



## Strategi Pelaksanaan Pembelajaran PAI Berbasis Game dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Muhammadiyah 57 Medan

**Nur Halimah**

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

**Nurzannah**

Universitas Muhammdiyah sumatera Utara

Alamat: Jalan Kapten Mughtar Basri No.3, Glugur Darat II, Kec. Medan Timur, Kota Medan Sumatera utara

[Nurhalimah96340@gmail.com](mailto:Nurhalimah96340@gmail.com)

**Abstract** .This research discusses strategies for implementing game-based learning in increasing class VII students' interest in learning at SMP Muhammadiyah 57 Medan. The aim of this research is to increase students' interest in learning about PAI lessons through game-based learning, factors that influence class VII students' interest in learning at SMP Muhammadiyah 57 Medan. The research subjects were UMSU students at SMP Muhammadiyah 57 Medan, and the research object was the strategy for implementing game-based learning in increasing students' interest in learning PAI. This research uses a qualitative descriptive method, data collection techniques are carried out by means of observation, interviews and documentation. Based on research, the strategy for implementing game-based learning in increasing interest in learning for class VII students at SMP Muhammadiyah 57 Medan has been implemented well, the teacher always involves students to participate in the learning process.

**Keywords:** Game-Based Learning, Learning strategy, ,Learning interes).

**Abstrak.** Penelitian ini membahas tentang strategi pelaksanaan pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 57 Medan . Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran PAI melalui pembelajaran berbasis game, serta faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 57 Medan. Subjek penelitian adalah mahasiswa UMSU di SMP Muhammadiyah 57 Medan, dan objek penelitian adalah Strategi pelaksanaan pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran PAI. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif Kualitatif dengan pendekatan Penelitian Tindak Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan penelitian, strategi pelaksanaan pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 57 Medan sudah terlaksana dengan baik, guru selalu melibatkan siswa untuk ikut serta dalam proses pembelajaran

Received Oktober 10, 2024; Revised Oktober 20, 2024; Accepted Oktober 26, 2024

\*Nur Halimah, [nurhalimah96340@gmail.com](mailto:nurhalimah96340@gmail.com)

**Kata kunci:** Pembelajaran berbasis permainan, Strategi pembelajaran, Minat belajar

## **LATAR BELAKANG**

Ketertarikan atau minat memiliki hubungan yang erat dengan proses belajar karena minat adalah faktor yang menentukan keaktifan siswa dalam belajar. Antusiasme siswa akan muncul ketika mereka merasa tertarik pada kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan. Sebaliknya, jika pembelajaran kurang menarik atau tidak menyenangkan, minat siswa dalam mengikuti pembelajaran akan rendah (Athiyah<sup>1</sup> & Amalia<sup>2</sup>, 2024). Proses pembelajaran yang kurang berhasil dapat menyebabkan siswa kurang berminat untuk belajar. Kurangnya minat belajar siswa terlihat dari minimnya aktivitas belajar, interaksi dalam proses pembelajaran, dan partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Minat adalah suatu disposisi mental dan dorongan yang mendorong seseorang untuk merasakan ketertarikan dan ketenangan pada seseorang, objek atau aktivitas, (Ananda & Hayati, 2020). Minat juga dapat diartikan sebagai kecenderungan seseorang untuk melakukan dan memilih sesuatu yang diinginkannya karena menimbulkan gairah atau keinginan terhadap sesuatu itu. Minat juga bisa berarti hubungan antara diri sendiri dan diluar dari diri sendiri. Minat Semakin kuat atau dekat hubungan, semakin besar minatnya. (Suragala 2021) Sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan ketertarikan atau keinginan seseorang untuk belajar yang muncul dari diri mereka sendiri.

Proses pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan di sekolah merupakan pengalaman belajar yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan potensi siswa secara maksimal. Peningkatan potensi dan mutu siswa juga merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, yang merupakan bagian internal dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia secara menyeluruh (Lumbantobing et al. 2022:666). Pembelajaran secara umum dilakukan oleh seorang guru yang profesional. Guru yang profesional dapat menguasai seluruh pengolahan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran ditujukan untuk mengajar siswa secara tepat agar meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Adanya berbagai macam tantangan dalam pendidikan sebenarnya itu dihadapi oleh semua pihak, baik keluarga, pemerintah, maupun masyarakat, baik yang terkait secara langsung ataupun tidak langsung dengan kegiatan pendidikan agama islam. Namun demikian guru pendidikan agama islam disekolah terkait langsung dengan pelaksanaan pendidikan agama islam dituntut untuk mampu menjawab dan mengantisipasi berbagai tantangan tersebut. Untuk mengatasinya dibutuhkan kualitas personal, sosial dan profesionalisme dalam menjalankan tugasnya ( Muhaimin 2012).

