

Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis

Alya Athiyyah¹, Elsa Amalia²

Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Darussalam Ciamis
E-mail: Alyaathiyyah6@gmail.com¹, elsaamaliacms@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan metode *Games Based Learning* (GBL) dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis yang berjumlah 26 siswa. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dalam bentuk skor persentase. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode GBL masuk pada kategori sangat baik secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI dengan presentase 92.8%. Jadi, berdasarkan data tersebut, metode pembelajaran berbasis permainan (*Games Based Learning* atau GBL) ini terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VII D terhadap mata pelajaran SKI. Implikasi praktis dari penelitian ini menyoroti pentingnya integrasi metode pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: SKI, Minat Belajar, Game Based Learning

Abstract

This study aims to determine the use of Games Based Learning (GBL) method in increasing students' interest in learning Islamic Culture History (SKI) subjects in class VII D MTs Negeri 1 Ciamis. The method used is Classroom Action Research (PTK) with data collection techniques using questionnaires. The population in this study were students of class VII D MTs Negeri 1 Ciamis, totaling 26 students. Data analysis using descriptive analysis techniques in the form of percentage scores. The results showed that the use of the GBL method in the very good category significantly increased students' interest in learning SKI subjects with a percentage of 92.8%. So, based on these data, this Games Based Learning (GBL) method is proven to be able to increase the learning interest of students in class VII D in SKI subjects. The practical implications of this research highlight the importance of integrating innovative and interesting learning methods in increasing students' interest in learning.

Keyword: SKI, Interest to learn, Game Based Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi masyarakat Indonesia. Dalam UUD 1945 pada alinea keempat, disebutkan bahwa salah satu cita-cita negara adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan berperan dalam mencapai tujuan ini.

Menurut Asari dan Zulfa (2020) pendidikan adalah elemen penting dalam kehidupan manusia karena memungkinkan individu mengembangkan kompetensi yang mereka miliki. Pendidikan juga dianggap sebagai usaha manusia untuk membentuk kepribadian sesuai dengan nilai-nilai masyarakat (Aisyah et al., 2023: 202).

Pendidikan memiliki peran krusial dalam menciptakan individu yang berkualitas. Pendidikan dipandang sebagai sarana untuk menghasilkan orang-orang yang cerdas, kreatif, terampil, bertanggung jawab, produktif, dan berakhlak mulia. Kualitas pendidikan yang rendah dapat menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak berhasil. Selain itu, rendahnya minat dan motivasi siswa, kinerja guru yang tidak baik, serta kurangnya fasilitas dan sarana prasarana yang kurang memadai akan menyebabkan kurang berhasilnya instruksional (Yusuf Aditya, 2016: 165).

Ketertarikan atau minat memiliki hubungan yang erat dengan proses belajar, karena minat adalah faktor yang menentukan keaktifan siswa dalam belajar. Antusiasme siswa akan muncul ketika mereka merasa tertarik pada kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan. Sebaliknya, jika pembelajaran kurang menarik atau tidak menyenangkan, minat siswa dalam mengikuti pembelajaran akan rendah (Rahmawati & Rahmah, 2023: 401). Proses pembelajaran yang kurang berhasil dapat menyebabkan siswa kurang berminat untuk belajar. Kurangnya minat belajar siswa terlihat dari minimnya aktivitas belajar, interaksi dalam proses pembelajaran, dan persiapan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Proses pelaksanaan Pembelajaran yang menyenangkan di sekolah merupakan pengalaman belajar yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan potensi siswa secara maksimal. Peningkatan potensi dan mutu siswa juga merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, yang merupakan bagian integral dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia secara menyeluruh (Lumbantobing et al., 2022: 666).

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki peranan yang sangat penting pada era saat ini dikarenakan banyak terjadi perubahan-perubahan yang dapat mengubah sistem dan tatanan hidup masyarakat atau yang biasa kita kenal dengan istilah Era Disrupsi sehingga SKI dapat menjadi pegangan dan pelajaran yang dapat berguna bagi umat Islam. Sejarah berfungsi untuk memperdalam kesadaran kita akan masa lalu dan masa kini, yang saling terikat erat antara satu sama lain. Adapun aspek materi SKI dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) berperan dalam dalam menginspirasi anak-anak untuk belajar, menghargai, dan memahami sejarah islam yang sarat dengan wawasan mendalam yang diambil dari peristiwa-peristiwa sejarah islam (Firmansyah et al., 2024: 115).

Materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) mempelajari unsur-unsur hikmah yang terkandung dalam kepemimpinan Nabi Muhammad SAW terhadap seluruh umat, baik yang muslim dan juga non-Muslim. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) mengkaji beragam awal mula, perkembangan, dan fungsi kebudayaan dan peradaban Islam. Sejarah masyarakat pra Islam mulai dari zaman Nabi Muhammad SAW, melalui Khulafaur Rosyidin, Bani Umayyah, Bani Abbasiyah, dan Ayyubiyah, ditelaah hingga mencapai puncaknya pada terbentuknya Islam di Indonesia. Materi SKI ini menggambarkan evolusi perjalanan umat Islam yang dilakukan secara berkala dalam upaya menjunjung tinggi syariah, nilai-nilai luhur, dan kemajuan eksistensi manusia yang berlandaskan aqidah. Sebagai salah satu materi yang identik dengan menghafal tokoh-tokoh, peristiwa, dan tahun kejadian di masa

lampau banyak menimbulkan rasa bingung dan kesulitan tersendiri bagi peserta didik (Firmansyah et al., 2024: 116).

Dalam menghadapi situasi yang timbul, guru diharapkan memiliki teknik khusus yang secara efektif dapat membangkitkan minat siswa terhadap materi pelajaran. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Sardiman, 2017) bahwa guru memiliki peran penting dalam mengatasi berbagai masalah yang muncul selama proses pembelajaran. Dengan menggunakan teknik-teknik yang tepat, guru dapat membantu meningkatkan potensi siswa dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, pemilihan metode pembelajaran yang tepat sangatlah penting. Metode adalah salah satu cara guru dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam menyampaikan materi. Materi pelajaran terkadang sulit dipahami oleh peserta didik dikarenakan metode yang kurang tepat. Oleh karenanya metode dalam hal ini yang digunakan guru, sebaiknya dapat membuat peserta didik mudah memahami materi tersebut. Salah satu metode yang populer dan sesuai dengan perkembangan zaman saat ini adalah *games based learning*. (Khaerunnisa et al., 2022: 517).

Pembelajaran berbasis permainan, atau yang dikenal dengan istilah *Games Based Learning*, merupakan metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang telah dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran. Menurut Lucky Adhie dan Cecilia E. Nugraheni dalam sebuah makalah di Aptikom, *Games Based Learning* dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif. Dengan karakteristik yang mampu memotivasi dan menyenangkan siswa, penggunaan game dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, game juga dapat mengajarkan berbagai keterampilan yang dapat digunakan sebagai media alternatif dalam Pendidikan (Widiana, 2022: 2-3).

Game based learning merupakan metode pengajaran di mana siswa memiliki peran yang dominan dengan menggunakan game untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Winatha dan Setiawan (2020), penerapan *Game Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami, mengetahui, dan mengevaluasi materi pelajaran (Ulfa et al., 2022: 9346). Pendekatan ini menggabungkan unsur-unsur permainan ke dalam pembelajaran, yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Dengan menggunakan game sebagai sarana pembelajaran, guru dapat menciptakan situasi di mana siswa dapat belajar sambil bermain, yang secara efektif meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pada kesempatan ini penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul "Penggunaan Metode Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTS Negeri 1 Ciamis". Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis bagi kelangsungan proses belajar mengajar peserta didik, sehingga media dengan metode *Games Based Learning* (GBL) ini menjadi model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk pembelajaran SKI di MTs.

