SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hanifah

Nim : 2120027

Tempat/Tanggal lahir : Kototinggi, 23 Januari 2002

Program studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar PAI BP Siswa Kelas IX di SMP N 3 Kec. Guguak

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (skripsi) yang berjudul di atas adalah benar asli karya penulis. Pendapat dan temuan orang lain dalam skripsi ini di kutip dan di rujuk berdasarkan kode etik ilmiah dan di sebut dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya sendiri maka penulis bersedia proses secara hukum yang berlaku dan gelar kesarjanaan di cabut sampai batas waktu yang di tentukan.

Bukittinggi, 21 februari 2025

Saya yang menyatakan

Hanifah

Nim : 2120027

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul Pengaruh Penggunaan *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar PAI BP Siswa Kelas IX di SMP N 3 Kec. Guguak yang di susun oleh Hanifah dengan NIM 2120027 telah memenuhi persyaratan ilmiah dan di setujui untuk di ajukan kesidang munaqasah pada program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Demikian persetujuan ini di buat untuk dapat di pergunakan seperlunya.

Bukittinggi, 21 februari 2025

Dosen pembimbing

Dr. Arifmiboy, S.Ag, M.Pd

NIP.197905052007101002

ABSTRAK

Hanifah nim 2120027, skripsi "Pengaruh Penggunaan Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar PAI BP Siswa Kelas IX Di SMP N 3 Kec. Guguak", Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, 2025

Peneltian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya siswa yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya yaitu kegiatan pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu, melalui penelitian ini peneliti mencoba menerapkan *Game Based Learning* untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa di SMP N 3 Kec. Guguak.

Penelitian ini tergolong penelitian kuantitatif dengan metode penelitian pre eksperimen dengan desain *one group pre-test post-test*. Populasi dalam peneltian ini yaitu siswa kelas IX sebanyak 75 orang dengan kelas sampel yaitu kelas IX.1 sebagai kelas eksperimen sejumlah 22 orang siswa. Sampel diambil menggunakan metode *random sampling*. Teknik pengumpuan data yaitu tes objektif berupa pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Teknik analisis data yang peneliti gunakan pada penelitian ini yaitu *uji paired sample t-test*.

Hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan *game based learning* terhadap hasil belajar PAI BP siswa di SMP N 3 Kec. Guguak. Hasil *pre-test* siswa menunjukkan rata-rata yang diperoleh siswa yaitu sebesar 70,00. Sedangkan nilai *post-test* siswa menunjukkan rata-rata sebesar 85,00. Setelah dilaksanakan uji hipotesis menggunakan *uji paired sample t-test* untuk data yang telah diperoleh sebelumnya didapatkan nilai paired yaitu 0,00 dimana angka tersebut lebih kecil dari signifkansi yaitu 0,05. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan game based learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX di SMP N 3 Guguak.

Abstrac

This research was motivated by the large number of student who eceived grades under the learning objective achievement criteria (KKTP). This caused by several factors. One of which is monotononous learning activities. Therefore, through ths research tried to apply game based learning to see its influence on student learning outcome at SMP N 3 Kec. Guguak

This research is classified as quantitative resarch using pre-eksperimental research methods with a one group pre-tet post-test design. The population in this study was 75 class IX students with a simple of class IX.1 as an eksperimental class of 22 students. Sample were taken using the random ampling method. The data collection technique used is an objective test in the form of multiple choice of 20 questions. The data analysis technique that researchers used in this researh was the paired sample t-test.

The research result prove that there is a significant influence of the application of game based learning on the learning outcome of islamic religious eduction and character of student at SMP N 3 Kec. Guguak. The student' pre-test result showed that the average obtained by student was 70,00. Meanwhile, student pot-test scores showed an average of 85,00. After carrying out a hypothesis tet using the paired sample t-test for previously obtained data, a paired value was obtained, namely 0,00, where this figure was smaller than the significance, namely 0,05. Therefore, it can be concluded that using game based learning can improve the learning outcome of class IX student at SMP N 3 Guguak.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis aturkan atas kehadiran Allah SWT. Karena atas limpahan rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar PAI BP Siswa Kelas IX di SMP N 3 Kec. Guguak. Shalawat dan salam kepada baginda rasulullah yakni Nabi besar Muhammad SAW. Yang telah mewariskan Al Qur an dan Hadist sebagai petunjuk kebenaran sampai akhir zaman.

Penulisan skripsi ini sendiri dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. Selanjutnya penulis sangat menyadari bahwa banyak pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Sehingga dengan hal tersebut penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu prof. Dr. Silfia Hanani, M. Si selaku Rektor UIN Sjech M. Djamil D jambek Bukittinggi, bapak Dr. Afrinaldi, S. Sos, M. A selaku wakil rector I, bapak Prof**.** Dr. Iiz Izmuddin, M. A selaku wakil rector II dan bapak Dr.H Edi Rosman, S. Ag, M. Hum selaku wakil rector III UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
2. Bapak Dr. Junaidi, S. Ag, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, ibuk Dr.

Fadhilla yusri, M. Pd kons selaku wakil dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M. Djamil D jambek Bukittinggi

3. Dr. Yulia Rahman, MA. Pd selaku ketua prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) beserta sekretaris prodi ibu Puti Andam Dewi, S, Pd. I, M. Pd dan staf prodi ibu Siska Yulia Rahmi M. Pd dan ibu yang telah membantu penulis sehingga mengantarkan penulis sampai tahap penyelesaian skripsi
4. Bapak Dr. Arifmiboy, S. Ag, M. Pd selaku pembimbing yang senantiasa memberikan motivasi, dorongan, arahan kepada penulis serta memberi petunjuk petunjuk yang sangat berharga dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu segenap dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan selama kuliah serta seluruh staf yang selalu sabar melayani segala administrasi selama pengurusan skripsi ini sampe selesai.
6. Pimpinan serta karyawan/ perpustakaan UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi yang telah menyediakan fasilitas kepada penulis untuk membantu penulis dalam mencari referensi.
7. Kepala Sekolah SMP N 3 Guguak terkhusus kepada Bapak Ramli, S. Pd yang telah membantu peneliti dalam melakukan penelitian serta kepada guru PAI yaitu ibuk Linda Trisna, S. Ag dan staf tata usaha yang telah ikut membantu selama melakukan penelitian.

8. Kepada Ibundaku tercinta Ilmahayati dan Ayahanda ku tersayang Yulnadi yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat, dan kasih sayang. Karena itu terimalah persembahan bukti dan cintaku untukmu ayah dan ibu
9. Terimakasih kepada teman teman seperjuangan, saikek beda rumpun PAI A 2020 tanpa di sebut satu persatu yang telah memberikan semangat kepada penulis.
10. Terakhir, terimakasih kepada diri sendiri apresiasi besar karena telah bertanggung jawab menyelesaikan apa yang telah di mulai dan terimakasih telah berjuang keras sampai sejauh ini dan terimakasih telah kuat sampai ketahap ini yang mampu mengendalikan diri dari tekanan luar, dan tidak menyerah sesulit apapun rintangan yang di hadapi selama proses perkuliahan ataupun proses penyusunan skripsi, yang mampu berdiri tegak ketika di hantam permasalahan yang ada. Terima kasih diriku semoga tetap rendah hati ini baru awal dari permulaan hidup tetap semangat kamu pasti bisa.

Semoga segala bentuk kebaikan dan bantuan dari semua pihak mendapat keberkahan dari Allah SWT dan dibalas dengan kebaikan yang berlipat ganda. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan ilmu yang di miliki. Untuk itu penulis dengan kerendahan hati menerima saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak demi perbaikan di masa yang akan datang. Penulis mengharapkan skripsi ini dapat

bermanfaat bagi pembaca untuk menambah wawasan dan menjadi referensi demi pengembangan kearah yang lebih baik

Bukittinggi, 21 febuari 2025
Penulis

Hanifah
Nim : 2120027

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS i

PERSETUJUAN PEMBIMBING..... ii

ABSTRAK..... iii

KATA PENGANTAR..... v

DAFTAR ISI..... ix

DAFTAR TABEL..... xi

DAFTAR BAGAN..... xii

DAFTAR LAMPIRAN xiii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah..... 7

C. Batasan Masalah 7

D. Rumuan Masalah 7

E. Tujuan Peneltian 7

F. Manfaat Penelitian 8

G. Penjelasan Judul..... 9

H. Sistematika Penulisan 10

BAB II : LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran *Game Based Learning*..... 12

1. Pengertian *Game Based Learning`* *12*

2. Tujuan Pembelajaran *Game Based Leaning* *14*

3. Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar . 16

4. Bentuk-Bentuk *Game Based Learning* *18*

5. Langkah-Langkah Pembelajaran *Game Based Learning*... *19*

6. Kelebihan dan Kekurangan *Game Based Learning*..... *24*

B. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti 26

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti 26

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti 29

3. Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di Smp..31
C. Hasil Belajar 33
1. Pengertian Hasil Belajar..... 33
2. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Hasil Belajar 34
3. Ruang Lingkup Hasil Belajar..... 38
D. Penelitian Relevan 44
E. Kerangka Konseptual..... 45
F. Hipotesis Penelitian 47

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 48
B. Lokasi Peneltian..... 49
C. Populasi 49
D. Sampel 50
E. Variabel Penelitan..... 53
F. Teknik Pengumpulan Data..... 54
G. Instrumen Penelitian 54
H. Teknik Coba Instrumen Penelitian 55
I. Teknik Analisis Data 62

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian 65
B. Pengujian Persyaratan Anaisis..... 66
C. Uji Hipotesis 67
D. Pembahasan 68

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan..... 73
B. Saran 73

DAFTAR PUSTAKA..... 75
LAMPIRAN..... 78

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persentase Ketuntasan Belajar PAI BP Siswa Tahun Ajaran 2023/2024 5
Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran Fase D Kelas IX Berdasarkan Elemen ... 31
Tabel 3.1 Rancanan Penelitian *One Group Pretest-Posttest* 49
Tabel 3.2 Populasi Penelitian 50
Tabel 3.3 Hasil Uji Normalitas Kelas Populasi 51
Tabel 3.4 Sampel Penelitian 53
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Soal Tes Objektif 55
Tabel 3.6 Hasil Validasi 57
Tabel 3.7 Hasil Indeks Tingkat Kesukaran 59
Tabel 3.8 Hasil Uji Daya Beda 61
Tabel 4.1 Hasil Belajar Peserta Didik 65
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas 66
Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas 67
Tabel 4.4 Uji Hipotesis 67

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Konseptual..... 46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Soal Uji Coba 78
Lampiran 2 Soal *Pre-test dan Post-test* 82
Lampiran 3 Kisi-Kisi Soal objektif 86
Lampiran 4 Modul Ajar PAI BP 87
Lampiran 5 Uji Validasi Soal Tes 100
Lampiran 6 Uji Validasi Modul Ajar 106
Lampiran 7 Surat Izin Penelitian 112
Lampiran 8 Surat Selesai Penelitian 113
Lampiran 9 SK Pembimbing 114
Lampiran 10 Tabulasi Hasil Belajar Uji Coba 115
Lampiran 11 Tabulasi Hasil Belajar Pre-test 117
Lampiran 12 Tabulasi Hasil Belajar Post-test 119
Lampiran 13 Rekap Nilai Uji coba 121
Lampiran 14 Rekap Nilai Pre-test 122
Lampiran 15 Rekap Nilai Post-test 123
Lampiran 16 Lembar Jawaban Uji Coba 124
Lampiran 17 Lembar Jawaban Pre-test 125
Lampiran 18 Lembar Jawaban Post-test 126
Lampiran 19 Tabel uji *lilifors* 127
Lampiran 20 R tabel uji validasi 128
Lampiran 21 Hasil Uji Validasi 129
Lampiran 22 Hasil Uji Reliabilisasi 130
Lampiran 23 Hasil Uji Indek Kesukaran 131
Lampiran 24 Hasil Uji Daya Beda 132
Lampiran 25 Hasil Uji Normalitas 133
Lampiran 26 Hasil Uji Homogenitas 134
Lampiran 27 Hasil Uji Hipotesis 135
Lampiran 28 Dokumentasi Penelitian 136

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah menengah. Pendidikan Agama Islam termasuk pelajaran yang penting karena dapat membuat siswa lebih mengenal, memahami, dan menghayati agama islam. Selain itu juga dapat melatih kecerdasan, sikap, watak, serta kepribadian siswa menjadi lebih baik.

Pendidikan Agama Islam di SMP pada dasarnya merupakan sarana untuk membentuk karakter manusia yang berakhlak mulia. Siswa akan menjadi pribadi yang lebih sopan dan dapat memperbaiki tingkah lakunya yang kurang baik. Melalui Pendidikan Agama Islam ini diharapkan siswa dapat lebih mengamalkan ajaran islam sehingga siswa dapat menjadi manusia muslim yang beriman, bertaqwa kepada allah dan berakhlak mulia.

Pendidikan Agama Islam di SMP bertujuan untuk menjadikan peserta didik manusia yang memahami, melaksanakan, dan mengamalkan agama melalui kegiatan pembelajaran. Hal ini bertujuan supaya peserta didik bisa memahami, terampil, dan dapat melaksanakan ajaran islam dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mencapai tujuan tersebut maka Pendidikan Agama Islam di SMP harus bisa dilakanakan semaksimal mungkin supaya peserta didik tidak merasa bosan dan tertarik untuk mempelajari Pendidikan Agama Islam. Hal yang perlu

diperhatikan salah satunya yaitu pendekatan pembelajaran yang dipakai ketika mengajar.

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai cara pandang terhadap proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pelajaran.[1]Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 sebagai perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan disebutkan bahwa:

"Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik."[2]

Berdasarkan Peraturan Pemerintah di atas guru diharapkan lebih kreatif dan inovatif agar pembelajaran tersebut menarik bagi siswa dan siswa dapat dengan mudah menerima kegiatan belajar mengajar tesebut. Untuk membuat suasana pembelajaran yang lebih menarik guru dapat menerapkan pembelajaran yang berbasis pemainan seperti *Game Based Learning*.

Game based learning merupakan pembelajaran yang berbasis *game* atau menggunakan permainan dalam belajar. Metode pembelajaran berbasis *game* ini sebenarnya sudah ada sejak lama. Pada masa yunani dan romawi

---

[1]Nanang Gusti Ramdani, dkk, *Defenisi dan teori pendekatan, strategi,dan Metode Pembelajaran*, Vol.2 No. 1, *Indonesian journal of elementary Education* 2023, hal. 22

[2]Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, hal 1

kuno mereka memahami bahwa permainan dan pembelajaran berbasis *game* sebagai suatu hal yang bersifat mendidik. Seiring perkembangan zaman metode pembelajaran berbasis *game* ini sudah sering dipakai di dunia pendidikan[3]. Pembelajaran berbasis *game* ini pertama kali dikembangkan oleh David de Vries dan Keith Edward.

Pembelajaran *Game Based Learning* merupakan pembelajaran berbasis *game* yang melibatan permainan dalam proses pendidikan. Studi terbaru dari banyak pendidik menganggap *Game Based Learning* sebagai alat pendidikan untuk mempercepat motivasi berpretasi akademik siswa. Sejalan dengan hal tersebut Pellas yang dikutip dalam jurnal Ilham Muhammad mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis *game* dapat membantu meringankan ketidaktertarikan dan mendukung peningkatan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran anak. Oleh karena itu, beberapa peneliti menjelaskan bahwa *Game Based Learning* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. [4]

Pembelajaran *Game Based Learning* ini memiliki kelebihan yaitu siswa dapat berperan aktif dan berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran, siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari, menumbuhkan rasa solidaritas dan kekompakan siswa, siswa menjadi senang dan ceria ketika proses pembelajaran, pemahaman lebih bertahan lama dalam pikiran siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Dibalik kelebihan tersebut terdapat

---

[3] Jan L. Plass, Bruced. Homer, Charles K. Kinzer, *Foundation of Game Based learning*, Vol. 4 No 50, Educational psychologist 2015, hal. 259

[4]Ilham Muhammad, Fadli Agus.T, Ardian Fahri, Ashari Gunawan, *Analisis Bibliometrik: Penelitian Game Based Learning pada Sekolah Menengah 2005-2023*, Vol. 6 No. 2, Jurnal Simki Pedagogia 2023, hal. 467

juga kelemahan dari *Game Based Learning* ini yaitu penggunaan waktu yang lama, kelas menjadi lebih heboh atau berisik, lebih sulit untuk mengondisikan siswa, dan membutuhan lebih banyak waktu dan tenaga.[5]

Pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan *Game Based Learning* tersebut diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Penggunaan pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Salah satu sekolah yang hasil belajar PAI BP nya masih rendah yaitu SMP N 3 Guguak. SMP N 3 Guguak merupakan salah satu sekolah menengah yang terletak di Kuranji Guguak VIII Koto, Kecamatan Guguak, Kabupaten Lima Puluh Kota, Sumatra Barat. Di SMP 3 Guguak terdapat 26 orang tenaga pendidik 20 orang diantaranya sudah PNS dan 6 orang lainnya tenaga honorer. Untuk peserta didik terdapat sekitar 212 orang yang terdiri dari 104 orang siswa laki-laki dan 108 orang siswa perempuan. Untuk akreditasi SMP N 3 guguak sudah mendapatkan akreditasi A.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru PAI BP didapati bahwa ketika guru menyampaikan materi hanya sebagian dari siswa yang mendengarkan. Sedangkan yang lainnya banyak melamun, tertidur, dan ada siswa yang asyik dengan dunianya sendiri sehingga tidak memperhatikan pelajaran. Hal tersebut diakibatkan karena kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh guru ketika mengajar terlalu monoton sehingga siswa

---

[5]Komang Redy Winatha, I Made Dedy Setiawan, *Pengaruh Game Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar*, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 2020

melakukan kegiatan lain untuk mengusir kebosanan. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa berada dalam kategori rendah dan belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Rendahnya hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari data hasil belajar PAI BP siswa tahun ajaran 2023/2024 di SMP N 3 Guguak sebagai berikut:

Tabel 1.1

Persentase Ketuntasan Belajar PAI BP Siswa Tahun Ajaran 2023/2024

Kelas	Jumlah siswa		Jumlah siswa
	Tuntas (%)	Tidak tuntas (%)	
VII. 1	57,14	42,86	28
VII. 2	64,29	35,71	28
VII. 3	55,56	44,44	27
VIII. 1	44,44	55,56	27
VIII. 2	53,85	46,15	26
IX. 1	58,62	41,38	22
IX. 2	46,43	53,57	28
IX. 3	50	50	26
Total seluruh siswa			212

Sumber : Guru mata pelajaran PAI BP SMP N 3 guguak

Dari data diatas terlihat masih banyak siswa yang mendapat nilai yang kurang bagus. Siswa yang mendapat nilai tidak tuntas masih lebih dari 30%. Rendahnya nilai yang diperoleh siswa secara umum diasumsikan karena beberapa faktor yaitu :

Pertama, metode pembelajaran yang monoton. Metode pembelajaran yang kurang inovatif seperti ceramah dapat membuat peserta didik menjadi bosan dalam belajar, karena rasa bosan tersebut peserta didik menjad mengantuk, melamun, dan asyik dengan kegiatannya sendiri tanpa

memperhatikan pelajaran. Oleh karena itu, hasil belajar siswa juga menjadi turun.

Kedua, penyampaian materi yang tidak terstruktur. Penyampaian materi yang tidak jelas atau terlalu kompleks bagi tingkat pemahaman siswa juga bisa menyebabkan rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, materi yang disampaikan harus terstruktur, jelas, dan sesuai dengan kemampuan siswa.

Ketiga, kondisi kelas dan fasilitas yang tidak mendukung. Kondisi kelas yang tidak nyaman dan fasilitas yang tidak memadai juga memengaruhi hasil belajar siswa. Apabila kondisi kelas kurang nyaman untuk belajar maka membuat siswa tidak konsentrasi dalam belajar. Fasilitas yang dipakai ketika belajar seperti kurangnnya fasilitas yang bisa dipakai ketika akan melakukan praktek juga membuat siswa malas untuk belajar.

Berdasarkan data tersebut peneliti mencoba menerapkan pembelajaran *Game Based Learning* untuk mencari tau apakah pembelajaran tersebut lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat diterapkan dalam melaksanakan proses belajar mengajar kedepannya.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mengambil judul pengaruh penggunaan *Game Based Learning* terhadap hasil belajar PAI BP siswa kelas IX SMP N 3 Guguak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis mengidentifikasikan penyebab rendahnya hasil belajar PAI BP siswa di SMP N 3 Kec. Guguak diasumsikan karena :

1. Metode pembelajaran yang monoton
2. Penyajian materi yang tidak terstruktur
3. Kondisi kelas dan fasilitas yang tidak mendukung

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada hasil belajar PAI BP siswa yang dipengaruhi oleh pembelajaran *Game Based Learning* pada pokok bahasan meyakini hari akhir kelas IX di SMP N 3 Guguak.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat diambil dari permasalahan di atas yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan penerapan *Game Based Learning* terhadap hasil belajar PAI BP siswa kelas IX SMP 3 Guguak pada pokok bahasan meyakini hari akhir?

E. Tujuan penelitian

Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penerapan *Game Based Learning* terhadap hasil belajar PAI BP siswa kelas IX SMP 3 Guguak pada pokok bahasan meyakini hari akhir.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoritis

   Penulis berharap hasil penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai pembelajaran *Game Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan untuk menjadi

pertimbangan dalam menerapkan metode yang dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Manfaat secara praktis

a) Untuk tenaga pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru terutama guru Pendidikan Agama Islam untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode-metode yang lebih bervariatif yang tentunya dapat berdampak baik terhadap hasil belajar siswa.

b) Untuk peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat siswa tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran.

c) Untuk peneliti

Penelitian ini membuat penulis mendapatkan banyak pengalaman dan menambah wawasan. Penelitian ini juga menjadi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada program studi pendidikan agama islam.

d) Untuk peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapan dapat dijadikan sebagai rujukan dalam melakukan penelitian.

G. Penjelasan judul

1. Pengaruh

   Pengaruh adalah daya yang timbul karena dari sesuatu baik itu orang ataupun benda yang dapat membentuk watak, kepercayaan, dan perbuatan seseorang. Pengaruh juga dapat diartikan sebagai suatu kekuasaan yang apabila seseorang di pengaruhi maka akan bertindak.[6]

2. *Game based learning*

   Game based learning atau yang dalam bahasa indonesia disebut dengan pembelajaran berbasis permainan yaitu suatu pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar serta dibantu dengan teknologi. Dalam proses pembelajannya siswa dituntut tetapi dengan pendekatan bermain. Siswa dituntut untuk mengasah keterampilan otak untuk menyelesaikan suatu masalah yang ada dalam permainan.[7]

3. Hasil belajar

   Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil dapat diartikan sebagai hal yang menunjukkan suatu perolehan sebagai akibat dari suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya data secara fungsional. Sedangkan belajar dapat diartikan sebagai usaha yang dilakukan untuk mendapatkan perubahan pada individu yang belajar. Perubahan yang diperoleh akan menjadi hasil belajar. Bloom membagi hasil belajar menjadi

---

[6]Kamus Besar Bahasa Indonesia

[7]M. Arbayu Maulidina, Susilaningsih, Zainul Abidin, *pengembangan game based learning berbasis pendekatan saintifik pada siswa kelas IV SD,* Vol. 4 No. 2, Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran 2018, hal. 114

tiga ranah yaitu ranah kognitif yang berkenaan dengan pengetahuan, ranah afektif yang berkenaan dengan sikap, dan ranah psikomotor yang berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak[8]. Pada penelitian ini peneliti membatasi hasil belajar yaitu pada ranak kognitif saja.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah sesuatu yang memberikan perubahan pada seseorang baik watak ataupun perbuatan. Game Based Learning yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan pendekatan bermain. Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan yang dicapai seseorang setelah melalui proses belajar.

H. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yaitu :

BAB I : Pendahuluan

Bab ini mencakup latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan judul, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini memuat tentang landasan teori yaitu hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran *game based learning*, pendidikan agama islam dan budi pekerti, serta hasil belajar.

---

[8]Elsinora Mahananingtyas, *Hasil Belajar Kognitif, Afektif, dan Psikomotor melalui Penggunan Jurnal Belajar bagi Mahasiswa PGSD*, Jurnal Pedagogika, 2017

BAB III : Metodologi Penelitian

Bab ini memuat tentang jenis penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, teknik uji coba instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV : Hasil Dan Pembahasan

Bab ini memuat tentang dekripsi data hasil penelitian, pengujian prasyarat analisis dan pembahasan.

BAB V : Kesimpulan Dan Saran

Berisi tentang kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran *Game Based Learning*

1. Pengertian *Game Based Learning*

Game based learning atau yang dalam bahasa indonesia disebut dengan pembelajaran berbasis permainan yaitu suatu metode pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar serta dibantu dengan teknologi. Dalam proses pembelajarannya siswa dituntut tetapi dengan pendekatan bermain. Siswa dituntut untuk mengasah keterampilan otak untuk menyelesaikan suatu masalah yang ada dalam permainan.[9]

Pembelajaran *Game Based Learning* merupakan pembelajran berbasis game yang melibatkan pengguna dengan tujuan akhir yaitu peningkatan pengetahuan dan keterampilan. *Game Based Learning* adalah inovasi di dunia pendidikan yang menggabungkan pembelajaran dan permainan. Torrente berpendapat bahwa *Game Based Learning* adalah penggunaan *game* dengan tujuan yang serius yaitu sebagai pendukung proses pembelajaran secara signifikan. Coffey juga menyatakan bahwa *Game Based Learning* sebagai pembelajaran yang menggabungkan materi

[9]M. Arbayu Maulidina, Susilaningsih, Zainul Abidin , *pengembangan game based learning berbasis pendekatan saintifik pada siswa kelas IV SD,* Vol. 4 No. 2, Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran 2018, hal. 114

pembelajaran ke dalam pendidikan supaya peserta didik saling terlibat satu sama lain melalui permainan.[10]

Penerapan *Game Based Learning* merupakan turunan dari teori perkembangan kognitif pieget. Dalam pendapatnya pieget menyatakan bahwa kecerdasan anak bukanlah bawaan sejak lahir atau sesuatu yang bisa didapatkan dari pengalaman saja, tetapi dari tindakan yang dilakukan oleh anak. Bermain merupakan salah satu tindakan yang dilakukan oleh anak. Bermain akan membuat anak mengaktifkan kegiatan berfikir mereka melalui cara yang memungkinkan untuk mereka lampaui. Oleh karena itu bermain juga berkontribusi dalam perkembangan kognitif anak.[11]

Game Based Learning merupakan jenis *game* yang dirancang untuk tujuan tertentu dalam pembelajaran. Menurut prasetya *Game Based Learning* merupakan suatu bentuk kegiatan pembelajaan yang berpusat pada pelajar yang menggunakan game elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran.[12] Proses pembelajaran berbasis *game* ini memanfaatkan media permainan digital untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengatahuan, serta penilaian dan evaluasi terkait materi.

---

[10]Ilham Muhammad, Fadli Agus.T, Ardian Fahri, Ashari Gunawan, *Analisis Bibliometrik: Penelitian Game Based Learning pada Sekolah Menengah 2005-2023*, Vol. 6 No. 2, Jurnal Simki Pedagogia 2023, hal. 470

[11]Jan L. Plass, Bruced. Homer, Charles K. Kinzer, *Foundation of Game Based learning*, Vol. 4 No 50, Educational psychologist 2015, hal 260

[12]M. Arbayu Maulidina, Susilaningsih, Zainul Abidin , *pengembangan game based learning berbasis pendekatan saintifik pada siswa kelas IV SD,* Vol. 4 No. 2, Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran 2018, hal. 115

Game Based Learning merupakan instrumen yang digunakan untuk mendorong praktik pengajaran yang kreatif, menunjukkan bahwa permainan memiliki kualitas yang dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang menyenangkan.[13] Melalui pembelajaran *Game Based Learning* ini dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahun, keterampilan dan nilai yang diperlukan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari beberapa pendapat mengenai *Game Based Learning* yang sudah disajikan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa *Game Based Learning* atau biasa juga disebut pembelajaran berbasis permainan yaitu pembelajaran yang menuntut siswa untuk belajar namun dilakukan melalui pemainan. *Game Based Learning* merupakan gabungan pembelajaran dan permainan yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik.

2.Tujuan Pembelajaran *Game Based Learning*

Adapun tujuan pembelajaran *Game Based Learning* yaitu[14] :

a. Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran.
b. Melatih kemampuan peserta didik.
c. Sebagai media terapi untuk mengatasi masalah kognitif.
d. Memainkan peran atau profesi tertentu sebelum praktek dalam kehidupan nyata.

---

[13]Sukran Ucas, *Elementary School Teachers View on Game Based Learning*, Vol.4 No 10, Jurnal *Social and BehavioralSciences* 2015, hal 402

[14]Aisyah Cinta Putri Wibawa, dkk, *Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi danSolusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada MasaNew Normal*, Vol.3 No. 1, Jurnal *INTEGRATED* 2021, Hal. 20

e. Memberdayakan peserta didik sebagai produsen multimedia atau konten berbasis *game*.

Selain beberapa tujuan di atas ada juga yang mengemukakan pendapat berbeda mengenai tujuan *Game Based Learning* ini yaitu :

a. Menyingkirkan keseriusan dan ketegangan yang menghambat proses belajar mengajar.
b. Menghilangkan stres dalam proses belajar mengajar.
c. Mengajak peserta didik terlibat secara penuh dalam pembelajaran.
d. Meningkatkan proses dalam belajar.
e. Membangun kreativitas diri peserta didik.
f. Mencapai tujuan pembelajaran dengan ketidaksadaran.
g. Dapat meraih makna belajar melalui pengalaman.
h. Memfokuskan siswa sebagi subjek belajar.[15]

Selain itu, Astuti dalam jurnal Khaerunisa juga menambahkan bahwa tujuan dari *Game Based Learning* ini yaitu membuat proses pembelajaran menjadi lebih seru dan membangkitkan gairah belajar sehingga dapat memotivasi dan mendorong peserta didik lebih kreatif.[16] Hal tersebut dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

---

[15]Nur fathin Muhtadillah, *Penerapan Model Game Based learning pada Pelajaran PAI Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ 1 SMK N 2 Ponogoro*, (Ponorogo : IAIN, 2022), hal. 23

[16]Khaerunnisa, latri, lestari, *Penerapan Metode Game Based Learning untuk meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV*, Vol. 6 No. 3, Jurnal Ilmiah Ilmu Pndidikan 2022, hal. 517

Menurut Octavia Candra tujuan *Game Based Learning* yaitu menjadikan pembelajaran lebih efektif, meningkatkan keberhasilan pembelajaran yang sedang dilakukan, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, dan *Game Based Learning* ini juga diharapkan dapat menghibur peserta didik sehingga tidak merasa bosan ketika belajar.[17]

Dari beberapa pendapat yang sudah dipaparkan tersebut, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan *Game Based Learning* ini yaitu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, melibatkan siswa secara penuh dalam pembelajaran dan juga meningkatkan efektivitas pembelajaran.

3. Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar

Proses perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini mendorong perubahan pada bidang pendidikan. Pendidikan dirancang sedemikian rupa dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia. Guru pun sebagai salah satu pemeran utama dalam proses pembelajaran harus memiliki kemampuan untuk menyediakan, mengembangkan ataupun menciptakan pembelajaran yang efektif, efesien, inovatif dan kreatif. Salah satunya yaitu melakanakan pembelajaran dengan menggunakan *game*.

Game atau yang sering disebut permainan merupakan salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa. *Game* sebagai alat edukasi dirancang secara

---

[17]Octavia Chandra Nursyafa'ah, *Penerapan Model Game Based Learning Berbasis wordwall untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas IX fase 2 SMA N 3 kota Jambi*, (Jambi : Universitas Jambi, 2024), hal. 18

khusus dengan memiliki muatan pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan minat belajar siswa, menciptakan proses pembelajaran yang lebh rileks namun pasti, serta menjadikan pembelajaran tidak terlihat monoton dan membosankan bagi siswa. melalui *game* ini siswa dapat secara langsung melihat, mendengar, mengamati, dan bahkan berinteraksi ataupun melakukannya baik secara mandiri (individu) maupun secara berkelompok (tim).[18] Dengan menggunakan pembelajaran *Game Based Learning* siswa akan merancang pengertian materi sehingga siswa lebih mudah untuk menyelesaikan tugas, tes, dan ulangan harian yang diberikan oleh guru yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar.[19]

Menurut Wibawanto pembelajaran *game* yaitu *game* yang secara khusus mempunyai muatan pembelajaran atau memuat materi pelajaran dan ditujukan untuk meningkatkan kemampuan pemainnya (siswa), sehingga menghasilkan pengalaman yang baru dalam proses pembelajaran seperti perasaan senang dan bahagia sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat tersampaikan, tersalurkan, dan akhirnya siswa dapat menerima materi tersebut dengan baik. Hal tersebut dapat mendorong peningkatan hasil belajar siswa.[20]

---

[18]Najuah, Ricu Sidiq, Reni S.S, *Game Edukasi :Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*, (Medan : yayasan Kita Menulis), 2022, hal 7

[19]Gladis Vella Noviyanti, *Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA*, Vol. 6 No 2, JUPE 2018, hal. 110

[20]Wibawanto, Wandah, *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*.Semarang: LPPMUNNES, 2020

4. Bentuk-Bentuk *Game Based Learning*

Berikut beberapa *Game Based Learning* yang dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran antara lain :

a. Educandy

Game ini merupakan permainan edukasi yang berbasis web aplikasi yang bisa dipakai dalam pembelajaran. *Educandy* memiliki banyak pilihan permainan baik berupa pertanyaan maupun kosa kata yang bisa diganti-ganti. *Educandy* dapat membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta membuat situasi belajar lebih interaktif.

b. Quiziz

Game ini bersifat naratif dan fleksibel yang berbentuk kuis. Pada aplikasi ini guru dapat menggunakannya sebagai sarana untuk menyampaikan materi, selain itu *quiziz* juga dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.[21]

c. Kahoot

Kahoot juga merupakan *game* yang berbentuk seperti kuis serta pilihan ganda. Melalui *game* ini dapat membangkitkan pengetahuan siswa, merangsang reaksi siswa terhadap penjelasan guru, dan membantu siswa mengkonkretkan sesuatu yang abstrak.[22]

---

[21]Natalis Sukma Permana, *Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native*, Vol. 22 No. 2, Jurnal Pendidikan Agama Katolik 2022, hal. 318

[22]Rina Puspitasari, *Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa*, Vol. 4 No 6, Jurnal Ilmu Pendidikan 2022, hal. 8216

d. Wordwall

Wordwall merupakan *game* berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, acak kata, menjodohkan, pasangan, pencarian kata, dan mengelompokkan kata atau kalimat.[23]

e. Truth and Dare

Permainan *truth and dare* menggunakan lebih dari dua pemain. Pemain diberikan pilihan antara menjawab jujur atau melakukan keberanian dalam melakukan tantangan yang sudah ditetapkan. Tujuan dalam permainan ini yaitu untuk membantu siswa dalam proses belajar mengajar dan membuat siswa lebih memahami materi yang dipelajari.[24]

Dari beberapa bentuk *game based learning* yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di atas, dalam penelitian ini peneliti menggunakan bentuk *game* yang berupa *web wordwall*.

5. Langkah- Langkah Pembelajaran *Game Based Learning*

Dalam penerapan metode *game based learning* dalam proses pembelajaran terdapat tahapan atau langkah-langkah yang harus dilakukan, diantaranya yaitu[25] :

a. Memilih *game* sesuai topik

---

[23]Octavia Chandra Nursyafa'ah, *Penerapan Model Game Based Learning Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas IX fase 2 SMA N 3 kota Jambi*, (Jambi : Universitas Jambi, 2024), hal. 20

[24]Gladis Vella Noviyanti, *Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA*, Vol. 6 No 2, JUPE 2018, hal. 112

[25]Farid Hatul Hasanah, *Penerapan Model Game Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS di Kelas VIII B MTs Lombok Kulon Bondowoso Tahun Ajaran 2022/2023*, (Jember : UIN, 2023), hal. 32

Langkah pertama yang dilakukan yaitu memilih *game* yang sesuai dengan topik pembelajaran. Pada tahapan ini guru akan memilih *game* yang akan dilakukan sesuai dengan topik yang diajarkan. Semakin sesuai *game* yang dipilih maka akan semakin baik maka akan semakin baik pula hasil belajar yang didapatkan.

b. Penjelasan konsep

Pada langkah ini guru akan menyampaikan materi untuk pengantar pelajaran kepada peserta didik supaya peserta didik dapat lebih paham mengenai materi yang akan dijadikan bahan permainan. Pada tahapan ini guru juga memberikan penjelaan mengenai *game* yang dimainkan.

c. Aturan

Pada langkah ini guru akan menjelaskan aturan-aturan yang harus dipatuhi dan ditaati oleh peserta didik selam permainan berlansung dan teknis dalam permainan tersebut.

d. Memainkan *game*

Pada tahapan ini peserta didik akan memainkan *game* dengan menggunakan media yang telah disediakan oleh guru sebelumnya.

e. Merangkum pengetahuan

Setelah permainan selesai, peserta didik akan merangkum pengetahuan atau menulis poin-poin penting yang dijelaskan oleh guru selama permainan berlansung.

f. Melakukan refleksi

Peserta didik akan melakukan refleksi dari pembelajaran yang sudah disampaikan.

Dalam sumber lain diungkapkan bahwa dalam pelaksanaannya *game based learning* menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Guru menentukan dan memberikan topik atau materi permainan yang akan digunakan dalam permainan.
b. Guru menyiapkan sarana pendukung yang dibutuhkan untuk menunjang suksesnya pembelajaran.
c. Guru membagi siswa menjadi kelompok atau individu.
d. Guru menyusun petunjuk atau langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran
e. Guru menjelaskan kepada siswa maksud dan tujuan serta peraturan permainan terlebih dahulu, agar siswa tidak bingung selama proses pembelajaran.
f. Guru menentukan berapa lama proses permainan berlangsung.
g. Guru menginstrusikan kepada siswa untuk memulai *game.*
h. Selama proses pembelajaran berlansung guru sebagai pemimpin.
i. Ketika waktu yang ditentukan telah habis, maka guru memberikan aba-aba kepada siswa agar siswa berhenti melakukan permainan.

j. Guru memberikan kesimpulan dan melakukan evaluasi terhadap siswa.[26]

Langkah-langkah dalam mendesain kegiatan pembelajaran *game based learning* yaitu[27] :

a. Guru menentukan topik atau materi pembelajaran.
b. Guru menyiapkan sarana tambahan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
c. Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran berbasis *game*.
d. Guru dapat menjelaskan aturan main yang digunakan dan lamanya waktu yang ditentukan.
e. Guru membagi siswa secara individu atau kelompok
f. Guru dapat menjadi pemimpin selama kegiatan pembelajaran berlansung sampai batas waktu yang ditentukan.
g. Guru memberikan evaluasi kepada siswa sesuai dengan hasil belajar menggunakan pembelajaran *game based learning*.
h. Guru dapat mengumumkan siswa yang mendapat peringkat tertentu, sehingga dapat mendorong atau memotivasi siswa untuk belajar lebih semangat
i. Guru memberikan evaluasi kegiatan pembelajaran yang sudah beransung untuk mendukung kegiatan pembelajaran selanjutnya.

---

[26]Ririn Oktavia, *Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*, (Riau : Universitas Riau, 2022), hal. 4

[27]Natalis Sukma Permana, *Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native*, Vol. 22 No. 2, Jurnal Pendidikan Agama Katolik 2022, hal. 316

Kemudian diungkapkan juga oleh Hayu Ika dan shirly Rizky bahwa langkah-langkah pembelajaran *game based learning*[28] adalah sebagai berikut :

a. Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan permainan

   Guru menjelaskan tujuan, informasi latar belakang pelajaran, dan mempersiapkan peserta didik untuk bermain.

b. Membuat kelompok

   Guru mengajak peserta didik untuk membuat kelompok.

c. Menentukan sistem permainan dan peraturan

   Guru memberikan kesempatan untuk siswa berdiskusi kelompok mana yang bermain dahulu dengan kelompok lainnya dan sistem permainan.

d. Permainan dimulai

   Guru menjadi fasilitator dan juri dalam permainan

e. Pengumuman kelompok yang menjadi pemenang

   Guru mengumumkan kelompok mana saja yang menang dan bisa melanjutkan permainan berikutnya di jam pelajaran yang akan datang.

Di antara beberapa langkah-langkah di atas peneliti memilih menerapkan langkah-langkah yang disampaikan oleh Ririn Oktavia karena langkah-langkah yang dipaparkan lebih terstruktur dan terperinci.

---

[28]Hayu Ika Anggraini, Nurhayati, Shirly rizky K, *Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar*, Vol. 2 No 11, Jurnal Pendidikan Indonesia 2021, hal.1892

6. Kelebihan Dan Kekurangan *Game Based Learning*

Setiap pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan *game based learning*. Adapun kelebihan dari *game based learning* seperti yang diungkapkan oleh Hayu Ika Anggraini dan Shirly Riky[29] yaitu, peserta didik menjadi lebih banyak berinteraksi dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran, peserta didik lebih mudah dan lebih cepat memahami materi yang diajarkan, peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, peserta didik lebih fokus dan konsentrasi dalam pembelajaran, terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, ceria, dan gembira, serta dapat menumbuhkan rasa solidaritas serta kekompakan antar peserta didik. Kelebihan yang tidak jauh berbeda juga diungkapkan dalam jurnal Ridduwan Agung yaitu siswa banyak berinteraksi, siswa mudah memahami materi, siswa aktif dalam pembelajaran, belajar menjadi menyenangkan, dan menumbuhkan rasa solidaritas dan kekompakan[30].

Dalam referensi lain diungkapkan juga kelebihan dari *game based learning* yang sedikit berbeda dari pendapat sebelumnya. Adapun kelebihan dari *game based learning* yaitu siswa menjadi aktif dan kritis, adanya interaksi dan peran langsung dalam pembelajaran. Guru dapat mengevaluasi secara langsung pada saat permainan, pemahaman lebih berkesan dan tahan lama dalam ingatan siswa, menumbuhkan rasa nyaman, menyenangkan, dan

---

[29]Hayu Ika Anggraini, Nurhayati, Shirly rizky K, *Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar*, Vol. 2 No 11, Jurnal Pendidikan Indonesia 2021, hal.1892

[30]Ridduwan Agung Asmaka, *Pengaruh Model Pembelajaran game Based Leaning Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP N 2 Balen*, (Bojonegoro: IKIP, 2019), hal. 9

semangat dalam diri siswa, dapat menumbuhkan rasa solidaritas serta kekompakan antar peserta didik, serta dapat memudahkan guru dalam membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar.[31] Terdapat juga pendapat yang berbeda yang dikutip di jurnal Ririn Oktavia. Menurutnya kelebihan dan kekurangan *game based learning* adalah sebagai berikut, memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran, dapat melatih kemampuan siswa seperti kemampuan literasi, sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif, siswa dilatih untuk aktif, berfikir logis, sportif dan merasa senang serta puas dalam belajar, materi belajar lebih mudah dipahami dan lebih mudah diingat, serta kemampuan memecahkan masalah pada siswa meningkat.[32]

Adapun kekurangan dari *game based learning* ini menurut Hayu Ika yaitu membutuhkan waktu yang lama, menciptakan suasana yang gaduh didalam kelas jika tidak bila dikelola dengan baik, guru harus lebih ekstra dalam mengondisikan kelas[33]. Sementara dalam referensi lain ditemukan pendapat yang tidak jauh beda yaitu membutuhkan waktu yang lama, kelas jadi berisik, lebih sulit mengondisikan siswa, dan kerja lebih keras.[34] Sementara itu dikutip dari jurnal Komang kekurangan dari *game based*

---

[31]Komang Redy Winatha, I Made Dedy Setiawan, *Pengaruh Game Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar*, Vol. 10 No. 3, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, hal. 199

[32]Ririn Oktavia, *Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*, (Riau : Universitas Riau, 2022), hal. 5

[33] Hayu Ika Anggraini, Nurhayati, Shirly rizky K, *Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar*, Vol. 2 No 11, Jurnal Pendidikan Indonesia 2021, hal.1892

[34] Ridduwan Agung Asmaka, *Pengaruh Model Pembelajaran game Based Leaning Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP N 2 Balen*, (Bojonegoro: IKIP, 2019), hal. 9

learning yaitu membutuhkan alat dan media tambahan, suasana kelas yang kurang kondusif, membutuhkan waktu yang relatif lama, membutuhkan lebih banyak tenaga untuk menyiapkan pembelajaran. Sependapat dengan Komang, Ririn Oktavia juga mengungkapkan hal yang sama yaitu membutuhkan waktu pembelajaran yang lebih banyak, serta membutuhkan alat dan media tambahan dalam pembelajaran.[35]

Dari beberapa kelebihan dan kekurangan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa kelebihan dari pembelajaran *game based learning* yaitu, dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, pembelajaran terasa lebih menyenangkan, dan siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Sementara itu kekurangannya membutuhkan lebih banyak waktu dan tenaga, serta kelas menjadi kurang kondusif.

B. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam adalah usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik supaya ketika mereka sudah menyelesaikan pendidikanya dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup. Sedangkan budi pekerti dapat diartikan sebagai suatu hal yang mengarah pada sikap dan perilaku seseorang maupun masyarakat yang mengedepankan etika dan norma.[36]

---

[35] Komang Redy Winatha, I Made Dedy Setiawan, *Pengaruh Game Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar*, Vol. 10 No. 3, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, hal. 199

[36]Darajat, Zakiah, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta :BumiAksara, 2009)

PAI BP salah satu mata pelajaran yang ada di pendidikan formal. Menurut Peraturan Mentri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 58 tahun 2014 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan keterampilan serta membentuk sikap, dan kepribadian peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama islam. PAI BP dilaksanakan melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan, yang pengalamannya dapat dikembangkan dalam berbagai kegiatan baik bersifat kokurikuler maupun ekstrakurikuler.[37]

Sumber lainnya mengatakan bahwa PAI BP adalah pendidikan yang berlandaskan pada aqidah yang berisi tentang keesaan Allah SWT sebagai sumber utama nilai-nilai kehidupan bagi manusia dan alam semesta. PAI BP ditujukan untuk dapat menserasikan, menyelaraskan, dan menyeimbangkan antara iman, islam, dan ihsan.[38]

PAI BP merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan dalam pelaksanaan pendidikan di lembaga pendidikan. Secara tidak langsung, keberadaan pelajaran PAI BP sudah tercantum dalam tujuan pendidikan yang terdapat dalam UU No.12 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu untuk menciptakan peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri,dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Adapun yang menjadi

---

[37]Lampiran III Peraturan Mentri Pendidikan dan Kebudayaan No. 58 Tahun 2014

[38]Nikita Dian Paranti, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis kurikulum 2013 di SMP Piri Jatinegara*, (Lampung : UIN, 2018), hal.21

fokus utama PAI BP yaitu menjadikan peserta didik manusia yang beriman, bertaqwa serta berakhlak mulia.[39]

Dalam kurikulum pendidikan PAI BP merupakan salah satu dari tiga mata pelajaran yang harus dimasukkan dalam kurikulum setiap lembaga pendidikan formal di indonesia. Hal ini karena kehidupan beragama merupakan salah satu dimensi kehidupan yang sangat penting pada setiap individu dan warga negara. Melalui pembelajaran PAI BP diharapkan mampu mewujudkan individu yang berkepribadian utuh yang sejalan dengan pandangan hidup bangsa. Oleh karena itu, PAI BP memiliki peran yang sangat berat, tidak hanya membentuk peserta didik tetapi juga berupaya untuk menumbuh kembangkan potensi yang ada pada diri mereka seoptimal mungkin serta mengarahkan mereka agar mengembangkan potensi tersebut sesuai dengan ajaran agama islam.[40]

Dari beberapa pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa PAI BP merupakan suatu mata pelajaran di sekolah yang befokus pada membentuk peserta didik yang beriman,bertaqwa dan berakhlak mulia. Melalui PAI BP ini diharapkan peserta didik dapat mengamalkan ajaran agama islam yang berlandaskan pada aqidah yang berisi keesaan Allah sebagai sumber utama nilai-nilai kehidupan manusia dan alam semesta.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti

---

[39]Dino Yudia Permana dan Fadriati, *Konsep Dasar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Integratif di Sekolah*, Vol. 1 No. 1, Jurnal *Social Science Academic* 2023, Hal. 665

[40]Ayatullah, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara*, Vol. 2 No. 2, Jurnal Pendidikan dan Sains 2020, Hal. 211

Menurut Darajhat tujuan PAI BP di sekolah adalah untuk membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa selama hidupnya, dan mati pun tetap dalam keadaan muslim.

Sementara itu menurut Hamdan tujuan PAI BP yaitu [41]:

a. Menumbuhkembangkan aqidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pembiasaan, pengamalan, serta pengamatan peserta didik tentang agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketaqwaannya kepada Allah SWT.
b. Mewujudkan peserta didik yang taat dalam beragama, beakhlak mulia, berpengetahuan, rajin ibadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, santun, disiplin, toleran, dan mengembangkan budaya islami dalam komunitas sekolah.
c. Membentuk peserta didik yang berkarakter melalui pengenalan, pemahaman, dan pembiasaan norma-norma dan aturan-aturan yang islami dalam hubungannya dengan tuhan, diri sendiri, sesama, dan lingkungan secara harmonis.
d. Mengembangkan nalar dan sikap moral yang selaras dengan nilai-nilai islami dalam kehidupan sebagai warga masyarakat, warga negara, dan warga dunia.

[41]Hamdan, *Pengembangan dan Pembinaan Kurikulum (Teori dan Praktek Kurikulum PAI)*, (Banjarmasin : Pustaka Setia), 2018

Mulyasa juga mengemukakan pendapat mengenai PAI BP di sekolah. Menurutnya tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti di sekolah yaitu untuk menumbuh dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, serta pengalaman peserta didik tentang agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaan, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.[42]

Dari sumber lain juga ditemukan bahwa tujuan PAI BP ini dikategorikan menjadi tiga yaitu:

a. *Jismiyyat*, yaitu tujuan yang berorientasi pada tugas manusia sebagai *khalifah fil-ardh*.
b. *Ruhiyyat*, yaitu tujuan yang berorientasi pada ajaran agama islam secara *kaffah* sebagai *'abd*
c. *Aqliyat*, yaitu tujuan yang berorientasi pada pengembangan intelligence otak peserta didik.[43]

Dari beberapa pendapat diatas peneliti dapat menyimpulkan tujuan PAI BP yaitu untuk menciptakan peserta didik yang memiliki pengetahuan mengenai agama islam. Dan juga dapat memberikan pengalaman dan

---

[42]E. Mulyasa, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, (Bandung : Lentera Hati), 2017

[43]Dino Yudia Permana dan Fadriati, *Konsep Dasar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Integratif di Sekolah*, Vol. 1 No. 1, Jurnal *Social Science Academic* 2023, Hal. 667

penghayatan yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan dan bisa dijadikan pegangan hidup.

3. Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP

PAI BP di sekolah terutama pada jenjang SMP memiliki banyak materi pokok yang dipelajari dari kelas VI sampai IX SMP. Di antara banyaknya materi yang dipelajari peneliti mengambil materi meyakini hari akhir yang dipelajari dikelas IX. Adapun yang menjadi capaian pembelajaran di kelas IX yaitu ;

Tabel 2.1

Capaian Pembelajaran Fase D kelas IX Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Al-qur'an dan hadis	Peserta didik memahami defenisi al-qur'an dan hadis nabi dan posisinya sebagai sumber ajaran agama islam. Peserta didik juga memahami pentingnya pelestarian alam dan lingkungan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dalam ajaran islam. Peserta didik juga mampu menjelaskan pemahamannya tentang sikap moderat dalam beragama. Peserta didik juga memahami tingginya semangat keilmuan beberapa intelektual besar islam.
Akidah	Peserta didik mendalami enam rukun iman
Akhlak	Peserta didik mendalami peran aktivitas salat sebagai bentuk penjagaan atas diri sendiri dari keburukan. Peserta didik juga memahami pentingnya verifikasi (*tabayyun*) informasi sehingga dia terhindar dari kebohongan dan berita palsu. Peserta didik juga memahami defenisi toleransi dalam tradisi islam berdasarkan ayat-ayat al-qur'an dan hadis nabi. Peserta didik juga mulai mengenal dimensi keindahan dan seni dalam islam termasuk ekspresi-ekspresinya.
Fikih	Peserta didik memahami internalisasi nilai-nilai dalam sujud dan ibadah salat, memahami konsep *mu'amalh, riba, rukhsah*, serta mengenal beberapa mazhab fikih, dan ketentuan mengenai ibadah

	qurban.
Sejarah Peradaban Islam	Peserta didik mampu menghayati penerapan akhlak mulia dari kisah-kisah penting dari Bani Umayyah, Abbasiyah, Turki Usmani, Syafawi, dan Mughal sebagai pengantar untuk memahami alur sejarah masuknya islam di indonesia

Sumber : Buku Panduan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP/MTs Kelas IX

Adapun yang menjadi tujuan pembelajaran pada bab menyakini hari ini yaitu setelah mempelajari materi ini, peserta didik diharapkan mampu :

a. Mendeskripsikan pengertian hari akhir dan dalil naqli iman kepada hari akhir
b. Mengidentifikasi macam-macam nama kiamat
c. Mengaitkan contoh kejadian kehidupan sehari-hari dengan tanda kiamat sugra
d. Mendeskripsikan gambaran peristiwa kiamat kubra dalam al-qur'an
e. Menjelaskan tanda-tanda sebelum datangnya kiamat berdasarkan al-qur'an dan hadis
f. Mengklasifikasikan kehidupan yang dialami manusia setelah hari kiamat
g. Menunjukkan perilaku mawas diri sebagai bentuk keimanan kepada hari akhir.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu "hasil" dan "belajar". Hasil dapat diartikan sebagai hal yang menunjukkan suatu perolehan sebagai akibat dari suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya data

secara fungsional. Sedangkan belajar dapat diartikan sebagai usaha yang dilakukan untuk mendapatkan perubahan pada individu yang belajar. Perubahan yang diperoleh akan menjadi hasil belajar.[44]

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan yang dicapai seseorang dalam usaha belajarnya. Hasil belajar adalah istilah untuk menyatakan tingkat keberhasilan yang dicapai seseorang setelah melalui proses belajar.[45] Dengan adanya hasil belajar dapat dilihat sejauh mana kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mendapatkan pengalaman belajar.

Hasil belajar merupakan perilaku yang diperoleh siswa mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada yang dipelajari oleh siswa. jika siswa mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Keller berpendapat bahwa hasil belajar merupakan prestasi aktual yang ditampilkan oleh anak.[46] Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar.

Dari sumber lain juga ditemukan beberapa pendapat ahli mengenai hasil belajar. Dalam jurnal Teni Nurrita disampaikan bahwa hasil belajar

---

[44]Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar) , 2009

[45]Hikmawati Nur, *Perbandingan Metode Pembelajaran Role Playing dan Metode Pembelajaran Artikulai Terhadap Hasil Belajar siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas IV di MTsN Gowa*, (Makassar : Uin Alauddin Makassar, 2017), hal. 20

[46]Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*, (Jakarta : Rineka Cipta), 1999

adalah apabila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Hasil belajar merupakan suatu kemampuan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilakanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.[47]

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar yang diperoleh melalui usaha dalam menyelesaikan tugas belajar.

2. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Adapun yang menjadi faktor yang memengaruhi hasil belajar menurut Muhibbin Syah yaitu[48] :

a. Faktor internal siswa

faktor internal siswa (faktor dari dalam siswa, yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa, meliputi dua aspek, yaitu aspek fisiologis yang bersifat jasmaniah dan aspek psikologis yang bersifat rohaniyah seperti intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, motivasi siswa.

b. Faktor eksternal

faktor eksternal adalah yang memengaruhi hasil belajar siswa yang berasal dari luar seperti lingkungan sosial, lingkungan nonsosial.

---

[47]Teni Nurrita, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*, Jurnal Misykat, 2018

[48]Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*,(Bandung : Remaja Rosdakarya), 2004

Syaiful bahri djamarah dalam jurnal Ayu Damayanti mengemukakan faktor faktor yang memengaruhi proses dan hasil belajar siswa yaitu :

a. Faktor lingkungan

Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. Dalam lingkungan anak didik hidup dan berinteraksi dalam mata rantai kehidupan yang disebut ekosistem. Saling ketergantungan antara lingkungan *biotic* dan *abiotic* tidak dapat dihindari. Itulah hukum alam yang harus dihadapi oleh anak didik sebagai mahkluk hidup yang tergolong kelompok *biotic*. Faktor lingkungan dari:

1) Lingkungan alami adalah lingkungan tempat tinggal anak didik, hidup dan berusaha didalamnya.
2) Lingkungan sosial budaya lingkungan peserta didik melakukan interaksi antara satu dengan yang lainnya.

b. Faktor instrumental

Setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai. Tujuan tentu saja pada tingkat kelembagan. Dalam rangka melicinkan ke arah itu diperlukan seperangkat kelengkapan dalam berbagai bentuk dan jenisnya. Faktor instrumental terbagi menjadi :

1) Kurikulum
2) Program
3) Sarana dan fasilitas
4) Guru

c. Kondisi fisiologis

Kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berbeda belajarnya dengan orang yang dalam keadaan kelelahan. Anak-anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuan belajarnya dibawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi, mereka lekas lelah, mudah mengantuk, dan sukar menerima pelajaran.

d. Kondisi psikologis

Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologi oleh karena itu semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja memengaruhi belajar seseorang. Faktor psikologis terdiri dari : minat, kecerdasan, bakat, motivasi, kemampuan kognitif.[49]

Menurut Syah faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dibagi menjadi tiga yaitu[50] :

a. faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa
b. faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa), yakni kondisi lingkungan sekitar siswa.
c. faktor pendekatan belajar (*approach learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran, serta materi-materi pembelajaran.

---

[49]Ayu Damayanti, *Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kela X SMA N 2 Tulung Bawang Tengah*, Vol. 1 No. 1, Prosiding SNPE FKIP 2022, hal. 101

[50]M. Syah, *Psikologi Belajar*, (Depok: rajawali Persada), 2017

Sementara itu Slameto mengklasifikasikan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa dapat digolongkan menjadi dua macam yaitu[51] :

a. Faktor *intern*, yaitu faktor yang datang dari dalam diri individu yang sedang belajar seperti faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.
b. Faktor *ekstern*, yaitu faktor yang datang dari luar individu seperti faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Dari beberapa pendapat diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa faktor yang memengaruhi hasil belajar secara umum terbagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari siswa itu sendiri seperti kondisi jasmani dan rohani peserta didik. Sementara faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa seperti faktor lingkungan yang meliputi lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

3. Ruang Lingkup Hasil Belajar

Ruang lingkup hasil belajar adalah perilaku. Perilaku menjadi kewajiban yang akan diubah dalam proses pendidikan. Ruang lingkup hasil belajar dibagi menjadi tiga yaitu[52]:

a. Aspek kognitif

---

[51]Slamento, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhinya*, (Jakarta : Rineka Cipta), 2010

[52]Elsinora Mahananingtyas, *Hasil Belajar Kognitif, Afektif, dan Psikomotor melalui Penggunan Jurnal Belajar bagi Mahasiswa PGSD*, Jurnal Pedagogika, 2017

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi berupa pengetahuan maupun kecerdasan bahasa. Menurut bloom tingkat atau jenjang aspek kognitif dibagi menjadi enam tingkatan meliputi: C1 pengetahuan (*knowledge*), C2 pemahaman (*comprehension*), C3 aplikasi (*application*), C4 analisis (*analysis*), C5 sintesis (*shynthesis*), C6 evaluasi (*evaluation*)

b. Aspek kemampuan sikap

Hasil belajar efektif atau sikap meliputi nilai baik yang mencakup kecerdasan seseorang. Krathoowl membagi hasil belajar efektif menjadi lima tingkat yaitu: menerima atau memperhatikan. Partisipasi atau merespon. Penilaian atau penentuan sikap. Organisasi. Dan internalisasi atau karakteristik

c. Aspek psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik meliputi keterampilan seperti kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual dan kecerdasan musikal. Menurut simpson hasil belajar psikomotorik dibagi menjadi enam yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, dan kreativitas.

Sementara itu menurut Ihwan Mahmud,dkk yang mengutip hasil belajar menurut Bloom mengungkapkan lebih detail mengenai ruang lingkup hasil belajar adalah sebagai berikut[53] :

[53]Ihwan Mahmudi, M. Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, Amir Reza Kusuma, *Taksonomi Hasil Belajar menurut Benyamin S. Bloom*, Vol. 2 No. 9, Jurnal Multidisiplin Madani, hal. 3508

a. *Cognitive domain* (ranah kognitif)

Cognitive Domain berisi tentang perilaku yang menekankan tentang aspek intelektual seperti pengetahuan, pengertian dan keterampilan berfikir. Ranah kognitif memiliki fungsi memproses informasi, pengetahuan, dan keahlian mentalitas. Ranah kognitif menggolongkan dan mengurtkan keahlian berfikir yang menggambarkan tujuan yang diharapkan. Pada ranah ini siswa diharapkan mampu mengolah pikirannya sehingga mampu menerapkan teori ke dalam perbuatan. Bloom membagi ranah kognitif ke dalam 6 tingkatan yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), aplikasi (*aplication*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*).

b. *Affective Domain* (ranah afektif)

Affective domain berisi perilaku yang menekankan pada aspek perasaan dan emosi seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Bloom membagi ranah afektif menjadi 5 yaitu, penerimaan (*receiving/attending*), tanggapan (*responding*), penghargaan (*valuing*), pengorganisasian (*Organization*), dan karakter berdasarkan nilai-nilai (*value complex*).

c. *Psychomotor Domain* (ranah psikomotor)

Psychomotor domain berisi perilaku yang menekankan pada aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan sesuatu. Ranah psikomotor ini juga disebut kawasan keterampilan jasmani. Adapun yang menjadi bagian dari ranah

psikomotor yaitu persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), merespon (*Guided response*), mekanisme (*mechnism*), respon tampak yang komplek (*complex overt response*), penyesuaian (*adaptation*), dan penciptaan (*origination*).

Pendapat lain menyatakan ruang lingkup hasil belajar sebagai berikut :

a. Aspek kognitif

Aspek kognitif memiliki 6 tingkatan yang mencakup kegiatan mental atau otak. Adapun tingkatan tersebut yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan/aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Contoh aspek kognitif dalam penilaian pembelajaran mencakup pengukuran hasil belajar ranah kognitif dengan tes tertulis seperti tes lisan, pilihan ganda, uraian objektif dan non-objektif, menjodohkan, portofolio, dll. Adapun cakupan yang diukur yaitu ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

b. Aspek afektif

Ranah afektif merupakan aspek pembelajaran yang berkaitan dengan aspek psikomotor. Aspek afektif berkaitan dengan sikap dan nilai. Anah ini memiliki lima tingkatan yaitu *receiving, esponding, valuing, organizing*, dan *characterizing by value*. Contoh aspek afektif dalam penilaian pembelajaran terutama menyangkut sikap dan minat siswa dalam belajar. Teknik penilaian dalam ranah afektif ini berupa penilaian

yang melibatkan diri siswa itu sendiri seperti pengisian angket anonim dan pengamatan sistematis oleh guru terhadap afektif siswa.

c. Aspek psikomotorik

Ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang mengalami pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar pada ranah psikomotorik ini akan tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Contoh penilaian yang dapat dilakukan dengan berbagai cara yaitu, pertama pengamatan secara langsung dan penilaian tingkah laku peerta didik selama proses pembelajaran praktik berlansung. Kedua, setelah mengikuti pembelajaran dengan memberikan tes kepada peerta didik untuk mengukur pengetahuan, keterampilan dan sikap. Penilaian hasil belajar pada aspek psikomotorik mencakup kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja, analisis suatu pekerjaan, kecepatan mengerjakan tugas, kemampuan membaca gambar atau simbol, serta kesesuaian bentuk dengan yang diharapkan atau ukuran yang telah ditentukan.[54]

Pembahasan yang berbeda mengenai ruang lingkup hasil belajar ini dipaparkan juga dalam jurnal Ina magdalena sebagai berikut :

a. Ranah kogitif

Ranah kognitif mengurutkan keahlian sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Penguasaan ranah kognitif pserta didik yang ditujukan

---

[54]Rizky Pratama Putra, Muhammad Ainul, Ahmadiyah Saputra, *Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik),* Vol. 2 No. 1, Jurnal Of Islamic and Education Research, hal. 153

melalui aspek inteletual sepeti pengetahuan dan keterampilan berpikir. Pengetahuan serta keterampilan berpikir siswa dapat diketahui melalui berkembangnya teori yang dimiliki oleh siswa. Pada umumnya peserta didik yang ranah kognitifnya kuat, dapat menghafal serta memahami defenisi yang baru diketahuinya dan juga kemampuan peserta didik dalam mengingat teori yang disampaikan sangat kuat.

b. Ranah afektif

Penguasaan ranah afektif siswa dapat dilihat melalui aspek moral yang ditunjukkan melalui perasaan, nilai, motivasi, dan sikap peserta didik. Biasanya banyak peserta didik yang lemah dalam penguaaan ranah afektifnya. Hal terebut terbukti dengan banyaknya kekerasan yang ada di sekolah yang dilakukan oleh peserta didik. Seharusnya peserta didik yang ranah afektifnya terbangun dengan baik akan memiliki implementasi dari sikap yang baik, berupa saling toleransi, jujur, amanah, serta mandiri. Peserta didik yang penguasaan pada ranah afektifnya kuat maka akan memiliki kehidupan sosial yang baik, hubungan pertemanan yang baik, serta dapat mengatasi keadan genting dengan bijak.

c. Ranah psikomotorik

Ranah psikomotor dapat dilihat dari aspek keterampilan peserta didik di kelas. Peserta didik tidak cukup hanya dengan menghafal suatu teori saja, akan tetapi peserta didik juga harus bisa mengaplikasikan teori tersebut.

Hal tersebut akan menjadi tolak ukur apakah materi yang didapat oleh siswa dapat dipahami dengan baik.[55]

Pada peneltian ini peneliti memfokuskan ruang lingkup hasil belajar hanya pada aspek kognitif saja.Adapun yang menjadi tujuan pembelajaran pada materi meyakini hari akhir[56] peserta didik diharapkan dapat :

1. Mendeskripsikan pengertian hari akhir dan dalil naqli iman kepada hari akhir.
2. Mengidentifikasi macam-macam nama kiamat.
3. Mendeskripsikan gambaran peristiwa kiamat kubra dan kiamat sugra.
4. Mengklasifikasikan kehidupan yang dialami manusia setelah hari kiamat.
5. Membuat karya sederhana secara kreatif mengenai perjalanan kehidupan yang dialami manusia setelah hari kiamat.

Dari beberapa pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa ruang lingkup hasil belajar itu terbagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif yang menekankan pada hal yang berkenaan dengan pengetahuan, ranah afektif yang berkenaan dengan sikap, dan ranah psikomotor yang berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak. Adapun pada

---

[55]Ina Magdelena, Nur Fajriyati Islami, Eva Alanda Rasid, Nadia Tasya Diasty, *Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan*, Vol. 2 No. 1, Jurnal Edukasi Dan Sains 2020, hal. 137

[56]*Buku Panduan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP/MTs Kelas IX*

penelitian kali ini peneliti berfokus pada hasil belajar pada ranah kognitif yaitu dengan mengukur tingkat pengetahuan siswa melalui tes objektif.

D. Penelitian Relevan

Untuk memperkuat proses dan hasil pelaksanaan penelitian ini nantinya, peneliti melengkapi dengan penelitian terdahulu yang relevan untuk memperkokoh kebenaran dari penelitian ini. Adapun penelitian yang relevan tersebut diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rivaldy P. Kembau, Vivian E.Regar, Jorry F. Monoarfa dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Peluang". Jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimen dengan pendekatan kuantitatif yang dilakukan di SMP N 4 Suluun tareran pada semester ganjil 2023/2024. Dalam penelitian ini diambil dua kelas secara acak, pada kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dari hasil pengujian data diperoleh data hasil belajar siswa yang menggunakan model *Game Based Learning* memperoleh skor rata-rata 81,60 dengan skor minimum 60 dan skor maksimum 100. Sedangkan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung memperoleh skor rata-rata 71, 20 dengan skor minimum 55 dan skor maksimum 90. Dari deskriktif data tes akhir juga menunjukkan hasil belajar pada materi peluang menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* lebih baik daripada menggunakan model pembelajaran langsung.