Menghadapi situasi yang timbul, guru diharapkan memiliki teknik khusus yang secara efektif dapat membangkitkan minat siswa terhadap materi pelajaran. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh bahwa guru memiliki peran penting dalam mengatasi berbagai masalah yang muncul selama proses pembelajaran, dengan menggunakan teknik-teknik yang tepat, guru dapat membantu meningkatkan potensi siswa dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, pemilihan metode pembelajaran yang tepat sangatlah penting.

Metode adalah salah satu cara guru dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam menyampaikan materi. Materi pelajaran terkadang sulit dipahami oleh peserta didik dikarenakan metode yang kurang tepat. Oleh karenanya metode dalam hal ini yang digunakan guru, sebaiknya dapat membuat peserta didik mudah memahami materi tersebut. Salah satu metode yang populer dan sesuai dengan perkembangan zaman saat ini adalah *Games Based Learning*.

Pembelajaran berbasis permainan, atau yang dikenal dengan *Game Based Learning*, adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang telah dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran . Menurut Lucky Adhie dan Cecilia E . Nugraheni dalam makalah di Aptikom, *Game Based Learning* dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif. Karakteristik yang memotivasi siswa dan menyenangkan , penggunaan game dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran. Game juga dapat mengajarkan berbagai keterampilan yang dapat digunakan sebagai media alternatif dalam pendidikan.

*Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran dimana peserta didik mempunyai peran yang dominan dengan menggunakan game untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan *Game Based Learning* dapat mendongkrak kemampuan siswa

dalam memahami, mengetahui dan mengevaluasi materi pelajaran. Pendekatan ini menggabungkan unsur-unsur permainan ke dalam pelajaran, yang membuat proses pembelajaran jauh lebih menarik, interaktif dan menyenangkan bagi siswa (Athiyah<sup>1</sup> & Amalia<sup>2</sup>, 2024).

Hasil wawancara sementara dengan beberapa siswa ditemukan bahwa guru pai melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah ,sementara begitu banyaknya berkembang strategi-strategi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, apalagi yang diajar adalah generasi Z. Generasi Z suka dengan hal-hal yang berhubungan dengan game, maka peneliti mencoba menerapkan beberapa strategi pembelajaran dengan beberapa game, oleh karena itu, diperlukan penelitian yang membahas tentang strategi Pelaksanaan Pembelajaran PAI berbasis game dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian ini memiliki fokus ganda, yaitu untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, serta menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa.

Kajian tentang penelitian ini sudah banyak dilakukan diantaranya :

1. Alya Athiyayyah, Elsa Amalia (2024), “Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negri 1 Ciamis”. Hasil penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis game terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 10 D terhadap mata pelajaran SKI.
2. Ricko Agustian (2018) “Penerapan Metode permainan untuk Meningkatkan Minat Belajar ( Application Of The Game Method For Increase Interest In Learning)”, . Hasil penelitian minat belajar siswa kelas V SDN Gedongkiwo dalam pembelajaran IPA dapat meningkat melalui penerapan metode permainan (Agustian, 2018).
3. Nasyia Alifa Fadiya, Adinda Aprilia Saraswati, Aldi Rahman Dirta, Nur Aini Farida, M. Makbul (2024) “Meningkatkan Minat Belajar Kelas 10 pada Mata Pelajaran Sejarah dengan Metode Game Based Learning di MAN 2 Karawang”. Hasil penelitian menunjukkan bukti dengan menggunakan pendekatan Game

Based Learning (GBL) dapat mendongkrak semangat siswa kelas 10 dalam mempelajari sejarah (Alifa Fadiya et al., 2024).

4. Oryza Lisativani Fatimah, Abdul Halim Fathani, Waekhodiyeh Awae (2024), "Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Game Based Learning. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika materi aljabar yang didasarkan pada model Game Based Learning berhasil dan tepat terhadap siswa kelas X di sekolah Eakkapapsasanawich, Krabi, Thailand (Fatimah et al., 2024).
5. Nur Hidayah, santika Lya diah Pramesti (2023), "Efektivitas Penerapan Metode game Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an dan Hadist Kelas VI di MIS SidorejoTirto pekalongan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Metode game Based Learning dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran al-Qur'an Hadist (Hidayah & Pramesti, 2023).
6. Nurlutfi Aoliyah (2023), "Penggunaan Teknik Game Based Learning dalam Pembelajaran Sejarah dan Tampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan GBL dalam Pembelajaran sejarah dapat memiliki dampak positif yang signifikan pada minat belajar siswa (Aoliyah, 2023).
7. Alya Ardiana, fajar sewtiawan, Lilik Binti Mirnawati (2024), "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode games based Learning (GBL). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa menggunakan Game Based Learning dalam pembelajaran IPA ternyata sangat membantu dan dapat meningkatkan minat belajar siswa (Ardiana Alya, Fajar Sewtiawan, 2024).

