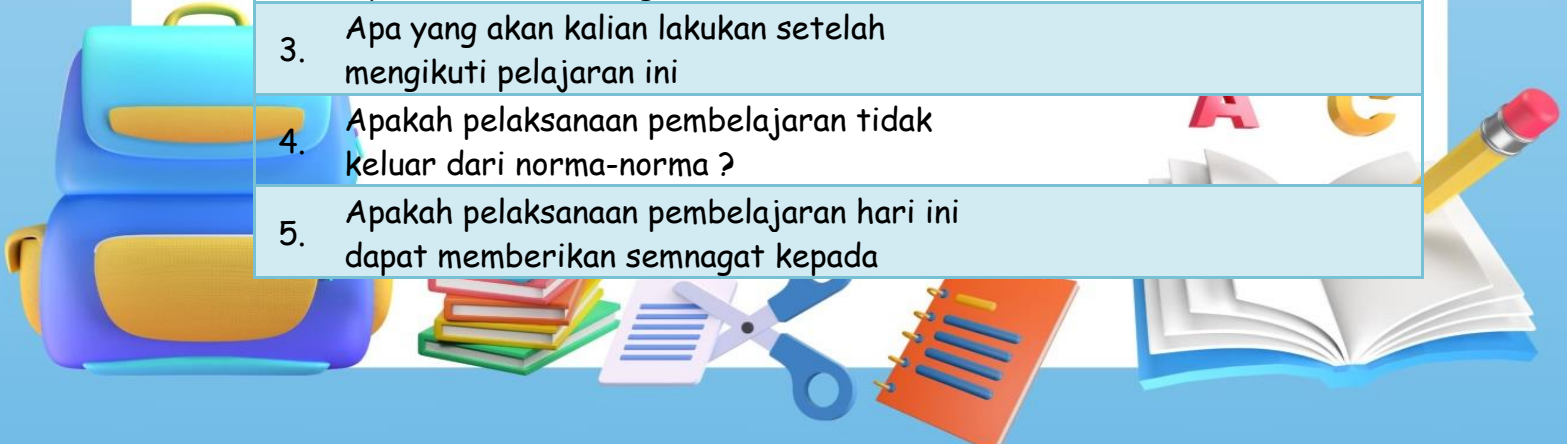
Kegiatan Penutup

- Guru membuat kesimpulan atau rangkuman dari materi yang disampaikan
 - Tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran
 - Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan melakukan hening sejenak dan berdoa
 - Guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan hamdalah
- 

E. REFLEKSI

Refleksi Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pelajaran hari ini ?	
2.	Apakah kalian senang ?	
3.	Apa yang akan kalian lakukan setelah mengikuti pelajaran ini	
4.	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma ?	
5.	Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada	





peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya ?

Refleksi Peserta didik

F. ASESMEN/PENILAIAN

Penilaian

1. Penilaian sikap dan spiritual sosial

- a. Penilaian sikap spiritual dilakukan dengan pegamatan secara langsung dengan instrument penilaian sebagai berikut:



No	Hari/ Tanggal	Nama Peserta Didik	Keterangan
1			
2			
3			

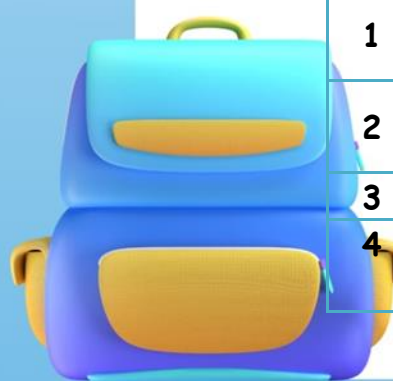
- b. Penilaian sikap sosial dilakukan dengan pegamatan secara langsung dengan instrument penilaian sebagai berikut:



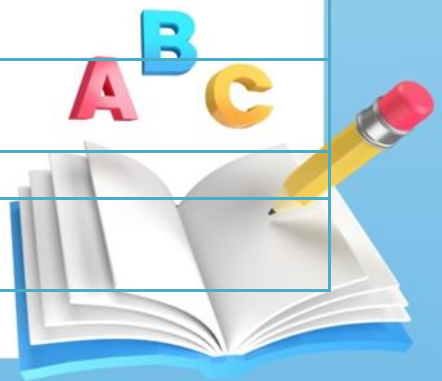
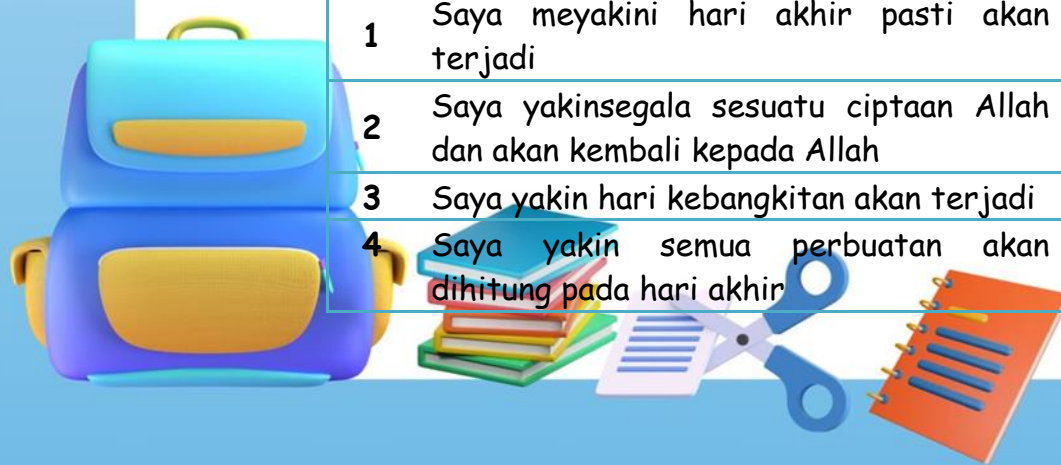
No	Hari/ Tanggal	Nama Peserta Didik	Keterangan
1			
2			
3			