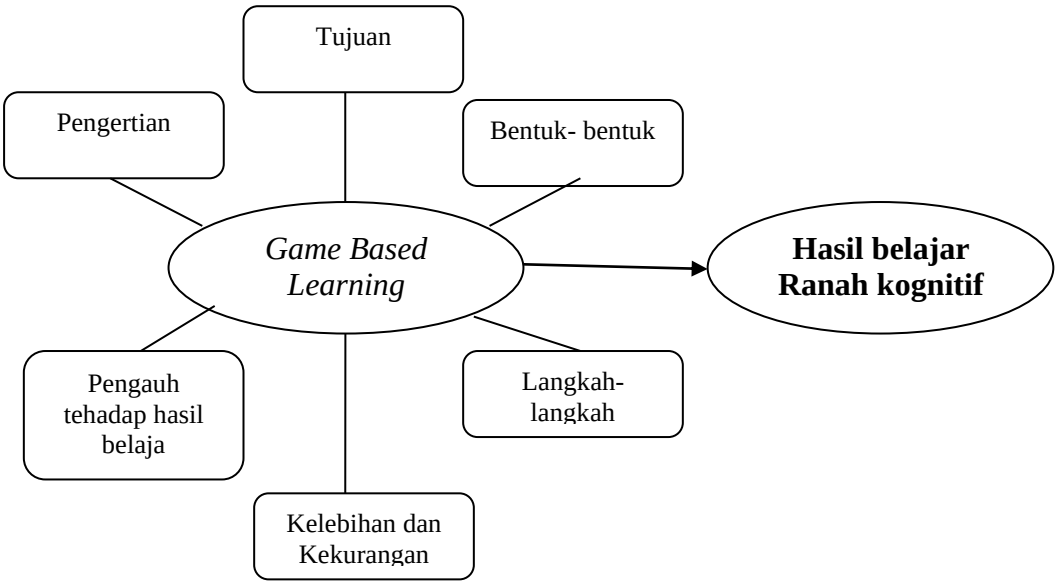
2. Penelitian yang dilakukan oleh Gladis Vella Noviyanti dengan judul "Pengaruh *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA". Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dimana dalam penelitian ini diberikan perlakuan. Penelitian ini dilakukan di SMA N 2 Lamongan. Peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas X IIS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IIS 2 sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami kenaikan pada kelas eksperimen sebesar 88,09% dn pada kelas kontrol sebesar 78,04%. Maka penelitia ini termasuk kategori signifikan.

E. Kerangka Konseptual

PAI BP menjadi mata pelajaran yang kurang diminati peserta didik. Hal tersebut dikarenakan teknik pembelajaran yang digunakan dalam mengajar bersifat monoton sehinggan siswa menjadi bosan. Oleh karena hal tersebut hasil belajar siswa menjadi rendah.

Game based learning menjadi salah satu pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi kebosanan tersebut dan membuat hasil belajar menjadi meningkat. *Game based learning* yaitu pembelajaran dengan menggunakan permainan. Melalui pembelajaran *game based learning* siswa akan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Dengan demikian pembelajaran *game based learning* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun kerangka konseptual pada penelitian ini yaitu :



Bagan 2.1

Kerangka Konseptual

F. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H_1 = Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan *game based learning* terhadap hasil belajar siswa di SMP N 3 Guguak.

H_0 = Tidak Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan *game based learning* terhadap hasil belajar siswa di SMP N 3 Guguak.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu eksperimen. Metode penelitian yang digunakan yaitu berupa *pre eksperimen*. *Pre eksperimen desain* dapat dikatakan sebagai belum merupakan ekspeimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel ekstra yang yang ikut terpengaruh terhadap terbentuknya variabel terikat. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel terikat bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel bebas. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol.[57]

Desain eksperimen yang digunakan yaitu *one group pre-test post-test*[58]. Pada desain penelitian ini ada *pre-test* sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Pada desain ini terdapat langkah-langkah sebagai berikut :

1. Memberikan *pre-test* untuk mengukur variabel terikat sebelum perlakuan diberikan
2. Memberikan perlakuan eksperimen kepada subjek
3. Memberikan *test* lagi untuk mengukur variabel terikat setelah diberikan perlakuan (*post-test*)

---

[57]Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, (Depok : PT. Raja Grafindo Persada), 2020, hal 147

[58]Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, (Depok : PT. Raja Grafindo Persada), 2020, hal 148

Tabel 3.1

Rancangan Penelitian *One Group Pretest-Posttest*

Kelas Sampel	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Kelas eksperimen	T_1	X	T_2

Keterangan :

X = pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran game based learning

T_1 = Tes awal pada kelas eksperimen

T_2 = Tes Akhir pada kelas eksperimen

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi penelitian ini dilakanakan di SMP N 3 Guguak. Salah satu sekolah yang hasil belajar PAI BP nya masih rendah yaitu SMP N 3 Guguak. SMP N 3 Guguak merupakan salah satu sekolah menengah yang terletak di Kuranji Guguak VIII Koto, Kecamatan Guguak, Kabupaten Lima Puluh Kota, Sumatra Barat. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian disini karena peneliti sudah melakukan wawancara dengan guru PAI yang ada di SMP tersebut dan permasalahan yang diteliti juga terjadi di SMP ini. Penelitian ini dilakukan pada 16 desember 2024 sampai 20 januari 2025.

C. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Adapun dalam penelitian ini yang menjadi populasi yaitu :

Tabel 3.2

Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah siswa
IX. 1	22
IX. 2	28
IX. 3	26

D. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang terpilih untuk mewakili populasi tersebut. Adapun prosedur yang dapat dilakukan dalam menetapkan sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut [59]:

1. Mengumpulkan data nilai ujian akhir semester II PAI BP siswa kelas IX ketika masih kelas VIII.
2. Melakukan uji normalitas populasi terhadap data yang sudah dikumpulkan sebelumnya untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Adapun hipotesis yang digunakan yaitu :

   H_0 = populasi berdistribusi normal

   H_1 = populasi berdistribusi tidak normal

   Adapun untuk uji normalitas menggunakan rumus *lilifors* dengan langkah-langkah sebagai berikut :

   a. Urutkan data dari yang paling kecil sampai yang paling besar
   b. Hitung Z! Untuk setiap data dengan menggunakan rumus

[59]Fitri Rahmayuni, *Pengaruh Metode Team Teaching Terhadap Hasil Belajar Matematika siswa di Kelas VII MTsN 1 Bukittinggi*, (Buittinggi : UIN SMDD, 2022), hal. 42

$$Z! = \frac{X - \bar{X}}{S}$$

Keterangan:

X = Data yang dicari Z! Nya

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata dari sampel

S = Simpangan baku

c. Hitung F(Z!) untuk setiap data yang dibakukan tersebut (Z!) dengan mempedomani data distribusi normal baku
d. Hitung S(Z!) untuk setiap data dengan cara membagi nomor urut data dengan jumlah data sampel
e. Hitung selisih F(Z!) dengan S(Z!) untuk setiap data. Nilai F(Z!)-S(Z!) mempunyai harga mutlak, tidak ada tanda negatif
f. Ambil angka yang paling besar dari selisih F(Z!) dengan S(Z!) dan bandingkan dengan nilai tabel sesuai dengan jumlah data
g. Jika F(Z!)-S(Z!) lebih besar dari nilai pada tabel, maka data tidak normal. Jika F(Z!)-S(Z!) lebih kecil dari nilai tabel, berati data berdistribusi normal.

Tabel 3.3

Hasil Uji Normalitas Kelas Populasi

No	Kelas	L_0	L_{tabel}	Keterangan
1	IX. 1	0.0889	0,1641	Data normal
2	IX. 2	0,1132	0,1641	Data normal
3	IX. 3	0,0985	0,1641	Data normal

L tabel dapat dilihat pada lampiran 19 halaman 127

Berdasarkan perolehan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menetapkan taraf signifikan sebesar 0,5 % maka pada penelitian ini H_0

diterima dan H_1 ditolak karena $L_0 < L_{tabel}$. Hal tersebut menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

3. Melakukan uji homogenitas

Untuk menetukan uji homogenitas, digunakan uji *Barlett*, dengan analisis hipotesis sebagai berikut :

H_O: Data dari sampel mempunyai variansi homogen

$H_{1:}$ Data dari sampel mempunyai variansi yang tidak homogen

Adapun langkah-langkah uji homogenistas yaitu :

a. Membuat hipotesis, yaitu:

$H_0 : \sigma 1^2 = \sigma 2^2 = \sigma 3^2$

$H_{1:}$ paling sedikit satu tanda sama dengan tidak berlaku

b. Menghitung variansi masing- masing kelompok

c. Menghitung variansi gabungan dari sampel menggunakan rumus: $S^{2=\frac{\sum n!-1)S_!^2}{\sum n!-1)}}$

d. Mengitung harga satuan Barlett dengan rumus:

B = (log s^2) $\sum n! - 1)$

e. Menghitung harga satuan Chi-kuadrat (X^2) dengan rumus: $X^{2=(1n\ 10)(B-\sum n!-1)\ logs_{1)}^2}$

f. Kriteria tolak hipotesis jika $x^2 \geq x^2(1-a)(k-1)$, dimana $x^2(1-a)(k-1)$ didapat dari daftar distribusi chi-kuadrat dengan peluang (1-a) dan dk= (k-1).

Setelah dilakukan perhitungan dengan taraf signifikan 0,05 maka diperoleh hasil X_{hitung} =-324,714 dan X_{tabel} = 5,991. Jadi dapat disimpulkan bahwa $X_{hitung} < X_{tabel}$ maka data berdistribusi homogen.

4. Menetapkan sampel

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas dan diperoleh hasil bahwa populasi berdistribusi normal dan homogen maka selanjutnya yaitu menetapkan kelas yang menjadi sampel. Adapun untuk penetapan sampel digunakan teknik *random sampling*.

Setelah dilakukan pemilihan maka diperoleh kelas sampel sebagai berikut

Tabel 3.4

Sampel Penelitian

Kelas	Keterangan
IX. 1	Kelas eksperimen

E. Variabel Penelitian

1. Variabel bebas

Variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan variabel dependen. Dalam penelitian ini variabel bebasnya yaitu pembelajaran *game based learning*.

2. variabel terikat

Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat yaitu hasil belajar PAI BP.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu melalui tes.Tes adalah kumpulan atau serangkaian pertanyaan, latihan , atau alat lainnya yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan, serta bakat yang dimiliki seseorang atau kelompok. Tes dapat dibedakan menjadi dua yaitu tes objektif dan subjektif.[60]

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis tes objektif. Tes objektif adalah tes yang dibuat sedemikian rupa sehingga hasil tes dapat dinilai secara objektif oleh siapapun yang mana akan menghasilkan skor yang sama. Bentuk tes objektif yang peneliti gunakan yaitu pilihan ganda yang digunakan untuk memperoleh data hasil belajar Pendidikan Agam Islam dan Budi Pekerti siswa dengan menggunakan pembelajaran *game based learning*.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk memperoleh dan mengolah informasi yang diperoleh dengan pola ukur yang sama. Instrumen penelitian disini berguna untuk mengumpulkan data penelitian dari hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa. Instrumen yang

---

[60]Ina Magdelena, Eva Nur Syariah, Mia Mahroniyati, Silvi Nurkamilah, *Analisis Instrumen Tes Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran SBdP Siswa Kelas II SDN Kosambi 06 Pagi*, Vol. 3 No. 2, Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, hal. 278

digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa soal objektif berupa pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang diambil dari materi meyakini hari akhir.

Tabel 3.5

Kisi-Kisi Soal Tes Objektif

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas : IX

No	Indikator	Nomor soal	Jumlah soal	Bentuk soal
1.	Mendeskripsikan pengertian hari akhir dan dalil naqli iman kepada hari akhir	1, 2, 7	3	PG
2.	Mengidentifikasi macam-macam nama kiamat	3	1	PG
3.	Mengaitkan contoh kejadian kehidupan sehari-hari dengan tanda kiamat sugra	9, 14	2	PG
4.	Mendeskripsikan gambaran peristiwa kiamat kubra dalam al-qur'an	4, 10, 15	3	PG
5.	Menjelaskan tanda-tanda sebelum datangnya kiamat berdasarkan al-qur'an dan hadis	5, 8	2	PG
6.	Mengklasifikasikan kehidupan yang dialami manusia setelah hari kiamat	11, 12, 16, 17, 18	5	PG
7.	Menunjukkan perilaku mawas diri sebagai bentuk keimanan kepada hari akhir	6, 13, 19, 20	4	PG

H. Teknik Uji Coba Instrumen Penelitian

Uji coba instrumen penelitian dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas butir-butir soal.[61]

[61]Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, (Depok : PT. Raja Grafindo Persada), 2020

1. Uji validitas

Validitas merupakan suatu alat ukur yang menunjukkan tingkat kebenaran atau keabsahan suatu alat ukur. Instrumen penelitian dikatakan valid apabila alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu tidak diragukan kebenarannya, sehingga instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

a. Validasi kontruksi

Untuk menguji validasi kontruksi maka diperlukan pendapat ahli mengenai aspek-aspek yang akan diukur dengan berdasarkan teori tertentu. Para ahli akan dimintai pendapat mengenai instrumen yang telah disusun tesebut.

Pada penelitian ini yang menjadi validator instrumen peneliti yaitu, bapak Muhammad Hafizh, M. Pd, I (Selaku dosen PAI di UIN Bukittinggi), bapak Aulia Rahman, M. Pd (Selaku dosen PAI di UIN Bukittinggi), dan ibu Dr.Yulia Rahman, M. Apd (Selaku dosen PAI di UIN Bukittinggi). Hasil validasi tersebut menyatakan bahwa instrumen valid dan dapat digunakan dengan beberapa koreksi seperti perbaikan dalam segi penulisan dan juga perlu beberapa hal untuk ditambahkan.

b. Validasi item

Untuk mengukur kevalidan soal tes uji dapat digunakan rumus :

$$r_{xy}=\frac{N\sum XY-(\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum x^2-(\sum x)^2][N\sum Y^2-(\sum Y)^2]}}$$

keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi

X : jumlah skor item

Y : jumlah skor total

N : jumlah responden

Adapun ketentuan untuk validasi ini yaitu :

a. Apabila $r_{tabel} > r_{hitung}$ maka dinyatakan tidak valid

b. Apabila $r_{tabel} < r_{hitung}$ maka dinyatakan valid

Setelah dilakukan perhitungan menggunakan rumus diatas maka diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 3.6

Hasil Validasi

No.soal	R tabel	R hitung	keterangan
1	0,361	0.132	Tidak valid
2	0,361	0.489	Valid
3	0,361	-0.173	Tidak valid
4	0,361	0.530	Valid
5	0,361	0.528	Valid
6	0,361	0.428	Valid
7	0,361	0.387	Valid
8	0,361	0.504	Valid
9	0,361	0.489	Valid
10	0,361	0.504	Valid
11	0,361	0.693	Valid
12	0,361	0.385	Valid
13	0,361	0.513	Valid
14	0,361	0.233	Tidak valid
15	0,361	0.406	Valid
16	0,361	0.490	Valid
17	0,361	0.310	Tidak valid
18	0,361	0.304	Valid
19	0,361	0.387	Valid
20	0,361	0.461	Valid

Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 21 halaman 129

R tabel dapat dilihat pada lampiran 20 halaman 128

Berdasarkan hasil uji validasi di atas maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 16 butir soal dinyatakan valid dan sebanyak 4 butir soal dinyatakan tidak valid. Untuk butir soal yang tidak valid peneliti melakukan tindak lanjut dengan melakukan perbaikan terhadap butir soal tesebut

2. Uji reliabilitas

Reliabilitas adalah suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Reliabilitas adalah akurasi depresiasi yang dihasilkan oleh alat ukur dalam melakukan pengukuran.

Untuk mengukur reliabilitas dapat digunakan rumus :

$$r_{11=}\left(\frac{n}{n-1}\right)\left(\frac{s_t^2-\sum pi\,qi}{s_t^2}\right)$$

Keterangan: r_{11}: Koefisien Reliabilitas

n : Banyaknya butir instrumen

p_i: Proporsi subjek yang menjawab butir ke-1

q_i: 1-p_i

s_t^2: Variansi skor total

Adapun kriteria untuk reliabilitas ini yaitu :

a. Apabila nilai alpha $\leq$ 0,60 maka dinyatakan reliabel
b. Apabila nilai alpha $<$ 0,60 maka dinyatakan tidak reliabel

Setelah dilakukan perhitungan diperoleh hasil reliabilitas yaitu sebesar 0,7089, sedangkan nilai alpha sebesar 0,60. Dengan demikian soal

dinyatakan reliabel. *Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 22 halaman 130*

3. Tingkat kesukaran

Tingkat kesukaran yaitu indikator yang menunjukkan apakah soal tersebut tergolong rendah, sedang, atau sukar.

Untuk mengukur tingkat kesukaran dapat digunakan rumus berikut:

$$P=\frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P : indeks kesukaran

B : Menjawab soal benar

JS : Jumlah peserta didik

Kriteria indeks tingkat kesukaran yaitu :

a. 0,00 – 0,30 = sulit
b. 0,30 – 0,70 = sedang
c. 0,70 – 1,00 = mudah

Hasil perhitungan indeks tingkat kesukaran dimuat dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 3.7

Hasil Indeks Tingkat Kesukaran

No. soal	Indeks kesukaran	Keterangan
1	0.93	Mudah
2	0.93	Mudah
3	0.90	Mudah
4	0.87	Mudah

5	0.73	Mudah
6	0.07	Sulit
7	0.53	Sedang
8	0.90	Mudah
9	0.93	Mudah
10	0.90	Mudah
11	0.93	Mudah
12	0.10	Sulit
13	0.77	Mudah
14	0.97	Mudah
15	0.80	Mudah
16	0.70	Sedang
17	0.53	Sedang
18	0.97	Mudah
19	0.93	Mudah
20	0.90	Mudah

Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 23 halaman 131

Dari tabel diatas maka dapat disimpulkan jumlah soal yang sulit sebanyak 2 butir, sedang sebanyak 3 butir dan mudah sebanyak 15 butir.

4. Daya pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan untuk membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan peserta didk yang memiliki kemampuan rendah.

Untuk mencari daya beda dapat digunakan rumus sebagai berikut :

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan :

D : Daya Pembeda

JA : banyaknya peserta kelompok atas

JB : banyaknya peserta kelompok bawah

BA : jumlah peserta kelompok atas yang menjawab benar

BB : jumlah kelompok bawah yang menjawab benar

PA : proporsi kelompok atas yang menjawab benar

PB : proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

Untuk kriteria daya pembeda yaitu sebagai berikut :

a. 0,00 – 0,19 = kurang

b. 0,20 – 0,39 = cukup

c. 0,40 – 0,69 = sangat baik

d. 0,70 – 1,00 = baik sekali

Setelah dilakukan perhitungan diperoleh hail sebagai berikut

Tabel 3.8

Hasil Uji Daya Pembeda

No	Daya beda	Keterangan
1	0.13	Kurang
2	0.13	Kurang
3	-0.20	Kurang
4	0.27	Cukup
5	0.27	Cukup
6	0.13	Kurang
7	0.40	Sangat Baik
8	0.07	Kurang
9	0,00	Kurang
10	0.20	Cukup
11	0.13	Kurang
12	0.20	Cukup
13	0.20	Cukup
14	0.07	Kurang
15	0.13	Kurang
16	0.33	Sangat Baik
17	0.53	Sangat Baik
18	0.07	Kurang
19	0.13	Kurang
20	0.07	Kurang

Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 24 halaman 132

I. Teknik Analisis Data

1. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah kedua data dari kelompok sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan adalah *Lilifors* dengan langkah sebagai berikut:

a. Urutkan data dari yang paling kecil sampai yang paling besar
b. Hitung Z! Untuk setiap data dengan menggunakan rumus

$$Z! = \frac{X-\bar{X}}{S}$$

Keterangan:

X = Data yang dicari Z! Nya

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata dari sampel

S = Simpangan baku

c. Hitung F(Z!) untuk setiap data yang dibakukan tersebut (Z!) dengan mempedomani data distribusi normal baku
d. Hitung S(Z!) untuk setiap data dengan cara membagi nomor urut data dengan jumlah data sampel
e. Hitung selisih F(Z!) dengan S(Z!) untuk setiap data. Nilai F(Z!)-S(Z!) mempunyai harga mutlak, tidak ada tanda negatif
f. Ambil angka yang paling besar dari selisih F(Z!) dengan S(Z!) dan bandingkan dengan nilai tabel sesuai dengan jumlah data

g. Jika F(Z!)-S(Z!) lebih besar dari nilai pada tabel, maka data tidak normal. Jika F(Z!)-S(Z!) lebih kecil dari nilai tabel, berati data berdistribusi normal.

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas berguna untuk menyelidiki apakah data mempunyai varinsi yang homogen atau tidak. Salah satu teknik yang sering digunakan untuk menguji homogenitas adalah sebagai berikut:

H_O: Data dari sampel mempunyai variansi homogen

$H_{1:}$ Data dari sampel mempunyai variansi yang tidak homogen

Untuk menetukan uji homogenitas, digunakan uji *Barlett*, dengan langkah sebagai berikut:

a. Membuat hipotesis, yaitu:

$H_0 : \sigma 1^2 = \sigma 2^2 = \sigma 3^2$

$H_{1:}$ paling sedikit satu tanda sama dengan tidak berlaku

b. Menghitung variansi masing- masing kelompok

c. Menghitung variansi gabungan dari sampel menggunakan rumus

$S^2 = \frac{\sum n! - 1) S_i^2}{\sum n! - 1)}$

d. Mengitung harga satuan Barlett dengan rumus:

$B = (\log s^2) \sum n! - 1)$

e. Menghitung harga satuan Chi-kuadrat (X^2) dengan rumus: $X^{2 = (1n\ 10)(B - \sum n! - 1)\ logs_{1)}^2}$

f. Kriteria tolak hipotesis jika $x^2 \geq x^2(1-a)(k-1)$, dimana $x^2(1-a)(k-1)$ didapat dari daftar distribusi chi-kuadrat dengan peluang (1- a) dan dk= (k-1).

3. Uji hipotesis

Hipotesis pada umumnya dirumuskan untuk menggambarkan hubungan dua variabel. Namun ada hipotesis yang menggambarkan perbandinngannya. Hipotesis merupakan satu persyaratan yang penting kedudukannya dalam penelitian. Oleh karena itu maka dari penelitian dituntut kemampuan untuk dapat merumuskan hipotesis dengan jelas.

Dalam pengujian hipotesis dapat digunakan *uji paired sample t-test* dengan menggunakan *excel*.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 3 Guguak dengan tujuan untuk menerapkan dan mengukur pengaruh penerapan *Game Based Learning* terhadap hasil belajar PAI BP siswa kelas IX pada materi meyakin hari akhir. Pada penelitian ini peneliti memilih kelas IX.1 sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan pembelajaran *Game Based Learning*. Penelitian ini dilaksanakan pada 16 desember 2024 sampai 20 januari 2025.

Data yang diambil pada penelitian ini berupa tes yang berbentuk soal objektif yang diberikan ketika sebelum diterapkan pembelajaran *Game Based Learning* (*pre-test*) dan sesudah diterapkan *Game Based Learning* (*post-test*). Dalam penelitian ini peneliti terlibat langsung dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Setelah peserta didik melakukan tes dengan menjawab, peneliti memperoleh data hasil *pre-test* dan *post-test*. Berikut rekap hasil keseluruhan nilai peserta didik :

Tabel 4.1

Hasil Belajar Peserta Didik

Tes	Jumlah Siswa (N)	Nilai Maksimal	Nilai Minimal	Rata-Rata ($\overline{X}$)	Standar Deviasi (S)
Pre-test	22	80	55	70,00	6,90
Post-test	22	95	80	85,00	6,73

Berdasarkan tabel diatas diperoleh rata-rata hasil *pre-test* yaitu 70,00, sementara hasil *post-test* yaitu 85,00. Standar deviasi untuk *pre-test* yaitu 6,90 dan untuk *post-test* yaitu 6,73. Untuk nilai maksimal *pre-test* yaitu 80 dan untuk *post-test* yaitu 95. Nilai minimal yang diperoleh ketika *pre-test* yaitu 55 dan ketika *post-test* yaitu 75.

