

**UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
AQIDAH AKHLAK SISWA KELAS VII MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
DI MTsS AL-MUTTAQIN SOSOPAN**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam*

Oleh

**SILVI HARAHAHAP
NIM. 2120100133**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

**UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
AQIDAH AKHLAK SISWA KELAS VII MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
DI MTsS AL-MUTTAQIN SOSOPAN**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam*

Oleh

**SILVI HARAHAHAP
NIM. 2120100133**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

**UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
AQIDAH AKHLAK SISWA KELAS VII MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
DI MTsS AL-MUTTAQIN SOSOPAN**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam*

Oleh

SILVI HARAHAHAP
NIM. 2120100133

Pembimbing I

Dr. Hj. Zulhimma, S.Ag. M.Pd.
NIP.197207021997032003

Pembimbing II

Sakinah Siregar, M.Pd.
NIP.199301052020122010

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal	: Skripsi a.n. Silvi Harahap	Padangsidempuan, Agustus 2025 Kepada Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan di- Padangsidempuan
Lampiran	: 7 (Tujuh) Exemplar	

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Silvi Harahap yang berjudul **“Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas VII Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning Di MTsS Al-Muttaqin Sosopan.”** maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

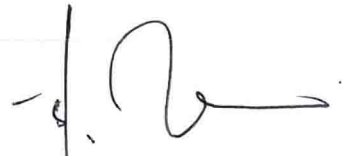
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

PEMBIMBING I



Dr. Hj. Zuhayma, S.Ag.M.Pd.
NIP. 197207021997032003

PEMBIMBING II



Sakinah Siregar, M.Pd.
NIP. 199301052020122010

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Silvi Harahap
NIM : 2120100133
Semester : IX (Sembilan)
Program Studi : S1- Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Desa Sibual-Buali, Kec. Sosopan, Kab. Padang Lawas

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa segala dokumen yang saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Sidang Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang tidak benar atau palsu, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai persyaratan mengikuti ujian Munaqasyah.

Padangsidimpuan, 28 Agustus 2025
Saya yang Menyatakan,



Silvi Harahap
NIM. 2120100133

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Silvi Harahap
NIM : 2120100133
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul **“Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas VII Melalui Model Pembelajaran *Game Based Learning* Di MTsS Al-Muttaqin Sosopan.”** bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 18 Agustus 2025
Pembuat Pernyataan



Silvi Harahap
NIM. 2120100133

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Silvi Harahap
NIM : 2120100133
Semester : IX (Sembilan)
Program Studi : S1- Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Desa Sibual-Buali, Kec. Sosopan, Kab. Padang Lawas

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa segala dokumen yang saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Sidang Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang tidak benar atau palsu, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai persyaratan mengikuti ujian Munaqasyah.

Padangsidempuan, 28 Agustus 2025
Pembuat Pernyataan



Silvi Harahap
NIM. 2120100133



EMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
EKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTASTARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

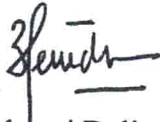
DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Silvi Harahap
NIM : 2120100133
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas VII Melalui Model Pembelajaran *Game Based Learning* Di MTsS Al-Muttaqin Sosopan

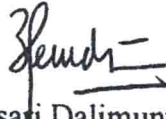
Ketua

Sekretaris


Dr. Hamka, M.Hum
NIP. 19840815 200912 1 005
Anggota


Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi
NIP. 19880809 201903 2 006


Dr. Hamka, M.Hum
NIP. 19840815 200912 1 005


Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi
NIP. 19880809 201903 2 006


Dr. Maulana Arafat Lubis, M.Pd
NIPPPK. 19910903202321026


Latifa Annum Dalimunthe, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 19690307 200710 2 001

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di

: Ruang Ujian Munaqasyah Prodi PAI

Tanggal

: 24 September 2025

Pukul

: 14.00 WIB s/d Selesai

Hasil/Nilai

: Lulus/83(A)

Indeks Prestasi Kumulatif

: Cumlaude/ Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa
Kelas VII Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning Di
MTsS Al-Muttaqin Sosopan
Nama : Silvi Harahap
NIM : 2120100133
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PAI

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).



Padangsidimpuan, Agustus 2025
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 197209202000032002

ABSTRAK

Nama : Silvi Harahap
NIM : 2120100133
Judul : Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas VII Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning Di MTsS Al-Muttaqin Sosopan

Latar belakang masalah penelitian ini adalah hasil belajar mata pelajaran Aqidah Akhlak yang diperoleh siswa kelas VII masih tergolong rendah di karenakan pembelajaran sering kali didominasi oleh kegiatan mencatat, menghafal, membaca buku, pembelajaran yang monoton dan penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa dapat digunakan model pembelajaran Game Based Learning. Tujuan penelitiannya yaitu untuk mengetahui penerapan dan peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran Game Based Learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas VII MTsS Al-Muttaqin Sosopan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di MTsS Al-Muttaqin Sosopan dengan subjek penelitian kelas VII yang berjumlah 23 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Prosedur PTK dimulai dari tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus, setiap siklus dua kali pertemuan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Game Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran Aqidah Akhlak di kelas VII MTsS Al-Muttaqin Sosopan. Hal ini dibuktikan pada tes awal presentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 39,13% (9 dari 23 siswa) dengan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 51,30, siklus I pertemuan 1 presentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 43,47% (10 dari 23 siswa) dengan nilai rata-rata kelas sebesar 53,91. Pada siklus I pertemuan 2 presentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 52,17% (12 dari 23 siswa) dengan nilai rata-rata kelas yaitu 63,47, ada selisih peningkatan 8,7%. Sedangkan pada siklus II pertemuan 1 presentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 60,86% (14 dari 23 siswa) dengan nilai rata-rata kelas sebesar 76,11 dan pada siklus II pertemuan 2 presentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 82,60% (19 dari 23 siswa) dengan nilai rata-rata kelas yaitu 80 dengan selisih 21,74%. Dari siklus II data yang diperoleh sudah mencapai nilai yang diharapkan dengan presentase paling tinggi yaitu 82,60%, maka penelitian ini dapat dihentikan dengan nilai yang memuaskan. Selisih persentasi peningkatan antara siklus 1 dengansiklus II adalah 13,03%.

Kata Kunci: Hasil Belajar dan Model Pembelajaran Game Based Learning

ABSTRACT

Name : Silvi Harahap

Reg. Number : 2120100133

Thesis Title : Teachers' Efforts to Improve the Learning Outcomes of Grade VII Students Through the Game Based Learning Model at MTsS Al-Muttaqin Sosopan

The background of this research problem is that the learning outcomes of the Aqidah Akhlak subjects obtained by grade VII students are still relatively low because learning is often dominated by note-taking, memorization, reading books, monotonous learning and the use of less varied learning models. To overcome low student learning outcomes, the Game Based Learning learning model can be used. The purpose of the research is to find out the application and improvement by using the Game Based Learning learning model in improving student learning outcomes in the subject of Aqidah Akhlak in grade VII MTsS Al-Muttaqin Sosopan. This research is a Class Action Research (PTK). This research was carried out at MTsS Al-Muttaqin Sosopan with 23 students in class VII. The data collection instrument used is a test. The PTK procedure starts from the stages of planning, action, observation and reflection. This research was carried out in two cycles, each cycle had two meetings. Based on the results of the research conducted, it can be concluded that the Game Based Learning learning model can improve student learning outcomes in Aqidah Akhlak learning materials in grade VII MTsS Al-Muttaqin Sosopan. This is evidenced in the initial test of the percentage of classical learning completeness of 39.13% (9 out of 23 students) with an average score of 51.30, the first cycle of meeting 1 the percentage of classical learning completeness was 43.47% (10 out of 23 students) with an average class score of 53.91. In the first cycle of meeting 2, the rate of classical learning completeness was 52.17% (12 out of 23 students) with an average class score of 63.47, there was a difference of 8.7%. Meanwhile, in the second cycle of meeting 1, the percentage of classical learning completeness was 60.86% (14 out of 23 students) with an average class score of 76.11 and in the second cycle of meeting 2, the percentage of classical learning completeness was 82.60% (19 out of 23 students) with an average class score of 80 with a difference of 21.74%. From the second cycle, the data obtained has reached the expected value with the highest percentage, which is 82.60%, so this research can be stopped with a satisfactory value. The difference in percentage increase between cycle 1 and cycle II was 13.03%.

Keywords: Learning Outcomes and Game Based Learning Model

ملخص البحث

الاسم: سيلفي هاراهاب
رقم التسجيل: ٢١٢٠١٠٠١٣٣:
عنوان البحث: جهود المعلمين لتحسين نتائج التعلم لطلاب الصف السابع في مادة العقيدة والأخلاق
من خلال نموذج التعلم القائم على الألعاب في مدرسة مدرسة المقتصدين الإسلامية
الإعدادية، سوسوبان

خلفية هذا البحث هي أن نتائج التعلم لموضوعات العقيدة والأخلاق التي حصل عليها طلاب الصف السابع لا تزال منخفضة نسبيًا لأن التعلم غالبًا ما يهيمن عليه تدوين الملاحظات والحفظ والقراءة والكتب والتعلم الرتيب واستخدام نماذج تعليمية تفتقر إلى التنوع. للتغلب على انخفاض نتائج التعلم لدى الطلاب، يمكن استخدام نموذج التعلم القائم على الألعاب. الغرض من هذا البحث هو تحديد تطبيق وتحسين نموذج التعلم القائم على الألعاب في تحسين نتائج التعلم لدى طلاب الصف السابع في مادة العقيدة والأخلاق في مدرسة مدرسة المقتصدين الإسلامية الإعدادية، سوسوبان. هذا البحث هو بحث عملي في الفصل الدراسي. أجري هذا البحث في مدرسة مدرسة المقتصدين الإسلامية الإعدادية، سوسوبان مع ٢٣ طالبًا من طلاب الصف السابع كموضوع للبحث. كانت أداة جمع البيانات المستخدمة هي الاختبار. بدأت إجراءات بمراحل التخطيط والعمل والملاحظة والتفكير. أجريت هذه الدراسة على مدار دورتين، مع عقد اجتماعين في كل دورة. بناءً على نتائج الدراسة، يمكن استنتاج أن نموذج التعلم القائم على الألعاب يمكن أن يحسن نتائج تعلم الطلاب في مادة العقيدة والأخلاق في الصف السابع في مدرسة المقتصدين الإسلامية الإعدادية، سوسوبان. وقد تجلّى ذلك في الاختبار الأولي، حيث بلغت نسبة اكتمال التعلم الكلاسيكي ٣٩,١٣٪ (٩ من أصل ٢٣ طالبًا) بمتوسط درجات ٥١,٣٠. في الدورة الأولى من الاجتماع الأول، بلغت نسبة اكتمال التعلم الكلاسيكي ٤٣,٤٧٪ (١٠ من أصل ٢٣ طالبًا) بمتوسط درجات للصف ٥٣,٩١. في الدورة الأولى من الاجتماع الثاني، بلغت نسبة اكتمال التعلم الكلاسيكي ٥٢,١٧٪ (١٢ من أصل ٢٣ طالبًا) بمتوسط درجات للصف ٦٣,٤٧، بزيادة قدرها ٨,٧٪. وفي الوقت نفسه، في الدورة الثانية من الاجتماع الأول، بلغت نسبة اكتمال التعلم الكلاسيكي ٦٠,٨٦٪ (١٤ من أصل ٢٣ طالبًا) بمتوسط درجات للصف بلغ ٧٦,١١. في الدورة الثانية، الاجتماع الثاني، بلغت نسبة اكتمال التعلم الكلاسيكي ٨٢,٦٠٪ (١٩ من أصل ٢٣ طالبًا) بمتوسط درجات للصف بلغ ٨٠، بفارق ٢١,٧٤٪. من الدورة الثانية، وصلت البيانات التي تم الحصول عليها إلى القيمة المتوقعة مع أعلى نسبة بلغت ٨٢,٦٠٪، لذلك يمكن إنهاء هذه الدراسة بنتائج مرضية. بلغ الفرق في النسبة المئوية للزيادة بين الدورة الأولى والدورة الثانية ١٣,٠٣٪.

الكلمات المفتاحية: نتائج التعلم ونماذج التعلم القائمة على الألعاب

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya serta Ridhanya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat berangkai salam di hadiahkan ke ruh junjungan Baginda Rasul Muhammad saw. Yang menjadi suri tauladan terbaik dan merupakan sumber inspirasi bagi umat Islam.

Penulisan skripsi yang berjudul **“Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas VII Melalui Model Pembelajaran *Game Based Learning* di MTsS Al-Muttaqin Sosopan”** di susun untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam dan juga dengan harapan bermanfaat bagi kita semua.

Penulisan skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan dan doa dari orang tua dan arahan dosen pembimbing, serta bantuan dan motivasi semua pihak, maka skripsi ini dapat diselesaikan . Pada kesempatan ini dengan sepenuh hati Peneliti mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Zulhimma, S.Ag. M.Pd. Selaku dosen pembimbing I dan Ibu Sakinah Siregar, M.Pd. Selaku dosen pembimbing II, Yang sangat baik dalam memberikan arahan, waktu, saran, dan dukungan dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
3. Ibu Dr. Leyla Hilda, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

4. Bapak Dr. Abdusima Nasution, M.A, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam.
5. Seluruh dosen beserta civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
6. Cinta pertama saya, Ayahanda Tercinta Alm. Rusman Harahap. Terimakasih atas segala pengorbanan dan cinta tulus kasih yang diberikan walaupun singkat tapi sangat berarti. Semoga Allah SWT melapangkan kubur dan menempatkan ayah di tempat yang paling mulia disisi Allah SWT.
7. Secara khusus kepada Ibu tercinta Ibu Tiamso, perempuan hebat berhati lembut yang menjadi tulang punggung keluarga sekaligus menjalankan dua peran orang tua bagi penulis. Terimakasih sudah melahirkan, merawat dan membesarkan dengan penuh kasih sayang sampai penulis bisa menyelesaikan studi sampai sarjana.
8. Para Saudara penulis abanganda Khoiruddin Hrp, dan kakak Rika Hannum S.Pd., Minah Hrp, Efni Hrp Am.Keb, Santi Hrp S.Pt. Terimakasih banyak atas dukungan Moril maupun Materil yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studi sampai sarjana.
9. Sahabat Penulis yaitu Yulia Rahma Harahap dan Rodiatun Nadia Hasibuan
10. Rekan-rekan Program Studi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2021 Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang selalu memberikan semangat dan dukungannya kepada penulis dalam menyusun skripsi.

Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, kiranya tiada kata yang indah selain berdoa dan berserah diri kepada Allah SWT. Semoga kebaikan dari semua pihak mendapat imbalan dari Allah SWT.

Selanjutnya, menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu senantiasa mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun kepada penulis demi penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca umumnya.

Padangsidempuan, 22 Mei 2025

Penulis



SILVI HARA HAP
NIM. 2120100133

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN	
HALAMAN JUDUL	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	vi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Masalah	6
C. Batasan Istilah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Sistematika Pembahasan.....	9
BAB II: KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Kajian Teori	11
1. Guru.....	11
a. Pengertian Guru.....	11
2. Hasil Belajar	15
a. Pengertian Hasil Belajar	15
b. Jenis-Jenis Hasil Belajar.....	16
c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	18
d. Ciri-Ciri Belajar.....	18
e. Unsur-Unsur Belajar.....	19
3. Model <i>Game Based Learning</i>	19
a. Pengertian Game Based Learning	19
b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Model <i>Game Based Learning</i>	22
c. Manfaat <i>Game Based Learning</i> Dalam Pembelajaran	24
d. Kelebihan Dan Kekurangan <i>Game Based Learning</i>	26
4. Aqidah Akhlak	27
a. Pengertian Aqidah Akhlak	27
b. Pembelajaran Aqidah Akhlak.....	30
c. Manfaat Belajar Aqidah Akhlak.....	33

d. Materi Pembelajaran Aqidah Akhlak	33
B. Penelitian yang Relevan.....	34
C. Hipotesis Tindakan	37
BAB III: METODOLOGI PENELITIAN	38
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	38
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	38
C. Latar dan Subjek Penelitian	39
D. Prosedur Penelitian	39
E. Sumber Data.....	42
F. Teknik Pengumpulan Data.....	43
G. Teknik Analisis Data.....	45
H. Teknik Pengecekan Keabsahan Data	47
BAB IV: HASIL PENELITIAN	48
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	48
1. Kondisi Awal.....	48
2. Siklus I.....	51
3. Siklus II	64
B. Pembahasan Hasil Penelitian	77
C. Keterbatasan Penelitian.....	81
BAB V: PENUTUP	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN.....	87
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	108

DAFTAR TABEL

Tabel1.1 Nilai Ulangan Aqidah Akhlak Kelas VII.....	4
Tabel 3.1 Kategori Penilaian	47
Tabel 4.1 Hasil Tes Awal Siswa Sebelum Tindakan	49
Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Siklus I Pertemuan I.....	54
Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa pada Siklus I Pertemuan Ke-I.....	55
Tabel 4.4 Hasil Pengamatan Siklus I Pertemuan II.....	61
Tabel 4.5 Hasil Belajar Siswa pada Siklus I Pertemuan Ke-II.....	62
Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Siklus II Pertemuan I.....	67
Tabel 4.7 Hasil Belajar Siswa pada Siklus II Pertemuan Ke-I.....	68
Tabel 4.8 Perbandingan Hasil Tes Siklus I Pertemuan 2 dengan Siklus II Pertemuan 1	70
Tabel 4.9 Hasil Pengamatan Siklus II Pertemuan I.....	74
Tabel 4.10 Hasil Belajar Siswa pada Siklus 2 Pertemuan Ke-2.....	75
Tabel 4.11 Peningkatan hasil belajar Aqidah Akhlak Siswa di Kelas VII MTsS Al-Muttaqin Sosopan	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diagram Batang Peningkatan Nilai Rata-Rata Kelas VII MTsS Al-Muttaqin Sosopan	78
Gambar 4.2 Diagram Batang Presentase Ketuntasan Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas VII MTsS Al-Muttaqin Sosopan.	79

DAFTAR LAMPIRAN

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Time Schedule Penelitian

Hasil Wawancara

Dokumenta

Surat Balasan Riset

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam meningkatkan pendidikan perlu dilakukan suatu pemberdayaan peningkatan mutu guru serta terencana, terarah, dan berkesinambungan. Guru sebagai pelaku reformasi dalam kelas harus terus menyiasati membangun minat belajar siswa, antara lain belajar untuk tahu, belajar untuk berbuat, belajar untuk menjadi sesuatu dan belajar untuk hidup bekerja sama.

Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal telah merencanakan bermacam-macam lingkungan, yaitu lingkungan pendidikan yang menyediakan kesempatan bagi siswa untuk melakukan pembelajaran sehingga para siswa memperoleh pengalaman pendidikan yang akan mendorong pertumbuhan dan perkembangan ke arah suatu tujuan yang dicita-citakan.

Proses pembelajaran diarahkan kepada kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan. Karena itu untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, dan menyenangkan, diperlukan keterampilan. Antara keterampilan membelajarkan dan keterampilan mengajar.¹

¹Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional; Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 69.

Namun dalam menciptakan pembelajaran yang baik ini tentunya disesuaikan dengan sedikit rekayasa dari pendidik untuk menjadikannya sebagai media/sumber belajar yang berdaya guna. Metode dan strategi merupakan sebagai salah satu komponen yang utama harus dipenuhi dalam proses belajar mengajar. Sebagai upaya perbaikan hasil belajar peserta didik dapat diupayakan secara maksimal dengan cara memilih metode yang tepat untuk suatu materi pelajaran terutama pelajaran Aqidah Akhlak. Guru perlu mengenal beraneka macam metode dan strategi yang ada, agar dapat melakukan metode yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan dari pelajar tersebut. Masing-masing metode mempunyai ciri khas yang berbeda antara metode yang satu dengan metode yang lainnya.