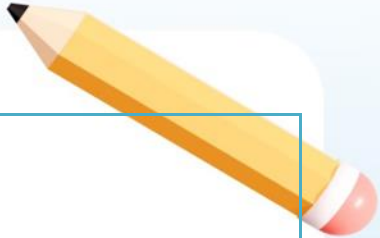
- c. Pada Penilaian sikap baik spiritual maupun sosial rubriknya, yaitu pada aktivitas "Ayo mengenal diri"

Isilah kolom ini sesuai dengan keadaan dirimu yang sebenarnya !



No	Uraian	yakin	Ragu-ragu	Tidak yakin
1	Saya meyakini hari akhir pasti akan terjadi			
2	Saya yakin segala sesuatu ciptaan Allah dan akan kembali kepada Allah			
3	Saya yakin hari kebangkitan akan terjadi			
4	Saya yakin semua perbuatan akan dihitung pada hari akhir			





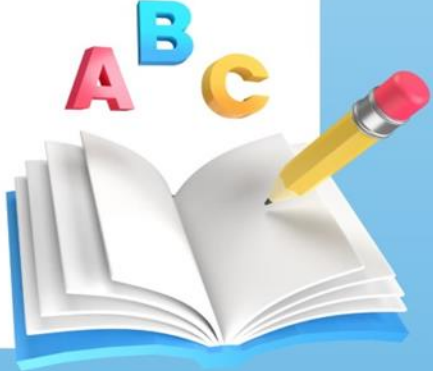
5 Saya yakin adanya surga dan neraka sebagai balasan perbuatan manusia di dunia

2. Penilaian Pengetahuan

"Ayo Berlatih" (Soal Pretest dan Posttest)

• Pertemuan 1 Makna Hari Akhir (siklus 1)

Berilah tanda silang (x) pada huruf A, B, C, atau D pada pilihan jawaban yang benar!

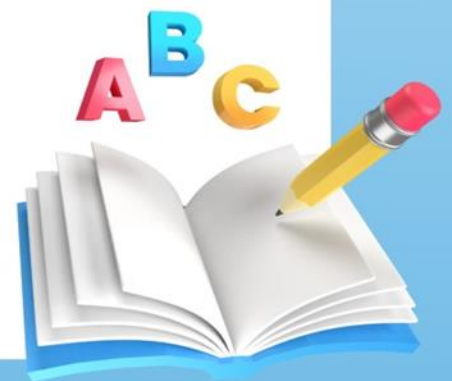
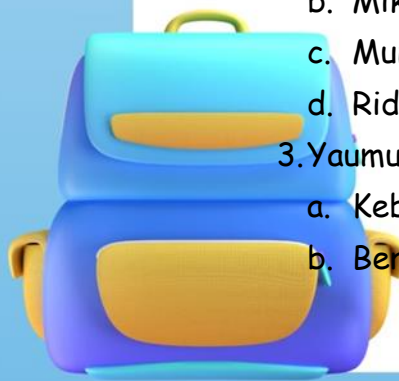
- 
- 
- 
- 
- 
1. Hari kiamat adalah hari ketika...
 - a. Semua manusia bahagia
 - b. Alam semesta hancur
 - c. Matahari bersinar lebih terang
 - d. Semua orang menjadi kaya
 2. Kiamat kecil disebut juga dengan...
 - a. Kiamat kubra
 - b. Kiamat sugra
 - c. Kiamat abadi
 - d. Kiamat pertengahan
 3. Salah satu contoh kiamat sugra adalah...
 - a. Gunung meletus
 - b. Matahari terbit dari barat
 - c. Keluarnya Dajjal
 - d. Munculnya Imam Mahdi
 4. Tanda kecil hari kiamat adalah...
 - a. Munculnya fitnah
 - b. Matahari terbit dari barat
 - c. Turunnya Nabi Isa a.s.
 - d. Munculnya binatang melata
 5. Tanda besar hari kiamat adalah...
 - a. Banyaknya orang pintar
 - b. Banyaknya tempat ibadah
 - c. Terbitnya matahari dari barat
 - d. Banyaknya perdagangan
 6. Malaikat yang meniup sangkakala pada hari kiamat adalah...
 - a. Jibril
 - b. Mikail
 - c. Israfil
 - d. Izrail
 7. Munculnya Dajjal termasuk tanda...
 - a. Kiamat sugra
 - b. Kiamat kubra

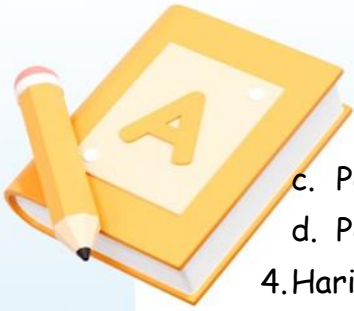
- 
- 
- 
- 
- c. Kiamat lokal
 - d. Kiamat ringan
8. Apa yang harus kita lakukan sebagai bekal hari akhir?
- a. Memperbanyak ibadah
 - b. Mengumpulkan harta
 - c. Berbuat sesuka hati
 - d. Tidak peduli dengan kehidupan
9. Yajuj dan Majuj akan muncul sebelum...
- a. Kiamat kubra
 - b. Kiamat sugra
 - c. Manusia semakin cerdas
 - d. Teknologi berkembang pesat
10. Perbuatan riba termasuk tanda...
- a. Tanda kecil kiamat
 - b. Tanda besar kiamat
 - c. Kiamat sudah terjadi
 - d. Kehidupan semakin baik

• **Pertemuan 2 Kejadian Hari Akhir (Siklus 1)**

Berilah tanda silang (x) pada huruf A, B, C, atau D pada pilihan jawaban yang benar!