KAJIAN TEORI

Konsep Minat Belajar

Minat merupakan rasa tertarik, suka dan keinginan kuat yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa adanya suatu dorongan (Suwandi et al., 2023: 59). Sedangkan belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mencapai perubahan dalam dirinya sesuai dengan pengalaman yang diperolehnya di lapangan. Minat belajar peserta didik merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan mereka dalam memahami materi pembelajaran. Ketika peserta didik memiliki minat yang tinggi, mereka lebih mudah menguasai materi yang diajarkan oleh guru. Minat belajar juga berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik siswa. Menurut Yanti & Sumianto (2021), "Salah satu faktor yang mendukung seorang siswa dalam mencapai prestasi belajar adalah minat belajar siswa". Oleh karena itu, terdapat hubungan yang erat antara minat belajar dan prestasi siswa. Selain mempengaruhi prestasi, minat belajar juga berdampak pada motivasi dan semangat siswa dalam belajar di kelas (Khaerunnisa et al., 2022: 517). Dengan demikian, minat belajar dapat didefinisikan sebagai ketertarikan seseorang terhadap sesuatu secara sukarela, yang mendorongnya untuk terlibat dan melakukan aktivitas belajar (Abidin & Purnamasari, 2023: 515-516).

Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Kata sejarah berasal dari bahasa Arab yaitu "*syahjarotun*" yang artinya pohon. Dalam dunia barat sejarah disebut dengan "*histoire*" (Perancis), *historie* (Belanda), dan *history* (Inggris), yang berasal dari Yunani, "*istoria*" yang berarti ilmu. Sementara secara etimologi, kata kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta, budhaya yaitu bentuk jamak dari kata buddhi, yang artinya budi atau akal. Mata pelajaran SKI berperan dalam memotivasi siswa untuk mengenal, memahami, dan menghayati SKI, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang bermanfaat untuk melatih kecerdasan serta membentuk sikap, watak, dan kepribadian siswa (Putri & Wiza, 2022: 9041). SKI di MTs merupakan salah satu mata pelajaran yang mempelajari tentang asal usul, perkembangan, dan peran kebudayaan serta peradaban Islam, termasuk tokoh-tokoh berprestasi dalam sejarah Islam dari masa Nabi Muhammad SAW, masa Khulafaur Rasyidin, Bani Umayyah, Abbasiyah, hingga Al-Ayyubiyah dan seterusnya (Yanuarti, dkk, 2023: 47 – 48).

Dalam proses pembelajaran terdapat banyak faktor yang mempengaruhi minat siswa untuk belajar, sehingga kadang-kadang bila faktor itu tidak ada dapat menyebabkan minat untuk belajar bagi siswa akan berkurang, bahkan akan menjadi hilang sama sekali. Berbicara mengenai faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, dapat ditemukan beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa itu sendiri. Namun pada dasarnya faktor tersebut dapat dikelompokkan ke dalam faktor intern (dalam diri) siswa yang belajar, faktor ekstern (dari luar diri) siswa yang belajar dan faktor teknik atau pendekatan belajar (Dewi, 2021: 12-13). Mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu:

1. Faktor-faktor yang berasal dari luar diri pelajar dan ini masih dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor sosial dan faktor non sosial.
2. Faktor yang berasal dari dalam diri pelajar dan ini pun dapat digolongkan dua golongan yaitu faktor fisiologis dan faktor psikologis (Dewi, 2021: 13).

Pengertian Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL)

Metode adalah serangkaian langkah yang disusun secara sistematis dan logis. Sedangkan Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa, baik di dalam maupun di luar kelas, dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru untuk menciptakan proses belajar pada siswa guna mencapai tujuan Pendidikan (Yusuf Aditya, 2016: 166-167).

Menurut Lucky Adhie dan Cecilia E. Nugraheni dalam makalah Aptikom, *Game-Based Learning* adalah metode pengajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang dirancang khusus untuk mendukung proses belajar. Metode pembelajaran berbasis permainan ini juga membantu guru dalam mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan (Khaerunnisa et al., 2022: 517).

Seiring berkembangnya teknologi, sebagai seorang pendidik harus cepat beradaptasi dengan keadaan dan mampu mempergunakan teknologi untuk pengembang pembelajaran sesuai dengan keadaan masa kini. sehingga penggunaan *Game Based Learning* sangat cocok diterapkan untuk media pembelajaran pada generasi digital seperti sekarang (Hendra, 2023: 34). Selain itu berdasarkan hasil penelitian menunjukkan hasil bahwa GBL mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini disebabkan karena lingkungan pembelajaran berbasis permainan dapat menginspirasi siswa dan memberikan para siswa kesempatan belajar yang besar untuk meningkatkan pembelajaran mereka secara menyenangkan (Hendra, 2023: 35-36).