Dengan mengenal dan menguasai sifat-sifat dari suatu metode dan strategi, kita mampu mengkombinasikan beberapa metode sekaligus untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Faktor penyebab kesulitan belajar siswa ada dua macam yaitu faktor intern siswa dan faktor ekstern siswa, di dalam faktor ekstern salah satunya ialah kondisi guru dan alat-alat belajar yang berkualitas rendah.²

Dan faktor penyebab timbulnya kejenuhan siswa dalam belajar apabila siswa telah kehilangan motivasi dan kehilangan konsolidasi salah satu tingkat keterampilan tertentu sebelum siswa sampai pada tingkat keterampilan berikutnya. Selain itu kejenuhan juga dapat terjadi karena proses belajar siswa telah sampai pada batas kemampuan jasmaniahnya karena bosan (*boring*) dan

²Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2003), hlm. 184.

keletihan (*fatigue*). Namun penyebab kejenuhan yang paling umum adalah keletihan yang melanda siswa, karena keletihan dapat menjadi penyebab munculnya perasaan bosan pada siswa.³

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Bapak Ahmad Apandi selaku Guru mata pelajaran Aqidah akhlak menyatakan bahwa hasil belajar pelajaran Aqidah Akhlak diperoleh siswa kelas VII di sekolah tersebut masih tergolong rendah. Hal ini dikarenakan siswa hanya mencatat, membaca buku dan menghafal yang diberikan oleh guru, dan siswa kurang fokus terhadap pelajaran tersebut sehingga pembelajaran menjadi monoton dan tidak menyenangkan yang menyebabkan siswa akan merasa bosan dan jenuh dengan pembelajaran yang berlangsung karena tidak ada variasi pembelajaran.

Hal ini ditemukan berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada November 2024 perlu dilakukan berbagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap suatu mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas VII MTsS Al-Muttaqin Sosopan. Terlihat dari tabel hasil ulangan siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.

³*Ibid.*, hlm. 180.

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Aqidah Akhlak Kelas VII

NO	Rentang Nilai KKM: 75	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
1.	60-65	9	39%	Belum Tuntas
2.	66-70	6	26%	Belum Tuntas
3.	76-90	8	35%	Tuntas
	Jumlah	23	100%	

Sumber: Guru Aqidah Akhlak kelas VII MTsS Al-Muttaqin Sosopan

Berdasarkan tabel di atas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75 dengan jumlah siswa 23 orang terdapat 15 siswa 65 persentase tidak tuntas sedangkan 8 siswa 35 persentase tuntas. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran kurang menarik perhatian siswa dikarenakan guru masih kurang memperhatikan model yang digunakan dalam proses pembelajaran dan belum mengadakan variasi pembelajaran.

Melihat kondisi yang demikian perlu adanya penggunaan model pembelajaran yang bervariasi agar minat motivasi siswa untuk belajar materi tersebut lebih termotivasi di dalam belajar. Disamping itu penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat secara signifikan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi-solusi inovatif dan pemikiran yang berbeda. Penggunaan metode pembelajaran ini harus didukung oleh lingkungan yang mendukung kreativitas dan instruktur yang memotivasi peserta didik untuk berpikir kreatif . Selain itu, penting untuk mengakui dan merayakan ide-ide kreatif peserta didik, sehingga mereka merasa dihargai dan terdorong untuk terus mengembangkan kreativitas mereka. Salah satu model pembelajaran yang digunakan di masa sekarang ini adalah *Game Based Learning*.

Melihat banyaknya faktor yang menimbulkan permasalahan yang timbul seperti motivasi dan minat siswa dalam belajar, peneliti berupaya meningkatkan pembelajaran tersebut dengan model pembelajaran *Game Based Learning*. *Game based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan, seperti aturan, tantangan, skor dan interaksi berbasis permainan untuk mengajar konsep, Keterampilan atau pengetahuan tertentu kepada peserta didik. Mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi dan pelatihan profesional.

Jadi model pembelajaran *Game Based Learning* adalah salah satu model yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pendidikan Aqidah Akhlak dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa, karena dari model pelajaran *Game Based Learning* guru maupun siswa akan menjadi aktif, kreatif, efektif, dan senang dalam pembelajaran aqidah akhlak. Dari uraian di atas membuat penulis untuk mengadakan suatu penelitian dengan mengangkat judul **”Upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar aqidah akhlak siswa kelas VII melalui model pembelajaran *game based learning* di MTsS Al-Muttaqin Sosopan”**.

B. Fokus Masalah

Guna mempermudah pembahasan dalam penelitian ini agar pembahasannya tidak melebar ke hal-hal yang tidak sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian serta penelitian ini dapat di laksanakan dengan baik dan terarah maka masalah yang perlu di fokuskan dalam penelitian ini tentang **”Upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar aqidah akhlak siswa kelas VII melalui model pembelajaran *game based learning* di MTsS Al-Muttaqin Sosopan”**.

C. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis membuat batasan istilah sebagai berikut:

1. Upaya menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai usaha kegiatan yang mengarahkan tenaga, pikiran untuk mencapai suatu tujuan. Upaya juga berarti usaha, akal, ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan mencari jalan keluar.⁴
2. Guru berasal dari Bahasa Indonesia yang berarti orang yang pekerjaannya atau mata pencahariannya, profesinya mengajar. Guru adalah orang yang bertanggung jawab untuk membimbing.
3. Hasil Belajar merupakan suatu proses untuk mencapai suatu tujuan yaitu perubahan kearah yang lebih baik. Perubahan tersebut adalah perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang bersifat menetap.
4. Akidah Akhlak merupakan kepercayaan atau keimanan yang dimiliki oleh setiap manusia, sedangkan akhlak merupakan budi pekerti, perangai, tingkah laku, gambaran dari sifat manusia baik yang mendatangkan kebaikan atau keburukan.
5. Model Pembelajaran *Game Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan, seperti aturan, tantangan, skor dan interaksi berbasis permainan untuk mengajar konsep, keterampilan atau pengetahuan tertentu kepada peserta didik.

⁴ Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm.1250.

6. MTsS Al-Muttaqin Sosopan merupakan salah satu sekolah yang ada di sosopan yang beralamat di Desa Sosopan, Kecamatan Sosopan, Kabupaten Padang Lawas.

D. Rumusan Masalah

Sehubungan dengan judul dan batasan masalah yang telah penulis uraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar aqidah akhlak siswa kelas VII melalui model pembelajaran *game based learning* di MTsS Al-Muttaqin Sosopan?

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak dalam materi Menerapkan akhlak terpuji melalui model pembelajaran *Game Based Learning* di kelas VII MTsS Al-Muttaqin Sosopan.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis
 - a. Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran tentang upaya guru meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak.
 - b. Sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti yang relevan dimasa yang akan datang.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peserta didik, Untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan

hasil belajar dalam pelajaran aqidah akhlak dengan aktivitas belajar yang menyenangkan menggunakan model pembelajaran *game based learning*.

- b. Bagi Pendidik Sebagai bahan masukan yang bermanfaat dalam suatu proses pembelajaran agar guru dapat meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan hasil belajar aqidah akhlak yang lebih mendalam kepada peserta didik

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan dalam penulisan tugas akhir, peneliti membuat sistematika dalam 5 bab yaitu:

Bab I Pendahuluan yang memuat latar belakang masalah, fokus masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penellitian, manfaat penelitian, sistematika pembahasan.

Bab II Landasan teoritis yang memuat tentang teori-teori yang berkaitan dengan penelitian, yaitu kajian teori, penelitian yang relevan, hipotesis tindakan.

Bab III Metodologi penelitian yang melliputi jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, latar dan subjelk penelitian, prosedur penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pemeriksaan keabsahan data, teknik analisis data.

Bab IV Hasil penelitian yang atas deskripsi data hasil penelitian yang meliputi kondisi awal, tindakan pada siklus I dan II pembahasan hasil

penelitian dan keterbatasan penelitian.

Bab V Penutup yang atas dua sub bab yaitu kesimpulan dan saran.
Terakhir daftar pustaka dan lampiran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

1. Guru

a. Pengertian Guru

Secara etimologi, dalam bahasa Inggris ditemukan beberapa kata yang lazim maknanya disebut guru, yaitu; *teacher*, *tutor*, *instructor*, dan *educator*. Berdasarkan penjelasan Kamus Webster's, *teacher* diartikan seseorang yang mengajar, *tutor* diartikan seseorang guru yang memberikan pengajaran terhadap peserta didik, *instructor* diartikan seseorang yang mengajar, dan *educator*, diartikan dengan seseorang yang mempunyai tanggung jawab pekerjaan mendidik yang lain. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, guru dipersepsikan sebagai orang yang pekerjaannya (mata pencahariannya/profesinya) mengajar.⁵

Guru dapat dipahami berarti orang dewasa yang bertanggung jawab memberi pertolongan pada peserta didiknya dalam perkembangan jasmani dan rohaninya, agar mencapai tingkat kedewasaan mampu mandiri dalam memenuhi tugasnya sebagai hamba dan khalifah Allah dan mampu melakukan tugas sebagai makhluk sosial dan sebagai makhluk individu yang mandiri.

⁵Umar, "Pengantar Profesi Keguruan", (Depok: Rajawali Pers, 2019), hlm.7.

Seperti yang di sebutkan dalam Al-Qur'an surah Al-Maidah ayat 67 yang berbunyi :

﴿يَا أَيُّهَا الرَّسُولُ بَلِّغْ مَا

أُنزِلَ إِلَيْكَ مِنْ رَبِّكَ ۚ وَإِنْ لَمْ تَفْعَلْ مَا بَلَّغْتَ رِسَالَتَهُ ۚ وَاللَّهُ يَعْصِمُكَ مِنَ النَّاسِ ۚ

إِنَّا لِلَّهِ لَا يَهْدِي الْقَوْمَ الْكَافِرِينَ ٦٧﴾

Artinya: Wahai Rasul, sampaikanlah apa yang diturunkan Tuhanmu kepadamu. Jika engkau tidak melakukan (apa yang diperintahkan itu), berarti engkau tidak menyampaikan risalah-Nya. Allah menjaga engkau dari (gangguan) manusia. Sesungguhnya Allah tidak memberi petunjuk kepada kaum yang kafir.

Jadi maksud ayat diatas yaitu Guru adalah seorang yang bertugas sebagai, fasilitator sehingga siswa dapat belajar atau mengembangkan potensi dasar dan kemampuannya secara optimal, melalui lembaga pendidikan sekolah, baik didirikan oleh pemerintah maupun oleh masyarakat atau swasta.⁶

Seorang guru yang dikatakan professional adalah orang yang pekerjaannya memerlukan pelatihan dan pengalaman khusus yang lebih tinggi serta bertanggung jawab yang sah secara hukum. Adapun peran guru pendidikan agama Islam sebagai berikut:

⁶ Suparlan, *Menjadi Guru Efektif* (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), hlm. 12.

1) Sebagai Pengajar

Guru sebagai pengajar merupakan kegiatan belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor seperti motivasi, kematangan, hubungan peserta didik dengan guru. Guru harus berusaha membuat sesuatu menjadi jelas bagi peserta didik dan terampil dalam memecahkan masalah. Agar pembelajaran memiliki kekuatan yang maksimal, guru harus senantiasa berusaha untuk meningkatkan semangat yang telah dimilikinya ketika mempelajari materi.⁷

Dapat disimpulkan bahwa peran guru ialah pola tingkah laku tertentu yang merupakan bertanggung jawab hasil kegiatan belajar anak melalui interaksi belajar mengajar. Guru merupakan faktor yang mempengaruhi berhasil atau tidaknya proses belajar dan prinsip belajar.

2) Sebagai Pembimbing

Guru sebagai pembimbing siswa agar dapat menemukan berbagai potensi yang dimilikinya, membimbing siswa agar dapat mencapai dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan mereka, sehingga dengan ketercapaian siswa akan tumbuh dan berkembang menjadi seorang sesuai dengan minat dan bakat yang dimiliki. Siswa adalah individu yang unik artinya tidak ada dua individu yang sama walaupun secara fisik mungkin individu

⁷ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2001), hlm. 124.

memiliki kemiripan akan tetapi pada hakikatnya mereka tidak sama baik dalam bakat minat kemampuan dan sebagainya.⁸

Dapat dijelaskan bahwa guru diibaratkan sebagai pembimbing perjalanan yang berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya bertanggung jawab atas kelancaran perjalanan itu istilahnya tidak menyangkut fisik tetapi juga perjalanan mental, emosional, kreatifitas, moral dan spritual yang lebih dalam dan kompleks.

3) Sebagai Administrasi

Guru sebagai bidang administrasi keberhasilan kegiatan bimbingan dan konseling di sekolah juga memerlukan keterlibatan dari tugas administrasi di sekolah yang bersangkutan. Mengenai tugas dan tanggung jawab petugas administrasi dalam kegiatan bimbingan dan konseling adalah:

- a) Mengisi kartu pribadi siswa
- b) Menyimpan catatan dan data lainnya
- c) Menyelesaikan laporan dan pengumpulan data tentang siswa
- d) Mengirim dan menerima surat panggilan dan surat pemberitahuan
- e) Menyiapkan alat-alat formulir pengumpulan siswa, angket, observasi, wawancara dan riwayat hidup.⁹

⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2006), hlm. 27.

⁹ Soetjipto, dkk, *Profesi Keguruan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 102.

Dapat dijelaskan bahwa guru dibidang administrasi tugasnya adalah mengisi kartu pribadi, mengumpulkan data siswa karena data siswa itu sangat perlu untuk setiap sekolah. Berarti dalam bidang administrasi di butuhkan setiap anggota untuk bisa memegang yang namanya computer karena dengan alat itu maka semua akan mudah untuk dikerjakan. Harus benar yang pandai untuk dalam ahlinya kalau begitu guru yang berperan di bidang administrasi ini kewajibannya hanya mengolah data siswa dan guru yang masuk serta guru yang keluar, juga dengan itu siswa ada juga tidak masuk dalam artian tidak sekolah lagi sehingga ini yang menjadi tugas guru administrasi.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Setiap proses pembelajaran yang dilakukan pastinya bertujuan untuk mendapatkan suatu hasil belajar untuk menentukan suatu keberhasilan dalam belajar. Para pakar pendidikan dan psikologi memiliki definisi dan perumusan yang berbeda mengenai pengertian hasil belajar itu sendiri, namun di antara mereka memiliki pemahaman yang sama mengenai makna hasil belajar. Hasil belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002) merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar yang dilakukan siswa dan tindak mengajar yang dilakukan oleh pendidik. Dari sisi pendidik atau guru, tindak mengajar diakhiri dengan melakukan suatu evaluasi hasil belajar sedangkan dari sisi siswa atau siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Hasil belajar merupakan tujuan yang ingin dicapai seseorang ketika ia melakukan sebuah kegiatan pembelajaran. Sudjana (2005) mengungkapkan "Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku". Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Slameto (2003) menyatakan hasil belajar adalah suatu proses usaha dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁰

Berdasarkan penjelasan di atas maka disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penguasaan dan kemampuan yang telah dicapai siswa tentang materi dan keterampilan mengenai mata pelajaran setelah menerima pengalaman belajarnya. penilaian hasil belajar yang ditekankan adalah penilaian yang menyeimbangkan tiga ranah pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), keterampilan (psikomotorik).

b. Jenis-jenis Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu bagian dari tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Merujuk dari pemikiran Gagne hasil belajar dikelompokkan sebagai berikut:¹¹

1. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk lisan dan tulisan

¹⁰Putu Ade Andre Payadnya, "Penelitian Tindakan Kelas", (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2022), hlm.84.

¹¹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta : Pustaka pelajar, 2010), hlm. 5-6.

2. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang
3. Strategi kognitif, yaitu kemampuan menggunakan konsep dan kaidah dalam pemecahan masalah.
4. Sikap menerima atau tidak menerima berdasarkan pada nilai-nilai suatu objek, serta kemampuan untuk bertindak.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹²

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi.
2. Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari empat aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, dan organisasi.
3. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak individu yang terdiri dari beberapa aspek, yaitu gerakan refleks, ketrampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan ketrampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

¹² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2002)
hlm 22

Jadi ketiga hasil belajar yang telah dijelaskan diatas perlu diketahui oleh guru dalam rangka merumuskan tujuan pengajaran dan menyusun alat-alat penilaian, baik tes maupun buku tes.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

1. Faktor Internal (faktor individu peserta didik)

Yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani peserta didik yang meliputi kesehatan mata, telinga, intelegensi, bakat dan minat peserta didik.

2. Faktor Eksternal (Faktor dari luar individu peserta didik)

Yakni segala sesuatu di luar individu peserta didik yang merangsang individu peserta didik untuk mengadakan reaksi atau pembuatan belajar dikelompokkan dalam faktor eksternal. Diantaranya faktor keluarga, masyarakat lingkungan, teman, sekolah, guru, media yang digunakan dan kesulitan bahan ajar.

d. Ciri-ciri Belajar

Ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem belajar, yaitu :

- a. Rencana, ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus
- b. Kesalingtergantungan, antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial, dan masing-masing saling memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran

- c. Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai.

e. Unsur-unsur Belajar

Unsur-unsur minimal yang harus ada dalam sistem belajar adalah seorang siswa atau peserta didik, suatu tujuan dan suatu prosedur kerja untuk mencapai tujuan. Dalam hal ini guru atau pengajar tidak termasuk sebagai unsur sistem pembelajaran, fungsinya dapat digantikan atau dialihkan kepada media sebagai pengganti seperti buku, slide, teks, dan sebagainya. Namun seorang kepala sekolah dapat menjadi salah satu unsur sistem belajar, karena berkaitan dengan prosedur perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran.¹³

3. Model *Game Based Learning*

a. Pengertian *Game Based Learning*

Games based learning jika diartikan dalam bahasa Indonesia ialah pembelajaran berbasis permainan. *Game based learning* ini merupakan salah satu metode pembelajaran berbasis permainan yang dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Metode *game based learning* dapat membuat proses pembelajaran menjadi seru dan membangkitkan gairah belajar sehingga dapat memotivasi dan mendorong peserta didik lebih kreatif.¹⁴

¹³ Syaiful Bahri Jamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), h. 75

¹⁴ Astuti, M. Suyanto, *Penerapan Metode User Centered Design Pada Game Based Learning*, Jurnal Informasi Interaktif Vol. 2 No 1 Mei 2017, hlm. 10.

Seperti yang di jelaskan dalam Al-Qur'an surah An-nahl ayat 125 bahwa sanya seorang guru itu harus pandai dalam memilih model pembelajaran yang tepat pada pelajaran yang di ajarkan di kelas, Bunyi ayat dari Al-Qur'an surah An-nahl ayat 125 yaitu:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ١٢٥

Artinya: Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.

Game Based Learning adalah metode pembelajaran yang menggunakan permainan/game yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran.¹⁵ Dalam pembelajaran ini siswa dituntut belajar, tetapi dengan pendekatan bermain. *Game* merupakan salah satu media yang digunakan untuk mengasah keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan yang ada dalam permainan.