1. Yaumul Ba'ats adalah hari...
- a. Kebangkitan
 - b. Kematian
 - c. Penimbangan
 - d. Pembalasan
2. Malaikat yang bertanya di kubur adalah...
- a. Jibril
 - b. Mikail
 - c. Munkar dan Nakir
 - d. Ridwan
3. Yaumul Mahsyar adalah hari...
- a. Kebangkitan
 - b. Berkumpul di padang mahsyar



- 
- 
- c. Perhitungan amal
 - d. Pembalasan

4. Hari perhitungan amal disebut...

- a. Yaumul Mizan
- b. Yaumul Hisab
- c. Yaumul Jaza
- d. Yaumul Mahsyar

5. Anggota tubuh yang menjadi saksi di hari hisab adalah...

- a. Mata
- b. Mulut
- c. Tangan dan kaki
- d. Semua benar



6. Hari penimbangan amal disebut...

- a. Yaumul Ba'ats
- b. Yaumul Mizan
- c. Yaumul Hisab
- d. Yaumul Jaza

7. Apa yang menentukan seseorang masuk surga atau neraka?

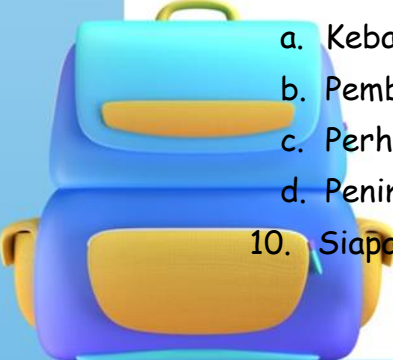
- a. Kekayaan
- b. Amal perbuatannya
- c. Keturunan
- d. Jabatan

8. Amalan yang paling berat dalam timbangan amal adalah...

- a. Salat
- b. Sedekah
- c. Akhlak baik
- d. Haji

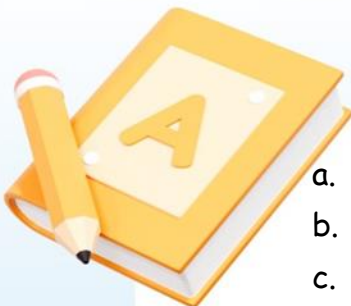
9. Yaumul Jaza adalah hari...

- a. Kebangkitan
- b. Pembalasan
- c. Perhitungan
- d. Penimbangan



10. Siapa pemimpin manusia di padang mahsyar?

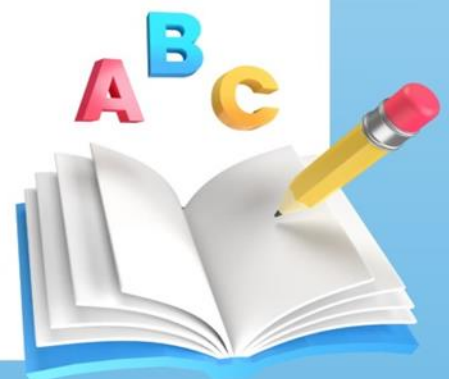
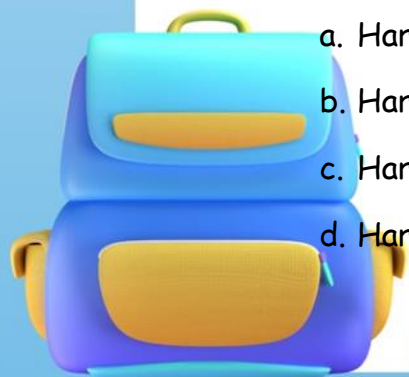


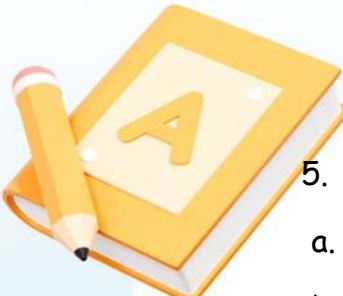
- 
- 
- a. Nabi Adam
 - b. Nabi Musa
 - c. Nabi Muhammad
 - d. Malaikat Jibril

• **Pertemuan 1 Hikmah beriman kepada hari akhir (Siklus 2)**

Berilah tanda silang (x) pada huruf A, B, C, atau D pada pilihan jawaban yang benar!