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindak Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dikelas SMP Muhammadiyah 57 Medan, pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Instrument penelitian yang digunakan adalah lembar observasi, Metode penelitian berbasis game ini dilakukan dalam dua siklus yang melibatkan beberapa tahapan yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap penelitian dan tahap refleksi.

Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa 28 siswa yang terdiri dari 16 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Penggunaan metode pembelajaran berbasis game dan minat siswa dalam belajar menjadi dua fokus utama dalam penelitian yang dilakukan di SMP Muhammadiyah 57 Medan ini. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui strategi pelaksanaan pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 57 Medan.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Perencanaan**

Langkah pertama yang dilakukan dalam perencanaan penelitian adalah menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran PAI dengan metode permainan (Game). RPP yang sudah disediakan terlebih dahulu dikonsultasikan dengan guru kelas VII SMP Muhammadiyah 57 Medan dan juga disesuaikan dengan RPP yang digunakan di sekolah tersebut. Standar kompetensi yang digunakan pada siklus I adalah mengidentifikasi al-qur'an dan sunnah sebagai pedoman hidup. Standar kompetensi siklus II yaitu mengidentifikasi posisi hadist terhadap al-qur'an.

### **2. Pelaksanaan**

Adapun yang menjadi pelaksana kegiatan dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) yang sedang melaksanakan program Pengembangan Kemampuan Profesi (PKP) di SMP Muhammadiyah 57 Medan. Kegiatan dalam penelitian ini disesuaikan dengan metode permainan. Penelitian ini meliputi siklus I dan siklus II, setiap siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan.

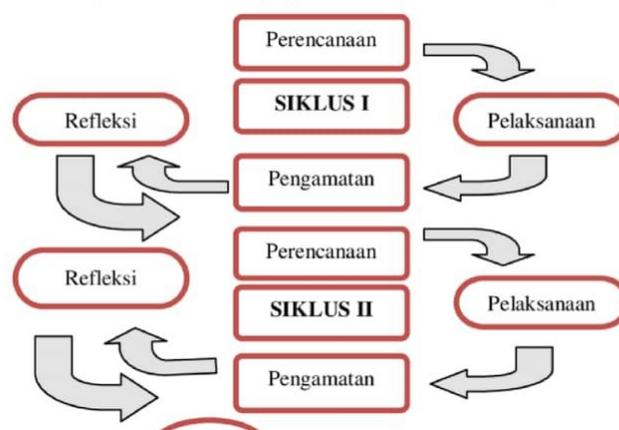
### **3. Pengamatan**

Tahap pengamatan merupakan pengamatan langsung terhadap kejadian yang dilakukan dilapangan pada tahap pengumpulan data. Pengamatan dilakukan dengan cara mengawasi setiap kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir. Tujuan dari pengamatan adalah untuk menilai kesesuaian kegiatan dengan rencana yang telah dibuat serta melihat apakah intervensi yang dilakukan menghasilkan perubahan yang diharapkan atau tidak. Pada saat pengumpulan data, kejadian-kejadian disaksikan

secara langsung dilapangan, dalam penelitian ini pengamatan dilakukan dengan cara mengawasi setiap tugas (Dr. J.R. Raco, M.E., 2010).

#### 4. Refleksi

Tahap refleksi merupakan tahap akhir setiap siklus dengan cara mengevaluasi proses pemberian tindakan untuk memperbaiki beberapa kekurangan dalam pelaksanaan tiap siklus yang kemudian menjadi bahan perbaikan pada siklus berikutnya. Tahap ini peneliti dan guru kelas akan mendiskusikan hasil pengamatan dengan menggunakan catatan hasil pengamatan pelaksanaan metode permainan.



Desain Penelitian menurut Kemmis & Mc. Taggart.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pelaksanaan pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan minat belajar siswa di SMP Muhammadiyah 57 Medan. Hasil pengamatan pra siklus diperoleh 50% siswa tidak ada minat dalam Pendidikan Agama Islam. Hasil Pengamatan Siklus 1 yaitu ketercapaian minat belajar siswa berdasarkan hasil pengamatan menggunakan lembar observasi diketahui bahwa 8 siswa memiliki minat belajar pada kategori sangat baik, 15 siswa memiliki minat belajar pada kategori baik, 3 siswa memiliki kategori cukup dan 2 siswa memiliki minat belajar pada kategori kurang.