Permasalahan atau konflik yang dibuat dalam sebuah *game* diambil dari kehidupan nyata dan digabungkan dengan sisi khayalan. Hal ini dimaksudkan untuk membuat alur konflik atau permasalahan menjadi lebih

¹⁵Maulidina, Mochammad Arbayu, "Pengembangan *Game Based Learning* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar." JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran, 2018), hlm. 113-118.

menarik untuk dipecahkan.¹⁶

Pada umumnya, pola yang di gunakan dalam media ini adalah proses pembelajaran melalui pola *learning by doing*. *Game based learning* adalah jenis *serious game* yang dirancang untuk tujuan tertentu dalam pembelajaran. *Game based learning* merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada pebelajar yang menggunakan *game* elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran. Minat belajar peserta didik merupakan salah satu factor keberhasilan belajar siswa menjadi mudah memahami materi pembelajaran.

Dengan adanya minat yang besar pada pesertadidik, penguasaan materi yang diajarkan oleh guru lebih mudah dipahami. Minat belajar juga dapat menjadi salah satu pendukung prestasi belajar siswa menjadi tinggi. Hal ini diperkuat dengan pendapat dari Yanti & Sumianto (2021) yang mengatakan bahwa “Faktor yang turut mendukung seorang siswa dapat berprestasi dalam belajar diantaranya minat belajar siswa”. Sehingga hubungan antara minat belajar dengan prestasi siswa cukup erat. Bukan hanya pada prestasi siswa saja, tetapi pada motivasi dan semangat siswa dalam belajar di dalam kelas.

Metode permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan. Segala potensi yang dimiliki *game* sebagai media sangat memungkinkan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang motivatif bagi siswa. Kemampuannya mempengaruhi aspek kognitif dan emosional pengguna secara bersamaan dapat menjadi sebuah kekuatan sebagai media

¹⁶Martono, Kurniawan Teguh. "Perancangan Game Edukasi "Fish Identity" Dengan Menggunakan JavaTM." Jurnal Sistem Komputer 1.1 (2011), hlm. 49-53.

pembelajaran.¹⁷.

Dalam *game*, siswa belajar untuk mempertimbangkan dan menghubungkan sebab akibat, juga belajar untuk fokus dan menyadari masalah yang terlihat dalam *game* dan menemukan solusi dari permasalahan di dalam *game*.¹⁸ *Game* mempunyai potensi yang sangat besar dalam membangun motivasi pada proses pembelajaran. Metode *GameBased Learning* memiliki nilai pembelajaran yang tinggi dimana mengasah keterampilan seperti berpikir kritis, komunikasi kelompok, dan pengambilan keputusan secara tepat.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Penerapan *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran terdapat enam langkah, berikut tahapan-tahapan (sintak) *game based learning* dalam proses pembelajaran.

1. Memilih *game* sesuai topik.¹⁹

Pada langkah ini guru memilih *game* yang akan digunakandalam proses pembelajaran yang sesuai dengan topik materi yang akan diajarkan. Karena semakin sesuai *game* yang dipilih maka akan semakin baik pula hasil belajar yang akan didapatkan.

2. Penjelasan konsep.

¹⁷ Syahri, Udin Ahmad, Wulan Christijanti, and Stephani Diah Pamelasari. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berbasis Digital Games Based Learning Tema Pencemaran Lingkungan Untuk Siswa SMP." *Unnes Science Education Journal* 3.3 (2014).

¹⁸ Saputra, Firman Nur, "Aplikasi *game* scrabble sebagai media pembelajaran bahasa Arab menggunakan metode Finite State.", Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2015.

¹⁹ Rita Rahmaniati, "Model Pembelajaran", (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), hlm. 27-28.

Pada langkah ini guru akan menyampaikan materi sebagai pengantar kepada peserta didik agar peserta didik dapat lebih paham mengenai inti materi yang akan dijadikan sebagai bahan *game*.

Selain itu pada langkah ini guru memberikan penjelasan mengenai *game* yang akan dimainkan.

3. Aturan.

Pada langkah ini guru akan menjelaskan aturan-aturan yang harus ditaati oleh peserta didik selama game berlangsung dan teknis dalam memainkan game tersebut.

4. Memainkan *game*.

Pada langkah ini peserta didik akan memainkan game dengan menggunakan media yang lebih disediakan oleh guru sebelumnya.

5. Merangkum pengetahuan.

Setelah permainan selesai, peserta didik akan merangkum pengetahuan atau menulis beberapa poin penting yang lebih dijelaskan oleh guru selama permainan berlangsung.

6. Melakukan Refleksi.

Peserta didik akan melakukan refleksi dari hasil pembelajaran yang sudah disampaikan.

c. Manfaat *Game Based Learning* Dalam Pembelajaran

Pendekatan *game based learning* memiliki manfaat dalam pembelajaran, diantaranya yaitu:²⁰

1. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Penggunaan gambar, warna dan interaksi pada permainan yang dijadikan sebagai media pembelajaran sangat mampu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk memahami materi. juga menyatakan bahwa siswa yang termotivasi dan tertarik mengikuti pelajaran tentu memiliki semangat belajar yang tinggi, sehingga semakin aktif terlibat dalam pembelajaran, dan pemahaman terhadap materi lebih mudah diterima.²¹

2. Meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama.

Dalam permainan berkelompok, para siswa dituntut untuk bekerjasama dengan kawan satu timnya. Hal ini dilakukan agar tim tersebut dapat menyelesaikan misi permainannya dengan mudah.

3. Memberikan feedback dan perkembangan siswa yang cepat.

Adanya skor atau point dalam permainan, menandakan bahwa feedback dari kemampuan siswa dapat langsung diketahui dan perkembangannya dapat dipantau. Terutama jika menggunakan permainan yang berlevel, semakin tinggi level yang dapat dilampaui oleh siswa maka setinggi level itulah perkembangan yang dicapai siswa.

4. Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan kreativitas siswa.

²⁰Komang Redy Winatha, dan Dedy Setiawan, "*Pengaruh Game based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar*", Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, vol. 10. no. 3, 2020, hlm. 200.

²¹Firosa Nur,,Aini, "*Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS*", *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, vol. 6, no. 3, 2018, hlm. 251

Strategi siswa dalam memecahkan suatu teki-teki dalam game membutuhkan kemampuan berfikir kreatifnya. Hasil dari pemikirannya itulah yang membuatnya berhasil menyelesaikan misi permainannya.

Hal itu sejalan dengan pemikiran DeLoache, yang menyatakan bahwa melalui sebuah permainan, anak akan mampu mempresentasikan suatu simbol dengan berbagai pandangan serta memecahkan suatu permasalahan, sehingga kemampuan berpikir seorang anak akan semakin berkembang. Konten dalam permainan edukasi pun biasanya dilengkapi dengan tulisan dan angka-angka, yang mampu menumbuhkan kemampuan literasi dan numerasi anak.²²

5. Melatih siswa berani mengambil resiko dan bereksperimen.

Struktur permainan yang menantang siswa, membuat pendekatan *game based learning* ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berani mengambil resiko dan bereksperimen terhadapnya. Siswa yang salah mengambil langkah dalam permainan, dapat belajar dari kesalahannya untuk memperbaiki langkahnya hingga tujuan permainan dapat dicapai.

²² Bruce D. Homer, dan Charles K. Kinzer, "*Foundations of Game based Learning*", (London: The MIT Press, 2019), hlm. 5.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Game Based Learning*

Setiap model pembelajaran pasti akan memiliki karakteristik yang berbeda-beda antara model pembelajaran satu dengan model pembelajaran yang lain, dengan begitu tentunya akan berdampak pada kelebihan dan kekurangan setiap model pembelajaran masing-masing. Berikut ini merupakan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL).²³

Adapun kelebihan dari model pembelajaran *game based learning* yaitu:

1. Siswa menjadi aktif dan kritis
2. Adanya interaksi dan peran langsung dalam pembelajaran
3. Guru dapat mengevaluasi secara langsung pada saat permainan
4. Pemahaman lebih berkesan dan bertahan lama dalam ingatan siswa
5. Menumbuhkan rasa nyaman, menyenangkan, dan semangat dalam diri siswa.
6. Dapat menumbuhkan rasa solidaritas serta kekompakan antar peserta didik.
7. Dapat memudahkan guru dalam membantu peserta didik untuk meningkatkan semangat belajar.

Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran *game based learning* yaitu:

1. Membutuhkan alat dan media tambahan

²³Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012).

2. Suasana kelas sering menjadi tidak kondusif
3. Membutuhkan waktu pembelajaran yang relative banyak karena tidak semua peserta didik dapat dengan cepat memahami cara menjalankan game.
4. Setting pembelajaran perlu dipersiapkan dengan matang.

4. Aqidah Akhlak

1. Pengertian Aqidah Akhlak

Kedudukan aqidah akhlak dalam kehidupan sangatlah penting dalam sendi kehidupan seorang muslim. Aqidah akhlak merupakan poros atau inti kemanakah tujuan hidup manusia. Apabila aqidah akhlaknya bagus maka sejahtera dan damailah lahir dan batinnya. Namun, sebaliknya jika aqidah akhlaknya buruk tentu akan rusak lahir dan batinnya. Oleh karenanya aqidah dan akhlak merupakan salah satu kunci jatuh banggunya peradaban suatu bangsa.

Aqidah adalah kepercayaan yang bersih dari kebimbangan dan keraguan dimana hati membenarkannya sehingga timbullah ketenangan jiwa.²⁴ Sedangkan pengertian aqidah menurut bahasa adalah kepercayaan atau keyakinan.²⁵ Dimana kepercayaan tersebut mencakup enam kepercayaan atau disebut rukun iman yaitu kepercayaan kepada: Allah, malaikat, rasul utusan Allah, kitab yang diturunkan-Nya, hari kiamat, serta

²⁴ Nursiyam, "Pengaruh Sistem Pembelajaran Pesantren Kampus Terhadap Penguatan Akidah dan Akhlak Mahasiswa IAIN Samarinda", *JurnalSYAMIL* 3, no. 2, (1 Desember 2015), hlm. 342.

²⁵Sugita, "Pelaksanaan Pembelajaran Dan Penilaian Mata Pelajaran Aqidah Akhlak ", (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia,2021), hlm.7.

Qada' dan Qadar Allah.²⁶

Aqidah secara umum adalah kepercayaan, keimanan, keyakinan secara mendalam dan benar lalu merealisasikannya dalam perbuatannya. Sedangkan aqidah dalam agama Islam berarti percaya sepenuhnya kepada ke-Esa-an Allah, dimana Allah-lah pemegang kekuasaan tertinggi dan pengatur atas segala apa yang ada di jagad raya.

Aqidah diibaratkan sebagai pondasi bangunan. Sehingga aqidah harus dirancang dan dibangun terlebih dahulu di banding bagian-bagian lain. Aqidah pun harus dibangun dengan kuat dan kokoh agar tidak mudah goyah yang akan menyebabkan bangunan menjadi runtuh. Bangunan yang di maksud di sini adalah Islam yang benar, menyeluruh, dan sempurna. Aqidah merupakan misi yang ditugaskan Allah untuk semua Rasul-Nya, dari pertama sampai dengan yang terakhir. Aqidah tidak dapat berubah karena pergantian nama, tempat, atau karena perbedaan pendapat suatu golongan.

Adapun dalam hal ini Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an Surah Al-Ahzab ayat 21:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ
كَثِيرًا ٢١

Artinya: Sungguh, pada (diri) Rasulullah benar-benar ada suri teladan yang baik bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat serta yang banyak mengingat Allah.

²⁶ Kasmali, "Sinergi Implementasi Antara Pendidikan Aqidah dan Akhlak Menurut Hamka", *Jurnal THEOLOGIA*, no. 2, (2015), hlm. 276.

Jadi maksud Ayat diatas yaitu Nabi Muhammad SAW adalah suri teladan yang baik bagi ummat islam yang bisa jadi panutan dalam memperbaiki aqidah seseorang. Ayat ini menyeru umat islam untuk meneladani perilaku, perkataan, dan perbuatan Nabi Muhammad SAW dalam segala aspek kehidupan.

Berbicara mengenai aqidah tentunya tidak lengkap tanpa disertai akhlak. Akhlak adalah wujud realisasi dan aktualisasi diri dari aqidah seseorang. Sebelum membahas lebih jauh perlu diketahui pengertian dan makna dari akhlak. Akhlak berasal dari bahasa Arab, yaitu bentuk jamak dari kata *khuluqun* yang artinya tabiat, budi perkerti, al-'aadat yang artinya kebiasaan, al-muruu'ah yang artinya peradaban yang baik, dan ad-din yang berarti agama.²⁷

Akhlak merupakan sifat yang tertanam dalam jiwa seseorang yang berakibat timbulnya berbagai perbuatan secara spontan tanpa disertai pertimbangan. Akhlak dapat juga diartikan sebagai perangai yang menetap pada diri seseorang dan merupakan sumber munculnya perbuatan-perbuatan tertentu dari dirinya secara spontan tanpa adanya pemaksaan.²⁸ Dari berbagai pengertian tentang akhlak, maka dapat ditarik sebuah benang merah bahwa akhlak adalah sifat dasar manusia yang dibawa sejak lahir dan tertanam dalam dirinya.

²⁷ Subahri, "Aktualisasi Akhlak Dalam Pendidikan", *Islamuna; Jurnal Studi Islam*, no. 2, (5 Desember 2015), hlm. 169.

²⁸ Dedi Wahyudi, "*Pengantar Aqidah Akhlak dan Pembelajarannya*", (Yogyakarta: Lintang Rari Aksara Books, 2017), hlm. 2.

Di karenakan akhlak berasal dari dalam diri seseorang secara spontan maka aktualisasinya adalah timbulnya akhlak mulia dan akhlak buruk. Akhlak mulia atau dalam Islam disebut al-akhlaaq al- kariimah terlihat pada berbagai perbuatan yang benar, terpuji, serta mendatangkan manfaat bagi dirinya dan lingkungannya. Sedangkan akhlak tercela atau dalam Islam disebut al-akhlaaq al-madz-muumah yang terlahir karena dorongan nafsu tercermin dari berbagai perbuatan buruk, rusak, dan merugikan dirinya sendiri maupun lingkungannya.

Aqidah dan akhlak sangat erat kaitannya. Aqidah yang kuat dan benar tercermin dari akhlak terpuji yang ia miliki, dan sebaliknya. Dalam konsepsi Islam, aqidah akhlak tidak hanya sebagai media yang mencakup hubungan manusia dengan Allah swt, tetapi juga mencakup hubungan manusia dengan sesamanya ataupun dengan alam sekitarnya karena sejatinya Islam adalah Rahmatan lil 'aalamin. Jika hubungan-hubungan tersebut dapat diterapkan secara selaras maka itulah yang dimaksud implementasi sejati aqidah akhlak dalam kehidupan yang membuat bahagia dunia dan akhirat.

2. Pembelajaran Aqidah Akhlak

Pembelajaran Aqidah Akhlak secara substansial berkontribusi memberikan motivasi dan dorongan kepada peserta didik untuk mempelajari dan mengaplikasikan akidahnya dan akhlaknya dalam bentuk pembiasaan untuk melakukan akhlakul karimah dan menjauhi akhlak mazmumah dalam kehidupan sehari-hari. Al-Akhlaq al-Karimah ini amat urgen dipraktikkan dan dibiasakan oleh peserta didik khususnya dalam

kehidupan individu, bermasyarakat berbangsa dan bernegara. Tujuan dari pembelajaran Aqidah Akhlak ialah:

1. menumbuh kembangkan akidah melalui pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang akidah Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.
2. mencetak generasi-generasi yang berakhlakul karimah dan menjauhi akhlakul mazmumah sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai Akidah Islam dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kehidupan individu maupun sosialnya.²⁹

Ada beberapa istilah yang memiliki persamaan dengan akidah, yaitu teologi, aqid, usuluddin, dan ilmu kalam. Kelima istilah itu sama-sama membahas persoalan keimanan dalam perspektif yang luas. Jika dilihat dari obyek kajian akidah, ia termasuk paradigma filsafat. Namun dilihat dari fungsinya, akidah merupakan mistik yang menuntut keimanan dan keyakinan akan eksistensi Tuhan.

Akidah pada tingkat Sekolah Menengah Awal, dikemukakan dengan pembuktian akal dan dalil-dalil yang pasti. Pada tingkat ini juga belum diajarkan perbedaan pendapat atau pembagian firqah-firqah dalam islam. Pada tingkat ini sudah diajarkan fungsi akidah dalam kehidupan.³⁰

²⁹ Miftarifari, "Peran Pembelajaran Aqidah Akhlak Untuk Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter Siswa", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 4, no. 2, 2020, hlm. 6.

³⁰ Sehat Sultoni Dalimunthe, "Peta Ilmu Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Tarbiyah*, vol. 21, No. 2, Juli-Desember 2014, hlm. 323-333.

Ibnu Maskawaih dalam buku Taufik Rahman mendefinisikan akhlak sebagai gerak jiwa yang mendorong ke arah melakukan perbuatan dengan tidak membutuhkan pikiran. Al-Ghazali mengatakan bahwa akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa manusia yang melahirkan perbuatan-perbuatan dengan mudah tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.

Salah satu bidang studi pendidikan agama islam adalah akidah. Akidah bersinonim dengan teologi. Dalam tulisan ini sengaja menggunakan teologi untuk mendapat kekuatan hukum karena termasuk salah satu bidangkajian ilmu agama Islam sebagaimana Keputusan Bersama Menteri Agama dan Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia.³¹ Akhlak bersangkut paut dengan gejala jiwa sehingga menimbulkan perilaku. Apabila perilaku yang timbul itu perilaku yang baik, dikatakan akhlak yang baik. Sebaliknya, jika perilaku yang timbul adalah perilaku yang buruk, maka dikatakan akhlak yang buruk.³²

Akidah dengan seluruh cabangnya tanpa akhlak adalah umpama sebatang pohon yang tidak dapat dijadikan tempat berlindung dari panas, tidak dapat pula dijadikan tempat berteduh dari hujan, dan tidak ada pula buahnya yang dapat dipetik. Sebaliknya, akhlak tanpa akidah hanya merupakan bayangan-bayangan bagi benda yang tidak tetap dan selalu bergerak. Oleh karena itu Islam memberikan perhatian sepenuhnya

³¹ Sehat Sultoni Dalimunthe, *Epistemologi Pendidikan*, (Bekasi: Fima Rodheta, 2010) hlm. 44.

³² Abdur Rarchman Assegaf, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jarkarta: Rajawali Pres, 2021), hlm. 43.

terhadap budi pekerti.³³

3. Manfaat Belajar Aqidah Akhlak

Ilmu akhlak sangat besar manfaatnya bagi kehidupan manusia. Oleh karena itu, ilmu akhlak pantas untuk dipelajari dan dipahami secara mendalam. Hikmah mempelajari ilmu akhlak adalah meningkatkan kehidupan yang lebih baik. Di antara manfaat terbesar dalam mempelajari ilmu akhlak Islam sebagai berikut:

- a. Peningkatan kemampuan mengembangkan sumber daya diri agar lebih mandiri dan berprestasi.
- b. Peningkatan kemampuan bersosialisasi, melakukan silaturahmi positif, dan membangun ukuwah atau persaudaraan dengan sesama manusia dan sesama muslim.
- c. Peningkatan penghambaan jiwa kepada Allah SWT yang menciptakan manusia dan alam jagat raya beserta isinya.
- d. Peningkatan kepandaian bersyukur dan berterima kasih kepada Allah SWT atas segala nikmat yang telah diberikan-Nya tanpa batas dan tanpa pilih bulu.
- e. Peningkatan strategi beramal saleh yang dibangun oleh ilmu yang rasional, yang akan membedakan antara orang-orang yang berilmu dan orang-orang yang taklid disebabkan oleh kebodohnya.³⁴

³³ Syeikh Mahmud Shaltut, *Aqidah dan Syari'ah Islam*, (Jakarta: Bina Aksara, 2019), hlm. 190.