- 
- 
1. Kapan sebaiknya kita mengucapkan kalimat tarji'?
 - a. Saat bahagia
 - b. Saat mengalami musibah
 - c. Saat makan
 - d. Saat tidur
 2. Bagaimana bunyi kalimat tarji'?
 - a. Subhanallah
 - b. Alhamdulillah
 - c. Inna lillahi wa inna ilaihi raji'un
 - d. Bismillah
 3. Apa makna dari kalimat tarji'?
 - a. Semua berasal dari Allah dan akan kembali kepada-Nya
 - b. Allah Maha Pengasih dan Penyayang
 - c. Kita harus selalu bersyukur
 - d. Allah selalu memberi rezeki
 4. Apa yang dimaksud dengan hari akhir?
 - a. Hari kiamat
 - b. Hari kemerdekaan
 - c. Hari ulang tahun
 - d. Hari raya





5. Apa salah satu hikmah beriman kepada hari akhir?

- a. Hidup menjadi lebih boros
- b. Lebih berhati-hati dalam berbuat
- c. Tidak peduli dengan amal perbuatan
- d. Tidak percaya pada kehidupan setelah mati

6. Apa yang akan menyelamatkan kita di hari akhir?

- a. Harta dan kekayaan
- b. Ibadah dan perbuatan baik
- c. Kepintaran dan kecerdasan
- d. Kekuatan dan ketampanan



7. Apa yang sebaiknya dilakukan agar selamat di hari akhir?

- a. Bermalas-malasan
- b. Rajin beribadah
- c. Sering berbohong
- d. Melakukan kejahatan

8. Di mana tempat tinggal manusia setelah hari akhir?

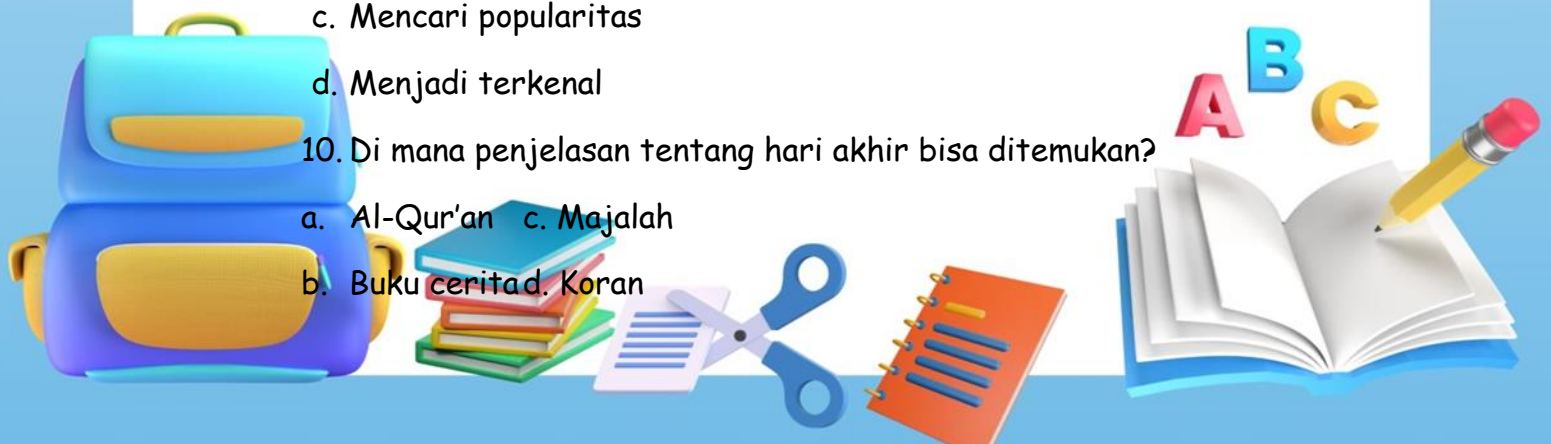
- a. Dunia c. Bulan
- b. Akhirat d. Laut

9. Apa yang harus diperbanyak sebagai bekal di akhirat?

- a. Berbuat baik
- b. Mengumpulkan harta
- c. Mencari popularitas
- d. Menjadi terkenal

10. Di mana penjelasan tentang hari akhir bisa ditemukan?

- a. Al-Qur'an c. Majalah
- b. Buku cerita d. Koran





Adapun kunci Jawaban

Bagian A			
1	B	6	C
2	B	7	B
3	A	8	A
4	A	9	A
5	C	10	A

Bagian A			
1	A	6	B
2	C	7	B
3	B	8	C
4	B	9	B
5	D	10	C



Bagian A			
1	B	6	B
2	C	7	B
3	A	8	B
4	A	9	A
5	B	10	A



Guru Pendidikan Agama Islam

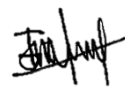


Nasuha, S.Ag

NIP. 19760611 200121 2 001

Seba-seba, 7 Februari 2025

Mahasiswa

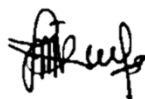


Fazil Nor

NIM. 2102010060

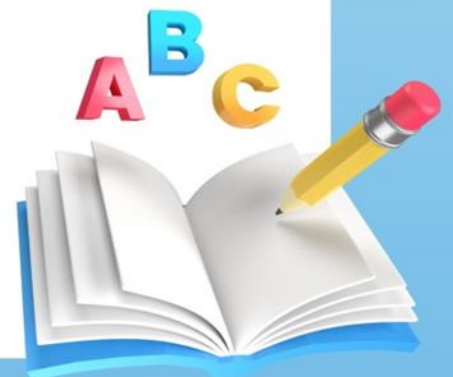


Mengetahui
Kepala Sekolah



Judriyah, S.Pd

NIP.19750110 200903 2 004



Lampiran 2 : Barcode Media Pembelajaran Genially

1. Siklus I Pertemuan I

PPT



Kuis



2. Siklus I Pertemuan II

PPT



Game Ular Tangga



Kuis



3. Siklus II

PPT



Game Ular Tangga



Kuis



Lampiran 3 :Hasil Wawancara Guru

Hari/Tanggal : Kamis, 17 Oktober 2024

Narasumber : Ibu Nasuha, S.Ag.