B. Pengujian Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas diperlukan untuk mengetahui apakah data yang didapat berdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas ini menggunakan rumus *lilifors*. Hasil perhitungan uji normalitas pada *pre-test* dan *post-test* diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.2

Hasil Uji Normalitas

	l. hitung	**l. tabel**	**Keterangan**
Pre-test	0.1818	0,1840	Normal
Post-test	0.1805	0,1840	Normal

Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 25 halaman 133

Berdasarkan tabel hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan taraf signifikan 0,05 maka pada penelitian ini H_0 diterima dan H_1 ditolak karena $l_{hitung} < l_{tabel}$. Hal tersebut menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah dilakukan perhitungan untuk uji normalitas dan didapati bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji homogenitas varians data. Untuk

menghitung homogenitas peneliti menggunakan rumus uji *barlett*. Hasil uji homogenitas sebagai berikut :

Tabel 4.3

Hasil Uji Homogenits

Kel.	**Db.**	**S^2**	**log S^2**	**db.log S^2**	**db.S^2**
Pretest	21	47.62	1.68	35.23	1000
Posttest	21	45.24	1.66	34.77	950
Total	42			70.00	1950

Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 26 halaman 134

Berdasarkan tabel hasil uji coba homogenitas diatas diperoleh hasil X_{hitung} yaitu 0,01. Sementara untuk nilai X_{hitung} dengan taraf signifikan 0.05 yaitu 3,84. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data berditribusi homogen karena nilai $X_{hitung} < X_{tabel}$.

C. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenits terhadap hasil tes, dan didapat hasil kedua hasil tes normal dan homogen. Maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan uji *paired sample t-test* dengan taraf signifikan yaitu 0,05. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 4.4

Hasil Uji Hipotesis

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	pretest	*posttest*
Mean	70.00	85.00
Variance	47.62	45.24
Observations	22.00	22.00
Pearson Correlation	0.95	
Hypothesized Mean	0.00	

Difference		
Df	21.00	
t Stat	-32.24	
P(T<=t) one-tail	0.00	
t Critical one-tail	1.72	
P(T<=t) two-tail	0.00	
t Critical two-tail	2.08	

Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 27 halaman 135

Dari tabel diatas diperoleh hasil perhitungan Pailed yaitu 0.00, sementara itu nilai alpha yaitu 0,05. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar PAI BP sebelum dan sesudah diterapkan *Game Based Learning*. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Game Based Learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI BP di SMP N 3 Guguak.

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP 3 Guguak tersebut diperoleh hasil yang berbeda antara nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Nilai peserta didik setelah diberikan perlakuan lebih besar dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan. Jika dilihat dari hasil perhitungan data hasil belajar siswa, perbedaan tersebut terlihat dari nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*. Nilai rata-rata untuk *pre-test* yaitu sebesar 70,00, sedangkan nilai rata-rata *post-test* yaitu 85,00. Perbedaan rata-rata yang diperoleh dari hasil perhitungan terebut menunjukkan bahwa *post-test* memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan *pre-test* dengan perbandingan 15% pada

pembelajaran PAI BP dengan menggunakan pembelajaran *Game Based Learning*.

Dengan diterapkannya pembelajaran *Game Based Learning* peneliti dapat merasakan dampak positif selama proses pembelajaran. Peneliti dapat melihat peserta didik lebih terbuka dalam memberikan pendapat serta aktif dalam memberikan argumen-argumen yang sejalan dengan materi, dan juga peserta didik terlihat lebih percaya diri. Jika dilihat dari tujuan penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Game Based Learning* ini terhadap hasil belajar siswa, dapat dilihar dari data yang diperoleh ketika dilakukan penelitian. Dari data penlitian tersebut dapat terlihat bahwa *Game Based Learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Sesuai dengan teori yang mengatakan bahwa *Game Based Learning* dapat mempercepat motivasi prestasi akademik siswa, mendukung peningkatan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran anak, hingga meningkatkan hasil belajar peserta didik secara lebih mendalam. Oleh karena itu, *Game Based Learning* harus di desain sedemikian rupa agar efektif dalam penggunaannya.

Jika dinilai dari implikasi dari penerapan *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran, terlihat bahwa dengan penggunan pembelajaran *Game Based Learning* peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah, serta dalam proses pembelajaran banyak melibatkan peserta didik, dan juga sebagai suasana baru bagi peserta didik dalam belajar

mengingat bahwa salah satu tujuan *Game Based Learning* yaitu menjadikan pelajaran lebih menyenangkan.

Melihat kembali penelitian sebelumnya yang relevan, semakin memperkuat bahwa penggunaan *Game Based Learning* memberikan dampak langsung pada siswa, baik dari segi motivasi belajar, maupun hasil belajar. Pembelajaran *Game Based Learning* ini juga sudah digunakan oleh peneliti lain untuk menilai pengaruhnya terhadap pembelajaran di sekolah. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan tersebut semakin jelas bahwa pembelajaran *Game Based Learning* memberikan kesan positif terhadap proses pembelajaran. Namun, perlu disadari juga bahwasanya tidak ada pendekatan pembelajaran yang benar-benar sempurna untuk diterapkan, mengingat karakter peserta didik yang beragam dan gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda.

Penelitian mengenai penggunaan *Game Based Learning* yang dilakukan oleh Natalis sukma Permana menyatakan bahwa pemanfaatan *game based learning* dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pemahaman, meningkatkan hasil belajar serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Sehingga *game based learning* dapat dijadikan solusi dan inovasi dalam pembelajaran bagi geneasi *digital native* atau generasi yang terlahir di era digital.[62]

---

[62] Natalis Sukma Permana, *Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native*, Vol. 22 No. 2, Jurnal Pendidikan Agama Katolik 2022, hal. 319

Penilaian hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menerapkan *game based learning* ini di mulai dengan guru menentukan topik atau materi yang akan digunakan dalam permainan. Selanjutnya guru menyiapkan sarana pendukung yang dapat menunjang pembelajaran. dalam hal ini peneliti menyiapkan alat berupa *proyektor* yang menampilkan layar yang sudah terhubung dengan salah satu bentuk *game based learning* yaitu *wordwall*. Peneliti memilih *wordwall* karena banyak pilihan game yang dapat dimainkan dan juga dapat didesain sedemikian rupa sehingga menarik minat siswa untuk belajar. Selanjutnya guru membagi siswa menjadi berkelompok yang mana hal ini memungkinkan siswa dapat bertukar pendapat dengan temannya ketika pembelajaran berlangsung. Langkah selanjutnya guru menyusun petunjuk dan langkah-langkah permainan serta menyampaikan lama waktu bermain supaya siswa tidak bingung ketika permainan berlangsung. Selanjutnya guru mengintruksikan untuk memulai permainan kepada siswa, dan ketika pembelajaran berlansung guru menjadi pemimpin yang mengarahkan siswa dalam melakukan permainan. Guru mengintruksikan untuk menghentikan permainan ketika waktu yang ditentukan telah berakhir. Selanjutnya guru memberikan kesimpulan dan melakukan evaluasi terhadap siswa. Dalam hal ini siswa dapat menanyakan kembali materi yang kurang dipahami.

Penggunaan *game based learning* dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan. hal ini mendorong siswa untuk lebih semangat belajar yang berdampak pada

meningkatnya hasil belajar peserta didik. Meningkatnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberlakukannya *game based learning*. Hasil *pretest* siswa menunjukkan rata-rata yang diperoleh siswa yaitu sebesar 70,00. Sedangkan nilai *posttest* siswa menunjukkan rata-rata sebesar 85,00. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan signifikan terhadap hasil belajar siswa yaitu sebesar 15%.

Setelah dilaksanakan uji hipotesis menggunakan *uji paired sample t-test* untuk data yang telah diperoleh sebelumnya didapatkan nilai paired yaitu 0,00 dimana angka tersebut lebih kecil dari signifikan si yaitu 0,05. Maka dari itu hipotesis diterima dengan mengacu pada hasil uji yang diperoleh diatas, dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar PAI BP setelah dan sebelum diterapkan *game based learning*. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan *game based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP N 3 Guguak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan setelah dilakukan analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar PAI BP siswa kelas VIII di SMP 3 Guguak. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan rumus *uji paired sample t-test* untuk data yang telah diperoleh sebelumnya didapatkan nilai paired yaitu 0,00 dimana angka tersebut lebih kecil dari signifikansi yaitu 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis diterima, hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar.

Selanjutnya, apabila dilihat dari nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* diperolah hasil 70 untuk *pre-test* dan 80 untuk *post-test*. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik setelah diberlakukan pembelajaran *Game Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata sebelum diberlakukan pembelajaran *Game Based Learning*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, ada beberapa saran yang dapat penulis berikan sebagai berikut :

1. Bagi siswa

   Penelitian ini dilakukan supaya kedepannya mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran *Game Based Learning* dan dapat menumbuhkan rasa semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

2. Bagi guru

   Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan serta reverensi dan inovasi baru untuk melakukan perbaikan dan meningkatkan hasil belajar siswa sehingga pembelajaran di kelas lebih bervariasi.

3. Bagi sekolah

   Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan baik bagi pihak sekolah terutama dalam pihak perbaikan rencana pembelajaran maupun dijadikan bahan evaluasi terhadap apa yang perlu diperbaiki dari cara pengajaran guru.

4. Bagi peneliti

   Penelitian ini menjadi pengalaman sekaligus masukan sebagai pengetahuan dalam mengetahui pengaruh penggunaan *Game Based Learning* serta menambah pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah Cinta Putri Wibawa, dkk, *Game-Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi danSolusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada MasaNew Normal*, Vol.3 No. 1, Jurnal *INTEGRATED* 2021

Ayatullah, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara*, Vol. 2 No. 2, Jurnal Pendidikan dan Sains 2020

Ayu Damayanti, *Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kela X SMA N 2 Tulung Bawang Tengah*, Vol. 1 No. 1, Prosiding SNPE FKIP 2022

Buku Panduan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP/MTs Kelas IX

Darajat, Zakiah, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta :BumiAksara, 2009)

Dino Yudia Permana dan Fadriati, *Konsep Dasar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Integratif di Sekolah*, Vol. 1 No. 1, Jurnal *Social Science Academic* 2023

Elsinora Mahananingtyas, *Hasil Belajar Kognitif, Afektif, dan Psikomotor melalui Penggunan Jurnal Belajar bagi Mahasiswa PGSD*, Jurnal Pedagogika, 2017

E. Mulyasa, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, (Bandung : Lentera Hati), 2017

Farid Hatul Hasanah, *Penerapan Model Game Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS di Kelas VIII B MTs Lombok Kulon Bondowoso Tahun Ajaran 2022/2023*, (Jember : UIN, 2023)

Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, (Depok : PT. Raja Grafindo Persada), 2020

Fitri Rahmayuni, Pengaruh Metode Team Teaching Terhadap Hasil Belajar Matematika siswa di Kelas VII MTsN 1 Bukittinggi, (Buittinggi : UIN SMDD, 2022)

Gladis Vella Noviyanti, *Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA*, Vol. 6 No 2, JUPE 2018

Hamdan, *Pengembangan dan Pembinaan Kurikulum (Teori dan Praktek Kurikulum PAI)*, (Banjarmasin : Pustaka Setia), 2018

Hayu Ika Anggraini, Nurhayati, Shirly rizky K, *Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar*, Vol. 2 No 11, Jurnal Pendidikan Indonesia 2021

Hikmawati Nur, *Perbandingan Metode Pembelajaran Role Playing dan Metode Pembelajaran Artikulai Terhadap Hasil Belajar siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas IV di MTsN Gowa*, (Makassar : Uin Alauddin Makassar, 2017)

Ihwan Mahmudi, M. Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, Amir Reza Kusuma, *Taksonomi Hasil Belajar menurut Benyamin S. Bloom*, Vol. 2 No. 9, Jurnal Multidisiplin Madani

Ilham Muhammad, Fadli Agus.T, Ardian Fahri, Ashari Gunawan, *Analisis Bibliometrik: Penelitian Game Based Learning pada Sekolah Menengah 2005-2023*, Vol. 6 No. 2, Jurnal Simki Pedagogia 2023

Ina Magdelena, Nur Fajriyati Islami, Eva Alanda Rasid, Nadia Tasya Diasty, *Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan*, Vol. 2 No. 1, Jurnal Edukasi Dan Sains 2020

Jan L. Plass, Bruced. Homer, Charles K. Kinzer, *Foundation of Game Based learning*, Vol. 4 No 50, Educational psychologist 2015

Kamus Besar Bahasa Indonesia

Khaerunnisa, latri, lestari, *Penerapan Metode Game Based Learning untuk meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV*, Vol. 6 No. 3, Jurnal Ilmiah Ilmu Pndidikan 2022

Komang Redy Winatha, I Made Dedy Setiawan, *Pengaruh Game Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar*, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 2020

Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah

Lampiran III Peraturan Mentri Pendidikan dan Kebudayaan No. 58 Tahun 2014

M. Arbayu Maulidina, Susilaningsih, Zainul Abidin , *pengembangan game based learning berbasis pendekatan saintifik pada siswa kelas IV SD*, Vol. 4 No. 2, Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran 2018

Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung : Remaja Rosdakarya), 2004

Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*, (Jakarta : Rineka Cipta), 1999

M. Syah, *Psikologi Belajar*, (Depok: rajawali Persada), 2017

Najuah, Ricu Sidiq, Reni S.S, *Game Edukasi :Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*, (Medan : yayasan Kita Menulis), 2022

Natalis Sukma Permana, *Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native*, Vol. 22 No. 2, Jurnal Pendidikan Agama Katolik 2022

Nikita Dian Paranti, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis kurikulum 2013 di SMP Piri Jatinegara*, (Lampung : UIN, 2018)

Nur fathin Muhtadillah, *Penerapan Model Game Based learning pada Pelajaran PAI Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ 1 SMK N 2 Ponogoro*, (Ponorogo : IAIN, 2022)

Octavia Chandra Nursyafa'ah, Penerapan Model Game Based Learning Berbasis wordwall untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas IX fase 2 SMA N 3 kota Jambi, (Jambi : Universitas Jambi, 2024)

Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar) , 2009

Ridduwan Agung Asmaka, *Pengaruh Model Pembelajaran game Based Leaning Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP N 2 Balen*, (Bojonegoro: IKIP, 2019)

Rina Puspitasari, *Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa*, Vol. 4 No 6, Jurnal Ilmu Pendidikan 2022

Ririn Oktavia, *Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*, (Riau : Universitas Riau, 2022)

Rizky Pratama Putra, Muhammad Ainul, Ahmadiyah Saputra, *Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik),* Vol. 2 No. 1, Jurnal Of Islamic and Education Research

Sri Wahyuning, *Pembelajaran IPA Interaktif dengan game base learning,* Vol. 4 No.2, Jurnal Sains Edukatika Indonesia 2022

Sukran Ucas, *Elementary School Teachers View on Game Based Learning*, Vol.4 No 10, Jurnal *Social and BehavioralSciences* 2015

Teni Nurrita, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*, Jurnal Misykat, 2018

Tritjahyo Danny Soesilo, *Penelitian Infensional Dalam Bidang Pendidikan, Satya Wacana University Press*, 2018

Wibawanto, Wandah, *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*.Semarang: LPPMUNNES, 2020

Lampiran 1: Soal Uji Coba

SOAL TES OBJEKTIF UJI COBA

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Kelas : IX

1. Peristiwa hancurnya seluruh alam semesta beserta isinya merupakan pengertian dari....
   a. Hari kiamat
   b. Hari pembalasan
   c. Hari penghabisan
   d. Bencana alam
2. Iman kepada hari kiamat adalah rukun iman yang ke....
   a. Kedua
   b. Ketiga
   c. Keempat
   d. Kelima
3. Hari kiamat terbagi menjadi.... macam
   a. Satu
   b. Dua
   c. Tiga
   d. Empat
4. Dari pernyataan di bawah ini yang termasuk tanda-tanda kiamat kubro adalah...
   a. Banyak terjadi gempa bumi
   b. Terjadinya kebakaran hutan
   c. Banyaknya fitnah yang terjadi terhadap kehidupan manusia
   d. Munculnya dajjal
5. Pada hari kiamat manusia bagaikan laron yang berterbangan. Gunung-gunung bagaikan bulu-bulu yang berhamburan.penjelasan tentang hari kiamat tersebut terdapat dalam al-qur’an surat....
   a. Az-zalzalah/99 : 1-4
   b. Al-baqarah/2 : 1-5
   c. An-nas/122 : 1-3
   d. Al-qoriah/101 : 1-5
6. Apabila tertimpa musibah kita disunnahkan mengucapkan....
   a. Takbir
   b. Tasbih
   c. Istirja’
   d. Istighfar

7. Balasan yang diberikan allah swt sesuai dengan amal perbuatan manusia di dunia. Meski sebesar zarah, niscaya kebaikan atau perbuatan buruk akan mendapat balasan. Penjelasan tersebut dapat ditemukan dalam al-qur'an surat....
   a. Al- baqarah/2 : 1-5
   b. Az-zalzalah/99 : 7-8
   c. An-nas/122 : 1-3
   d. Al-a'raf/7 : 5
8. Terbitnya matahari dari sebelah barat merupakan ciri dari terjadinya kiamat...
   a. Kubra
   b. Sugra
   c. Gempa bumi
   d. Gunung meletus
9. Perhatikan pernyataan di bawah ini!
   a). Kematian atau wafatnya seseorang
   b). Hancurnya seluruh alam semesta
   c). Bencana tsunami dan tanah longsor
   d). Dibangkitkannya manusia dari alam kubur
   dari pernyataan-pernyataan tersebut yang menunjukkan kiamat kecil (sugra) adalah nomor....
   a. 1,2
   b. 1,3
   c. 2,3
   d. 2,4
10. Pernyataan di bawah ini yang tidak termasuk kejadian kiamat kubra yang dijelaskan oleh al-qur'an adalah....
    a. Gunung-gunung seperti bulu yang berhamburan
    b. Manusia seperi anai-anai yang berterbangan
    c. Terjadinya gempa bumi
    d. Langit menjadi terpecah-belah
11. Setelah mengalami kematian, manusia akan berada di alam.... hingga terjadinya hari kiamat
    a. Barzah
    b. Rahim
    c. Akhirat
    d. Fana
12. Hari pembalasan amal manusia disebut yaumul....
    a. Hisab
    b. Mizan

c. Jaza’
d. Ba’ats

13. Pernyataan yang menunjukkan perilaku orang yang beriman kepada hari akhir adalah....
    a. Cinta dunia dan harta secra berlebihan
    b. Bersikap pesimis dan putus asa
    c. Dunia dan seluruh isinya merupakan tujuan akhir
    d. Tidak merasa iri atas nikmat orang lain
14. Bencana alam seperti gempa bumi, tanah longsor, dan banjir termasuk contoh kiamat....
    a. Kubra
    b. Sugra
    c. Besar
    d. sedang
15. Gambaran manusia pada waktu terjadinya hari kiamat kelak ditunjukkan oleh pernyataan....
    a. Orang saling bekerja sama untuk dapat keluar dari bencana yang dahsyat
    b. Manusia merasa gembira karena terjadi peristiwa yang langka
    c. Setiap orang berusaha menyelamatkan dirinya sendiri, tidak peduli kepada orang lain
    d. Sebelum terjadi peristiwa kiamat,manusia memilih hidup didalam gua agar selamat
16. Perhatikan tabel di bawah ini

Nama lain hari kiamat	peristiwa
1. Yaumul mizan	a. Mempertanggungjawabkan amal perbuatan
2. Yaumul ba’ats	b. Amal perbuatan manusia dihitung oleh allah swt
3. Yaumul mahsyar	c. Ditimbang amal perbuatannya selama di dunia
4. Yaumul hisab	d. Dikumpulkannya di suatu tempat menunggu pengadilan allah swt

Pasangan peristiwa dan nama hari kiamat yang benar adalah....
a. 1-c, 2-a, 3-d, 4-b
b. 2-c, 3-a, 4-d, 1-b
c. 3-c, 4-a, 1-d, 2-b
d. 4-c, 1-a, 2-d, 3-b

17. Azkia sangat berhati-hati dalam sikap, perkataan, dan perbuatannya. Ia yakin bahwa semua amal perbuatannya selama hidup di dunia akan dimintai pertanggungjawaban. Amal perbuatan baik dan buruk akan diperhitungkan dengan sangat cermat dan akurat serta tanpa terlewat sedikitpun. Kasus ini menunjukkan bahwa Azkia meyakini peristiwa setelah kiamat yaitu....
    a. Yaumul ba'ats
    b. Yaumul hisab
    c. Yaumul barzakh
    d. Yaumul mahsyar
18. Hari dikumpulkannya manusia di sebuah padang yang sangat luas dinamakan....
    a. Yaumul jaza
    b. Yaumul hisab
    c. Yaumul mahsyar
    d. Yaumul mizan
19. Di bawah ini amal perbuatan yang akan menjadi teman di alam kubur, kecuali....
    a. Sholat
    b. Membaca al-qur'an
    c. Puasa
    d. Menabung
20. Dengan meyakini akan terjadinya hari akhir, maka manusia akan senantiasa.... dalam bertindak
    a. Takut
    b. Berhati- hati
    c. Acuh tak acuh
    d. waspada

Lampiran 2 : Soal Tes Pre-test dan Post-test

SOAL TES OBJEKTIF

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Kelas : IX

1. Hari akhir disebut juga dengan hari....
   a. Hari kiamat
   b. Hari pembalasan
   c. Hari penghabisan
   d. Bencana alam
2. Iman kepada hari kiamat adalah rukun iman yang ke....
   a. Kedua
   b. Ketiga
   c. Keempat
   d. Kelima
3. Para ulama mengelompokkan kiamat menjadi dua yaitu...
   a. Mubram dan muallaq
   b. Sugra dan kubra
   c. Surga dan neraka
   d. Kecil dan menengah
4. Dari pernyataan di bawah ini yang termasuk tanda-tanda kiamat kubro adalah...
   a. Banyak terjadi gempa bumi
   b. Terjadinya kebakaran hutan
   c. Banyaknya fitnah yang terjadi terhadap kehidupan manusia
   d. Munculnya dajjal
5. Pada hari kiamat manusia bagaikan laron yang berterbangan. Gunung-gunung bagaikan bulu-bulu yang berhamburan.penjelasan tentang hari kiamat tersebut terdapat dalam al-qur'an surat....
   a. Az-zalzalah/99 : 1-4
   b. Al-baqarah/2 : 1-5
   c. An-nas/122 : 1-3
   d. Al-qoriah/101 : 1-5
6. Apabila tertimpa musibah kita disunnahkan mengucapkan....
   a. Takbir
   b. Tasbih
   c. Istirja'
   d. Istighfar