³⁴ Beni Ahmad Saebani dan Abdul Hamid, *Ilmu Akhlak*, (Bandung: Pustaka Setia, 2021), hlm. 202-203.

4. Materi Pembelajaran Aqidah Akhlak

Aqidah Akhlak merupakan sub mata pelajaran pendidikan agama Islam yang wajib diajarkan di Madrasah, mulai Madrasah Ibtidaiyah, Tsanawiyah sampai Aliyah. Mata pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Aliyah adalah salah satu mata pelajaran PAI yang merupakan peningkatan dari Aqidah Akhlak yang telah dipelajari di Madrasah Tsanawiyah.

Materi pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah ini, bukan hanya mengajarkan pengetahuan tentang agama saja, akan tetapi bagaimana membentuk kepribadian siswa agar memiliki keimanan dan ketakwaan yang kuat dan kehidupannya dihiasi dengan akhlak yang mulia dimanapun mereka berada. Oleh karena itu materi pelajaran aqidah akhlak di Madrasah Tsanawiyah yaitu tentang Akidah (Keyakinan) yang mencakup didalamnya mengenai Rukun iman, dan Akhlak (perilaku).

Jadi peneliti akan mengambil materi tentang “ **Iman kepada malaikat-malaikat Allah**” untuk peneliti jadikan bahan pembahasan di kelas VII MTsS Al-Muttaqin Sosopan dalam menerapkan model pembelajaran *game based learning*.

B. Penelitian Yang Relevan

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini dicantumkan penelitian terdahulu untuk membedakan penelitian sebelumnya diantaranya:

1. Peneliti Nur Syah Roni Hasibuan, Jurusan Pendidikan Agama Islam Tahun 2017 dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Pendidikan Akidah Akhlak Melalui Model Pembelajaran PAIKEM di MAN 1

PADANGSIDIMPUAN”. Hasil penelitian ini adalah melaksanakan pembelajaran dengan adanya kegiatan membukadan mengakhiri proses pembelajaran, menggunakan metode menciptakan pembelajaran aktif, dan mengoptimalkan dalam hal manajemen kelas.³⁵

2. Penelitian Nur Asiah Safitri, Jurusan Pendidikan Agama Islam Tahun 2022 dengan judul “Penerapan *Model Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Muaro Jambi”. Dari hasil observasi Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model GBL ini telah menunjukkan hasil yang cukup efektif dalam pelaksanaan proses pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTs Negeri 2 Muaro Jambi. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan hasil test belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran GBL. Seperti terlihat bahwa hasil belajar siswa meningkat dari pra siklus ke siklus I, siklus I ke siklus II, dan siklus II ke siklus III, hasil test belajar siswa pada siklus I mencapai 75%, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 80%, dan mengalami peningkatan pada siklus III menjadi 90%.³⁶
3. Penelitian Lisna Wati, Jurusan Pendidikan Agama Islan tahun 2017 dengan judul “Upaya Guru PAI Dalam Meningkatkan Pembelajaran

³⁵ Nur Syah Roni Hasibuan, “*Upaya Meningkatkan Hasil Pendidikan Akidah Akhlak Melalui Model Pembelajaran PAIKEM di MAN 1 PADANGSIDIMPUAN*”. (Skripsi: UIN 2017), hlm. 62.

³⁶ Nur Asiah Safitri, “*Penerapan Model Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Muaro Jambi*”. (Skripsi: 2022), h.97.

Aqidah Akhlak di MTsN 2 Padang Sidempuan”. Hasil Penelitian ini adalah Upaya yang dapat dilakukan oleh Guru PAI dalam meningkatkan pembelajaran aqidah akhlak yaitu dengan menciptakan kondisi belajar yang optimal, menggunakan metode menciptakan belajar aktif, dan memberikan hukuman berupa remedial.³⁷

Dari beberapa penelitian di atas tentu memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan penulis sendiri dengan melihat di bawah ini dengan adanya perbedaan dan persamaan di dalam penelitian sebagai berikut:

1. Sama-sama mengkaji tentang mata pelajaran aqidah akhlak
2. Sama-sama menghasilkan penelitian tentang rendahnya pembelajaran dan mengoptimalkan pembelajaran dalam manajemen
3. Sama-sama meneliti di lapangan dengan metodologi penelitian kualitatif

Adapun perbedaan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pada penelitian terdahulu mengkaji tentang meningkatkan pembelajaran aqidah akhlak
2. Dilihat dari segi hasil peneliti ini berbeda dengan penelitian terdahulu
3. Lokasi dan tahun penelitian terdahulu berbeda dengan lokasi tahun yang penulis teliti.

³⁷Lisna Wati, “Upaya Guru PAI Dalam Meningkatkan Pembelajaran Aqidah Akhlak di MTsN 2 Padang Sidempuan”. (Skripsi: IAIN 2017), hlm. 90.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah statmen keterkaitan antara dua atau lebih variabel. PTK sebagai penelitian yang bertumpu pada perbaikan kinerja guru, maka dalam hipotesis dirumuskan dugaan apa yang akan terjadi manakala dilakukan satu perlakuan tertentu. Hipotesis dari penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* di kelas VII MTs Al-Muttaqin Sosopan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dikelas VII MTsS Al-Muttaqin Sosopan yang berlokasi di Desa Sosopan Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini karena didasarkan kepada beberapa pertimbangan, yaitu lokasi dekat dengan tempat tinggal peneliti sehingga memudahkan peneliti dalam pengambilan informasi. Selain itu, sepengetahuan peneliti belum ada peneliti lain yang melakukan penelitian dengan judul yang sama. Waktu penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti mulai dari 22 April sampai 22 Mei 2025.

B. Jenis dan metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Reaserch*). Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh guru sendiri atau berkolaborasi dengan orang lain yang bertujuan untuk meningkatkan mutu proses belajar di kelas. Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial mereka.³⁸

Penelitian Tindakan Kelas ialah penelitian yang di lakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan

³⁸Rochiati Wiriadmadja,” *Metode Penelitian Tindakan Kelas*”, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012). hlm. 12.

belajar. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan sebuah penelitian yang mengangkat masalah masalah yang terjadi dilapangan dalam kegiatan belajar di dalam kelas dimana guru sebagai pemberi arahan kepada siswa berdasarkan pengalaman yang mereka miliki.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk menjabarkan peningkatan hasil belajar aqidah akhlak siswa. Sedangkan metode penelitian kuantitatif digunakan untuk mengukur nilai hasil belajar siswa dengan data kuantitatif atau perhitungan.

C. Latar dan Subjek Penelitian

Latar dalam penelitian ini yakni MTsS Al-Muttaqin Sosopan Kabupaten, Kelas yang dipakai sebagai latar yakni kelas VII dan pembelajaran Aqida Akhlak pada kelas VII di MTsS Al-Muttaqin Sosopan ini masih berpusat pada kegiatan guru sehingga mengakibatkan siswa kurang aktif belajar di dalam kelas. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa dan siswi kelas VII yang berjumlah 23 siswa dan terdiri dari 17 perempuan dan 6 laki-laki.

D. Prosedur Penelitian

Setelah melakukan studi pendahuluan melalui observasi langsung ke sekolah MTsS Al-Muttaqin Sosopan, maka yang dilakukan analisis dengan melihat penyebab terjadinya ketimpangan antara kenyataan dengan harapan sehingga diajukan suatu upaya dalam bentuk tindakan penelitian.

Penelitian tindakan ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kurt Lewin, yaitu yang menyatakan bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat langkah pokok yaitu (1) *planning* (rencana), (2) *action* (tindakan), (3) *observation* (pengamatan), (4) *reflection* (refleksi).³⁹

Penelitian tindakan kelas yang meliputi komponen-komponen :

1. Perencanaan (*planning*)

Yaitu mengembangkan rencana tindakan secara kritis untuk meningkatkan apa yang telah terjadi.

2. Tindakan (*acting*)

Yaitu tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali, yang merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana.

3. *Observation* (pengamatan)

Yaitu kegiatan pengumpulan data yang berupa proses perubahan dalam proses belajar mengajar.

4. *Reflektion* (refleksi)

Yaitu mengingat dan merenungkan suatu tindakan seperti yang telah dicatat dalam observasi. Refleksi berusaha memahami proses, masalah, persoalan, dan kendala yang nyata dalam tindakan strategis.

Penelitian ini dilakukan 2 siklus 4 pertemuan pada siklus I ada 2 pertemuan dan pada siklus II ada 2 pertemuan diantaranya:

³⁹ Rido Kurnianto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Surabaya: Aprinta, 2009), hlm. 12.

Siklus I

- a. Perencanaan adalah tahapan yang berupa menyusun rancangan tindakan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan model *Game based learning*.
- b. Pelaksanaan adalah rancangan strategi dan skenario penerapan pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti.
- c. Pengamatan yaitu tahap yang dilakukan pada waktu tindakan berlangsung dan dilihat dari langkah-langkah yang dilakukan siswa pada menyelesaikan soal dan diskusi kelompok.
- d. Refleksi adalah untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Pada siklus II ini, tindakan yang dilakukan bertujuan untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I. Kegiatan pada siklus II juga melalui tahapan yang sama dengan siklus I, yang meliputi perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Apabila siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, maka siklus diberhentikan pada siklus II.

E. Sumber Data

Untuk memudahkan peneliti dalam penelitian ini peneliti mencantumkan sumber data sesuai dengan fokus masalah yang akan diteliti. Sumber data dalam penelitian ini ada dua macam yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder sebagai berikut:

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data pokok yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu guru aqidah akhlak yang mengajarkan mata pelajaran aqidah akhlak di MTsS Al Muttaqin Sosopan yang ditetapkan sebagai responden atau subjek penelitian.⁴⁰ Jumlah informan dalam penelitian ini ada empat orang yang merupakan guru aqidah akhlak.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data pelengkap yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu, kepala sekolah, siswa-siswi⁴¹. Data yang diperoleh melalui sumber data ini, penulis akan gunakan sebagai pelengkap dengan memadukan mencocokkannya dengan data yang diperoleh dari guru aqidah akhlak, baik melalui observasi maupun wawancara, untuk kesempurnaan dan kevalitan data. Dengan demikian informasi yang diperoleh akan dapat teruji kebenarannya dan keabsahannya.

⁴⁰Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003), hlm. 205.

⁴¹Ibid, hlm. 206.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan observasi sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi juga disebut pengamatan, Pengamatan adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki.⁴² Disini peneliti mengamati segala bentuk aktivitas yang dilaksanakan oleh guru aqidah akhlak dalam meningkatkan pembelajaran aqidah akhlak dengan cara melihat dan mengamati. Peneliti mengobservasi langsung ke lokasi penelitian.

Adapun langkah-langkah yang akan ditempuh peneliti dalam melakukan observasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuat persiapan untuk melakukan observasi ke lapangan baik secara teknis maupun non teknis.
- b. Mengamati situasi dan kondisi lingkungan di sekolah MTsS Al Muttaqin Sosopan.
- c. Menyaksikan bagaimana upaya guru dalam meningkatkan pembelajaran aqidah akhlak.
- d. Memperhatikan dan melihat langsung bagaimana interaksi guru dan siswa dalam meningkatkan pembelajaran aqidah akhlak di MTsS Al Muttaqin Sosopan.

⁴²Cholid Narbuko & Abu Achmadi, " *Metodologi Penelitian*", (Jakarta: Bumi Aksara, 2013). hlm. 70.

2. Wawancara

Wawancara merupakan proses percakapan dengan maksud mengenal orang, kejadian, kegiatan, organisasi, motivasi, perasaan yang dilakukan dua pihak yaitu pewawancara mengajukan pertanyaan kepada guru aqidah akhlak kepala sekolah, dan siswa-siswi yang menjadi sumber data primer dan skunder. Peneliti menyediakan terlebih dahulu apa yang perlu dipertanyakan kepada informan serta pewawancara harus mampu mengendalikan situasi dengan baik-baiknya, sehingga responden berkenan memberikan subjek. Alat yang digunakan pewawancara berupa alat rekaman, catatan tulisan dan video recorder.⁴³

Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam teknik wawancara sebagai berikut:

- a. Membuat persiapan untuk wawancara karena kemungkinan materi dan lainnya dalam pedoman wawancara akan berkembang di lapangan sesuai dengan kondisi yang tercipta.
- b. Mencatat setiap hasil dari wawancara yang dilakukan berupa, pencatatan langsung yang dilakukan di lapangan, pencatatan ulang yang dilakukan di rumah saat kembali dari penelitian.

⁴³Syukur Kholil, *Metodologi Penelitian Komunikasi*, (Bandung: Citapustaka Media, 2006), hlm. 102.

3. Tes

Tes adalah sejumlah pertanyaan yang diajukan oleh evaluator secara lisan atau tulisan yang harus dijawab oleh peserta tes dalam bentuk lisan atau tertulis jawaban atas tes dapat benar atau salah. Tes instrument pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, atau tingkat penguasaan materi pembelajaran. Sebagai alat ukur dalam proses elvaluasi, tes harus memiliki dua kriteria, yaitu kriteria validitas dan reliabilitas. Tes sebagai suatu alat ukur dikatakan memilki tingkat validitas seandainya dapat mengukur apa yang hendak diukur.⁴⁴

G. Teknik Analisis Data

Berdasarkan penelitian ini, peneliti melakukan analisis data dari penilaian penelitian terhadap lembar kerja siswa dan hasil observasi. Dimana yang akan di analisis adalah keberhasilan siswa dalam memahami materi Aqidah Akhlak. Untuk menganalisis tingkat keberhasilan siswa setelah proses mengajar dilakukan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir pertemuan. Adapun analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik deskriptif yaitu:

1. Untuk menilai ketuntasan individu

Ketuntasan belajar siswa secara individual apabila telah mencapai nilai minimal 75 dari KKM setelah mengerjakan soal tes.

⁴⁴ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 99.

2. Untuk nilai rata-rata kelas

Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah yang ada di kelas tersebut sehingga di peroleh rata-rata tes dapat di rumuskan.⁴⁵

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan: X = Nilai rata-rata.

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa.

$\sum N$ = Jumlah seluruh siswa.

3. Untuk ketuntasan siswa secara klasikal

Untuk ketuntasan klasikal minimal 80% dari jumlah siswa satu kelas yaitu siswa telah mencapai nilai 75 dari KKM. Apabila hasil klasikal sudah mencapai 80% maka hasil belajar dikatakan tuntas dan lanjut materi berikutnya. Dalam buku karangan Trianto bahwa untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar siswa digunakan sebagai berikut:

$$NT = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

Keterangan : NT = Ketuntasan belajar secara klasikal.

ST = Jumlah siswa yang tuntas belajar.

N = Jumlah seluruh siswa dalam kelas.

⁴⁵Zainal Aqib, *Pendidikan Tindakan Kelas*, (Bandung: CV Yrama Widya, 2009), hln. 204.

Analisis ini digunakan pada saat refleksi, untuk mengetahui sejauh mana ketuntasan siswa, sekaligus sebagai bahan melakukan perencanaan dalam pertemuan selanjutnya. Untuk mengetahui kategori penilaian maka disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut ini.⁴⁶

Simbol Nilai Angka	Kategori
80-100	Sangat Baik
70-79	Baik
60-69	Cukup
≤ 60	Kurang Baik

Tabel 3.1 Kategori Penilaian

H. Teknik Pengecekan Keabsahan Data

Penjaminan keabsahan data digunakan dengan teknik triangulasi. Teknik triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu di luar data yang diperoleh untuk keperluan pengecekan atau sebagai perbandingan.⁴⁷ Hal ini peneliti lakukan dengan cara membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara dengan guru aqidah akhlak yang mengajar di MTsS Al-Muttaqin Sosopan serta siswa.

⁴⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta Rajaw Pers, 2013), hlm. 223.

⁴⁷ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Rosdakarya, 1989), hlm. 178.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus setiap siklusnya terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII MTsS Al-Muttaqin Sosopan Desa Sosopan Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII yang berjumlah 23 orang, yaitu 6 orang laki-laki dan 17 orang perempuan.

MTsS Al-Muttaqin Sosopan Terletak di Desa Sosopan Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas. Jumlah guru terdiri dari 16 orang, yaitu 5 orang laki-laki dan 11 orang perempuan, serta jumlah keseluruhan siswa adalah 106 siswa. Sebelum penelitian dilaksanakan terlebih dahulu diadakan pertemuan dengan kepala sekolah dan guru mata pelajaran Aqidah Akhlak VII MTsS Al-Muttaqin Sosopan Desa Sosopan Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas untuk membicarakan tentang penelitian yang akan dilaksanakan sebelum melakukan tindakan, berdiskusi dengan guru mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VII mengenai rencana penelitian yang akan dilaksanakan dan permasalahan yang dialami oleh siswa dalam proses pembelajaran.

Kemudian peneliti melakukan observasi awal untuk mengamati pembelajaran Aqidah Akhlak yang diterapkan di kelas VII di MTsS Al-Muttaqin Sosopan Desa Sosopan Kecamatan Sosopan Kabupaten Padang Lawas yaitu dengan melaksanakan tes kemampuan awal kepada siswa sebanyak 10 soal pilihan ganda tentang Iman Kepada Malaikat Allah yang bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa. Dalam tes kemampuan awal tersebut dihadiri oleh semua siswa kelas VII sebanyak 23 siswa.

Tabel 4.1
Hasil Tes Awal Siswa Sebelum Tindakan pada
Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	AM	80	Tuntas	
2	CM	40		Tidak Tuntas
3	DKT	60		Tidak Tuntas
4	EDR	60		Tidak Tuntas
5	FZR	50		Tidak Tuntas
6	HF	80	Tuntas	
7	HSL	80	Tuntas	
8	HBB	80	Tuntas	
9	HFZ	50		Tidak Tuntas
10	KBL	70		Tidak Tuntas
11	MH	90	Tuntas	

12	MRS	30		TidakTuntas
13	MHT	40		TidakTuntas
14	NAS	80	Tuntas	
15	PDL	80	Tuntas	
16	PR	40		TidakTuntas
17	PI	80	Tuntas	
18	SBR	70		TidakTuntas
19	STY	40		TidakTuntas
20	SPW	40		TidakTuntas
21	SE	80	Tuntas	
22	SDN	30		TidakTuntas
23	YN	50		TidakTuntas
Jumlah		1.400	9	14
Rata-rata		60,86	39,13%	60,56%
HasilBelajarKlasikal		39,13%		

Berdasarkan tabel4.1 dapat dilihat kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal masih tergolong rendah, terbukti dari 23 siswa hanya 9 orang siswa (39,13%) telah mencapai tingkat ketuntasan belajar siswa dengan nilai $KKM \geq 75$. Sedangkan 14 orang siswa (60,56%) belum mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan nilai $KKM \leq 75$. Nilai rata- rata hasil tes siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning* yaitu 60,86 dan secara klasikal pembelajaran ini belum di katakan tuntas.

2. Siklus I

Pada siklus I, ada 4 tahapan yang harus dilalui. Adapun tahapan tersebut adalah perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Pertemuan Ke-1

a. Perencanaan(*Planning*)

Pada tahap awal perencanaan, peneliti terlebih dahulu menentukan pokok bahasan yang mengacu pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Kemudian, peneliti menyusun RPP yang di dalamnya terdapat langkah-langkah pembelajaran *Game Based Learning*, yang di harapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Setelah menyusun RPP, peneliti membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk memfasilitasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung dan juga membuat instrumen tes yang di gunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, yang mengacu pada pokok bahasan pada setiap pertemuan.

b. Tindakan (*Action*)

Bedasarkan RPP yang telah di rencanakan selama pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan 1, Maka peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disusun. Proses tindakan yang dilakukan pada pertemuan I yaitu melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) siklus I. Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan 1 ini dilakukan pada hari jumat 25 April 2025 yang alokasi waktunya 2x45 menit dalam 1 pertemuan. Pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru dan guru mata pelajaran bertindak sebagai pengamat aktif.