Pertanyaan	Jawaban
Bagaimanakah tingkat kemampuan peserta didik kelas V terhadap pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ?	Kalau saya lihat, kemampuan peserta didik itu cukup bervariasi. Ada yang sudah bisa memahami materi dengan baik, tapi sebagian besar masih perlu dibimbing lebih intens. Apalagi kalau materi agak sulit, mereka cepat kehilangan fokus.
Strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang bagaimanakah yang bisa Ibu lakukan ?	Biasanya saya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab
Kendala atau kesulitan apa saja yang dihadapi peserta didik saat berlangsung pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?	Anak-anak itu cepat bosan kalau hanya mendengar penjelasan saja. Jadi mereka sering tidak fokus dan akhirnya sulit paham materi. Kadang juga ada yang malu bertanya kalau tidak mengerti.
Bagaimana tingkat minat peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?	"Minat mereka sebenarnya ada, cuma karena pembelajaran kadang monoton, jadi semangatnya kurang
Apa saja upaya Ibu dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?	Biasanya saya berusaha bikin suasana kelas lebih hidup, misalnya ajak diskusi, kasih kuis, atau pakai alat bantu visual. Saya juga suka beri pujian biar mereka semangat.

Lampiran 4: Validasi Iumen Penelitian

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OBSERVASI SISWA

Nama Validator : Dr. Bustanul Iman RN, MA.
Instansi : IAIN PALOPO
Jabatan : Dosen
Hari/tanggal : Jumat, 14 Februari 2025

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap lembar observasi siswa sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda ✓ pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
4 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3 = Setuju/Baik
2 = Tidak Setuju/Kurang Baik
1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
3. Apabila bapak/ibu menilai tidak setuju/kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
5. Bapak/ Ibu dimohon memberi tanda ✓ terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Aspek Penilaian	Alternatif			
	Isi Lembar Angket dan Observasi	1	2	3	4
1.	Bahasa yang dicantumkan mudah untuk dipahami.			✓	
2.	Pengamatan struktur kalimat yang tepat.			✓	
3.	Sesuai dengan tujuan pembelajaran.			✓	
4.	Penggunaan kalimat yang tepat.			✓	
5.	Kelengkapan isi dari instrumen.			✓	
6.	Relevansi setiap item terhadap variabel.			✓	

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN
OBSERVASI SISWA**

C. KESIMPULAN

Lembar observasi siswa dinyatakan!

- ☒ Dapat digunakan dengan revisi kecil
☐ Dapat digunakan tanpa revisi
☐ Dapat digunakan dengan revisi besar

Komentar dan Saran

.....
.....
.....
.....
.....

Palopo, 14 Februari 2025

Ahli Instrumen



Dr. H. Iman RN, MA.
NIP. 19691106 200501 1 007

**LEMBAR VALIDASI INSTRUME
OBSERVASI GURU**

Nama Validator : Dr. Bustanul Iman RN, MA.
Instansi : IAIN PALOPO
Jabatan : Dosen
Hari/tanggal : Jumat, 14 Februari 2025

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap lembar observasi siswa sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda √ pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
4 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3 = Setuju/Baik
2 = Tidak Setuju/Kurang Baik
1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
3. Apabila bapak/ibu menilai tidak setuju/kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
5. Bapak/ Ibu dimohon memberi tanda √ terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Aspek Penilaian	Alternatif			
		1	2	3	4
	Isi Lembar Angket dan Observasi				
1.	Bahasa yang dicantumkan mudah untuk dipahami.			✓	
2.	Pengamatan struktur kalimat yang tepat.			✓	
3.	Sesuai dengan tujuan pembelajaran.			✓	
4.	Penggunaan kalimat yang tepat.			✓	
5.	Kelengkapan isi dari instrumen.			✓	
6.	Relevansi setiap item terhadap variabel.			✓	

**LEMBAR VALIDASI INSTRUME
OBSERVASI GURU**

C. KESIMPULAN

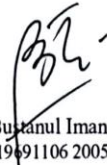
Lembar observasi siswa dinyatakan!

- ☒ Dapat digunakan dengan revisi kecil
☐ Dapat digunakan tanpa revisi
☐ Dapat digunakan dengan revisi besar

Komentar dan Saran

.....
.....
.....
.....
.....

Palopo, 14 Februari 2025
Ahli Instrumen



Dr. Bustanul Iman RN, MA.
NIP. 19491106 200501 1 007

Lampiran 5: Lembar Angket Minat Belajar Siklus I dan II

LEMBAR ANGKET
PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA SIKLUS I
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

Nama Peserta Didik : *SaFi'a*

No Absen : *24*

Kelas : *5*

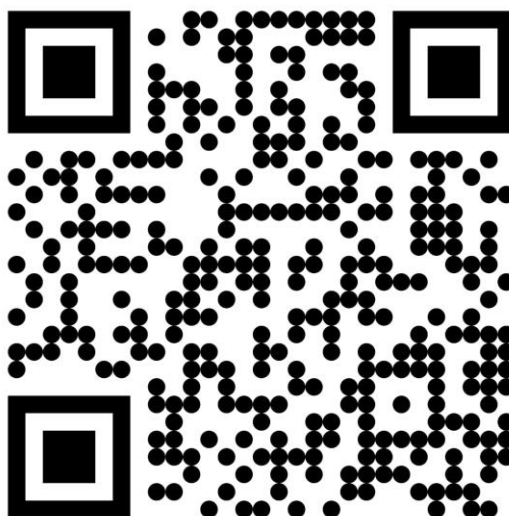
Petunjuk Pengisian

1. Isilah setiap pertanyaan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada salah satu kolom sesuai dengan keterangan sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat Setuju
2. Apabila ada jawaban yang salah dan anda ingin memperbaikinya maka berilah tanda sama dengan (=), dan berilah tanda ceklis (✓) pada jawaban yang menurut anda paling tepat.