7. Balasan yang diberikan allah swt sesuai dengan amal perbuatan manusia di dunia. Meski sebesar zarah, niscaya kebaikan atau perbuatan buruk akan mendapat balasan. Penjelasan tersebut dapat ditemukan dalam al-qur'an surat....
   a. Al- baqarah/2 : 1-5
   b. Az-zalzalah/99 : 7-8
   c. An-nas/122 : 1-3
   d. Al-a'raf/7 : 5
8. Terbitnya matahari dari sebelah barat merupakan ciri dari terjadinya kiamat...
   a. Kubra
   b. Sugra
   c. Gempa bumi
   d. Gunung meletus
9. Perhatikan pernyataan di bawah ini!
   a). Kematian atau wafatnya seseorang
   b). Hancurnya seluruh alam semesta
   c). Bencana tsunami dan tanah longsor
   d). Dibangkitkannya manusia dari alam kubur
   dari pernyataan-pernyataan tersebut yang menunjukkan kiamat kecil (sugra) adalah nomor....
   a. 1,2
   b. 1,3
   c. 2,3
   d. 2,4
10. Pernyataan di bawah ini yang tidak termasuk kejadian kiamat kubra yang dijelaskan oleh al-qur'an adalah....
    a. Gunung-gunung seperti bulu yang berhamburan
    b. Manusia seperi anai-anai yang berterbangan
    c. Terjadinya gempa bumi
    d. Langit menjadi terpecah-belah
11. Setelah mengalami kematian, manusia akan berada di alam.... hingga terjadinya hari kiamat
    a. Barzah
    b. Rahim
    c. Akhirat
    d. Fana
12. Hari pembalasan amal manusia disebut yaumul....
    a. Hisab
    b. Mizan

c. Jaza’
d. Ba’ats

13. Pernyataan yang menunjukkan perilaku orang yang beriman kepada hari akhir adalah....
    a. Cinta dunia dan harta secara berlebihan
    b. Bersikap pesimis dan putus asa
    c. Dunia dan seluruh isinya merupakan tujuan akhir
    d. Tidak merasa iri atas nikmat orang lain
14. Seringkali kita melihat di berita banyak terjadi kecelakaan yang menyebabkan meninggal. Ataupun banyak terjadi bencana alam yang dahsyat. Peristiwa tersebut menggambarkan peristiwa....
    a. Hari kiamat
    b. Kiamat sugra
    c. Kiamat kubra
    d. Takdir allah
15. Gambaran manusia pada waktu terjadinya hari kiamat kelak ditunjukkan oleh pernyataan....
    a. Orang saling bekerja sama untuk dapat keluar dari bencana yang dahsyat
    b. Manusia merasa gembira karena terjadi peristiwa yang langka
    c. Setiap orang berusaha menyelamatkan dirinya sendiri, tidak peduli kepada orang lain
    d. Sebelum terjadi peristiwa kiamat,manusia memilih hidup didalam gua agar selamat
16. Perhatikan tabel di bawah ini

Nama lain hari kiamat	peristiwa
5. Yaumul mizan	e. Mempertanggungjawabkan amal perbuatan
6. Yaumul ba’ats	f. Amal perbuatan manusia dihitung oleh allah swt
7. Yaumul mahsyar	g. Ditimbang amal perbuatannya selama di dunia
8. Yaumul hisab	h. Dikumpulkannya di suatu tempat menunggu pengadilan allah swt

Pasangan peristiwa dan nama hari kiamat yang benar adalah....
a. 1-c, 2-a, 3-d, 4-b
b. 2-c, 3-a, 4-d, 1-b

c. 3-c, 4-a, 1-d, 2-b
d. 4-c, 1-a, 2-d, 3-b

17. Orang-orang kafir, musyrik, dan munafik tampak menyesal saat di alam akhirat. Mereka begitu menderita menerima balasan Allah Swt. Penderitaan itu bersifat kekal dan jauh lebih pedih daripada saat di dunia. Seluruh kehidupannya dipenuhi dengan siksaan yang amat pedih. Ilustrasi di atas merupakan gambaran dari….
    a. Surga
    b. Neraka
    c. Yaumul barzakh
    d. Padang mahsyar
18. Hari dikumpulkannya manusia di sebuah padang yang sangat luas dinamakan....
    a. Yaumul jaza
    b. Yaumul hisab
    c. Yaumul mahsyar
    d. Yaumul mizan
19. Di bawah ini amal perbuatan yang akan menjadi teman di alam kubur, kecuali....
    a. Sholat
    b. Membaca al-qur’an
    c. Puasa
    d. Menabung
20. Dengan meyakini akan terjadinya hari akhir, maka manusia akan senantiasa.... dalam bertindak
    a. Takut
    b. Berhati- hati
    c. Acuh tak acuh
    d. waspada

Lampiran 3 : Kisi-Kisi Soal Tes Objektif

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas : IX

No	Indikator	Nomor soal	Jumlah soal	Bentuk soal
1.	Mendeskripsikan pengertian hari akhir dan dalil naqli iman kepada hari akhir	1, 2, 7	3	PG
2.	Mengidentifikasi macam-macam nama kiamat	3	1	PG
3	Mengaitkan contoh kejadian kehidupan sehari-hari dengan tanda kiamat sugra	9, 14	2	PG
4	Mendeskripsikan gambaran peristiwa kiamat kubra dalam al-qur'an	4, 10, 15	3	PG
5	Menjelaskan tanda-tanda sebelum datangnya kiamat berdasarkan al-qur'an dan hadis	5, 8	2	PG
6	Mengklasifikasikan kehidupan yang dialami manusia setelah hari kiamat	11, 12, 16, 17, 18	5	PG
7	Menunjukkan perilaku mawas diri sebagai bentuk keimanan kepada hari akhir	6, 13, 19, 20	4	PG

Lampian 4 : Modul Ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

FASE D (KELAS IX) SMP/MTs

MATA PELAJARAN :PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

MEYAKINI HARI AKHIR DENGAN MAWAS DIRI

INFORMASI UMUM

I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	**:**	**Hanifah**
Satuan Pendidikan	**:**	**SMP 3 Kec. Guguak**
Kelas / Fase	**:**	**IX (Sembilan) - D**
Mata Pelajaran	**:**	**Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti**
Prediksi Alokasi Waktu	**:**	**2 x 40 Menit**
Tahun Penyusunan	**:**	**2023/ 2024**

II. KOMPETENSI AWAL

Guru dapat menjelaskan bagaiman kejadian hari akhir, mennghubungkan kejadian sehari-hari dengan materi hari kahir, seperti adanya kematian dan musibah banjir dengan kiamat kecil.

III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yag maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global

IV. SARANA DAN PRASARANA

Infokus, laptop, Kertas HVS, spidol atau media media lain yang sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah.

V. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

VI. MODEL PEMBELAJARAN

Game Based Learning dengan pendekatan saintifik

KOMPONEN INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

a. Pekan pertama:

Melalui pembelajaran game based learning, peserta didik dapat:

- Mendeskripsikan pengertian iman kepada hari akhir dengan benar
- Menyimpulkan makna dalil nagli iman kepada hari akhir dengan benar
- Meyakini akan datangnya hari kiamat

b. Pekan kedua:

Melalui pembelajaran game based learning, peserta didik dapat:

- Mengidentifikasi macam-macam nama hari kiamat dengan benar
- Mendeskripsikan contoh kejadian kehidupan sehari-hari dengan tanda kiamat sugra
- Mendeskripsikan gambaran peristiwa kiamat kubra dalam al-qur'an dengan benar
- Menjelaskan tanda-tanda sebelum datangnya kiamat berdasarkan a-qur'an dan hadis
- Terbiasa berperilaku mawas diri dalam setiap perbuatan sebagai implementasi iman kepada hari akhir

c. Pekan ketiga:

Melalui pembelajaran game based leaning, peserta didik dapat:

- Mengklasifikasikan kehidupan yang dialami manusia setelah hari kiamat
- Menunjukkan perilaku mawas diri sebagai bentuk keimanan kepada hari akhir

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Peserta didik mengamati dan mempelajari Renungkanlah.
- Peserta didik membaca dialog islami.

III. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apakah kalian tau hari kiamat itu?
- Termasuk rukun iman keberapakah hari kiamat itu?
- Bagaimana kejadian hari kiamat?

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, pembacaan al-Qur'an surah/ayat pilihan, memperhatikan kesiapan peserta

didik,memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.

- Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan pemantik, menyampaikan cakupan materi, tujuan,dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup dan teknik penilaian.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Guru meminta peserta didik untuk membaca materi tentang meyakini hari akhir, mengakhiri kebiasaan buruk.
- Kemudian guru meminta peserta didik untuk mulai membahas materi pelajaran dan kegiatan-kegiatan di dalamnya pada rubrik Ṭalab Al-Ilmi.Metode yang diterapkan untuk mencapai Capaian Pembelajaran yang dibagi pada 3 pekan pertemuan yaitu:

a) Pertemuan pertama

Aktivitas yang dilakukan yaitu:

- Guru menentukan dan memberikan topik atau materi permainan yang akan digunakan dalam permainan.
- Guru menyiapkan sarana pendukung yang dibutuhkan untuk menunjang suksesnya pembelajaran.
- Guru membagi siswa menjadi kelompok atau individu.
- Guru menyusun petunjuk atau langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran
- Guru menjelaskan kepada siswa maksud dan tujuan serta peraturan permainan terlebih dahulu, agar siswa tidak bingung selama proses pembelajaran.
- Guru menentukan berapa lama proses permainan berlangsung.
- Guru menginstrusikan kepada siswa untuk memulai game
- Selama proes pembelajaran berlansung guru sebagai pemimpin.
- Ketika waktu yang ditentukan telah habis, maka guru memberikan aba-aba kepada siswa agar siswa berhenti melakukan permainan
- Guru memberikan kesimpulan dan melakukan evaluasi terhadap siswa.

b) Pertemuan kedua

Aktivitas yang dilakukan sebagai berikut:

- Guru menentukan dan memberikan topik atau materi permainan yang akan digunakan dalam permainan.
- Guru menyiapkan sarana pendukung yang dibutuhkan untuk menunjang suksesnya pembelajaran.
- Guru membagi siswa menjadi kelompok atau individu.
- Guru menyusun petunjuk atau langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran

- Guru menjelaskan kepada siswa maksud dan tujuan serta peraturan permainan terlebih dahulu, agar siswa tidak bingung selama proses pembelajaran.
- Guru menentukan berapa lama proses permainan berlangsung.
- Guru menginstrusikan kepada siswa untuk memulai game
- Selama proes pembelajaran berlansung guru sebagai pemimpin.
- Ketika waktu yang ditentukan telah habis, maka guru memberikan aba-aba kepada siswa agar siswa berhenti melakukan permainan
- Guru memberikan kesimpulan dan melakukan evaluasi terhadap siswa.

c) Pertemuan ketiga

Aktivitas yang dilakukan yaitu:

- Guru menentukan dan memberikan topik atau materi permainan yang akan digunakan dalam permainan.
- Guru menyiapkan sarana pendukung yang dibutuhkan untuk menunjang suksesnya pembelajaran.
- Guru membagi siswa menjadi kelompok atau individu.
- Guru menyusun petunjuk atau langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran
- Guru menjelaskan kepada siswa maksud dan tujuan serta peraturan permainan terlebih dahulu, agar siswa tidak bingung selama proses pembelajaran.
- Guru menentukan berapa lama proses permainan berlangsung.
- Guru menginstrusikan kepada siswa untuk memulai game
- Selama proes pembelajaran berlansung guru sebagai pemimpin.
- Ketika waktu yang ditentukan telah habis, maka guru memberikan aba-aba kepada siswa agar siswa berhenti melakukan permainan
- Guru memberikan kesimpulan dan melakukan evaluasi terhadap siswa.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru memberikan tindak lanjut berupa tugas individu (PR)
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan berdoa dan mengucapkan salam.

V. ASESMEN

a. Penilaian sikap

Berbentuk penilaian diri yang dikemas dalam rubrik Diriku.Guru memperbanyak format penilaian diri yang terdapat di buku peserta didik

sebanyak jumlah peserta didik kemudian meminta mereka untuk memberikan tanda centang (√) di bawah gambar emotikon wajah sesuai keadaan sebenarnya.

Apabila peserta didik yang belum menunjukkan sikap yang diharapkan dapat ditindak lanjuti dengan melakukan pembinaan oleh guru, wali kelas dan atau guru BK.

b. Penilaian pengetahuan

Siswa mengerjakan soal objektif sebanyak 20 butir soal

c. Penilaian keterampilan

Dimuat dalam rubrik Siap Berkreasi untuk menilai kompetensi peserta didik dalam kompetensi keterampilan.

Penilaian keterampilan pada bab ini adalah:

1) Membuat poster yang kreatif, menarik, dan unik yang berisi tentang contoh kiamat sugra.

Contoh Rubrik Penilaian Produk :
Nama Kelompok :
Anggota :
Kelas :
Nama Produk :

No	ASPEK	SKOR (1-5)				
		1	2	3	4	5
1	Perencanaan					
	a) Persiapan					
	b) Jenis Produk					
2	Tahapan Proses Pembuatan					
	a) Persiapan Alat dan Bahan					
	b) Teknik Pengolahan					
	c) Kerjasama Kelompok					
3	Tahap Akhir					
	a) BentukPenayangan					
	b) Inovasi					
	c) Kreatifitas					
Total Skor						

Keterangan Penilaian:

Perencanaan:

1 = sangat tidak baik, tidak ada musyawarah dan penentuan produk sesuai topik

2 = tidak baik, ada musyawarah dan tapi tidak ada penentuan produksesuai topik

3 = cukup baik, ada musyawarah tapi tidak diikuti semua anggota kelompok dan ada penentuan produk tapi tidak sesuai topik

4 = baik, ada musyawarah tapi tidak diikuti semua anggota kelompok dan ada penentuan produk sesuai topik

5 = sangat baik, ada musyawarah diikuti semua anggota kelompok danada penentuan produk sesuai topic

Tahapan Proses Pembuatan

1 = sangat tidak baik, tidak ada alat dan bahan, tidak mampu menguasai teknik pengolahan dan tidak ada kerjasama kelompok

2 = tidak baik, ada alat dan bahan dan tidak mampu menguasai teknikpengolahan dan tidak ada kerjasama kelompok

3 = cukup baik, ada alat dan bahan dan mampu menguasai teknikpengolahan dan tidak ada kerjasama kelompok

4 = baik, ada alat dan bahan dan mampu menguasai teknik pengolahandan ada kerjasama beberapa anggota kelompok

5 = sangat baik, ada alat dan bahan dan mampu menguasai teknik pengolahan dan ada kerjasama kelompok

Tahap akhir

1 = sangat tidak baik, tidak ada produk

2 = tidak baik, ada produk tapi belum selesai

3 = cukup baik, ada produk bentuk penayangan proporsional sesuai topik tapi belum ada inovasi dan kreativitas

4 = baik, ada produk bentuk penayangan proporsional sesuai topik ada kreativitas tapi belum ada inovasi.

5 = sangat baik, ada produk bentuk penayangan proporsional sesuai topik ada kreativitas dan inovasi

Petunjuk Penskoran :

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 =$$

2) Mempubliksikan poster di lini masa media sosial yang dimiliki peserta didik

VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar selanjutnya dapat mengikuti kegiatan pengayaan berupa pendalaman materi

Remedial

Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar berdasarkan criteria ketuntasan minimal yang ditetapkan diharuskan mengikuti kegiatan remedial.Langkahnya guru menjelaskan kembali materi tentang iman kepada hari akhir. Remedial dilaksanakan pada waktu tertentu sesuai perencanaan penilaian.

VII.REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Aktivitas refleksi pada buku ini memuat tiga macam rubrik yaitu Inspirasiku,Aku Pelajar Pancasila dan Pojok Digital

Implementasi aktivitas refleksi sebagai berikut:

- Guru meminta peserta didik membaca kisah inspiratif dalam rubrikInspirasiku.
- Setelah membaca kisah-kisah inspiratif, guru meminta peserta didikmenyimpulkan hikmah dari kisah inspiratif sebagai bentuk refleksi diri.
- Selanjutnya guru meminta peserta didik untuk membaca rubrik Aku Pelajar Pancasila dan melakukan refleksi diri terkait dengan profil tersebut.
- Setelah itu peserta didik dapat bermain game atau kuis dengan cara scan barcode yang ada di pojok digital yang berfungsi sebagai asosiasi dalam proses pembelajaran.

LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Aktivitas 1

Nunggu salat duduk di serambi

Tunaikan salat terasa nikmat

Umat islam cinta pada nabi

Meyakini datangnya kiamat

Menyebrang jalan hendaknya hati-hati

Agar sampai tujuan dengan selamat

Hari kiamat tak perlu ditakuti

Perbanyak amal dan jauhi maksiat

Baca dan hafalkan pntun nasihat di atas, kemudian tampilkan dan peragakan di depan kelas !

Aktivitas 2

Terkadang kita merasa ingin hidup di dunia ini selama-lamanya. Apalagi bagi orang yang serba berkecukupan dan penuh kesenangan, rasanya dunia ini sudah menjadi miliknya. Benarkah demikian? Wahai generasi muslim, coba kalian ingat kembali siapa saja di antara keluarga, teman, tetangga kalian, atau siapa saja yang kalian kenal namun telah meninggal dunia. Dari sejumlah orang-orang yang kalian catat itu, berapa orang yang kalian takziahi saat mereka meninggal? Berapa orang yang kalian salatkan? Berapa orang yang kalian antarkan jenazahnya ke kubur? Siapa saja di antara mereka itu yang masih kalian doakan? Apakah kalian suka mendoakan mereka?

Generasi muslim, dalam pandangan Islam manusia diberikan kebebasan untuk berbuat apa saja ketika hidup di dunia ini. Akan tetapi perlu kita renungkan, bahwa kehidupan manusia di dunia ini hanyalah sementara, jarang yang diberikan hidup hingga seratus tahun. Rasulullah saw. Pernah mengabarkan dalam sebuah hadis yang diriwayatkan at-Tirmizi bahwa usia umat Nabi Muhammad saw. berkisar antara 60 sampai 70 tahun, jarang sekali di antara mereka yang melewati angka tersebut. Waktu yang sebentar tersebut, hendaknya dijadikan kesempatan untuk beribadah kepada Allah Swt., baik ibadah maḥḍah (ibadah dalam bentuk pengabdian langsung kepada Allah Swt, seperti salat, puasa), maupun gairu maḥḍah (ibadah dalam bentuk pengabdian yang tidak langsung kepada Allah Swt kepada Allah Swt., seperti sedekah, berbuat baik kepada sesama manusia).

Dalam sebuah hadis Rasulullah saw. menjelaskan: Pada hakikatnya kehidupan di dunia ini bagaikan ladang untuk menanam, kalau yang ditanam adalah kebaikan, maka ketika di akhirat akan memanen pahala yang mendatangkan kenikmatan. Sebaliknya, apabila keburukan atau kemaksiatan yang ditanam di dunia, maka ia akan memperoleh dosa dan siksaan di akhirat. Ketahuilah, bahwa batasan antara kehidupan seseorang di dunia dan di akhirat adalah kematian, dan batasan antara kehidupan di dunia dan di akhirat secara keseluruhan adalah terjadinya hari akhir atau kiamat.

Wahai generasi muslim, perlu kita ketahui bahwa apabila kita menginginkan kebahagiaan untuk hidup di dunia dan di akhirat, maka kita harus tunduk dan patuh terhadap perintah-perintah Allah Swt., dan sebaliknya kita harus menjauhi larangan-larangan Allah Swt., seperti mencuri, berzina, berjudi, bersikap takabur, sombong, dan perbuatan tercela lainnya.

Setelah membaca rubrik tafakur di atas, tentu muncul berbagai pertanyaan dalam benak kalian. Tulislah pertanyaan-pertanyaan tersebut! kemudian diskusikan bersama teman-temanmu, dan mintakan tanggapan dari gurumu!

Aktivitas 3

Buatlah kelompok yang terdiri dari 5 orang setiap kelompoknya, kemudian diskusikan pernyataan berikut!

Berkaitan dengan datangnya kiamat, manusia terbagi menjadi dua golongan, yaitu golongan orang yang mengimaninya dan golongan orang yang tidak mengimaninya. Sebagaimana yang terdapat pada firman Allah Swt berikut:

"Sesungguhnya orang-orang yang beriman, orang-orang Yahudi, orangorang Nasrani dan orang-orang sabi'in, siapa saja (di antara mereka) yang beriman kepada Allah dan hari akhir, dan melakukan kebajikan, mereka mendapat pahala dari Tuhannya, tidak ada rasa takut pada mereka, dan mereka tidak bersedih hati." (Al-Baqarah [2]: 62)

"Dan mereka berkata, "Kehidupan ini tidak lain hanyalah kehidupan di dunia saja, kita mati dan kita hidup, dan tidak ada yang membinasakan kita selain masa." Tetapi mereka tidak mempunyai ilmu tentang itu, mereka hanyalah menduga-duga saja." (Al-Jatsiyah [45]: 24)

1. Buatlah perbandingan perilaku orang yang beriman kepada hari akhir dan orang yang tidak mengimaninya berdasarkan dua firman Allah tersebut!

Tabel 2.1 Tabel Aktivitas 3

Perilaku Orang yang Beriman pada Hari Kiamat	Perilaku Orang yang Tidak Beriman pada Hari Kiamat
....	....
....	....

2. Apa yang sebaiknya dilakukan manusia untuk menghadapi Hari Akhir tersebut?

Aktivitas 4

Setelah mempelajari materi kiamat sugra, mari renungkan, apakah kalian siap bila malaikat Izrail detik ini juga mencabut nyawamu? Apakah kalian sudah mempunyai bekal untuk hidup di akhirat? Hal apa saja yang telah kalian lakukan sebagai bekal untuk hari Kiamat? Apa yang seharusnya kalian lakukan, namun belum melakukannya? Apa yang segera dilakukan setelah mempelajari materi ini? Tuliskan hasil renungan kalian dan laporkan kepada gurumu!

Aktivitas 5

Diskusikan dengan teman-teman kelompokmu tentang ayat-ayat Al- Qur'an gambaran kiamat, dan bandingkan dengan pendapat para ilmuwan, kemudian buat simpulan menurut kalian!

Tabel 2.2 Tabel Aktivitas 5

No	Kiamat menurut Pendapat Ilmuwan	Gambaran kiamat dalam al Quran Ayat yang sesuai	Kesimpulan
1	Ahli Astronomi: …… …… …… …… …… ……	At-Takwir [81]: 2 dan Al-Infitar [82]: 2 …… …… …… ……	…… …….. …… …….. …… …….. …… ……..
2	Ahli Geologi: …… …… …… …… …… ……	Az-Zalzalah [99]: 1–8 …… …… …… …… …… ……	…… …….. …… …….. …… …….. …… ……..
3	Ahli Fisika: …… …… …… …… …… ……	At-Takwir [81]: 1–3 …… …… …… …… …… ……	…… …….. …… …….. …… …….. …… ……..