Pendahuluannya yaitu Mula-mula guru membuka pelajaran dengan

salam, yang dilanjutkan dengan presensi dan menanyakan keadaan kelas untuk mengetahui peserta didik yang tidak masuk sekolah dan apa alasannya. Selanjutnya, guru meminta siswa untuk menata meja dan tempat duduk masing-masing agar terlihat rapi. Setelah penataan ruangan usai, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan pertama ini, antara lain dapat menjelaskan Pengertian Malaikat dan Mengetahui Nama-Nama Malaikat Beserta Tugas-Tugas Malaikat. Tindakan selanjutnya adalah, peserta didik dimotivasi dengan cara menceritakan berbagai kisah-kisah malaikat. Lalu, siswa diberikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan malaikat, seperti ciri-ciri malaikat. Kemudian, guru menunjuk salah satu siswa untuk menjawabnya, dan jika siswa tersebut menjawab dengan benar, guru memberikan pernyataan penghargaan secara verbal seperti “bagus sekali”. Karena menurut Hamzah B. Uno (2011: 34), pernyataan penghargaan secara verbal merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motif belajar siswa kepada hasil belajar yang baik, apalagi kalau penghargaan verbal itu diberikan di depan orang banyak.

Setelah itu masuk ke bagian inti pembelajaran, yaitu guru menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan materi yang telah disiapkan sebelumnya dan langkah-langkah penerapan model pembelajaran *game based learning*. Kemudian, guru memandu siswa untuk menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning*. Langkah-langkah pelaksanaannya sebagai berikut:

- 1) Pertama-tama guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4 kelompok, 3 kelompok berjumlah 6 siswa dan 1 kelompok berjumlah 5. Hal ini dikarenakan jumlah siswa 23 orang.
- 2) Guru menyuruh siswa untuk berbergabung sesuai dengan kelompoknya masing-masing
- 3) Guru membagikan media pembelajaran berupa kertas yang berisi nama-nama malaikat beserta tugasnya yang telah disiapkan sebelumnya kepada masing-masing kelompok untuk di amati sekitar 2 menit
- 4) Guru menjelaskan cara permainan dalam mengerjakan LKS tersebut yaitu masing-masing kelompok harus menempelkan nama-nama malaikat sesuai dengan tugasnya secara bergantian dengan anggota kelompoknya.
- 5) Kelompok yang menang akan di berikan hadiah

Setelah pembelajaran selesai guru menutup pembelajaran dengan guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah di pelajari untuk mengingat kembali materi yang sudah dipelajari dan guru memberikan pesan dan morak kepada siswa setelahnya guru menutup pembelajaran dan mengajak siswa untuk berdoa bersama.

c. Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan dilakukan untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*. Dalam kegiatan pengamatan ini, komponen sikap yang dijadikan acuan untuk mengamati aktivitas siswa yaitu keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan dan kerjasama dalam kelompok.

Sehingga dalam hal ini dapat diketahui tingkat antusias siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*. Berdasarkan hasil penelitian dalam siklus I pertemuan satu dapat di susun menjadi tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Pengamatan Siklus I Pertemuan I

No	Aktivitas yang di Nilai	KB	C	B	SB
1.	Rasa ingin tahu siswa ketika Kegiatan pembelajaran		√		
2.	Keaktifan siswa dalam mengajukan dan menjawab Pertanyaan		√		
3.	Keaktifan siswa dalam berdiskusi		√		
4.	Kerjasama dalam kelompok		√		
Jumlah		8			
Jumlah skor rata-rata		2			
Nilai presentasi		50%			
Kriteria pengujian		Kurang Baik			

Keterangan:

KB (Kurang Baik) : 1
 B (Baik) : 3
 C (Cukup) : 2
 SB (Sangat baik) : 4

Dari tabel di atas maka dapat diketahui berapa persen keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Game Based Learning* pada siklus I. Di pertemuan pertama keaktifan siswa yaitu $8/4 = 2$ yang kemudian dinyatakan dalam skala presentasi adalah $2/4 \times 100\% = 50\%$. Maka hasil penilaian masuk dalam kategori penilaian kurang baik, karena dilihat dari aspek keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan di kategorikan cukup rendah karena kurangnya motivasi untuk belajar sehingga siswa tidak ada upaya untuk mengarahkan kemampuannya. Sedangkan pada aspek kerjasama dalam kelompok dikategorikan cukup redah juga karena masih banyak siswa yang malas ikut berkontribusi dalam mengerjakan soal. Sedangkan untuk hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan satu dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3

Hasil Belajar Siswa pada Siklus I Pertemuan 1

NO	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	AM	90	Tuntas	
2	CM	50		Tidak Tuntas
3	DKT	30		Tidak Tuntas
4	EDR	70		Tidak Tuntas
5	FZR	40		Tidak Tuntas
6	HF	80	Tuntas	
7	HSL	80	Tuntas	
8	HBB	90	Tuntas	
9	HFZ	30		Tidak Tuntas
10	KBL	30		Tidak Tuntas
11	MH	80	Tuntas	
12	MRS	30		Tidak Tuntas
13	MHT	80	Tuntas	
14	NAS	80	Tuntas	

15	PDL	80	Tuntas	
16	PR	40		Tidak Tuntas
17	PI	80	Tuntas	
18	SBR	70		Tidak Tuntas
19	STY	80	Tuntas	
20	SPW	40		Tidak Tuntas
21	SE	70		Tidak Tuntas
22	SDN	30		Tidak Tuntas
23	YN	60		Tidak Tuntas
Jumlah		1.240		13
Rata-rata		53,9	43,47%	56,52%
Hasil Belajar Klasikal		43,47%		

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata kelas siswa pada tes siklus I pertemuan I adalah 53,9%. Banyak siswa yang tuntas sebanyak 10 siswa (43,47%), dan banyak siswa yang tidak tuntas sebanyak 13 siswa (56,52%).

Berdasarkan hasil pengamatan di atas peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus I model pembelajaran *Game Based Learning* dapat menimbulkan semangat belajar siswa.

d. Refleksi

Hasil observasi di jadikan bahan refleksi untuk perbaikan rencana pada siklus berikutnya. Setelah data terkumpul menunjukkan bahwa hasil evaluasi dan hasil pengamatan belum sesuai dengan keinginan peneliti masih terdapat beberapa kelemahan-kelemahan, di antaranya guru belum terampil dalam pengolahan kelas dan pembagian waktu yang tepat bagi diskusi siswa, guru belum bisa mengontrol kegiatan yang di lakukan tiap kelompok sehingga membuat siswa menjadi tidak kondusif dan kurang aktif pada saat proses pembelajaran. Dari hasil belajar siswa

terdapat masih ada siswa yang malas ikut belajar menggunakan model pembelajaran *game based learning*.

Berdasarkan hasil observasi dan juga hasil test pada siklus 1 pertemuan 1, maka untuk kegiatan berikutnya, peneliti memberikan refleksi dengan beberapa perbaikan sebagai berikut:

1. Menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah, yakni dengan menggunakan kata-kata yang mudah dimpahami oleh peserta didik
2. Menjelaskan cara berdiskusi yang baik dan benar serta membimbing peserta didik ketika berdiskusi.
3. Meminimalisir hal-hal yang memperlambat proses kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar dengan baik.
4. Mengganti kelompok belajar dan menempatkan peserta didik yang memiliki hasil belajar tuntas pada pertemuan sebelumnya berada dalam kelompok yang sama dengan peserta didik yang belum tuntas.

Pertemuan ke-2

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada siklus 2 pertemuan 1 ini, di ambil langkah-langkah perbaikan untuk tindakan berikutnya dengan perencanaan sebagai berikut:

1. Guru memperbaiki proses pembelajaran dengan mengikuti refleksi perbaikan pembelajaran yang ada di siklus 1
2. Lebih mengefektifkan pemantauan terhadap kegiatan kelompok

dan pembimbingan intensif dan merata kepada semua kelompok dengan cara memberikan bimbingan terhadap kesulitan yang dihadapi kelompok dan lebih menekankan semua siswa untuk bertanya kepada temannya dalam kelompok untuk kesulitan yang dihadapi sendiri, jika semua temannya tidak dapat mencari solusinya maka di perbolehkan bertanya kepada guru.

b. Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan 2 ini dilakukan pada hari Senin 28 April 2025 yang alokasi waktunya 1 hari dalam satu pertemuan, dimana akhir pertemuan akan diberikantes untukmelihat sejauh mana peningkatan hasil belajar Aqidah Akhlak pada materi Iman kepada malaikat. Pertemuan kedua ini membahas Tugas-tugas malaikat

Adapun langkah-langkah pembelajaran tersebut yaitu:

1) Pendahuluan

- a) Guru memberi salam, menanya kabar dan mengecek kehadiran siswa.
- b) mengawali pembelajaran dengan mengajak siswa mengucapkan basmallah dan berdo'a sebelum memulai pembelajaran. kemudian guru memotivasi siswa untuk melakukan pembelajaran yang aman dan kondusif serta menyampaikan apersepsi kepada siswa.
- c) Selanjutnya guru menyiapkan semua siswa untuk menerima

pelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan model pembelajaran yang akan digunakan yaitu *Game Based Learning*.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan secara singkat mengenai tugas-tugas dari malaikat-malaikat Allah.
- b) Kemudian guru bersama siswa melakukan Tanya jawab.
- c) Setelah itu guru membagi kelompok menjadi 4 kelompok siswa secara acak, dengan pembagian siswa menghitung 1 sampai 5, dan yang memiliki nomor yang sama bergabung menjadi kelompok belajar.
- d) Guru memberikan kartu soal yang untuk di jawab bersama-sama dengan kelompok belajarnya masing-masing. Kartu soal ini berguna mempersiapkan siswa untuk mengikuti Pembelajaran melalui model *Game Based Learning*, karena soal-soal yang diujikan dalam turnamen hampir sama dengan soal yang diberikan kepada setiap kelompok.
- e) Kemudian guru memimbing siswa dalam kelompok
- f) Setelah selesai mengerjakan soal tes, guru akan mencatat nilai yang di peroleh setiap kelompok
- g) Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang nilainya paling tinggi.
- h) Selanjutnya guru melakukan evaluasi dengan memberikan soal

kepada siswa secara individu dan memberikan penguatan dan kesimpulan. Pada kegiatan akhir guru menjelaskan tindak lanjut dari hasil pembelajaran dan menutup pelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan berdoa bersama.

c. Pengamatan (*Observing*)

Kegiatan pengamatan siklus I pertemuan II dilakukan untuk mengetahui peningkatan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*. Adapun aspek yang dinilai adalah sama dengan pengamatan siklus I pertemuan I yaitu aspek tahu siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, keaktifan siswa dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan, keaktifan siswa dalam berdiskusi dan kerjasama dalam kelompok. Dalam siklus I pertemuan II ini bisa dilihat hasil penilaian berdasarkan pengamatan melalui tabel berikut:

Tabel 4.4
Hasil Pengamatan Siklus I Pertemuan II

No	Aktivitas yang Dinilai	KB	C	B	SB
1.	Rasa ingin tahu siswa ketika Kegiatan pembelajaran			√	
2.	Keaktifan siswa dalam mengajukan dan menjawab Pertanyaan			√	
3.	Keaktifan siswa dalam berdiskusi		√		
4.	Kerjasama dalam kelompok		√		
Jumlah		10			
Jumlah skor rata-rata		2,5			
Nilai presentasi		62,5%			
Kriteria pengujian		cukup			

Keterangan:

KB (Kurang Baik) : 1

B (Baik) : 3

C (Cukup) : 2

SB (Sangat baik) : 4

Dari tabel di atas maka dapat diketahui berapa persen keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Game Based Learning* yaitu $10/4 = 2,5$ yang kemudian dinyatakan dalam skala presentasi adalah $2,5/4 \times 100\% = 62,5\%$, maka hasil penilaian masuk dalam kategori Baik karena dilihat dari aspek rasa ingin tahu siswa ketika kegiatan pembelajaran tersebut dikategorikan baik dikarenakan siswa sudah mulai aktif dalam mengikuti pembelajaran melalui model pembelajaran . Kemudian pada aspek keaktifan siswa dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan dikategorikan baik karena sudah mulai termotivasi dan mulai bertanya kepada guru. Pada aspek keaktifan siswa dalam berdiskusi dan

kerjasama dalam kelompok masih juga dikategorikan cukup karena sama halnya dengan siklus 1 pertemuan 1 yaitu pada saat berdiskusi dengan kelompoknya masih banyak siswa yang belum memperhatikan. Sedangkan untuk hasil belajarsiswa pada siklus I pertemuanII dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel4.5

Hasil Belajar Siswa pada Siklus I Pertemuan II

NO	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	AM	90	Tuntas	
2	CM	50		Tidak Tuntas
3	DKT	30		Tidak Tuntas
4	EDR	50		Tidak Tuntas
5	FZR	40		Tidak Tuntas
6	HF	80	Tuntas	
7	HSL	80	Tuntas	
8	HBB	90	Tuntas	
9	HFZ	30		Tidak Tuntas
10	KBL	40		Tidak Tuntas
11	MH	90	Tuntas	
12	MRS	30		Tidak Tuntas
13	MHT	80	Tuntas	
14	NAS	80	Tuntas	
15	PDL	90	Tuntas	
16	PR	50		Tidak Tuntas
17	PI	80	Tuntas	
18	SBR	80	Tuntas	
19	STY	80	Tuntas	
20	SPW	40		Tidak Tuntas
21	SE	60		Tidak Tuntas
22	SDN	40		Tidak Tuntas
23	YN	80	Tuntas	
Jumlah		1.460	12	11
Rata-rata		63,47	52,17%	47,82%
Hasil Belajar Klasikal		52,17%		

Berdasarkan tabel di atas di ketahui bahwa nilai rata-rata kelas siswa pada tes siklus I pertemuan 2 adalah 63,47%. Banyak siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa (52,17%), dan banyak siswa yang tidak tuntas sebanyak 11 siswa (47,82%).

d. Refleksi

Selama penelitian berlangsung, untuk siklus 1 pertemuan 2 sudah berjalan lancar tetapi masih ada kekurangan yang hampir sama pada siklus sebelumnya. Hasil refleksi siklus 1 pertemuan 2, sebagian siswa sudah terlibat langsung dengan pembelajaran kooperatif tipe *Game Based Learning* selama proses pembelajaran. Siswa sudah mulai banyak yang bertanya dan menjawab pertanyaan guru. Walaupun proses pembelajaran sudah berjalan lumayan baik, namun masih terdapat kekurangan yang di hadapi peneliti oleh penelitian ini yaitu:

1. Siswa kurang bekerja sama dalam menjawab soal dengan teman sekelompoknya
2. Belum semua siswa antusias dalam proses pembelajaran.

Oleh Karena itu kekuranganyang di temukan pada siklus I pertemuan 2 maka perlu dilakukan perbaikan pada siklus II agar kekurangan yang dihadapi pada siklus I pertemuan 2 tidak terulang kembali. Adapun perbaikan yang dilakukan untuk siklus II pertemuan 3 yaitu:

- a. Di siklus II ini pada saat pemberian soal tes setiap siswa di berikan kertas soal karena pengerjaan tugas kelompoknya tidak lagi di kerjakan secara kelompok oleh siswa melainkan dikerjakan sendiri-sendiri oleh siswa dengan model guru menyebutkan soal dan siswa menulis jawaban dari soal di kertas dengan aturan 3 siswa tercepat yang mengantar ke meja guru dan jawaban yg benar yang akan diberikan nilai oleh guru tetapi masih dalam bentuk kelompok.
- b. Guru akan berusaha semaksimal mungkin untuk lebih cekatan, teliti, dan peka pada saat pembelajaran.

3. Siklus 2

Pertemuan ke-1

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada siklus 2 pertemuan 1 ini, diambil langkah-langkah perbaikan untuk tindakan berikutnya dengan perencanaan sebagai berikut:

- a) Guru memperbaiki dan mengembangkan RPP yang lebih baik dari RPP sebelumnya
- b) Mempersiapkan materi dan RPP yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- c) Guru mengobservasi siswa pada siklus II pertemuan 1 untuk mengamati hasil belajar siswa dan melihat apakah terjadi perubahan hasil belajar siswa.

- d) Mempersiapkan tes hasil belajar siswa.

b. Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan pada siklus 2 pertemuan 1 ini dilakukan pada hari Jumat 2 Mei 2025 yang alokasi waktunya 1 hari dalam satu pertemuan, dimana akhir pertemuan akan di berikan tes untuk melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar Aqidah akhlak pada materi iman kepada malaikat Allah. Adapun langkah-langkah pembelajaran tersebut yaitu:

1. Pendahuluan

- a) Guru memberi salam, menanya kabar dan mengecek kehadiran siswa.
- b) mengawali pembelajaran dengan mengajak siswa mengucapkan basmallah dan berdo'a sebelum memulai pembelajaran. kemudian guru memotivasi siswa untuk melakukan pembelajaran yang aman dan kondusif serta menyampaikan apresepsi kepada siswa.
- c) Selanjutnya guru menyiapkan semua siswa untuk menerima pelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan model pembelajaran yang akan digunakan yaitu kooperatif tipe *Game Based Learning*.

2. Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan secara singkat mengenai pengertian Iman kepada malaikat yang ada di sekitar lingkungan.
- b) Kemudian guru bersama siswa melakukan Tanya jawab.
- c) Setelah itu guru akan Guru memberikan kertas origami kesetiap siswa. Kertas origami ini berguna sebagai media dalam mempersiapkan siswa untuk tempat menuliskan jawaban dari pertanyaan yang di sebutkan oleh guru.

- d) Kemudian guru menjelaskan cara pengerjaan soal tes
- e) Setelah selesai mengerjakan soal tes, guru mencatat nilai tertinggi dari kelompok.
- f) Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang nilainya paling tinggi.

3. kegiatan akhir

Selanjutnya guru melakukan evaluasi dengan memberikan soal kepada siswa secara individu dan memberikan penguatan dan kesimpulan. Kemudian guru menjelaskan tindak lanjut dari hasil pembelajaran dan menutup pelajaran dengan mengucapkan hamdallah dan berdoa bersama.