No	Pertanyaan	Respon			
		1	2	3	4
A	Rasa Tertarik				
1	Saya suka belajar dengan permainan yang ada di platform <i>Genially</i> .				✓
2	Belajar dengan <i>Game</i> di platform <i>Genially</i> membuat pelajaran jadi lebih seru.			✓	
3	Saya jadi lebih bersemangat belajar kalau menggunakan platform <i>Genially</i> .			✓	
B	Perasaan Senang				
4	Saya senang belajar kalau ada permainan di dalamnya.			✓	
5	Belajar menggunakan platform <i>Genially</i> membuat suasana kelas lebih menyenangkan.			✓	
6	Saya suka menyelesaikan tantangan dan permainan yang ada dalam platform <i>Genially</i> .			✓	

7	Saya lebih bersemangat belajar kalau ada permainan seperti di platform <i>Genially</i> .			✓	
Perhatian					
8	Saya tetap fokus saat belajar menggunakan platform <i>Genially</i> .			✓	
9	Saya tidak terganggu oleh hal lain saat mengikuti pembelajaran dengan metode <i>game-based learning</i> berbantuan platform <i>Genially</i> .			✓	
10	Saya mengikuti arahan guru saat menggunakan platform <i>Genially</i> .			✓	
Partisipasi					
11	Saya aktif menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan dalam platform <i>Genially</i> .			✓	
12	Saya merasa lebih percaya diri saat belajar dengan platform <i>Genially</i> .			✓	
13	Saya lebih bersemangat bekerja sama dengan teman saat bermain game menggunakan platform <i>Genially</i> dalam pembelajaran.			✓	
14	Saya merasa lebih mudah memahami materi karena pembelajaran menggunakan platform <i>Genially</i> .			✓	
Jumlah		43			
Presentase		76,78 %			
Kategori		Baik			

Barcode lanjutan semua angket minat belajar peserta didik siklus I



LEMBAR ANGKET
PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA SIKLUS II
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

Nama Peserta Didik : **ALRINITA Rizki**

No Absen : **(1)**

Kelas : **(Ibm 1110)** ✓

Petunjuk Pengisian

3. Isilah setiap pertanyaan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada salah satu kolom sesuai dengan keterangan sebagai berikut:

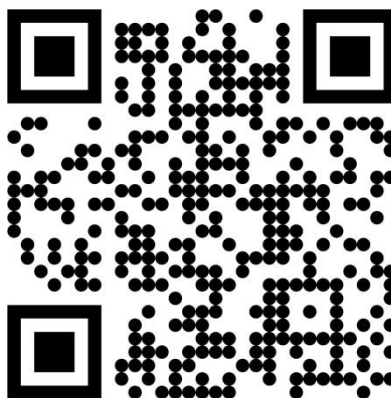
- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Setuju
- 4 = Sangat Setuju

4. Apabila ada jawaban yang salah dan anda ingin memperbaikinya maka berilah tanda sama dengan (=), dan berilah tanda ceklis (✓) pada jawaban yang menurut anda paling tepat.

No	Pertanyaan	Respon			
		1	2	3	4
A	Rasa Tertarik				
1	Saya suka belajar dengan permainan yang ada di platform <i>Genially</i> .				✓
2	Belajar dengan <i>Game</i> di platform <i>Genially</i> membuat pelajaran jadi lebih seru.				✓
3	Saya jadi lebih bersemangat belajar kalau menggunakan platform <i>Genially</i> .				✓
B	Perasaan Senang				
4	Saya senang belajar kalau ada permainan di dalamnya.				✓
5	Belajar menggunakan platform <i>Genially</i> membuat suasana kelas lebih menyenangkan.				✓
6	Saya suka menyelesaikan tantangan dan permainan yang ada dalam platform <i>Genially</i> .				✓

7	Saya lebih bersemangat belajar kalau ada permainan seperti di platform <i>Genially</i> .				✓
Perhatian					
8	Saya tetap fokus saat belajar menggunakan platform <i>Genially</i> .				✓
9	Saya tidak terganggu oleh hal lain saat mengikuti pembelajaran dengan metode <i>game-based learning</i> berbantuan platform <i>Genially</i> .				✓
10	Saya mengikuti arahan guru saat menggunakan platform <i>Genially</i> .				✓
Partisipasi					
11	Saya aktif menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan dalam platform <i>Genially</i> .				✓
12	Saya merasa lebih percaya diri saat belajar dengan platform <i>Genially</i> .				✓
13	Saya lebih bersemangat bekerja sama dengan teman saat bermain game menggunakan platform <i>Genially</i> dalam pembelajaran.				✓
14	Saya merasa lebih mudah memahami materi karena pembelajaran menggunakan platform <i>Genially</i> .				✓
Jumlah		56			
Presentase		100%			
Kategori		sangat baik			

Barcode lanjutan semua angket minat belajar peserta didik siklus II



Lampiran 6: Rekapitulasi Angket Minat Belajar Siklus I dan II

**HASIL ANGKET MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA SIKLUS 1**

No	Nama Peserta Didik	Pertanyaan													
		Rasa Tertarik			Perasaan Senang				Perhatian			Partisipasi			
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14
1	Airinita Rizki	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
2	Alpin Sampeinan	4	2	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3
3	Alya Nur Ramdhani Fajar	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3
4	Andi Syafiq Batara	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	April Sudarman	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
6	Aqeela Zhidqiyah	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
7	Fahmi Syafaat	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3
8	Fares Mahardika	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3
9	Haikal	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	Ikhwan Afif	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	Khairun Khalfani Maligana	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3