METODE PENELITIAN

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan kelas atau istilah dalam bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research* (CAR) merupakan sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. Penelitian kelas bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan profesionalisme guru dalam menunaikan tugasnya. Menurut Kemmis (1988), penelitian tindakan adalah bentuk penelitian refleksi diri yang melibatkan partisipan untuk memperbaiki praktik mereka sendiri dalam situasi sosial, termasuk Pendidikan (Pahleviannur, 2022: 13). Penelitian ini dilakukan dengan berkolaborasi dengan guru dan peneliti, dengan menggunakan pendekatan Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan. Tahapan-tahapan tersebut terdiri dari 1) rencana tindakan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) pengamatan, dan yang terakhir 4) refleksi. Proses penelitian ini dilakukan dalam satu siklus, yang mana pada satu siklus ini yaitu terdapat dua pertemuan.

Penelitian ini dilaksanakan di MTS Negeri 1 Ciamis. Adapun alasan peneliti memilih MTS Negeri 1 Ciamis ini dikarenakan sekolah ini terbuka untuk dilakukannya penelitian. Kegiatan penelitian ini dilakukan pada semester genap pada tanggal 03 Mei-22 Mei 2024 dengan menyesuaikan jam pelajaran yang ditentukan. Untuk waktu penelitian ini terhitung mulai peneliti melakukan observasi dan meminta izin ke pihak sekolah hingga selesainya proses penelitian tindakan kelas (Suherman, 2022: 34). Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII D tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa 26 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Pengukuran hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran yang menggunakan media permainan ular tangga dan *wordwall* dilakukan dengan melalui tes kognitif. Kemudian untuk

mengukur minat peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media permainan ular tangga dan *wordwall* dilakukan dengan menggunakan instrumen angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dikumpulkan dengan berbagai teknik antara lain sebagai berikut:

1. Observasi, yaitu kegiatan pengamatan pada saat melaksanakan kegiatan PTK. Observasi bisa dilakukan oleh guru sendiri maupun oleh guru yang lain. Pengamatan ditekankan pada proses belajar dan tindakan. Adapun yang dipersiapkan yaitu melakukan perekaman terhadap proses pembelajaran (Pahleviannur, 2022: 24).
2. Wawancara, yaitu teknik pengumpulan data yang sering dilakukan dalam penelitian kualitatif. Tujuan wawancara adalah untuk menggali informasi dari yang diteliti. Wawancara dapat dilakukan pada siswa tentang pelajaran yang telah dilakukan.
3. Angket atau kuesioner dapat digunakan untuk menjangkau pendapat siswa tentang pembelajaran, asalkan dibuat secara sederhana dan memuat pertanyaan yang dapat direspons oleh siswa secara terbuka (bebas) (Pahleviannur, 2022: 25).
4. Dokumentasi, yaitu salah satu cara yang dapat dilakukan peneliti kualitatif untuk mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek melalui suatu media tertulis dan dokumen lainnya yang di tulis atau dibuat langsung oleh subjek yang bersangkutan (Zaratzar et al., 2017).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah upaya meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran SKI kelas VII D Di MTS Negeri 1 Ciamis dengan menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL). Penelitian ini dilakukan sebanyak satu siklus dengan dua pertemuan.

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTS Negeri 1 Ciamis yang terletak di Jalan Panyingkiran No.70, Panyingkiran, Kec. Ciamis, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di kelas VII D pada tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa sebanyak 26 orang siswa, yang terdiri dari 14 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto, tindakan penilaian kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan mengajar berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi di sebuah kelas secara bersama. Rancangan atau desain PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model PTK kemmis & Mc. Taggart. Secara sederhana, alur pelaksanaan rancangan kemmis & Taggart mencakup sejumlah siklus, yaitu (a) perencanaan (*plan*), (b) melaksanakan tindakan (*act*), (c) pengamatan (*observasi*), dan (d) mengadakan refleksi atau analisis (*reflection*). Penelitian ini dilakukan dalam satu siklus, dengan setiap siklus menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dan *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini, peneliti merancang cara menerapkan media pembelajaran permainan ular tangga dan *wordwall* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Perencanaan meliputi wawancara dengan guru

mata pelajaran SKI, menyiapkan kelas untuk penelitian, dan menentukan materi sebagai bahan observasi siswa. Adapun perencanaan tindakan pada siklus I ini meliputi:

1. Menyiapkan kelas tempat penelitian.
2. Menentukan materi sebagai bahan yang diajarkan, yaitu materi yang diambil dari kelas VII semester 2 tentang Khalifah Bani Umayyah: Umar Bin Abdul Aziz.
3. Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

2. Pelaksanaan Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya, yaitu mengajarkan materi Sejarah Kebudayaan Islam kepada siswa kelas VII D dengan tema Dinasti Umayyah (Khalifah Umar Bin Abdul Aziz). Peneliti menyiapkan karton untuk membuat permainan ular tangga, di mana setiap kolom diisi dengan pertanyaan terkait materi SKI, serta menyiapkan wordwall dengan 6 kolom pertanyaan yang berhubungan dengan pembelajaran SKI.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini antara lain sebagai berikut :

1) Pertemuan pertama siklus I

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 15 Mei 2024, dengan kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

- a. Kegiatan pendahuluan
 - Guru memberikan salam dan membaca doa Bersama.
- b. Kegiatan Inti
 - Guru melakukan tanya jawab tentang Daulah Bani Umayyah.
 - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
 - Guru membentuk beberapa kelompok untuk melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media ular tangga.
 - Guru dan siswa memainkan *game* ular tangga bersama-sama.
 - Memberikan *reward* pemenang *game* ular tangga.
- c. Kegiatan penutup
 - Guru menyimpulkan pembelajaran.
 - Guru menyampaikan pesan moral pembelajaran hari ini.
 - Salam dan do'a penutup.

2) Pertemuan kedua siklus I

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu 22 Mei 2024, dengan kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

- a. Kegiatan Pendahuluan
 - Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa.
 - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
 - Guru melakukan tanya jawab berkaitan dengan materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya.
- b. Kegiatan Inti
 - Guru memberikan penguatan dan mengulas kembali tentang kegiatan pembelajaran dengan media *games*.
 - Guru dan siswa melakukan *ice breaking* dan *game* yang dimana siswa yang kalah akan diberikan kuiz dengan menggunakan *wordwall*.

- Guru mengumpulkan 6 siswa yang kalah main game dan mereka harus menjawab kuiz tersebut.
 - Guru memberikan *reward* kepada siswa yang menang dalam *game* tersebut.
 - Guru memberikan angket untuk mengevaluasi keberhasilan Tindakan ini.
- c. Kegiatan Penutup.
- Guru menyimpulkan pembelajaran.
 - Salam dan do'a penutup.

d. Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran, yang melibatkan kegiatan melatih siswa menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran SKI dengan materi Dinasti Bani Umayyah. Pengamatan mengikuti instrumen observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Teman sejawat akan mengamati selama proses pembelajaran berlangsung, sementara peneliti berperan sebagai pengajar. Objek yang diamati adalah siswa kelas VII D.

Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran SKI. Dalam pelaksanaan pembelajaran, peneliti berperan sebagai guru, sementara teman sejawat bertindak sebagai pengamat (*observer*). Data yang diperoleh mencakup aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran SKI dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan (*Games Based Learning*).

1) Pengamatan Aktivitas Siswa

Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengukur minat belajar anak dengan menggunakan metode pembelajaran GBL, serta diharapkan dapat meningkatkan partisipasi dan aktivitas anak dalam pembelajaran. Untuk menentukan keberhasilan tindakan pada siklus I, perlu dilakukan refleksi. Refleksi adalah tahap akhir dalam penelitian tindakan, di mana data yang diperoleh dianalisis. Data yang dianalisis mencakup hasil observasi dan tes belajar. Data observasi berupa partisipasi anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga.