Hasil siklus II berdasarkan hasil pengamatan yang sama yaitu dengan menggunakan lembar observasi diperoleh bahwa 14 siswa memiliki minat belajar pada kategori sangat baik, 10 siswa memiliki minat belajar pada kategori baik, 3 siswa memiliki kategori cukup dan 1 siswa memiliki minat belajar pada kategori kurang.

## **Strategi Pelaksanaan pembelajaran PAI Berbasis Game dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Muhammadiyah 57 Medan**

Strategi pembelajaran merupakan cara pandang dan pola pikir guru dalam mengajar. Dalam mengembangkan strategi pembelajaran paling tidak guru harus mempertimbangkan beberapa hal antara lain bagaimana mengaktifkan siswa, bagaimana siswa membangun peta konsep, bagaimana mengumpulkan informasi dengan stimulus pertanyaan efektif, bagaimana menggali informasi dari media cetak (Nasruddin, 2019). Pembelajaran membentuk suatu strategi, karena Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan kegiatan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Pendapat lain juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa (Firmansyah, 2015).

Guru diharapkan mempunyai strategi untuk meningkatkan kedisiplinan belajar siswa dan untuk membuat siswa mengikuti tata tertib sekolah. Strategi guru dalam pembelajaran diperlukan agar siswa tidak merasa bosan, bahkan benci tetapi dapat menikmati dengan senang terhadap pelajaran pendidikan agama islam.

Minat adalah suatu keadaan dimana orang mempunyai perhatian terhadap suatu objek disertai keinginan untuk mempelajari maupun membuktikan objek tersebut lebih lanjut. Sedangkan Winkel (2005:212) menyatakan minat belajar adalah kecenderungan subjek yang timbul untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu, merasa senang mempelajari materi itu. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan keadaan dimana siswa mempunyai perhatian, keinginan dan rasa senang terhadap mata pelajaran.

## **Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di SMP Muhammadiyah 57 Medan**

### **a. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran PAI**

Ketertarikan siswa terhadap pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 57 Medan rendah karena mereka lebih senang cara belajarnya daripada materinya. Siswa lebih tertarik menggunakan animasi, video, cerita dan media pembelajaran yang variatif. Oleh karena itu guru menggunakan strategi dengan menggunakan media-media pembelajaran tersebut ketika mengajar. Jika pembelajaran kurang menarik maka siswa kurang semangat belajar.

### **b. Tingkat kesadaran siswa terhadap kebutuhan belajar PAI**

Tingkat kesadaran siswa terhadap kebutuhan belajar PAI masih rendah. Siswa hanya memandang pelajaran PAI dari dua segi yaitu segi suka dan tidak suka, belum ada yang memahami betul tentang pentingnya mempelajari PAI. Oleh karena itu setiap pihak yang terlibat dalam pendidikan siswa patut memberikan arahan baru kepada siswa tentang pentingnya mempelajari PAI, tidak perlu ekspektasi yang terlalu tinggi, cukup berikan beberapa contoh sederhana dalam dunia anak yang akan memberinya keuntungan lebih ketika dia bisa memahami pendidikan tentang agama. Maka, dengan sendirinya siswa menjadi lebih bersemangat dalam mempelajari PAI.

### **c. Konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran**

Ketika pembelajaran PAI berlangsung terlihat beberapa siswa yang tidak fokus, ada yang melamun, berbicara dengan kawan sebangku, pindah-pindah tempat duduk, bolak-balik permisi ke kamar mandi. Namun demikian pendidik berupaya untuk mengembalikan konsentrasi siswa dengan menyapa siswa seputar pelajaran sehingga siswa kembali fokus mendengarkan guru. Konsentrasi dan perhatian siswa sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar sebagaimana teori yang menjadi landasan dalam penelitian ini, konsentrasi sangat penting dan dibutuhkan bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, agar kompetensi yang diharapkan dapat dikuasainya bisa tercapai dengan baik. Begitu pentingnya konsentrasi bagi siswa, sehingga konsentrasi merupakan persyaratan bagi siswa agar dapat belajar dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran.