Aktivitas 6

Diskusikan dengan teman kelompokmu, apa yang dimaksud dengan istilah-istilah dalam tanda-tanda sebelum datangnya kiamat tersebut, carilah hadis yang menjelaskannya dan apa isi kandungannya pada tabel berikut:

Tabel 2.3 Tabel Aktivitas 6

no	Tanda-tanda sebelum datangnya kiamat	Hadis terkait	Isi kandungan Hadis
1	Keluarnya dajal		
2	Keluarnya Imam Mahdi		
3	Turunnya Nabi Isa		
4	Keluarnya Yakjuj dan Makjuj		
dst	……..	……	……

		……..	……..

Kemudian lengkapilah isi kandungan salah satu ayat tersebut dengan ilustrasi berupa gambar, video, puisi atau karya lainnya yang sesuai

Aktivitas 7

Setelah mempelajari materi tentang rangkaian peristiwa kehidupan di akhirat, diskusikan dengan kelompokmu, peristiwa apa saja yang terjadi setelah hari kiamat, kemudian buatlah paparan yang menggambarkan proses kehidupan manusia di hari akhir mulai dari alam kubur sampai dengan neraka/surga dalam bentuk skema, bagan, infografis atau peta konsep yang sesuai!

LAMPIRAN 2

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

1. Iman kepada hari akhir mengandung arti ‘ARD bahwa hari akhir itu pasti terjadi atas kehendak Allah Swt.
2. Kehidupan manusia terbagi dua, yakni kehidupan yang sementara di dunia dan kehidupan abadi di akhirat, sedangkan kematian adalah titik perpindahan antara keduanya.
3. Kiamat Sugra (Kiamat kecil) merupakan peristiwa berakhirnya kehidupan sebagian makhluk di dunia ini seperti kematian, kecelakaan dan bencana.
4. Kiamat Kubra (kiamat besar) yaitu terjadinya kehancuran yang menimpa seluruh alam semesta.
5. Tanda-tanda sebelum datangnya kiamat antara lain dengan keluarnya Imam Mahdi, keluarnya Dajal, turunnya Nabi Isa bin Maryam, keluarnya Yakjuj dan Makjuj, munculnya awan hitam pekat (dukhan), terbitnya matahari dari sebelah barat serta keluarnya binatang melata pada pagi hari yang dapat berbicara.
6. Sebelum menuju akhirat, manusia harus menempuh rangkaian peristiwa kehidupan di akhirat, yaitu Alam Barzakh (Yaumul-Barzakh), Yaumul Ba’atṡ, Yaumul-Hasyr atau Yaumul-Mahsyar, Yaumul-Ḥisāb, Yaumul- Mīzān, Yaumul-Jazā serta surga dan neraka.
7. Upaya yang bisa dilakukan sebagai bentuk perilaku iman kepada hari akhir adalah dengan menyadari bahwa kehidupan di dunia ini hanyalah sementara, mempercayai adanya surga dan neraka, lebih bersemangat dan disiplin dalam beribadah, lebih bersemangat dan ikhlas dalam beramal saleh, lebih berhati-hati dalam berbuat sesuatu, memperbanyak bertaubat kepada Allah Swt., mencari lingkungan yang baik, berupaya berteman dengan orang-orang saleh, mengisi waktu luang dengan halhal yang bermanfaat, senantiasa berdoa kepada Allah dan meminta pertolongan-Nya

LAMPIRAN 3

GLOSARIUM

Akhirat	: Alam setelah kehidupan di dunia; masa setelah berakhirnya kehidupan dunia; alam baka.
Alam Barzakh	: Alam kubur yang merupakan pintu gerbang menuju akhirat atau batas antara alam dunia dan alam akhirat
Dajjal	: Sosok pembawa fitnah di tengah umat manusia, sebagai salah satu ciri dekatnya Kiamat
Hari akhir	: Nama lain hari kiamat, hari berakhirnya kehidupan di dunia
Kiamat kubra	: Peristiwa kehancuran alam semesta, sehingga berakhirnya kehidupan makhluk di dunia.
Kiamat sugra	: Peristiwa berakhirnya kehidupan sebagian makhluk di dunia
Yakjuj dan Makjuj	: Orang-orang yang membuat kerusakan di muka bumi
Yaumul Ba'atṡ	: Hari dibangkitkannya semua manusia dari alam kubur (sejak manusia pertama yang meninggal) menuju ke Padang Mahsyar
Yaumul Barzakh	: Hari ditempatkannya manusia dalam alam barzakh/alam kubur, yang merupakan batas antara alam dunia dan alam akhirat
Yaumul Hisab	: Hari perhitungan amal perbuatan manusia selama menjalani hidup di dunia
Yaumul Jaza	: Hari dibalasnya amal perbuatan manusia yang dilakukan ketika di alam dunia
Yaumul Mahsyar	: Hari dikumpulkan seluruh manusia setelah dibangkitkan dari kuburnya
Yaumul Mizān	: Hari ditimbangnya amal perbuatan manusia ketika di dunia dari yang terkecil sampai yang terbesar
Yaumul Hasrah	: Hari penyesalan
Yaumud Dīn	: Hari ditetapkannya balasan sesuai dengan ajaran agama
Yaumul Faṣl	: Hari pemisahan
Yaumul Hid	: Hari pertanggungjawaban agama
Yaumus Sa'ah	: Hari yang terjadi sangat singkat
Yaumut Tagabun	: Hari penuh kerugian, karena segala kesalahan manusia akan ditampakkan
Yaumul Wa'id	: Hari terlaksananya ancaman
Yaumul 'Aẓim	: Hari yang agung

LAMPIRAN 4

DAFTAR PUSTAKA

Al-Kumayi, Sulaiman. 2008. *Hari-hari dalam Naungan Al-Qur'ān*. Jakarta: Erlangga.

Az-Zuhaili, Wahbah. 2010. *Fiqih Islam Wa adillatuhu*. Jakarta: Gema Insani Darulfikir.

Departemen Agama R.I. 2006. *Al-Qur'ān dan Terjemahnya*, Jakarta: Lintas Media.

Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Ensiklopedi Islam*, Jakarta: PT Ichtiar Baru Van Hoeve.

Hasan, Shahih. 2014. *110 Hikmah untuk Setiap Muslim*. Surakarta: Al-Qudwah Publishing.

Kemdikbud. 2012. *Pengembangan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kemdiknas. 2007. *Permendiknas RI No. 20 Tahun 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional

Majid, Abdul. 2005. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Ramayulis. 2008. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.

Salim, Peter dan Yenny Salim.1995 *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English Pres.

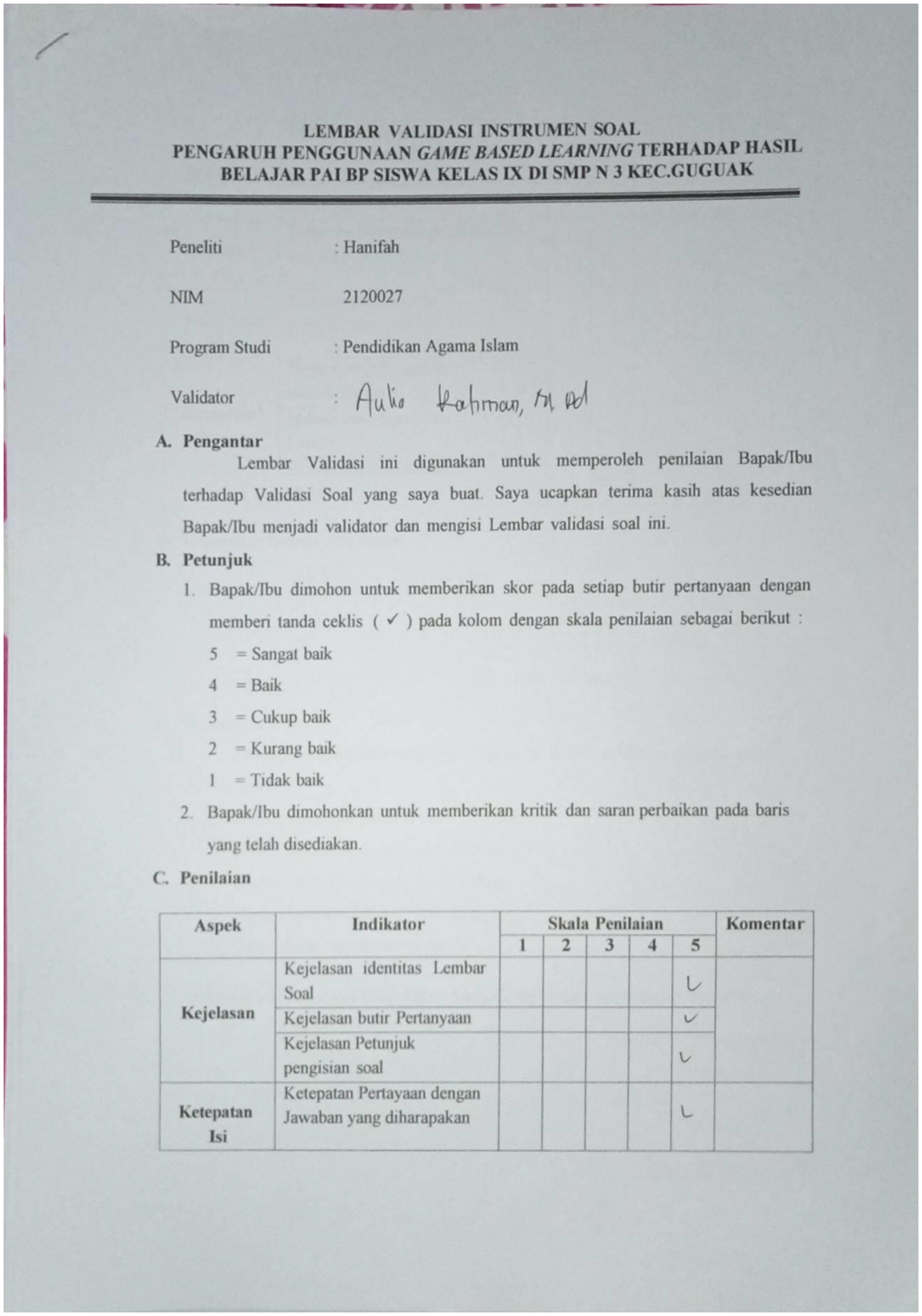
Sepdhani. 2014. "Fokuslah untuk Kehidupan Akhiratmu, Namun Jangan Lupakan Duniamu".
Cahaya Islamku, 16 Mei 2014, dilihat pada 17 Oktober 2020.

Taufik, Muhammad. 2013. *Ensiklopedia Pengetahuan al-Qur'ān dan Hadits*. Jakarta: Kamil Pustaka.

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, Konsep, Landasan dan Implementasinya pada KTSP*. Jakarta: Kencana.

Mengetahui,	Kuranji, januari 2025
PAI BP SMP N 3 Guguak	Mahasiswa
LINDA TRISNA, S. Ag	HANIFAH
NIP : 197404242005012004	

Lampiran 5 : Uji validitas Soal Tes



LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN SOAL
PENGARUH PENGGUNAAN *GAME BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR PAI BP SISWA KELAS IX DI SMP N 3 KEC.GUGUAK

Peneliti : Hanifah

NIM 2120027

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Validator : Aulia Rahman, M.Pd

A. Pengantar

Lembar Validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap Validasi Soal yang saya buat. Saya ucapkan terima kasih atas kesedian Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi Lembar validasi soal ini.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :
   5 = Sangat baik
   4 = Baik
   3 = Cukup baik
   2 = Kurang baik
   1 = Tidak baik
2. Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. Penilaian

Aspek	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Kejelasan	Kejelasan identitas Lembar Soal					✓	
	Kejelasan butir Pertanyaan					✓	
	Kejelasan Petunjuk pengisian soal					✓	
Ketepatan Isi	Ketepatan Pertayaan dengan Jawaban yang diharapakan					✓	

Relevansi	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan pembelajaran					✓	
	Pertanyaan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai					✓	
Kevalidan Isi	Pertanyaan mengungkapkan Informasi yang benar					✓	
Tidak ada bias	Pertanyaan berisi satu gagasan yang lengkap					✓	
Ketepatan Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓	
	Bahasa yang digunakan Efektif					✓	
	Penulisan sesuai dengan PUEBI					✓	

D. Komentar Umum dan Saran

perbaiki penulisan

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, Rubrik penilaian panjang tulisan ini dinyatakan :

A. Dapat digunakan tanpa revisi
B. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C. Dapat digunakan dengan revisi sedang
D. Dapat digunakan dengan banyak revisi
E. Tidak dapat digunakan

Mohon diberi Lingkaran pada nomor yang sesuai dengan Kesimpulan Bapak/Ibu.

Bukitinggi, Desember 2024

Validator

Atia Rahman, M.Pd.

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN SOAL
PENGARUH PENGGUNAAN *GAME BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR PAI BP SISWA KELAS IX DI SMP N 3 KEC.GUGUAK

Peneliti : Hanifah

NIM 2120027

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Validator : Dr. Yulia Rahman, M.Apd.

A. Pengantar

Lembar Validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap Validasi Soal yang saya buat. Saya ucapkan terima kasih atas kesedian Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi Lembar validasi soal ini.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :
   5 = Sangat baik
   4 = Baik
   3 = Cukup baik
   2 = Kurang baik
   1 = Tidak baik
2. Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. Penilaian

Aspek	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Kejelasan	Kejelasan identitas Lembar Soal				✓		
	Kejelasan butir Pertanyaan				✓		
	Kejelasan Petunjuk pengisian soal				✓		
Ketepatan Isi	Ketepatan Pertayaan dengan Jawaban yang diharapakan				✓		

Relevansi	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan pembelajaran				✓		
	Pertanyaan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai				✓		
Kevalidan Isi	Pertanyaan mengungkapkan Informasi yang benar				✓		
Tidak ada bias	Pertanyaan berisi satu gagasan yang lengkap				✓		
Ketepatan Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓		
	Bahasa yang digunakan Efektif				✓		
	Penulisan sesuai dengan PUEBI				✓		

D. Komentar Umum dan Saran

Boleh digunakan utk instrumen penelitian.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, Rubrik penilaian panjang tulisan ini dinyatakan :

A. Dapat digunakan tanpa revisi
B. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C. Dapat digunakan dengan revisi sedang
D. Dapat digunakan dengan banyak revisi
E. Tidak dapat digunakan

Mohon diberi Lingkaran pada nomor yang sesuai dengan Kesimpulan Bapak/Ibu.

Bukittinggi 10 Desember 2024

Validator

Yulia Rahma

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN SOAL
PENGARUH PENGGUNAAN *GAME BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR PAI BP SISWA KELAS IX DI SMP N 3 KEC.GUGUAK

Peneliti : Hanifah

NIM 2120027

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Validator : Muhammad hafizh, M.Pd.I

A. Pengantar

Lembar Validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap Validasi Soal yang saya buat. Saya ucapkan terima kasih atas kesedian Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi Lembar validasi soal ini.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :
   5 = Sangat baik
   4 = Baik
   3 = Cukup baik
   2 = Kurang baik
   1 = Tidak baik
2. Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. Penilaian

Aspek	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Kejelasan	Kejelasan identitas Lembar Soal				✓		
	Kejelasan butir Pertanyaan				✓		
	Kejelasan Petunjuk pengisian soal				✓		
Ketepatan Isi	Ketepatan Pertayaan dengan Jawaban yang diharapakan				✓		

Relevansi	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan pembelajaran				✓		
	Pertanyaan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai				✓		
Kevalidan Isi	Pertanyaan mengungkapkan Informasi yang benar				✓		
Tidak ada bias	Pertanyaan berisi satu gagasan yang lengkap				✓		
Ketepatan Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓		
	Bahasa yang digunakan Efektif				✓		
	Penulisan sesuai dengan PUEBI				✓		

D. Komentar Umum dan Saran

Jambahkan inperensi e learning dalam larangka teorMIF

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, Rubrik penilaian panjang tulisan ini dinyatakan :

A. Dapat digunakan tanpa revisi
B. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C. Dapat digunakan dengan revisi sedang
D. Dapat digunakan dengan banyak revisi
E. Tidak dapat digunakan

Mohon diberi Lingkaran pada nomor yang sesuai dengan Kesimpulan Bapak/Ibu.

Bukitinggi, Desember 2024

Validator

Muhammad. Hafiz

Nidn. 2110108704

Lampiran 6 : Uji Validitas Modul Ajar

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN RPP

PENGARUH PENGGUNAAN *GAME BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR PAI BP SISWA KELAS IX DI SMP N 3 KEC.GUGUAK

Peneliti : Hanifah

NIM : 2120027

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Validator : Muhammad hafizh, M.Pd.I

A. Pengantar

Lembar Validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap Validasi RPP yang saya buat. Saya ucapkan terima kasih atas kesedian Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi Lembar validasi RPP ini.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :
   5 = Sangat baik
   4 = Baik
   3 = Cukup baik
   2 = Kurang baik
   1 = Tidak baik
2. Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. Penilaian

Aspek	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Identitas	Satuan pendidikan				✓		
	Kelas/semester				✓		
	Alokasi waktu Pokok materi				✓		
KI dan KD	Kopetensi dasar dan kompetensi inti sesuai dengan silabus				✓		
	Kesesuaian antara tujuan				✓		

Tujuan	dengan KD						
	Perumusan tujuan dinyatakan dengan jelas				✓		
Indikator	Perumusan indikator dinyatakan dengan jelas untuk mencapai tujuan yang dirumuskan				✓		
Materi dan Pembelajaran	Kesesuaian antara materi dengan tujuan				✓		

D. Komentar Umum dan Saran

Tambahkan referensi google scholar jurnal

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, Rubrik penilaian panjang tulisan ini dinyatakan :

A. Dapat digunakan tanpa revisi
B. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C. Dapat digunakan dengan revisi sedang
D. Dapat digunakan dengan banyak revisi
E. Tidak dapat digunakan

Mohon diberi Lingkaran pada nomor yang sesuai dengan Kesimpulan Bapak/Ibu.

Bukitinggi, desember 2024

Validator

Muhammad Hafizh

21 1010 87 04

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN RPP

PENGARUH PENGGUNAAN *GAME BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR PAI BP SISWA KELAS IX DI SMP N 3 KEC.GUGUAK

Peneliti : Hanifah

NIM : 2120027

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Validator : Dr. Yulia Rahman, M.Ag

A. Pengantar

Lembar Validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap Validasi RPP yang saya buat. Saya ucapkan terima kasih atas kesedian Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi Lembar validasi RPP ini.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :
   - 5 = Sangat baik
   - 4 = Baik
   - 3 = Cukup baik
   - 2 = Kurang baik
   - 1 = Tidak baik
2. Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. Penilaian

Aspek	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Identitas	Satuan pendidikan						
	Kelas/semester				✓		
	Alokasi waktu						
	Pokok materi						
KI dan KD	Kopetensi dasar dan kompetensi inti sesuai dengan silabus				✓		
	Kesesuaian antara tujuan				✓		

Tujuan	dengan KD						
	Perumusan tujuan dinyatakan dengan jelas						
Indikator	Perumusan indikator dinyatakan dengan jelas untuk mencapai tujuan yang dirumuskan						
Materi dan Pembelajaran	Kesesuaian antara materi dengan tujuan						

D. Komentar Umum dan Saran

.....

Sudah digunakan

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, Rubrik penilaian panjang tulisan ini dinyatakan :

A. Dapat digunakan tanpa revisi
B. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C. Dapat digunakan dengan revisi sedang
D. Dapat digunakan dengan banyak revisi
E. Tidak dapat digunakan

Mohon diberi Lingkaran pada nomor yang sesuai dengan Kesimpulan Bapak/Ibu.

Bukitinggi, 9 desember 2024

Validator

Yulia Rahma

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN RPP

PENGARUH PENGGUNAAN *GAME BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR PAI BP SISWA KELAS IX DI SMP N 3 KEC.GUGUAK

Peneliti : Hanifah

NIM : 2120027

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Validator : Aulia Rahman, M.Pd

A. Pengantar

Lembar Validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap Validasi RPP yang saya buat. Saya ucapkan terima kasih atas kesedian Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi Lembar validasi RPP ini.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :
   5 = Sangat baik
   4 = Baik
   3 = Cukup baik
   2 = Kurang baik
   1 = Tidak baik
2. Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. Penilaian

Aspek	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Identitas	Satuan pendidikan					✓	
	Kelas/semester					✓	
	Alokasi waktu Pokok materi					✓	
KI dan KD	Kopetensi dasar dan kompetensi inti sesuai dengan silabus				✓		
	Kesesuaian antara tujuan						

Tujuan	dengan KD				✓		
	Perumusan tujuan dinyatakan dengan jelas				✓	.	
Indikator	Perumusan indikator dinyatakan dengan jelas untuk mencapai tujuan yang dirumuskan				✓		
Materi dan Pembelajaran	Kesesuaian antara materi dengan tujuan				✓		

D. Komentar Umum dan Saran

Perbaiki penggunaan aturan penulisan dan tambahkan referensi.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, Rubrik penilaian panjang tulisan ini dinyatakan :

A. Dapat digunakan tanpa revisi
B. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C. Dapat digunakan dengan revisi sedang
D. Dapat digunakan dengan banyak revisi
E. Tidak dapat digunakan

Mohon diberi Lingkaran pada nomor yang sesuai dengan Kesimpulan Bapak/Ibu.

Bukitinggi, desember 2024

Validator

Auka Rahman, M.Pd

Lampiran 7 : Surat Izin Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II: Jl. Gurun Aur Kubang Putih - Kabupaten Agam - Sumatera Barat – Telepon/ Fax: (0752) 22075
Website: http://ftik.uinbukittinggi.ac.id | email: ftik@uinbukittinggi.ac.id

Nomor : B-1002/Un.26.1/PP.07/12/2024 Bukittinggi, 16 Desember 2024
Lamp : 1 (Satu) rangkap
Hal : Mohon Izin Penelitian

Kepada YTH :
Bapak/Ibu .....