e. Refleksi

Refleksi bertujuan untuk mengidentifikasi bahwa penggunaan metode berbasis permainan (*Games Based Learning*) dalam pembelajaran SKI memiliki kekurangan dan kelebihan yang terjadi selama proses pemberian tindakan oleh peneliti dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga. Pada tahap ini, hanya sedikit siswa yang menunjukkan minat belajar terhadap mata pelajaran SKI. Peneliti menggunakan metode wordwall pada tahap refleksi untuk mengukur minat belajar siswa, karena ingin mencoba permainan lain yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan data yang diperoleh, 92.8% siswa menunjukkan minat belajar terhadap mata pelajaran SKI.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Untuk mendapatkan data yang relevan dengan masalah yang diteliti, diperlukan teknik pengumpulan data. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan adalah angket. Data mengenai minat belajar siswa kelas VII D di MTs Negeri 1 Ciamis dikumpulkan melalui angket. Berikut adalah data minat belajar siswa dalam pembelajaran SKI di kelas VII D MTsN 1 Ciamis.

Tabel 1. Kriteria Jawaban

Skala Jawaban	Penilaian
Ya	5
Biasa Aja	3
Tidak	1

Untuk menghitung data angket dari 24 responden yang menjawab 6 pertanyaan menggunakan skala Likert 5 poin, sebagai berikut:

Tabel 2. Presentase Minat Belajar Siswa

Keterangan	Pertanyaan	Skor	Rata-rata	Klasifikasi
P1	Apakah penting menurut Anda belajar Sejarah Kebudayaan Islam untuk masa depan Anda?	120	5.0	Sangat Baik
P 2	Apakah Anda merasa permainan ini membantu Anda memahami lebih baik tentang sejarah kebudayaan Islam?	114	4.75	Sangat Baik
P3	Apakah Anda merasa pertanyaan-pertanyaan dalam permainan mencerminkan materi pelajaran yang telah Anda pelajari?	110	4.58	Sangat Baik
P4	Apakah Anda merasa permainan ini membuat pembelajaran tentang sejarah kebudayaan Islam menjadi lebih menyenangkan?	114	4.75	Sangat Baik
P5	Apakah permainan ini membuat Anda lebih tertarik untuk	110	4.58	Sangat Baik

	mempelajari sejarah kebudayaan Islam lebih lanjut?			
P6	Seberapa efektif Anda merasa metode ular tangga edukasi dalam meningkatkan minat belajar Anda tentang SKI?	100	4.17	Baik
Total		668	27.83	
Rata-rata keseluruhan			4.64	Sangat Baik
Presentase			92.8%	Sangat Baik

Dari table diatas menunjukkan bahwa hasil dari jawaban siswa kelas VII D terhadap pernyataan dari butir angket didapatkan jumlah skor angket untuk Minat belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI berdasarkan pertanyaan nomor 1 adalah 120, pertanyaan nomor 2 adalah 114, pertanyaan nomor 3 adalah 110, pertanyaan nomor 4 adalah 114, pertanyaan nomor 5 adalah 110 dan pertanyaan nomor 6 adalah 100. Untuk menentukan tingkat minat belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI ini, dilakukan analisis terhadap skor jawaban siswa yang telah dikumpulkan dari angket tersebut.

Berdasarkan hasil jawaban siswa terhadap pernyataan pada butir angket, didapatkan rata-rata skor capaian minat belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI sebagai berikut: untuk pertanyaan nomor 1 adalah 5.0, nomor 2 adalah 4.75, nomor 3 adalah 4.58, nomor 4 adalah 4.75, dan nomor 5 adalah 4.58. Berdasarkan skor-skor tersebut, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI dapat dikategorikan sangat baik. Sementara itu, rata-rata skor capaian untuk pertanyaan nomor 6 adalah 4.17, sehingga minat belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI untuk pertanyaan ini dapat dikategorikan baik.