#### **d. Dukungan orang tua**

Berdasarkan penelitian orangtua di SMP Muhammadiyah 57 Medan sangat membantu dan ikut andil dalam proses pembelajaran. Hal itu dibuktikan dengan kesediaan orangtua membantu pekerjaan rumah (PR) dirumah. Selain itu orangtua juga mendorong kegiatan keagamaan kepada anak seperti sholat 5 waktu, mengikuti pengajian untuk menambah pengetahuan tentang agama, walaupun dukungan tersebut belum maksimal karena kesibukan orang tua. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah tersebut pihak sekolah membuat grup whatsapp sehingga komunikasi guru dengan orangtua tetap terjalin dengan baik.

#### **e. Fasilitas sekolah**

Fasilitas di SMP Muhammadiyah 57 Medan tergolong baik dan cukup dengan sarana dan prasarana yang mendukung belajar mengajar suasana kelas dan bangunan yang nyaman, namun sekolah SMP Muhammadiyah 57 Medan sedang mengadakan penambahan kelas dilantai tiga terkadang suara mesin dari pembangunna cukup mengganggu, akan tetapi masih bisa diatasi. Dengan demikian, adanya fasilitas belajar yang lengkap diharapkan akan menjadikan siswa semakin semangat dalam belajar. Sesuai dengan teori yang menjadi landasan pada penelitian ini, untuk memaksimalkan pengajaran yang disampaikan guru, pembelajaran juga harus didukung oleh berbagai fasilitas dan sumber belajar.

Berdasarkan hasil penelitian, selain yang sudah penulis paparkan diatas, guru PAI SMP Muhammadiyah 57 Medan memiliki satu strategi lagi yang juga sangat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Hal itu adalah kesediaan guru PAI meluangkan waktu untuk membantu kesulitan belajar siswa di luar dari jam pelajaran. Dengan adanya bimbingan ini siswa menjadi lebih percaya diri dan merasa lebih diperhatikan sehingga mendorong siswa untuk belajar lebih giat dan memiliki minat yang kuat terhadap pelajaran tersebut.

### **KESIMPULAN & SARAN**

#### **Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian, strategi guru PAI untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 57 Medan dinyatakan berhasil. Minat belajar siswa

meningkat melalui penerapan metode permainan (Game). Melalui penelitian ini juga dapat disimpulkan bahwa pemilihan bentuk permainan mempengaruhi minat belajar siswa. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi strategi guru PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMP Muhammadiyah 57 Medan yaitu ketertarikan siswa terhadap pelajaran agama islam, kesadaran siswa akan butuhnya belajar PAI, konsentrasi dalam proses pembelajaran dan dukungan dari orangtua.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian , ada beberapa saran kepada para guru agar menerapkan metode permainan dengan lebih efektif yaitu:

1. Guru diharapkan menggunakan jenis permainan yang berbeda-beda agar siswa tidak mudah bosan.
2. Guru memancing siswa untuk bertanya agar siswa lebih aktif dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa.
3. Peraturan permainan dibuat bersama-sama dengan murid, agar mereka merasa dilibatkan dengan begitu mereka akan lebih bertanggung jawab dan menaatinya.
4. Permainan dibuat agar siswa tidak hanya duduk dan monoton mendengarkan penjelasan dari guru.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustian, R. (2018). Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , 41(7), 104–110.
- Alifa Fadiya, N., Aprila Saraswati, A., Rahman Dirta, A., Aini Farida, N., & Makbul, M. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Kelas 10 Pada Mata Pelajaran Sejarah Dengan Metode Game Based Learning Di Man 2 Karawang. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(3), 569–581. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v6i3.1166>
- Aoliyah, N. (2023). Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa. *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 31–36. <https://doi.org/10.69744/kamaca.v11i1.205>
- Ardiana Alya, Fajar Sewtiawan, L. B. M. (2024). *Meningkatkan minat belajar siswa melalui metode. 09.*

- Athiyyah<sup>1</sup>, A., & Amalia<sup>2</sup>, E. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1), 190–201.
- Dr. J.R. Raco, M.E., M. S. (2010). METODE PENELITIAN KUALITATIF: JENIS, KARAKTERISTIK, DAN KEUNGGULANNYA. *PT Grasindo*, 146.
- Fatimah, O. L., Abdul Halim Fathani, & Awae, W. (2024). Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Game-Based Learning. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 73–83. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1240>
- Firmansyah, D. (2015). *Issn 2338-2996*. 3, 34–44.
- Hidayah, N., & Pramesti, S. L. (2023). Efektivitas Penerapan Metode Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas Vi Di Mis Sidorejo Tirto Pekalongan. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 3(1), 94–107. <https://doi.org/10.28918/ijiee.v3i1.7097>
- Nasruddin, K. (2019). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Peta Konsep Di Kelas Xii Mia 1 Sman 2 Kuok. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1441–1452.