12	Khalil Jibrán	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4
13	Kiki Angraini	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
14	Mawaddah Situlung	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
15	Muh. Al Qalam Asrul	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3
16	Muhammad Hatim	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
17	Naufal Nawaruddin	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3
18	Nugrah Syarif	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3
19	Nur Akilah	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20	Nurhalda	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3
21	Firsya Febriani Rakhmat	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
22	Yuqinun	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
23	Zuhayr Aqlan	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3
Jumlah		80	76	77	78	73	77	72	72	70	72	73	70	69	70
Jumlah Peraspek Penilaian		233			300				214			282			
Skor Maksimal		276			368				276			368			
Jumlah Keseluruhan		1029													

HASIL ANGKET MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA SIKLUS II

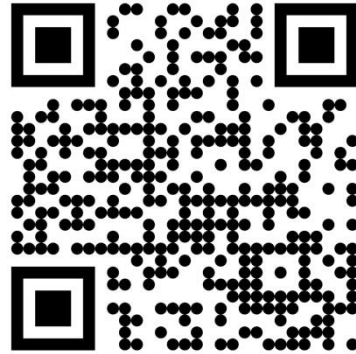
[illegible]

13	Kiki Angraini	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
14	Mawaddah Situlung	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
15	Muh. Al Qalam Asrul	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4
16	Muhammad Hatim	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4
17	Naufal Nawaruddin	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4
18	Nugrah Syarif	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
19	Nur Akilah	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
20	Nurhalda	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
21	Virsyia Febriani Rakhmat	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
22	Yuqinun	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4
23	Zuhayr Aqlan	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
Jumlah		84	83	83	88	86	84	89	91	90	92	87	90	90	92
Jumlah Peraspek Penilaian		250			347				271			359			
Skor Maksimal		276			368				276			368			
Jumlah Keseluruhan		1229													

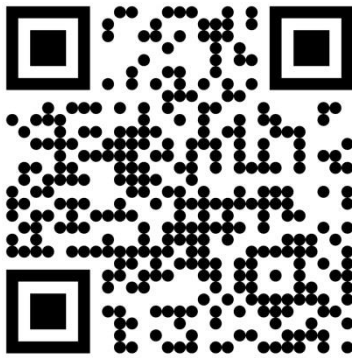
Lampiran 7: Barcode lembar Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik



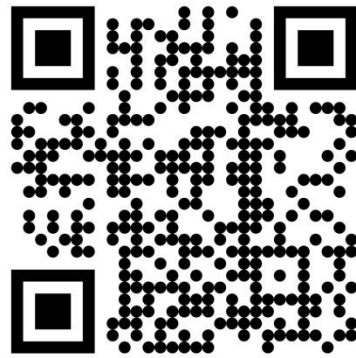
Pretets Siklus 1 Pertemuan 1



Posttest Siklus 1 Pertemuan 1



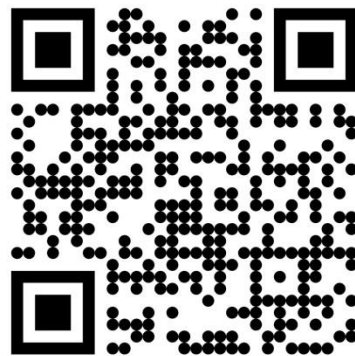
Pretets Siklus 1 Pertemuan 2



Posttest Siklus 1 Pertemuan 2



Pretets Siklus 2 Pertemuan 1



Posttest Siklus 2 Pertemuan 1

Lampiran 8: Rekapitulasi Pre-test dan Post-Test Siklus I dan II

Rekapitulasi Pre-test dan Post-Test Siklus I

No	Nama Peserta Didik	Pertemuan 1			Pertemuan 2		
		Pre-test	Post-test	Ket.	Pre-test	Post-test	Ket.
1	Airinita Rizki	30	90	Meningkat	50	90	Meningkat
2	Alpin Sampeinan	30	80	Meningkat	40	90	Meningkat
3	Alya Nur Ramdhani Fajar	20	80	Meningkat	30	90	Meningkat
4	Andi Syafiq Batara	50	90	Meningkat	30	80	Meningkat
5	April Sudarman	20	90	Meningkat	20	80	Meningkat
6	Aqeela Zhidqiyah	40	90	Meningkat	30	90	Meningkat
7	Fahmi Syafaat	20	80	Meningkat	30	90	Meningkat
8	Fares Mahardika	40	80	Meningkat	30	90	Meningkat
9	Haikal	20	80	Meningkat	40	90	Meningkat
10	Ikhwan Afif	40	80	Meningkat	20	90	Meningkat
11	Khairun Khalfani Maligana	30	80	Meningkat	30	80	Meningkat
12	Khalil Jibrán	20	80	Meningkat	30	80	Meningkat
13	Kiki Angraini	40	90	Meningkat	40	90	Meningkat
14	Mawaddah Situlung	40	100	Meningkat	40	90	Meningkat
15	Muh. Al Qalam Asrul	50	80	Meningkat	40	80	Meningkat
16	Muhammad Hatim	20	80	Meningkat	30	80	Meningkat
17	Naufal Nawaruddin	20	90	Meningkat	60	100	Meningkat
18	Nugrah Syarif	30	80	Meningkat	30	100	Meningkat
19	Nur Akilah	50	90	Meningkat	30	90	Meningkat
20	Nurhalda	30	80	Meningkat	40	80	Meningkat
21	Virsyia Febriani Rakhmat	30	90	Meningkat	30	90	Meningkat
22	Yuqinun	20	90	Meningkat	40	90	Meningkat
23	Zuhayr Aqlan	40	80	Meningkat	50	100	Meningkat
Total		730	1950		810	2030	