C. Pengamatan (*Observing*)

Peneliti dan guru melakukan pengamatan terhadap penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti juga mengamati perubahan yang terjadi pada siklus I pertemuan II. Adapun aspek yang di nilai adalah aspek rasa ingin tahu siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, keaktifan siswa dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan, pengetahuan siswa terhadap materi pelajaran, dan semangat siswa dalam menjawab soal pelajaran. Dalam siklus II pertemuan I ini bisa dilihat hasil penilaian berdasarkan pengamatan melalui tabel berikut:

Tabel 4.6
Hasil Pengamatan Siklus II Pertemuan I

No	Aktivitas yang Dinilai	KB	C	B	SB
1.	Rasa ingintahu siswa ketika Kegiatan pembelajaran			√	
2.	Keaktifan siswa dalam Mengajukan dan menjawab pertanyaan			√	
3.	Pengetahuan siswa terhadap materi pembelajaran			√	
4.	Semangat siswa dalam menjawab pertanyaan			√	
Jumlah		12			
Jumlah skor rata-rata		3			
Nilai presentasi		75%			
Kriteria pengujian		Baik			

Keterangan:

KB (Kurang Baik)	: 1
B (Baik)	: 3
C (Cukup)	: 2
SB (Sangat baik)	: 4

Dari tabel di atas maka dapat diketahui berapa persen keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based learning* yaitu $12/4 = 3$ yang kemudian dinyatakan dalam skala presentasi adalah $3/4 \times 100\% = 75\%$, maka hasil penilaian masuk dalam kategori baik hal ini dikarenakan dilihat dari aspek rasa ingin tahu siswa ketika kegiatan pembelajaran tersebut di kategorikan baik dikarenakan siswa sudah aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan melalui model pembelajaran *Game Based learning*. Kemudian pada aspek keaktifan siswa dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan di kategorikan baik karena sudah termotivasi dalam proses pembelajaran dan bertanya kepada guru pun sudah tidak

takut lagi. Pada aspek Pengetahuan dan siswa terhadap materi pembelajaran juga di kategorikan baik karena sudah banyak siswa yang mengerti dari materi yang di ajarkan dan semangat siswa juga sangat besar dalam proses pembelajaran. Sedangkan untuk hasil belajar siswa pada siklus II pertemuann I dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.7
Hasil Belajar Siswa pada Siklus 11 Pertemuan I

NO	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	AM	90	Tuntas	
2	CM	60		Tidak Tuntas
3	DKT	30		Tidak Tuntas
4	EDR	80	Tuntas	
5	FZR	40		Tidak Tuntas
6	HF	80	Tuntas	
7	HSL	90	Tuntas	
8	HBB	80	Tuntas	
9	HFZ	40		Tidak Tuntas
10	KBL	50		Tidak Tuntas
11	MH	90	Tuntas	
12	MRS	40		Tidak Tuntas
13	MHT	80	Tuntas	
14	NAS	80	Tuntas	
15	PDL	90	Tuntas	
16	PR	80	Tuntas	
17	PI	70		Tidak Tuntas
18	SBR	80	Tuntas	
19	STY	90	Tuntas	
20	SPW	80	Tuntas	
21	SE	60		Tidak Tuntas
22	SDN	30		Tidak Tuntas
23	YN	90	Tuntas	
Jumlah		1.620	14	9
Rata-rata		70,43	60,86%	39,13%
Hasil Belajar Klasikal		60,86%		

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata kelas siswa pada tes siklus II pertemuan 1 adalah 70,43%. Banyak siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa (60,86%), dan banyak siswa yang tidak tuntas sebanyak 9 siswa (39,13%).

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus II pertemuan 1 terhadap hasil belajar Aqidah Akhlak dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* yaitu adanya peningkatan dari pertemuan sebelumnya pada hasil belajar siswa, terbukti semakin banyaknya jumlah siswa yang tuntas pada tes yang diberikan. Siswa juga semakin memahami materi pelajaran serta aktif dalam proses pembelajaran.

Walaupun proses pembelajaran sudah berjalan lumayan baik, namun masih ada terdapat sedikit kekurangan yang dihadapi peneliti pada penelitian ini yaitu dalam pembagian kartu soal sehingga Menghabiskan waktu. Oleh karena itu kekurangan yang ditemukan pada siklus II pertemuan 1 maka perlu dilakukan perbaikan pada siklus II pertemuan 2 agar kekurangan yang dihadapi pada siklus II pertemuan 1 tidak terulang kembali.

Berdasarkan Hasil observasi dan juga hasil test pada siklus II pertemuan pertama, maka untuk kegiatan berikutnya, peneliti memberikan refleksi dengan perbaikan sebagai berikut, adapun perbaikan yang dilakukan untuk siklus II pertemuan 2 yaitu guru membagi kartu soal satu warna untuk setiap kelompok, tidak lagi siswa

yang memilih kartu dengan memilih warna yang mereka suka. Untuk melihat peningkatan hasil tes siklus II pertemuan 3 dengan siklus sebelumnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8
Perbandingan Hasil Tes Siklus I Pertemuan 2 dengan Siklus II Pertemuan 1

No	Hasil Tes Siklus I Pertemuan 2	Hasil Tes Siklus II Pertemuan 1	Peningkatan
1.	52,17%	60,86%	8,69%

Pertemuan Ke-2

a. Perencanaan

Pada siklus II pertemuan 2 ini, diambil langkah-langkah perbaikan untuk tindakan berikutnya agar permasalahan yang terjadi di siklus II pertemuan 1 tidak terjadi lagi di pertemuan ke 2 ini dengan perencanaan sebagai berikut:

1. Guru mengefesienkan waktu pembelajaran dengan cara membuat rencana pembelajaran dan menentukan materi yang harus dipelajari dan memprioritaskan topik yang paling penting, fokus pada konsep utama, dan guru membuat jadwal yang lebih terstruktur dalam pembelajaran, yaitu mengalokasikan waktu spesifik untuk setiap pembelajaran atau tugas, Fokus pada satu tugas pada satu waktu untuk hasil yang lebih baik, menetapkan waktu yang terbatas tapi berikan waktu yang cukup untuk menyelesaikan tugas tapi tidak dengan waktu yang terlalu lama, dan pantau kemajuan setiap kelompok dengan berjalan di sekitar kelas untuk memantau kemajuan kelompok agar setiap

siswa ikut serta dalam pengerjaan tugas kelompok dan setiap siswa memiliki peran yang jelas dan bertanggung jawab di kelompoknya masing-masing.

2. Mempersiapkan materi pembelajaran dan media ajar dengan baik agar tidak ada kendala dalam proses pembelajaran
3. Guru mengobservasi siswa pada siklus II pertemuan 3 untuk mengamati hasil belajar siswa dan melihat apakah terjadi perubahan hasil belajar siswa.
4. Mempersiapkan tes hasil belajar siswa.

b. Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan 2 ini di lakukan pada hari Senin 5 Mei 2025 yang berlangsung selama 1 hari, dimana akhir pertemuan akan diberikan tes untuk melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar Aqidah akhlak pada materi Iman kepada malaikat Allah.

Di siklus II pertemuan 2 ini Guru secara maksimal mengefesienkan waktu pembelajaran agar tidak terjadi lagi permasalahan yang terjadi di siklus II pertemuan 1 yaitu kurangnya waktu dalam pengerjaan tugas kelompok yaitu dengan cara menggunakan waktu yang tersedia secara optimal untuk menyelesaikan tugas dengan cepat, tepat, dan berkualitas.

Tindakan yang dilakukan guru pada saat proses pembelajaran yaitu guru memantau kemajuan siswa dalam pengerjaan tugas kelompok melalui berjalan di sekitaran kelas agar setiap siswa ikut

serta dalam mengerjakan tugas kelompok dan guru mengarahkan ataupun memberikan arahan dan bimbingan kepada kelompok yang membutuhkan agar kondisi ruangan kondusif sehingga siswa tidak terganggu dalam proses pengerjaan tugas sehingga dapat fokus dalam mengerjakan tugas kelompok masing-masing sehingga dapat mempercepat selasainya pengerjaan tugas kelompok. Serta mengumpulkan hasil kerja kelompok untuk evaluasi siswa untuk memastikan siswa memahami materi dan mengembangkan keterampilan kerja sama.

Yaitu pertama-tama guru mengawali pembelajaran dengan mengajak siswa mengucapkan basmallah dan berdo'a sebelum memulai pembelajaran. kemudian guru memotivasi siswa untuk melakukan pembelajaran yang aman dan kondusif serta menyampaikan apersepsi kepada siswa. Selanjutnya guru menyiapkan semua siswa untuk menerima pelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan model pembelajaran yang akan di gunakan yaitu individual tipe *Game based learning*.

Pada kegiatan inti siklus II pertemuan 2 guru menjelaskan secara singkat mengenai pembelajaran sebelumnya yaitu Iman kepada malaikat dengan Menyuruh siswa untuk mencatat materi yang guru jelaskan. Setiap siswa diberikan waktu untuk membaca dan memahami yang ia tulis di buku masing-masing hal ini agar kondisi kelas kondusif. Kemudian guru bersama siswa melakukan tanya jawab.

Setelah itu guru Memberikan pertanyaan kepada siswa kemudian siswa berlomba untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru untuk di antar ke depan dan hanya 3 kertas yang akan di nilai oleh guru sehingga masing-masing siswa akan fokus sendiri menjawab pertanyaan yang diberikan. Setelah selesai dengan permainan jawab soal, selanjutnya guru melakukan evaluasi dengan memberikan soal kepada siswa secara individu dan memberikan penguatan dan kesimpulan. Pada kegiatan akhir guru menjelaskan tindak lanjut dari hasil pembelajaran dan menutup pelajaran dengan mengucapkan hamdallah dan berdoa bersama.

c. Pengamatan (*Observing*)

Dengan melihat dari pelaksanaan siklus I pertemuan II dan siklus II pertemuan I maka dalam siklus II pertemuan II ini, diharapkan bisa memberi peningkatan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*. Adapun aspek yang dinilai adalah sama dengan penilaian pengamatan sebelumnya yaitu aspek rasa ingin tahu siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, keaktifan siswa dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan, keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan. Dalam siklus II pertemuan I ini bisa dilihat hasil penilaian berdasarkan pengamatan melalui tabel berikut:

Tabel 4.9
Hasil Pengamatan Siklus II Pertemuan II

No	Aktivitas yang Dinilai	KB	C	B	SB
1.	Rasa ingin tahu siswa ketika Kegiatan pembelajaran				√
2.	Keaktifan siswa dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan				√
3.	Pengetahuan siswa terhadap materi pelajaran			√	
4.	Semangat siswa dalam proses pembelajaran			√	
Jumlah		14			
Jumlahskor rata-rata		3,5			
Nilai presentasi		87,5%			
Kriteria pengujian		Baik			

Keterangan:

KB (Kurang Baik) : 1
 B (Baik) : 3
 C (Cukup) : 2
 SB (Sangat baik) : 4

Dari tabel di atas maka dapat di ketahui berapa persen keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* yaitu $14/4 = 3,5$ yang kemudian dinyatakan dalam skala presentasi adalah $3,5/4 \times 100\% = 87,5\%$, maka hasil penilaian masuk dalam kategori sangat baik hal ini dikarenakan dilihat dari aspek rasa ingin tahu siswa ketika proses pembelajaran tersebut di kategorikan sangat baik di karenakan siswa sudah aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan melalui model pembelajaran *Game Based Learning* dan siswa mejadi fokus dalam belajar.

Kemudian pada aspek keaktifan siswa dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan di kategorikan sangat baik karena sudah lebih termotivasi dalam proses pembelajaran dan bertanya kepada guru pun sudah tidak takut lagi. Pada aspek Pengetahuan dan semangat siswa terhadap materi pembelajaran juga di kategorikan baik karena sudah banyak siswa yang mengerti dari materi yang di ajarkan dan semangat siswa juga sangat besar dalam proses pembelajaran. Sedangkan untuk hasil belajarsiswa pada siklus II pertemuann II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.10
Hasil Belajar Siswa pada Siklus II Pertemuan 2

NO	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	AM	100	Tuntas	
2	CM	80	Tuntas	
3	DKT	50		Tidak Tuntas
4	EDR	80	Tuntas	
5	FZR	80	Tuntas	
6	HF	80	Tuntas	
7	HSL	90	Tuntas	
8	HBB	100	Tuntas	
9	HFZ	80	Tuntas	
10	KBL	50		Tidak Tuntas
11	MH	100	Tuntas	
12	MRS	30		Tidak Tuntas
13	MHT	90	Tuntas	
14	NAS	80	Tuntas	
15	PDL	100	Tuntas	
16	PR	80	Tuntas	
17	PI	90	Tuntas	
18	SBR	80	Tuntas	
19	STY	90	Tuntas	
20	SPW	80	Tuntas	
21	SE	80	Tuntas	
22	SDN	60		Tidak Tuntas

23	YN	90	Tuntas	
	Jumlah	1.840	19	4
	Rata-rata	80	82,60%	17,39%
	Hasil Belajar Klasikal	82,60%		

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata kelas siswa pada tes siklus 2 pertemuan 2 adalah 80%. Banyak siswa yang tuntas sebanyak 19 siswa (82,60%) dan banyak siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 siswa (17,39%).

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan pembelajaran setiap siklus hingga akhir penelitian. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2 pertemuan 2 ini tetap sama dengan pertemuan 1 yaitu bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs Al-Muttaqin Sosopan. Pada siklus 2 pertemuan 2 ini siswa sudah sangat mengerti dengan model pembelajaran *Game Based Learning*. Siswa mulai menjadi pembelajar yang baik saat berdiskusi, sehingga guru biasa benar-benar menjadi fasilitator yang baik pula tanpa memberikan banyak arahan kepada siswa. Siswa sudah mampu membuat pertanyaan saat berdiskusi dengan baik.

Berdasarkan observasi menunjukkan peningkatan semakin membaik dari setiap kegiatan pembelajaran. Tes hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Dari hasil tes menunjukkan peningkatan dapat dilihat dari rata-rata kelas siswa 80 % dengan jumlah siswa yang tuntas 19 siswa (82,60%). Dengan begitu, pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dapat

meningkatkan hasil belajar Aqidah Akhlak siswa. Dengan demikian tindakan yang dilakukan di hentikan pada siklus ini karena dianggap telah selesai berdasarkan refleksi di atas.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak materi Iman kepada malaikat Allah dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil lembar tes dan lembar observasi bahwa hasil belajar siswa sebelum tindakan kelas dilakukan rata-rata hasil belajar siswa yaitu 51,30.

Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*, dimana siswa lebih mudah memahami materi iman kepada malaikat Allah pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Pembelajaran yang semula berlangsung secara monoton, terlihat perubahan siswa lebih aktif dan lebih bersemangat terhadap materi yang disampaikan.

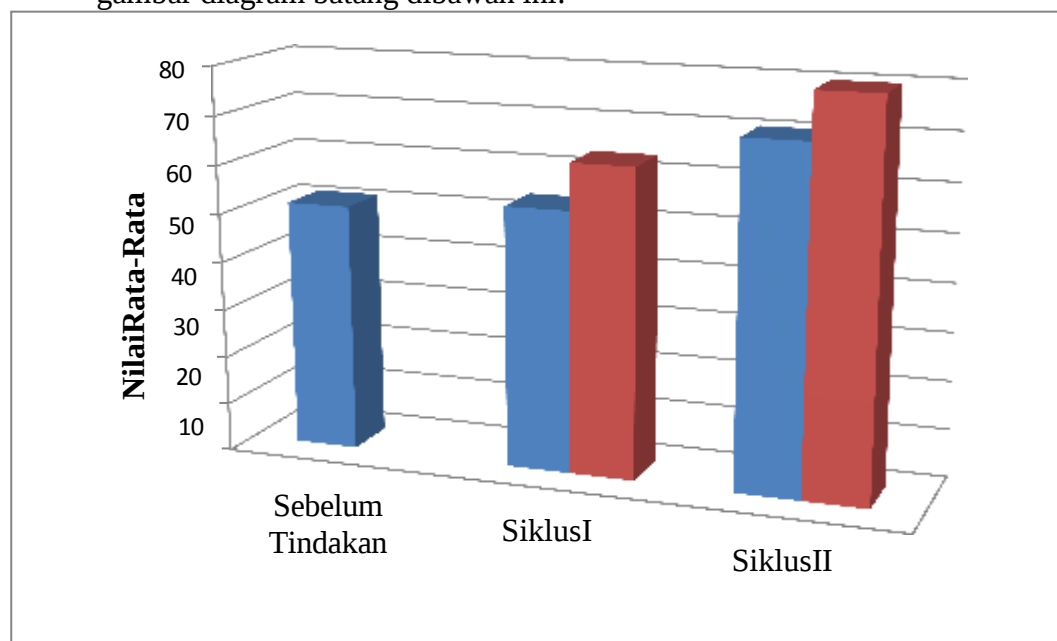
Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat siswa lebih aktif dalam hal melakukan aktivitas dalam proses pembelajaran seperti aktivitas tanya jawab pertanyaan, mengerjakan soal dan aktivitas lainnya. Hasil penelitian yang diperoleh dari penilaian hasil belajar siswa siklus I dengan rata-rata kelas 67,29 dengan ketuntasan belajar siswa 70,83%. Hasil siklus II dengan rata-rata kelas 77,27 dengan ketuntasan belajar siswa 79,65%.

Berdasarkan hal tersebut dapat di simpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat. Pada penggunaan model pembelajaran *Game based learning* di siklus II, pada kegiatan ini peneliti dapat meningkatkan pengelolaan selama pembelajaran. Semua siswa mampu berperan aktif sehingga pelajaran yang diajarkan semakin meningkat, peneliti lebih aktif membimbing dan mengarahkan siswa pada saat siswa melakukan kerja kelompok dan belajar individual, meningkatkan komunikasi dengan siswa agar siswa memiliki keberanian dan kecaikan dalam bertanya. Secara keseluruhan hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus, seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.11
Peningkatan hasil belajar Aqidah Akhlak Siswadi Kelas VII
MTsS Al-Muttaqin Sosopan

Kategori	Sebelum Tindakan	Siklus I		Siklus II	
		1	2	1	2
Nilai rata-rata	51,30	53,91	63,47	70,43	80
Presentase	39,13%	43,47%	52,17%	60,86%	82,60%

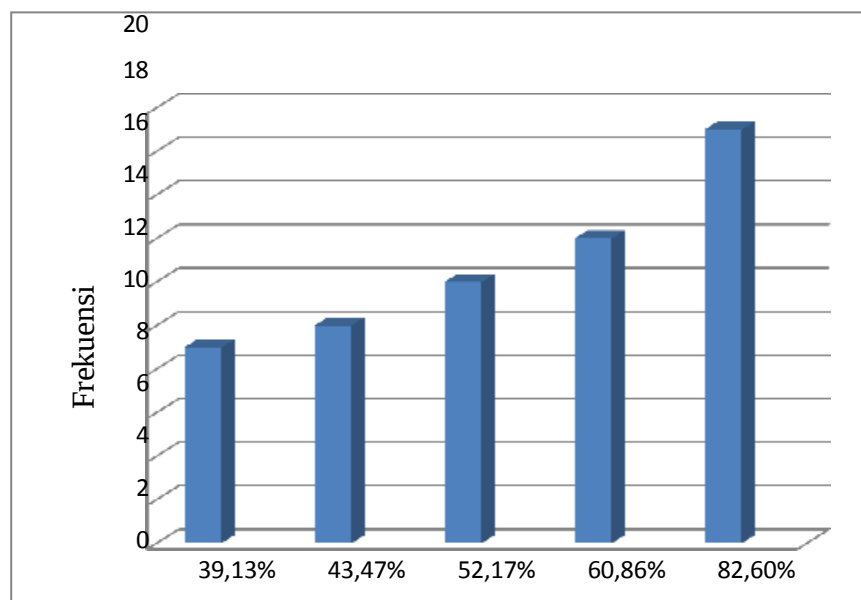
Peningkatan hasil belajar Aqidah Akhlak siswa berdasarkan nilai rata- rata kelas pada setiap pertemuan juga dapat dilihat dari gambar diagram batang dibawah ini:



Gambar 4.12
Diagram Batang Peningkatan Nilai Rata-Rata
Kelas VII MTsS Al-Muttaqin Sosopan

Berikut ini juga dapat dilihat peningkatan presentase ketuntasan belajar Aqidah Akhlak siswa pada setiap pertemuan pada diagram batang berikut:

Presentase Ketuntasan Belajar Aqidah Akhlak Siswa



Gambar 4.13
Diagram Batang Presentase Ketuntasan Belajar
Aqidah Akhlak Siswa Kelas VII MTsS Al-Muttaqin
Sosopan

Berdasarkan gambar diagram batang di atas peningkatan nilai rata-rata kelas dan peningkatan presentase ketuntasan hasil belajar Aqidah Akhlak siswa di kelas VII MTsS Al-Muttaqin Sosopan, terlihat mengalami peningkatan melebihi 80% dari jumlah siswa. meningkatkan hasil belajar siswa mulai dari sebelum tindakan, siklus I sampai siklus II hal ini sesuai dengan teori hasil belajar yang di kemukakan Nana Sudjana dalam penelitian Miftahul Triana Fajri, hasil belajar adalah kemampuan yang harus dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.