Untuk menentukan tingkat minat belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan (Games Based Learning atau GBL), dilakukan analisis terhadap keseluruhan skor jawaban angket yang telah dikumpulkan. Dengan rata-rata skor keseluruhan sebesar 4.64, persentase minat belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI dengan metode pembelajaran berbasis permainan mencapai 92.8%. Oleh karena itu, minat belajar siswa dapat dikategorikan sangat tinggi. Jadi, berdasarkan data tersebut, metode pembelajaran berbasis permainan (Games Based Learning atau GBL) ini terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VII D terhadap mata pelajaran SKI.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan (Game Based Learning atau GBL) untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Kelas VII D MTS Negeri 1 Ciamis tahun ajaran 2023/2024, dapat disimpulkan beberapa hal penting. Penelitian ini dilaksanakan dalam satu siklus dengan dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, digunakan media pembelajaran ular tangga, namun hanya sedikit siswa yang menunjukkan minat belajar terhadap

mata pelajaran SKI. Sebaliknya, pada pertemuan kedua dengan menggunakan media *Wordwall*, hasil analisis jawaban angket siswa menunjukkan rata-rata skor minat belajar yang sangat baik terhadap mata pelajaran SKI. Rata-rata skor untuk pertanyaan nomor 1 adalah 5, nomor 2 adalah 4,75, nomor 3 adalah 4,58, nomor 4 adalah 4,75, dan nomor 5 adalah 4,58. Untuk pertanyaan nomor 6, rata-rata skor adalah 4,17, yang dikategorikan baik. Secara keseluruhan, rata-rata skor mencapai 4,64, yang setara dengan persentase minat belajar sebesar 92,8%. Dengan demikian, metode pembelajaran berbasis permainan (*Games Based Learning* atau GBL) terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa Kelas VII D terhadap mata pelajaran SKI. Data menunjukkan bahwa penerapan GBL mampu meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam proses pembelajaran, menjadikannya metode yang layak dipertimbangkan untuk diterapkan pada mata pelajaran lain guna meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Rika, Saudah. 2021. Minat Belajar dan Kompetensi Mahasiswa dalam Penerapan Praktik Kebidanan. Jawa Tengah: Penerbit NEM.
- Hendra, dkk. 2023. Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yuniarti, Eka, dkk. 2023. "Analisis Pemberlajaran *Picture And Picture* pada Pembelajaran SKI Di MTS Negeri 2 Kepahiang", dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kebudayaan Dan Agama*, 1(4)
- Abidin, Z., & Purnamasari, M. (2023). Peran Kompetensi Sosial Guru Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa (Sebuah Keharusan Yang Tak Bisa Ditawar). *Research and Development Journal of Education*, 9(1), 513. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i1.16900>
- Aisyah, N., Zahro, L., & Jannah, M. (2023). Penerapan Video Pembelajaran Animasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar SKI. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 3(4), 2503–3506.
- Firmansyah, Moch Ilham, dkk. (2024). Pengembangan Board Game The Andalus (Sejarah Bani Umayyah II) Pada Mata Pelajaran SKI Untuk Kelas 7 SMPN 02 Tumpang. *VICRATINA : Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1)
- Khaerunnisa, K., Latri, L., & Lestari, R. (2022). Penerapan Metode Games Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV. *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(3), 516–520. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/26574>
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Di Wilayah Perbatasan. *Sebatik*, 26(2), 666–672. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170>
- Pahleviannur, R. S. M. (2022). Penelitian Tindakan Kelas. In *Pradina Pustaka*.
- Putri, V. N., & Wiza, R. (2022). Strategi Pembelajaran Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada Siswa Kelas XI di MAN 3 Pasaman Barat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9040. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3828%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/3828/3206>
- Rahmawati, S., & Rahmah, E. N. (2023). Keterampilan Mengelola Kelas Guru Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Attractive :*

- Innovative Education Journal*, 5(1), 5.
<https://attractivejournal.com/index.php/aj/article/download/743/576>
- Suherman, A. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Menggunakan Metode Akrostik (Penelitian Tindakan Kelas). *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 5(1), 33–48.
<https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v5i1.1720>
- Suwandi, F. P. E., Rahmanigrum, K. K., Mulyosari, E. T., Mulyantoro, P., Sari, Y. I., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Strategi Pembelajaran Diferensiasi Konten Terhadap Minat Belajar Siswa dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 57–66.
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344–9355.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>
- Widiana, W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Yusuf Aditya, D. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 165–174. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1023>
- Zaratuzar, Abidin, Z., & Santi, N. E. (2017). Penerapan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran SKI kelas vii di MTS An- Nur Bugeng. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 597–608.
<https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/ikhtibar/article/view/3214>