Rekapitulasi Pre-test dan Post-Test
Siklus II

No	Nama Peserta Didik	Pertemuan 1		
		Pre-test	Post-test	Ket.
1	Airinita Rizki	30	100	Meningkat
2	Alpin Sampeinan	30	80	Meningkat
3	Alya Nur Ramdhani Fajar	30	80	Meningkat
4	Andi Syafiq Batara	20	80	Meningkat
5	April Sudarman	40	80	Meningkat
6	Aqeela Zhidqiyah	50	100	Meningkat
7	Fahmi Syafaat	50	90	Meningkat
8	Fares Mahardika	40	90	Meningkat
9	Haikal	20	100	Meningkat
10	Ikhwan Afif	40	90	Meningkat
11	Khairun Khalfani Maligana	30	80	Meningkat
12	Khalil Jibrán	20	80	Meningkat
13	Kiki Angraini	50	100	Meningkat
14	Mawaddah Situlung	20	80	Meningkat
15	Muh. Al Qalam Asrul	30	80	Meningkat
16	Muhammad Hatim	40	100	Meningkat
17	Naufal Nawaruddin	40	100	Meningkat
18	Nugrah Syarif	50	90	Meningkat
19	Nur Akilah	20	80	Meningkat
20	Nurhalda	30	90	Meningkat
21	Virsyia Febriani Rakhmat	30	80	Meningkat
22	Yuqinun	20	90	Meningkat
23	Zuhayr Aqlan	50	100	Meningkat
Total		780	2040	

Lampiran 9: Surat Keterangan Meneliti



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Alamat : Jln. Jend. Sudirman, Kelurahan Senga, Kecamatan Belopa, Kab. Luwu Telpn : (0471) 3314115

Nomor : 0068/PENELITIAN/20.04/DPMTSP/II/2025
Lamp : -
Sifat : Biasa
Perihal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Ka. SDN 347 Lamasi Pantai
di -
Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo : B-0629/n.19/FTIK/HM.01/01/2025 tanggal 30 Januari 2025 tentang permohonan Izin Penelitian. Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Fazil Nor
Tempat/Tgl Lahir : Mauris / 25 Juni 2003
Nim : 2102010060
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Dsn. Seba-Seba Barat
Desa Seba-Seba
Kecamatan Walenrang Timur

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

PENERAPAN METODE GAME BASED LEARNING BERBANTUAN PLATFORM GENIALLY PADA MUATAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS V DI SDN 347 LAMASI PANTAI

Yang akan dilaksanakan di **SDN 347 LAMASI PANTAI**, pada tanggal **06 Februari 2025 s/d 06 Maret 2025**

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.



Diterbitkan di Kabupaten Luwu
Pada tanggal : 06 Februari 2025
Kepala Dinas



Drs. MUHAMMAD RUDI, M.Si
Pangkat : Pembina Utama Muda IV/c
NIP : 19740411 199302 1 002

Tembusan

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo;
4. Mahasiswa (i) Fazil Nor;
5. Arsip

Lampiran 10: Surat Keterangan Selesai Meneliti



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
DINAS PENDIDIKAN
SDN 347 LAMASI PANTAI

Alamat : Jl. Ilmu No. 3 Desa Sebe-Seba Kec. Walitim Kab. Luwu

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
Nomor: 025/DISDIK/UPT-SDN 347 LP/TU/II/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Judriyah S.Pd
NIP : 19750110 200903 2 004
Jabatan : Kepala Sekolah SDN 347 Lamasi Pantai

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Fazil Nor
NIM : 2102010060
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Penerapan Metode *Game Based Learning* Berbantuan Platform *Genially* Pada Muatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas V SDN 347 Lamasi Pantai
Lokasi Penelitian : SDN 347 Lamasi Pantai
Lamanya Penelitian : 1 bulan

Bahwa yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian di SDN 347 Lamasi Pantai sehubungan dengan penyusunan skripsi " Penerapan Metode *Game Based Learning* Berbantuan Platform *Genially* Pada Muatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas V SDN 347 Lamasi Pantai"

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya



Februari 2025
Kepala Sekolah SDN 347 Lamasi Pantai

NIP. 19750110 200903 2 004

Lampiran 11 : Dokumentasi

1. Siklus I Pertemuan I



2. Siklus I Pertemuan II



3. Siklus II



4. Foto bersama peserta didik kelas V



5. Foto bersama kepala sekolah dan Guru pendidikan Agama Islam



Lampiran 12: Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



Fazil Nor, lahir di Mauris, pada tanggal 25 Juni 2003. Penulis merupakan anak terakhir dari enam bersaudara, dari pasangan Bapak Sahir dan Ibu Jumrana. Penulis berdomisili di Desa Seba-Seba, Kecamatan Walenrang Timur, Kabupaten Luwu. Penulis memulai jenjang pendidikan formalnya di SDN 347 Lamasi Pantai pada tahun 2009 dan lulus pada tahun 2015. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMPN 9 Palopo dari tahun 2015 hingga 2018, dan dilanjutkan ke jenjang Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Palopo pada tahun 2018 sampai lulus tahun 2021. Setelah menyelesaikan pendidikan menengah atas, penulis melanjutkan studi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo pada tahun 2021 dan terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan hingga sekarang

Contac Person: f441558@gmail.com