Penelitian ini di ketahui memiliki hubungan dengan peningkatan hasil belajar siswa yang di dapatkan dari hasil tes. Hal ini berkesinambungan dengan teori belajar menurut teori Behavioristik belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan perubahan yang dialami siswa dalam hal ke mampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dengan respon.⁴⁵ Hal ini berarti pembelajaran dengan penggunaan model *Game Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas VII MTsS Al-Muttaqin Sosopan.

C. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini di laksanakan dengan kehati-hatian dan dengan langkah-langkah yang sesuai dengan prosedur metodologi penelitian tindakan kelas. Hal ini dimaksudkan agar hasil yang diperoleh benar-benar objektif dan sistematis, namun untuk mendapatkan hasil yang sempurna dari penelitian sangat sulit karena berbagai keterbatasan. Selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang di laksanakan di MTsS Al-Muttaqin Sosopan, peneliti menyadari adanya keterbatasan di antaranya yaitu:

1. Berkurangnya waktu pelaksanaan kegiatan pembelajaran sehingga beberapa tindakan tidak siap di laksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun. faktor penyebab berkurangnya waktu penelitian ini adalah dikarenakan adanya acara perpisahan dari kelas IX sehingga proses pembelajaran sering dibuat latihan acara persiapan perpisahan kelas IX.
2. Tidak mudah untuk mengontrol siswa agar kondusif dalam proses pembelajaran karena model pembelajaran yang notabenenya harus banyak bergerak.
3. Adanya kesulitan dalam membimbing siswa melakukan diskusi kelompok dalam proses model pembelajaran kooperatif tipe *Game Based Learning* sehingga belajarnya diskusi menjadi kurang efektif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Game Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VII MTs Al-Muttaqin Sosopan. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata persentase aktivitas dan hasil belajar Aqidah Akhlak siswa pada siklus I dan Siklus II.

Sebelum tindakan nilai rata-rata kelas adalah 51,30 dan presentase ketuntasan belajar siswa adalah 39,13% atau 9 orang. Pada siklus I pertemuan 1 nilai rata-rata kelas adalah 53,91 dan presentase ketuntasan belajar siswa adalah 43,47% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 10 siswa, pada pertemuan 2 nilai rata-rata kelas adalah 63,47 dan presentase ketuntasan belajar siswa adalah 52,17% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 12 orang. Sedangkan pada siklus II pertemuan 1 nilai rata-rata kelas adalah 70,43 dan presentase ketuntasan belajar siswa adalah 60,86% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 14 orang, pada pertemuan 2 nilai rata-rata kelas adalah 80 dan presentase ketuntasan belajar siswa adalah 82,60% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 19 orang. Selain itu peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil observasi yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung.

A. Saran

Dari kesimpulan yang ditarik melalui penelitian tindakan kelas yang dikemukakan diatas, maka peneliti menyarankan hal-hal berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Agar penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* ini di terapkan di dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Aqidah Akhlak, karena berdasarkan hasil penelitian terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi guru

Sebagai bahan pertimbangan dalam menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran aqidah akhlak karena dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dan dalam mengajar guru harus pandai memilih model ataupun metode pembelajaran karena model pembelajaran sangat berpengaruh besar terhadap keberhasilan pembelajaran.

3. Bagi siswa

Agar membantu siswa yang bermasalah atau mengalami kesulitan belajar. Dengan menggunakan model *Game Based Learning* ini di harapkan siswa akan lebih mudah memahami materi dan juga menambah motivasi siswa dalam belajar.

4. Bagi Penulis

Memberikan wawasan dan pengalaman praktis di bidang penelitian sebagai bekal untuk menjadi tenaga pendidik yang profesional.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Achmadi& Cholid Narbuko, (2013), ” *Metodologi Penelitian*”, Jakarta: Bumi Aksara.
- Aini, Nur F., (2018), "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS", *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, vol. 6, no. 3, hlm. 251
- Arbayu Mochammad, Maulidina, (2015), "Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IvSekolah Dasar." *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran)*, hlm. 113-118.
- Assegaf Abdur Rachman, (2021),*Filsafat Pendidikarn Islam*, Jarkarta: Rajawali Pres.
- Aqib Zainal, (2009), *Pendidikan Tindakan Kelas*, Bandung: CV Yrama Widya.
- Bruce D. Homer, dan Charles K. Kinzer, (2019), " *Foundations of Game based Learning*",London: The MIT Press.
- Dedy S., dan Komang Redy W., (2020), " *Pengaruh Game based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar*", Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, vol. 10. no. 3,hlm. 200.
- Hamalik Oemar,(2001), *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamid Abdul dan Saebani A.B,(2021), *IlmuAkhlak*, Bandung: Pustaka Setia.
- Jamarah Bahri Syaiful, (2002), *Psikologi Belajar*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Kasmali, (2015), “Sinergi Implementasi Antara Pendidikan Aqidah dan Akhlak
- Kholil Syukur, (2006), *Metodologi Penelitian Komunikasi*, Bandung: Citapustaka Media.
- Miftarifari, (2020), “Peran Pembelajaran Aqidah Akhlak Untuk Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter Siswa”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 4, no. 2, hlm. 6.
- Moleong J. Lexi, (1989),*Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Rosdakarya, 1989.
- Nur F., Syafutra, (2015), “ *Aplikasi game scrabble sebagai media pembelajaran bahasa Arab menggunakan metode Finite State.*”, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Nursiyam, (2015), “Pengaruh Sistem Pembelajaran Pesantren Kampus Terhadap Penguatan Akidah dan Akhlak Mahasiswa IAIN Samarinda”, *Jurnal SYAMIL* 3, no. 2, hlm. 342.
- Purwanto, (2008), “ *Evaluasi Hasil Belajar*”, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Putu Ade Andre Payadnya, (2022), “ *Penelitian Tindakan Kelas*”, Yogyakarta: CV Budi Utama.

- Rita Rahmaniati, (2019), "Model-Model Pembelajaran Inovatif", Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Roni Syah Nur, (2017), "*Upaya Meningkatkan Hasil Pendidikan Akidah Akhlak Melalui Model Pembelajaran PAIKEM di MAN 1 PADANGSIDIMPUAN*", Skripsi: UIN.
- Safitri Asiah Nur, (2022), "*Penerapan Model Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Muaro Jambi*".
- Subahri, (2015), "Aktualisasi Akhlak Dalam Pendidikan", Islamuna; *Jurnal Studi Islam*, no. 2, hlm. 169.
- Nana Sudjna, (2002), *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nizar Ahmad , (2016), *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, PTK, dan penelitian pengembangan*, Bandung: Citapustaka Media.
- Suharsimi, Arikunto, (2012), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardi, (2003), *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sultoni Sehat, (2010), *Epistemologi Pendidikan*, Bekasi: Fima Rodheta.
- Sultoni Sehat, (2014), "Peta Ilmu Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Tarbiyah*, vol. 21, No. 2, hlm. 323-333.
- Shaltut Mahmud, (2019), *Akidah dan Syari'ah Islam*, Jakarta: Bina Aksara.
- Sugita, (2021), "*Pelaksanaan Pembelajaran Dan Penilaian Mata Pelajaran Aqidah Akhlak*", Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Suyanto M, Astuti, (2017), *Penerapan Metode User Centered Design Pada Game Based Learning*, *Jurnal Informasi Interaktif* , Vol. 2 No 1 Mei 2017, hlm. 10.
- Suparlan, (2005), *Menjadi Guru Efektif*, Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Suprijono Agus, (2010), *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*, Yogyakarta : Pustaka pelajar.
- Soetjipto, dkk, (2009), *Profesi Keguruan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Syah Muhibbin, (2003), *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Syahri, Udin A., Wulan C., and Stephani D., P., (2014), "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berbasis Digital Games Based Learning Tema Pencemaran Lingkungan Untuk Siswa SMP." *Unnes Science Education Journal* .

- Teguh Kurniawan, Martono, (2011), "Perancangan Game Edukasi "Fish Identity" Dengan MenggunakanJavaTM." *Jurnal Sistem Komputer*, hlm. 49-53.
- Umar, (2019), "*Pengantar Frofesi Keguruan*", Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Wahyudi Dedy, (2013), "*Pengantar Aqidah Akhlak dan Pembelajarannya*", Yogyakarta: Lintang Rari Aksara Books.
- Wati Lisna, (2017), "Upaya Guru PAI Dalam Meningkatkan Pembelajaran Aqidah Akhlak di MTsN 2 Padang Sidempuan", Skripsi: IAIN.
- Wina Sanjaya, (2011), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana.
- Wina Sanjaya, (2006), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana.
- Wiriatmadja Rochiati, (2012), "*Metode Penelitian Tindakan Kelas*", Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MTsS Al-Muttaqin Sosopan
Kelas / Semester : VII / 2
Mata Pelajaran : Aqidah Akhlak
Alokasi Waktu : 8 Jp (4 Pertemuan)
Tahun Pelajaran : 2025

A. Kompetensi Inti (KI)

KI 1: Menghargai dan menghayati agama yang di anutnya

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan Percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI3: Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang di jumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI4: Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.	Beriman kepada malaikat-malaikat Allah	Beriman kepada malaikat sebagai implementasi rukun iman yang kedua
2.	Menunjukkan perilaku disiplin sebagai cerminan makna iman kepada malaikat	Berprilaku disiplin sebagai cerminan iman kepada malaikat dalam kehidupan sehari-hari
3.	Memahami makna iman kepada malaikat berdasarkan dalil naqli	Menjelaskan pengertian iman kepada malaikat. Menunjukkan dalil naqli tentang iman kepada malaikat. menunjukan Nama-Nama malaikat yang wajib diimani menjelaskan tugas-tugas para malaikat
4.	Menyajikan contoh perilaku yang	Mencontohkan perilaku , mencerminkan orang yang beriman

	mencerminkan iman kepada malaikat Allah Swt.	kepada malaikat Allah dan medelanani sikap para malaikat dalam kehidupan sehari-hari
--	--	--

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menyebutkan Pengertian iman kepada malaikat Allah
2. Menjelaskan tugas-tugas malaikat
3. Menerangkan keterkaitan tugas malaikat dan perbuatan
4. Mengidentifikasi perilaku beriman kepada malaikat
5. Menunjukkan Contoh perilaku beriman kepada malaikat
6. Melaksanakan perintah Allah atas dasar iman kepada malaikat

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	• Guru mengawali pembelajaran dengan mengajak siswa untuk mengucapkan basmallah dan berdo'a sebelum memulai pembelajaran Aqidah Akhlak. • kemudian guru memotivasi siswa untuk melakukan pembelajaran yang aman, nyaman dan kondusif serta menyampaikan apersepsi kepada siswa. • Guru menyiapkan semua siswa untuk menerima pelajaran, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu <i>Game Based Learning</i>	10 menit

Inti	• Guru menjelaskan secara singkat mengenai pengertian iman kepada malaikat. • Kemudian guru bersama siswa melakukan tanya jawab. • Setelah itu guru membagi Kelompok menjadi 4 kelompok siswa secara acak, dengan pembagian siswa menghitung 1 sampai 5, dan yang memiliki nomor yang sama bergabung menjadi tim belajar. • Guru memberikan kartu soal yang untuk dijawab bersama-sama dengan kelompok belajarnya masing-masing. Kartu soal ini berguna mempersiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran, karena soal-soal yang diujikan dalam pembelajaran hampir sama dengan soal yang diberikan kepada setiap kelompok. • Setelah selesai mengerjakan soal tes, guru melihat nilai yang diperoleh peserta dalam permainan ini lalu dicatat dan guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang nilainya paling tinggi. • Selanjutnya guru melakukan evaluasi dengan memberikan soal kepada siswa secara individu	45 Menit
Penutup	• memberikan penguatan dan kesimpulan. • Guru menjelaskan tindak lanjut dari hasil pembelajaran • Menutup pelajaran dengan mengucapkan hamdallah dan berdoa bersama.	15 menit

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Aqidah Akhlak

F. MATERI PEMBELAJARAN

- Iman kepada malaikat Allah SWT.

G. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, Tanya jawab, penugasan dan ceramah
- Model : *Game Based Learning*

H. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Teliti				Cermat				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K		B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1		3	4	1	2	3	4
1	Alwin Mahmul												
2	Chairuman												
3	Dikot												
4	Endar												
5	Fazri												

Keterangan:

K(Kurang) :1,C(Cukup) : 2,B(Baik):3, SB (SangatBaik):4

Rubrik penilaian laporan hasil Belajar dan membuat kesimpulan

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Kemampuan melaporkan hasil diskusi dalam bentuk tabel	Siswame ngisi Table dengan lengkap dan Tepat sesuai hasil diskusi.	Siswa mengisi Table dengan lengkap tetapi Kurang tepat.	Dalam mengisi tabel, ada kolom pada tabel yang Tidak di isi oleh Siswa atau ada Jawaban yang tidak tepat.	Siswa hanya mengisi satu Kolom pada tabel Dan jawaban tidak tepat.
Kemampuan membuat kesimpulan	Siswa membuat kesimpulan tentang bagaimana mengaplikasi kan iman kepada malaikat dalam perilaku seperti senantiasa bersyukur, menjauhi perbuatan dosa dan berbuat baik	Siswa membuat kesimpulan bagaimana menunjukkan perilaku yang mencerminkan iman kepada malaikat, seperti teliti, disiplin, bertanggung jawab, dan waspada.	Siswa membuat kesimpulan Mengenai manfaat belajar iman kepada malaikat	Siswa membuat kesimpulan bagaimana cara mengimani malaikat

2. Penilaian Pengetahuan

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian
Fiqih	Tata cara sholat yang benar beserta bacaan sewaktu sholat	Lisan
SKI	Pengetahuan siswa seputar kisah-kisah Nabi	Lisan

Guru Aqidah Akhlak

Sosopan, 23 April 2025
Peneliti

Ahmad Apandi Lubis, S.Pd.

Silvi Harahap

Mengetahui,
Kepala MTsS Al Muttaqin Sosopan

Dra. Masni Hasibuan

**LEMBAR HASIL OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN SIKLUS I
PERTEMUAN 1**

No	Aktivitas yang Dinilai	KB	C	B	SB
5.	Rasa ingin tahu siswa ketika Kegiatan pembelajaran		√		
6.	Keaktifan siswa dalam Mengajukan dan menjawab pertanyaan		√		
7.	Keaktifan siswa dalam berdiskusi		√		
8.	Kerjasama dalam kelompok		√		
Jumlah		8			
Jumlah skor rata-rata		2			
Nilai presentasi		50%			
Kriteria pengujian		Kurang baik			

Keterangan:

KB(Kurang Baik) : 1

C (Cukup) : 2

B (Baik) : 3

SB (Sangat baik) : 4

**LEMBAR HASIL OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN SIKLUS I
PERTEMUAN 2**

No	Aktivitas yang Dinilai	KB	C	B	SB
5.	Rasa ingin tahu siswa ketika Kegiatan pembelajaran			√	
6.	Keaktifan siswa dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan			√	
7.	Keaktifan siswa dalam berdiskusi		√		
8.	Kerjasama dalam kelompok		√		
Jumlah		10			
Jumlah skor rata-rata		2,5			
Nilai presentasi		62,5%			
Kriteria pengujian		Cukup			

Keterangan:

KB(Kurang Baik) : 1

C (Cukup) : 2

B (Baik) : 3

SB (Sangat baik) : 4

**LEMBAR HASIL OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN SIKLUS II
PERTEMUAN 1**

No	Aktivitas yang Dinilai	KB	C	B	SB
5.	Rasa ingin tahu siswa ketika Kegiatan pembelajaran			√	
6.	Keaktifan siswa dalam Mengajukan dan menjawab pertanyaan			√	
7.	Pengetahuan siswa terhadap materi pembelajaran			√	
8.	Semangat siswa dalam menjawab pertanyaan			√	
Jumlah		12			
Jumlah skor rata-rata		3			
Nilai presentasi		75%			
Kriteria pengujian		Baik			

Keterangan:

KB(Kurang Baik) : 1

C (Cukup) : 2

B (Baik) : 3

SB (Sangat baik) : 4

LEMBAR HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SIKLUS II

PERTEMUAN 2

No	Aktivitas yang Dinilai	KB	C	B	SB
5.	Rasa ingin tahu siswa ketika Kegiatan pembelajaran				√
6.	Keaktifan siswa dalam Mengajukan dan menjawab pertanyaan				√
7.	Pengetahuan siswa terhadap materi pembelajaran			√	
8.	Semangat siswa dalam menjawab pertanyaan			√	
Jumlah		14			
Jumlah skor rata-rata		3,5			
Nilai presentasi		87,5%			
Kriteria pengujian		Baik			

Keterangan:

KB (Kurang Baik) : 1

C (Cukup) : 2

B (Baik) : 3

SB (Sangat baik) : 4

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Nama Calon Guru : Silvi Harahap

Nama Sekolah : MTsS Al-Muttaqin Sosopan

Kelas/Semester : VII/II

Petunjuk: Perhatikan perilaku guru (peneliti) yang di dalam kelas. Tulislah hasil pengamatan anda dengan memberi tanda (√) pada kolom 1,2,3 dan 4 menurut hasil pengamatan anda

1 = Kurang

3 = Baik

2 = Cukup

4= Sangat Baik

No	Hal yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Penguasaan Materi: a. Kelancaran menjelaskan materi b. Kemampuan menjawab pertanyaan c. Keragaman pemberian contoh			√ √ √	
2	Sistematika penyajian: a. Ketuntasan uraian materi b. Uraian materi mengarah pada tujuan			√ √	
3	Penerapan Motode pembelajaran: a. Ketepatan pemilihan metode sesuai materi b. Keseuaian urutan sintaks dengan metode			√	

	Yang di gunakan c. Mudah di ikuti siswa			√ √	
4	Penggunaan Media: a. Ketepatan pemilihan media dengan materi b. Ketrampilan menggunakan media c. Media memperjelas terhadap materi			√ √ √	
5	Penggunaan Model Pembelajaran a. <i>Game Based Learning</i>				√
6	Performance: a. Kejelasan suara yang diucapkan b. Kekomunikatifan guru dengan siswa c. Keluwesan sikap guru dengan siswa			√ √ √	
7	Pemberian Motivasi: a. Keantusiasan guru dalam mengajar b. Kepedulian guru terhadap siswa c. Ketepatan pemberian reward dan punishman			√ √	√

Hasil Observasi = $\frac{\text{skor yang di peroleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Ahmad Apandi Lubis, S.Pd.

Guru Aqidah Akhlak

TIME SCHEDULE PENELITIAN

No	Uraian Kegiatan	Jadwal Penelitian
1.	Pembagian Pembimbing	Oktober 2024
2.	Pengajuan Judul	Oktober 2024
3.	Penyusunan Judul	Oktober 2024
4.	Pengesahan Judul	Oktober 2024
5.	Penyerahan Bukti PengesahanJudul	Oktober 2024
6.	Penyusunan Proposal	Oktober 2024
7.	Bimbingan ke Pembimbing II	Oktober 2024
8.	Revisi	November 2024
9.	Bimbingan ke Pembimbing I	Desember 2024
10.	Revisi	Desember 2024
11.	Seminar Proposal	Maret 2025
12.	Revisi Proposal	April 2025
13.	Penyerahan Proposal	April 2025
14.	Pelaksanaan Penelitian	April 2025
15.	Penyusunan BAB IV	Mei 2025
16.	Penyusunan BAB V	Mei 2025
17.	Bimbingan ke Pembimbing II	Mei 2025
18.	Revisi	Mei 2025
19.	Bimbingan ke Pembimbing I	Juni 2025
20.	Revisi	Juni 2025
21.	Laporan Penelitian	Juni 2025
22.	Seminar Hasil	Juli 2025
23.	Revisi	Juli 2025
24.	Ujian Munaqasah	September 2025
25.	Revisi	September 2025
26.	Penjilidan	September 2025

Padangsidimpuan, 2025
Peneliti

Silvi Harahap
NIM. 2120100133

HASIL WAWANCARA

Hari/Tanggal : Rabu, 23 April 2025

Responden : Guru Pelajaran Aqidah Akhlak

Nama Guru : Ahmad Apandi Lubis, S.Pd.

Tempat wawancara : Ruang Kantor Guru MTs Al-Muttaqin Sosopan

Peneliti : “Bagaimanakah respon siswa kelas VII pada pelajaran Aqidah Akhlak selama ini pak?”

Guru : “Selama ini respon siswa terhadap pembelajaran Aqidah Akhlak masih cenderung pasif dek, karena materinya sangat banyak dan siswa banyak kegiatan menghafal dan latihan soal.”

Peneliti : “Apa sajakeluhan siswa ketika mempelajari mata pelajaran Aqidah Akhlak?”

Guru : “Siswa merasa sulit, banyak materi, banyak hafalan, .”

Peneliti : “Bagaimana solusi Bapak dalam mengatasi keluhan-keluhansiswa?”

Guru : “Siswa saya suruh mencatat, merangkum materi dan banyak memberikan latihan soal dek.”

Peneliti : “Model pembelajaran apa saja yang Bapak terapkan saat kegiatan pembelajaran Aqidah Akhlak?”

Guru : “Pembelajaran selama ini yang saya lakukan seperti biasa dek, kegiatan di dalam kelas, mencatat, merangkum materi dan latihan-latihan soal.”

Peneliti : “Sumber belajar apakah yang dipakai Bapak dalam kegiatan pembelajaran Aqidah Akhlak?”

Guru : “Sumber belajar yang di pakai buku paket.”

Peneliti : “Kiat-kiat apa sajakah yang Bapak aplikasikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Aqidah Akhlak?”

- Guru : “Memberikan banyak latihan soal, siswa saya suruh belajar kelompok, memberikan PR dan selalu memotivasi siswa agar tidak jenuh dengan materi Aqidah Akhlak yang banyak hafalan.”
- Peneliti : “Apakah Bapak pernah menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam pembelajaran?”
- Guru : “Tidak pernah dek”

Sosopan, 23 April 2025

Peneliti

SILVI HARAHAHAP
NIM. 2120100133

DOKUMENTASI



Tempat Lokasi Penelitian

Dokumentasi Pertemuan I di siklus 1



Pada siklus 1 pertemuan pertama peneliti pertama tama membuat ice breaking sebelum memulai materi pembelajaran



Peneliti Menjelaskan Materi mengenai Iman Kepada Malaikat Allah kepada siswa

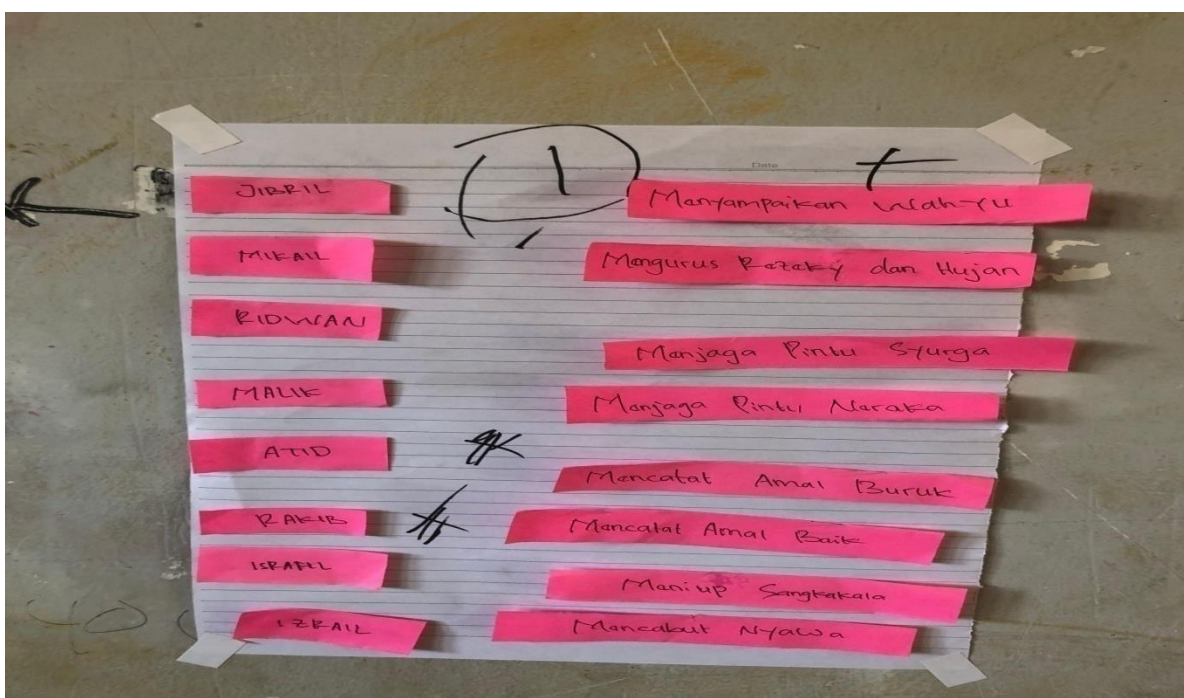


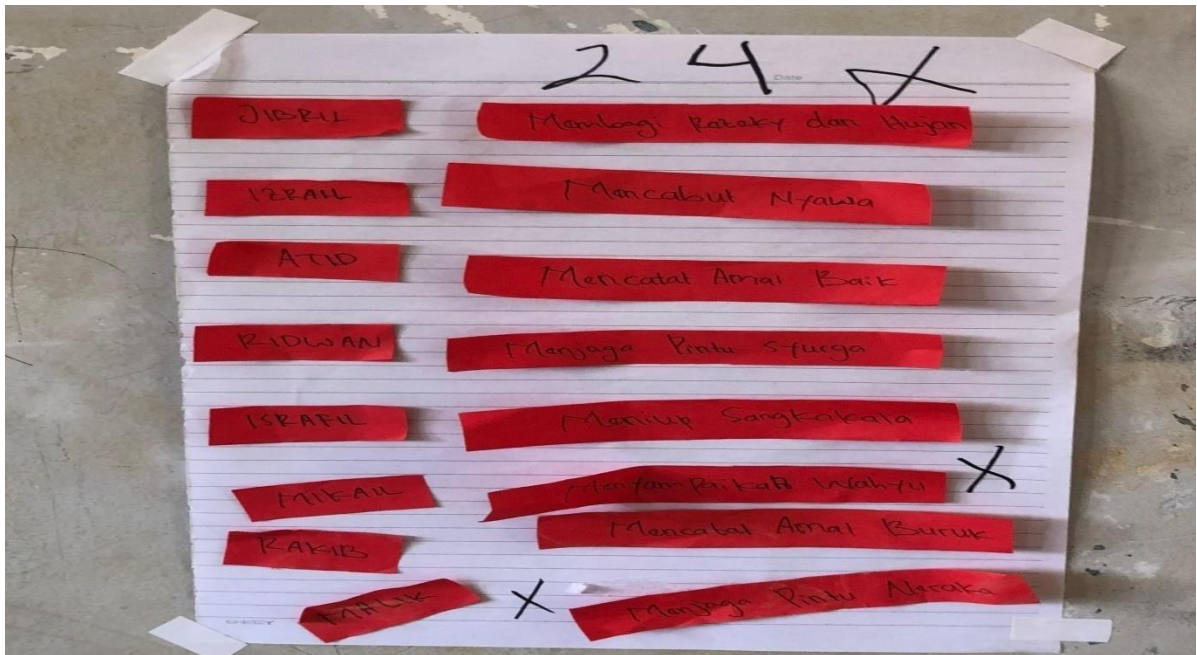
Disiklus Pertama ini guru Membuat soal test untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman siswa terhadap materi iman kepada malaikat

Dokumentasi Pertemuan 2 Siklus II



Siswa diberikan tugas kelompok dengan menerapkan Model Pembelajaran *Game Based Learning* dengan mencocokkan nama malaikat beserta tugasnya





Memberikan Penilaian Terhadap Hasil tugas kelompok yang dikerjakan Oleh setiap kelompok



Pemberian Hadiah Kepada Kelompok yang nilainya lebih tinggi

Dokumentasi Siklus 2 Pertemuan 1

Peneliti Menyuruh siswa mencatat materi yang dijelaskan lalu menghapuskannya di depan kelas



Dokumentasi Siklus 2 Pertemuan II



Diakhir pertemuan pada siklus II pertemuan 2 Peneliti memberikan soal test untuk mengetahui apakah siswa sudah memahami materi iman kepada malaikat Allah

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Mahasiswa

Nama : Silvi Harahap
NIM : 2120100133
Fakultas/Jurusan :FTIK/PAI
Tempat/TanggalLahir : Sibual-Buali, 22 juni 2003
Alamat : Sibual-Buali,Kec. Sosopan,Kab.Padang Lawas

2. Nama Orang Tua

Ayah : Rusman Harahap
Ibu : Tiamso
Alamat : Sibual-Buali,Kec. Sosopan,Kab.Padang Lawas

3. Pendidikan

- a. SD Negeri 0310 Simaninggir Selesai Tahun 2015
- b. SMP Negeri 1 Sosopan Selesai Tahun 2018
- c. SMA Negeri 1 Sosopan Selesai Tahun 2021

LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MTs Al Muttaqin Sosopan
 Mata Pelajaran : Aqidah Akhlak
 Kelas/Semeste : VII/II
 Pokok Bahasan : Iman Kepada Malaikat Allah
 Nama Validator : Ahmad Apandi Lubis, S.Pd.
 Pekerjaan : Guru MTs Al Muttaqin Sosopan

A. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi RPP yang kami susun
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang kami sediakan.

B. Skala Penilaian

1= Tidak Valid

2= Kurang Valid

3= Valid

4= Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
1	Format RPP	1	2	3	4
	a. Kesesuaian Penjabaran Kompetensi dasar ke dalam indikator				

	b. Kesesuaian urutan indicator terhadap pencapaian kompetensi dasar				
	c. Kejelasan rumusan indicator				
	d. Kesesuaian antara banyaknya indicator dengan waktu yang di sediakan				
2.	Materi (isi) yang di sajikan				
	a. Kesesuaian konsep dengan kompetensi dasar dan indicator				
	b. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				
3.	Bahasa				
	a. Penggunaan bahasa ditinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku				
4.	Waktu				
	a. Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran				
	b. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran				
5.	Metode Sajian				
	a. Dukungan pendekatan pembelajaran dalam pencapaian indicator				
	b. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap proses berpikir kreatif siswa				
6.	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran				
	a. Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7.	Penilaian (validasi) umum				
	a. Penilaian umum terhadap RPP				
Jumlah					

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{skor yang di peroleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Keterangan:

A = 80 - 100

B = 70 – 79

C = 60 – 69

D =50 – 59

Keterangan:

A= Dapat digunakan tanpa revisi

B= Dapat digunakan revisi kecil

C= Dapat digunakan dengan revisi besar

D= Belum dapat digunakan

Catatan :

.....

.....

.....

.....

.....

Sosopan, 24 April 2025

Validator



Ahmad Apandi Lubis, S.Pd.

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Apandi Lubis
Pekerjaan : Guru di MTsS Al-Muttaqin Sosopan

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Instrumen tes penelitian untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

“Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas VII Melalui Model Pembelajaran *Game Based Learning* Di MTs Al-Muttaqin Sosopan”

Yang disusun oleh :

Nama : Silvi Harahap
Nim : 2120100133
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat di gunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrumen tes yang baik.

Padangsidempuan, 24 April 2025
Validator



Ahmad Apandi Lubis, S.Pd.

HASIL PENILAIAN TES BELAJAR, BUTIR SOAL DAN KETUNTASAN BELAJAR SIKLUS I PERTEMUAN I														
NamaSiswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	JumlahSkor	Nilai	persetasi ketercapaian	T/TT
AM	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	90%	T
CM	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	5	50	50%	TT
DKT	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	3	30	30%	TT
EDR	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	7	70	70%	TT
FZR	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	4	40	40%	TT
HF	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	80	80%	T
HSL	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80	80%	T
HBB	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90	90%	T
HFZ	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	3	30	30%	TT
KBL	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	3	30	30%	TT
MH	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80	80%	T
MRS	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	3	30	30%	TT
MHT	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	80	80%	TT
NAS	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8	80	80%	TT
PDL	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	80	80%	TT
PR	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	4	40	40%	T
PI	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8	80	80%	TT
SBR	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	7	70	70%	T
STY	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	80	80%	T
SPW	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	4	40	40%	TT
SE	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	7	70	70%	TT
SDN	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	3	30	30%	TT
YN	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	6	60	60%	TT
JLH Perolehan Skor	16	9	8	18	15	6	21	15	20	14				
Skor Maximun	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23				
%Ketuntasan	69,50%	39,10%	34,78%	78,26%	65,21%	26,08%	91,30%	65,21%	86,95%	60,86%				
Ketuntasan	TT	TT	TT	T	TT	TT	T	TT	T	TT				

HASIL PENILAIAN TES BELAJAR, BUTIR SOAL DAN KETUNTASAN BELAJAR SIKLUS I PERTEMUAN II														
NamaSiswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	JumlahSkor	Nilai	Persentase ketercapaian	T/TT
AM	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	90%	T
CM	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	5	50	50%	TT
DKT	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	3	30	30%	TT
EDR	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	5	50	50%	T
FZR	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	4	40	40%	TT
HF	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	80	80%	T
HSL	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80	80%	T
HBB	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90	90%	T
HFZ	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	3	30	30%	TT
KBL	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	4	40	40%	T
MH	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90	80%	T
MRS	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	3	30	30%	TT
MHT	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	80	80%	T
NAS	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8	80	80%	T
PDL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8	90	90%	T
PR	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	5	50	50%	TT
PI	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8	80	80%	T
SBR	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80	80%	T
STY	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	80	80%	T
SPW	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	4	40	40%	TT
SE	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	6	60	60%	TT
SDN	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	4	40	40%	TT
YN	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	80	80%	T
JLH Perolehan Skor	16	10	12	18	15	9	19	15	19	14				
Skor Maximum	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23				
%Ketuntasan	69,56%	43,47%	52,17%	78,26%	65,21%	39,13%	82,60%	65,21%	82,60%	60,86%				
Ketuntasan	TT	TT	TT	T	TT	TT	T	TT	T	TT				

HASIL PENILAIAN TES BELAJAR, BUTIR SOAL DAN KETUNTASAN BELAJAR SIKLUS II PERTEMUAN I														
NamaSiswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah Skor	Nilai	Persetasi ketercapaian	T/TT
AM	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	90%	T
CM	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	6	60	60%	TT
DKT	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	3	30	30%	TT
EDR	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8	80	80%	T
FZR	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	4	40	40%	TT
HF	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	80	80%	T
HSL	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	90%	T
HBB	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8	80	80%	T
HFZ	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	4	40	40%	TT
KBL	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	5	50	50%	TT
MH	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	90	90%	T
MRS	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	4	40	40%	TT
MHT	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	80	80%	T
NAS	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8	80	80%	T
PDL	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90	90%	T
PR	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8	80	80%	T
PI	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	7	70	70%	TT
SBR	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8	80	80%	T
STY	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	80	80%	T
SPW	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	8	80	80%	T
SE	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	6	60	60%	TT
SDN	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	3	30	30%	TT
YN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90	90%	T
JLH PerolehaSkor	18	11	12	18	17	9	21	16	20	16				
Skor Maximum	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23				
Ketuntasan %	78,26%	47,82%	52,17%	78,26%	73,91%	39,13%	91,30%	69,56%	86,95%	69,56%				
Ketuntasan	T	TT	TT	T	TT	TT	T	TT	T	TT				

HASIL PENILAIAN TES BELAJAR, BUTIR SOAL DAN KETUNTASAN BELAJAR SIKLUS II PERTEMUAN II														
Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	JumlahSkor	Nilai	persetasi ketercapaian	T/TT
AM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	100%	T
CM	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	80	80%	T
DKT	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	5	50	50%	TT
EDR	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8	80	80%	T
FZR	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8	80	80%	T
HF	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	80	80%	T
HSL	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	90%	T
HBB	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	100%	T
HFZ	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	80	80%	T
KBL	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	5	50	50%	TT
MH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	100%	T
MRS	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	3	30	30%	TT
MHT	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90	90%	T
NAS	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8	80	80%	T
PDL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	100%	T
PR	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8	80	80%	T
PI	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	90%	T
SBR	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8	80	80%	T
STY	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	90%	T
SPW	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	8	80	80%	T
SE	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80	80%	T
SDN	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	6	60	60%	TT
YN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90	90%	T
JLH Perolehan Skor	18	15	17	20	20	16	22	20	20	17				
SkorMaximun	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23				
%Ketuntasan	78,26%	65,21%	73,91%	86,95%	86,95%	69,56%	95,65%	86,95%	86,95%	73,91%				
Ketuntasan	T	TT	TT	T	T	TT	T	T	T	TT				



**YAYASAN PENDIDIKAN SULUH PERMATA
MADRASAH TSANAWIYAH AL-MUTTAQIN SOSOPAN
KECAMATAN SOSOPAN – KABUPATEN PADANG
LAWAS PROVINSI SUMATERA UTARA**

Jl. ABDUL HAKIM – SOSOPAN
e-mail : mtssalmuttaqin49@gmail.com

NSM : 121212190010

NPSN : 10264457

SURAT KETERANGAN

Nomor:059/SK/MTSS-ALMTQ/V/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ~~Dra. MASNI~~
Jabatan : Kepala MTsS Al-Muttaqin Sosopan
Alamat Sekolah : Jl. Abdul Hakim, Desa Sosopan, Kec. Sosopan, Kab. Padang Lawas

Dengan ini menerangkan :

Nama : SILVI HARAHAAP
NIM : 2120100133
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidempuan
Judul Skripsi : Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa
Kelas VII Melalui Model Pembelajaran *Game Based Learning* di MTsS
Al-Muttaqin Sosopan.

Telah melaksanakan kegiatan riset/penelitian di MTsS Al-Muttaqin Sosopan dalam rangka penyusunan skripsi, yang berlangsung pada:

Waktu Pelaksanaan : 22 April 2025 s.d. 22 Mei 2025
Tempat : MTsS Al-Muttaqin Sosopan

Selama melaksanakan riset, yang bersangkutan telah menunjukkan sikap yang baik, mematuhi peraturan sekolah, serta tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.



Sosopan, 22 Mei 2025
Kepala MTsS Al-Muttaqin Sosopan

Dra. MASNI