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, maka bersama ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin penelitian bagi mahasiswa dibawah ini:

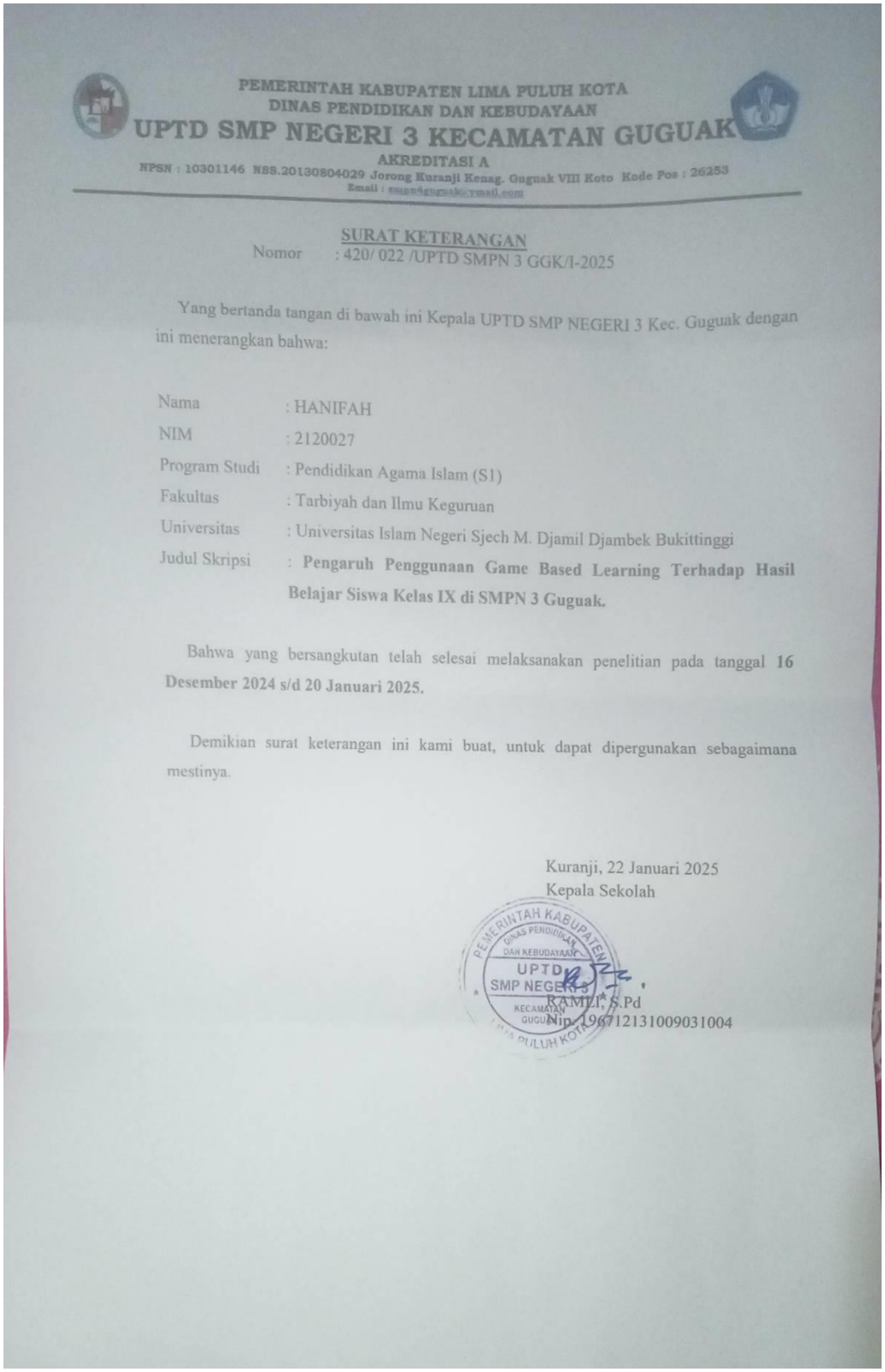
Nama	:	**HANIFAH**
NIM	:	**2120027**
Semester	:	9
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:	***Pengaruh Penggunaan Game Based Learning Terhadap Hasil belajar Siswa Kelas IX di SMP N 3 Guguak***
Lokasi Penelitian	:	SMP N 3 Guguak
Waktu	:	Desember 2024 s.d selesai

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

DEKAN,

DR. JUNAIDI, M.Pd
NIP 197706162003121003

Lampiran 8 : Surat Selesai Peneltian



PEMERINTAH KABUPATEN LIMA PULUH KOTA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SMP NEGERI 3 KECAMATAN GUGUAK
AKREDITASI A
NPSN : 10301146 NSS.20130804029 Jorong Kuranji Kenag. Guguak VIII Koto Kode Pos : 26253
Email : smpn4guguak@ymail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 420/ 022 /UPTD SMPN 3 GGK/I-2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala UPTD SMP NEGERI 3 Kec. Guguak dengan ini menerangkan bahwa:

Nama	: HANIFAH
NIM	: 2120027
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam (S1)
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas	: Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
Judul Skripsi	: **Pengaruh Penggunaan Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX di SMPN 3 Guguak.**

Bahwa yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian pada tanggal **16 Desember 2024 s/d 20 Januari 2025.**

Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kuranji, 22 Januari 2025
Kepala Sekolah

PEMERINTAH KABUPATEN LIMA PULUH KOTA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UPTD SMP NEGERI 3 KECAMATAN GUGUAK

RAMLI, S.Pd
Nip. 196712131009031004

Lampiran 9 : SK Pembimbing

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI
Nomor : B-0099/Un.26.1/HK.00.5/02/2025

TENTANG
PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI

Membaca : Permohonan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Syekh M. Djammil Djambek Bukittinggi an. **Hanifah, NIM 2120027** tanggal 4 Februari 2025 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Skripsi;

Menimbang : a. bahwa untuk lebih terarah dan terkoordinirnya penulisan skripsi mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing;

: b. bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing Skripsi;

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3859);
3. Peraturan Presiden Nomor 85 Tahun 2022 tentang Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 76 tahun 2022 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

KESATU : Menyetujui judul skripsi mahasiswa yang bersangkutan: ***"Pengaruh Penggunaan Game Based Learning terhadap Hasil Belajar PAI BP Siswa Kelas IX di SMP N 3 Kec.Guguak"***

KEDUA : Menunjuk Saudara :

Nama	**: Dr. Arifmiboy, S.Ag, M.Pd**
NIP	**: 197905052007101002**
Pangkat/Gol.Ruang	: Pembina Tk. I/IV/b
Jabatan	: Lektor Kepala
Bidang Keahlian Pokok	: Ilmu Pendidikan
Sebagai Dosen	: PEMBIMBING

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Bukittinggi,
Pada tanggal : 4 Februari 2025
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Dr. JUNAIDI, S. Ag, M. Pd
NIP.197706162003121003

Lampiran 10 :Tabulasi Hasil Belajar Uji Coba

Butir Soal																					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total	Nama Siswa
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	najwa
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19	zahira
1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	fiola
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	17	abdurrahman
1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1											
1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1											
1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1											
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1											
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1											
1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1											
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1											
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1											
1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1											
1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1											
1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1											
1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1											
1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1											
1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1											
1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1											
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1											
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1											
1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1											
0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1											
1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1											
1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1											
1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1											
0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1											
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0											
1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1											
1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0											

0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	rehan
0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	M.irsyad
0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	mutia
0	1	1	0	1	1	1	1	1	17	mardatul
0	1	1	1	1	0	1	1	1	17	hanifa
0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	defrian
0	1	1	0	0	1	1	1	1	16	yozan
1	0	1	1	1	0	1	1	1	16	marwa
0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	fakhri
0	0	1	1	1	1	1	1	1	16	yudistira
0	1	1	1	0	1	1	1	1	16	m.azim
0	1	1	1	1	0	1	1	1	16	rafka
0	1	1	1	1	0	1	1	1	16	kolidi
0	1	1	1	0	0	1	1	1	15	amanda
0	1	1	1	1	0	1	1	1	15	nayla
0	0	1	1	1	0	1	1	1	15	ahmad
0	0	1	1	1	0	1	1	1	15	rachel
0	1	1	1	0	1	1	1	1	15	oxta
0	1	1	1	1	0	1	1	1	15	radit
0	1	1	0	0	0	1	1	1	14	abelia
0	1	1	0	0	0	1	1	1	14	aira
0	1	1	1	0	1	1	1	1	14	jefaleon
0	1	1	0	1	1	1	1	1	13	pepita
0	0	0	1	1	0	1	0	1	12	rifai
0	0	1	1	0	1	0	0	0	11	farel
0	0	1	0	0	0	1	1	0	5	naya

Lampiran 11 : Tabulasi Hasil Belajar *Pre-test*

	Butir Soal									
Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Andika	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0
Aura Franza	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1
Aisyah	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0
Sandi	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0
Alfahrizi	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0
Chalisa	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
Afdrian	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1
Daud	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
Junita	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
Asyifa	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
Evans	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1
Najla	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
Moza	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1
Rahmahdhan	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
Nabella	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1
Fanzah	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
Lara	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
Syafa	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0
Irsyad	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1
Zikri	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
Raditya	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1
Hafis	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total
1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	14
1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	13
1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	14
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16
1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	11
1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	16
1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	13
1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	14
1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	14
1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	15
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14
1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	14
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	15

1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	12
0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	14
1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	16
1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	16
1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	14
1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	13
1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	14
1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	12
1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	15

Lampiran 12 : Tabulasi Hasil Belajar *Post-test*

Nama Siswa	Butir Soal 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Andika	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0
Aura Franza	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
Aisyah	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
Sandi	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
Alfahrizi	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0
Chalisa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Afdrian	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0
Daud	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
Junita	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
Asyifa	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
Evans	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1
Najla	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
Moza	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
Rahmahdhan	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0
Nabella	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
Fanzah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Lara	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Syafa	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
Irsyad	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
Zikri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Raditya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Hafis	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	16
1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	16
1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	17
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	15
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19
1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	16
1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	15
1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	15
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16
1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	17

1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18
1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	15
1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	17
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	19
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19
1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	17
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	16
1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	18
1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	18
1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	17

Lampiran 13 : Rekap Nilai Uji Coba

REKAP NILAI UJI COBA

No	Nama Siswa	Nilai
1	Rachel Julio	75
2	Ahamd adzan	75
3	Zahira	95
4	Mutia Ratna Sari	85
5	M. Irsyad Yudistira	80
6	Najwa Annisya	100
7	Muhammad Rehan	85
8	Hanifa Aulia Putri	85
9	Muhammad Azim	80
10	Oxta Junaidi	75
11	Mardatul Fauzhya	85
12	Muhammad Rifai	60
13	Farel Aldiansyah	55
14	Naya Tri Oktavia	25
15	Jefaleon Fellyx	70
16	Pepita Devina	65
17	Nayla Putri Azzura	75
18	Abdurrahman	85
19	Radit Aulia	75
20	Muhammad Irsyad A.R	85
21	Fakhri Muhammad	80
22	Marwa Tul Hasanah	80
23	Ayra Aidil Fitri	70
24	Najla Abelia	70
25	Defrian Rahman	80
26	Yozan Okthavino	80
27	Kholidi Asadil Afif	80
28	Rafkha Muhammad putra	80
29	Amanda aurora	75
30	Fiola Marsela	85

Lampiran 14 : Rekap Nilai *Pre-test*

REKAP NILAI *PRE-TEST*

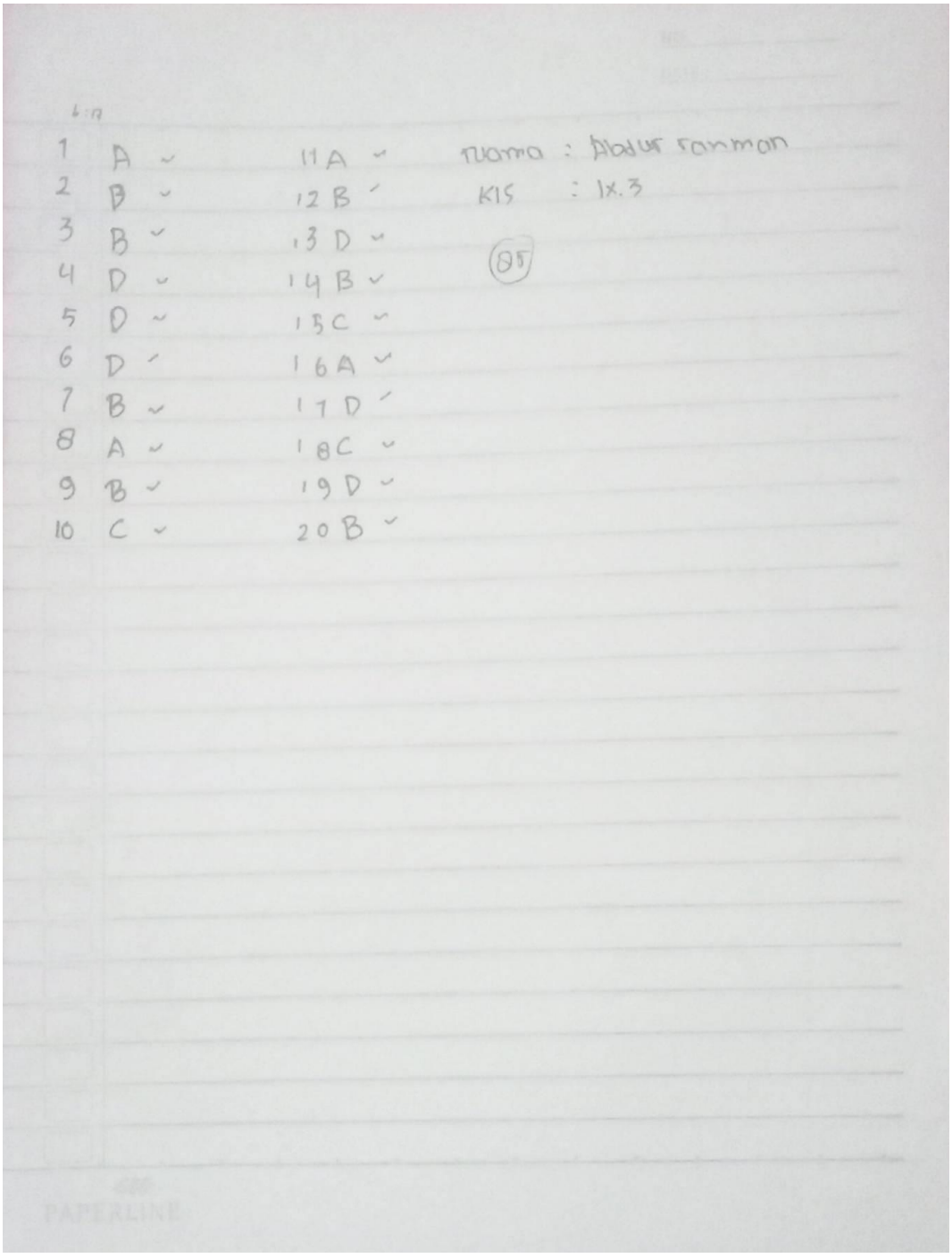
No	Nama Siswa	Nilai
1	Andika	70
2	Aura Franza Fitri	65
3	Cantik Aisyah	70
4	Sandi Prima Tanjung	80
5	Muhammad Alfahrizy	55
6	Kamil Chalisa Adina	80
7	Afdrian Putra	65
8	Junita Sumarti	70
9	Raudatil Najla	70
10	Jonathan Evans	65
11	Asyifa Kurnia Ilahi	75
12	Delima Moza	75
13	Rahmahdhan	60
14	Nabella Anggama	70
15	M. Fadilatul Irsyad	65
16	Muhammad Fanzah	80
17	Lara Hidayatul Putri	80
18	Syafa	70
19	Daud Efendi Putra	70
20	Muhamad Hafis	75
21	Raditya Ananda	60
22	Muhammad Zikri	70

Lampiran 15 : Rekap Nilai *Post-Test*

REKAP NILAI *POST-TEST*

No	Nama Siswa	Nilai
1	Andika	80
2	Aura Franza Fitri	80
3	Cantik Aisyah	85
4	Sandi Prima Tanjung	95
5	Muhammad Alfahrizy	75
6	Kamil Chalisa Adina	95
7	Afdrian Putra	80
8	Junita Sumarti	80
9	Raudatil Najla	85
10	Jonathan Evans	80
11	Asyifa Kurnia Ilahi	90
12	Delima Moza	90
13	Rahmahdhan	75
14	Nabella Anggama	85
15	M. Fadilatul Irsyad	80
16	Muhammad Fanzah	95
17	Lara Hidayatul Putri	95
18	Syafa	85
19	Daud Efendi Putra	75
20	Muhamad Hafis	80
21	Raditya Ananda	90
22	Muhammad Zikri	90

Lampiran 16 : Lembar Jawaban Uji Coba

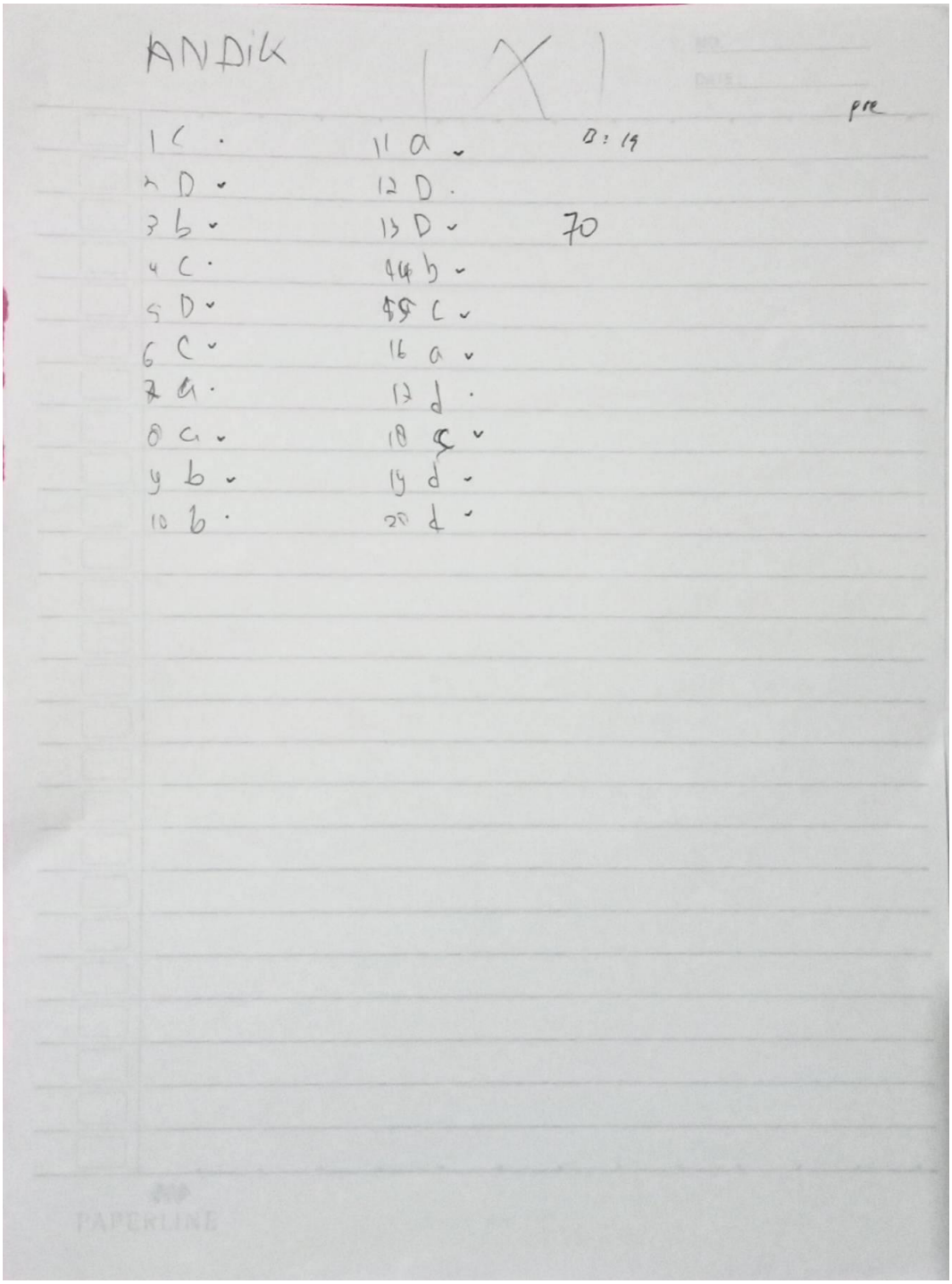


L:n

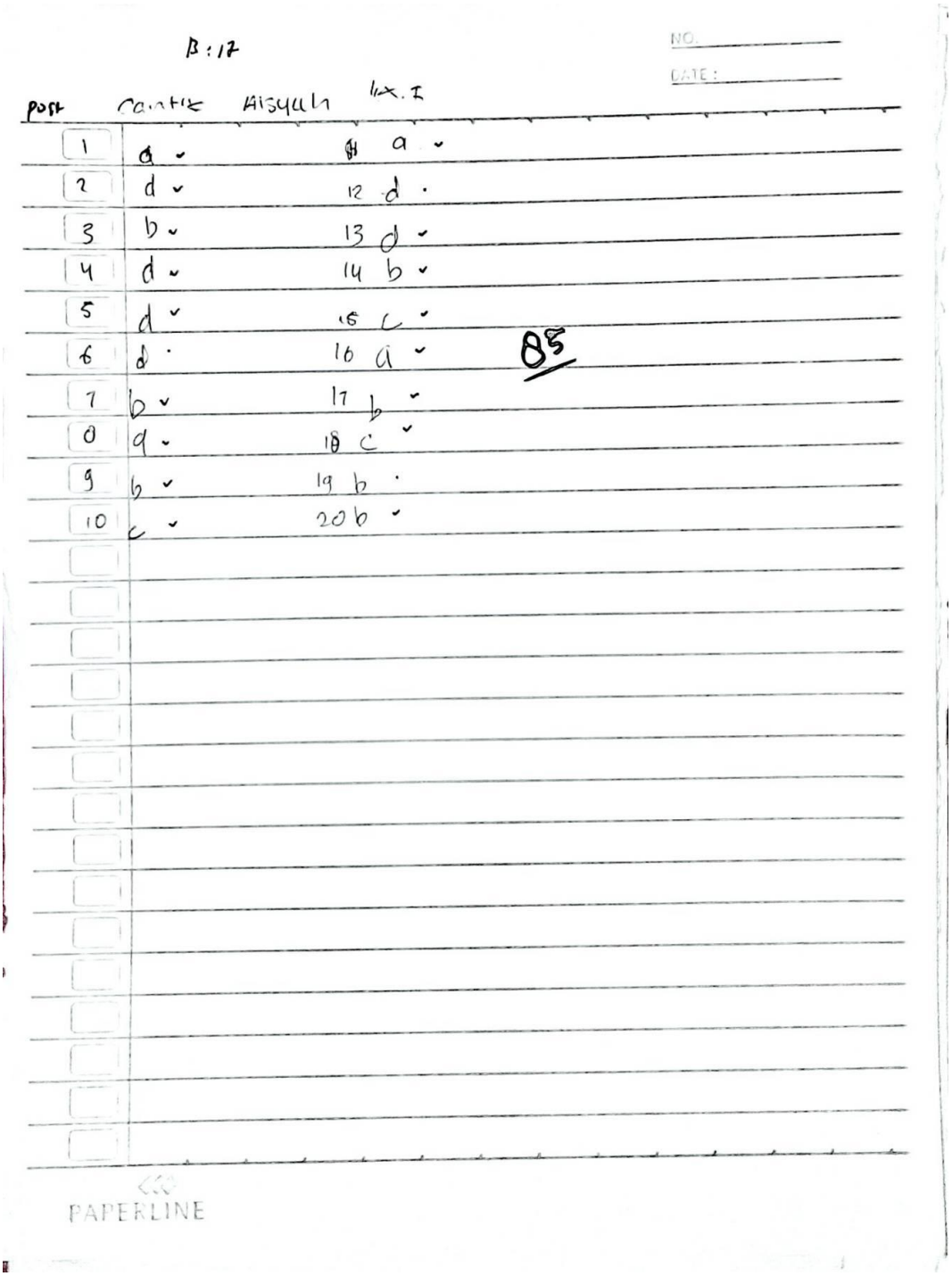
1	A ✓	11 A ✓	nama : Abdur rahman
2	B ✓	12 B ✓	KIS : IX.3
3	B ✓	13 D ✓	
4	D ✓	14 B ✓	(85)
5	D ✓	15 C ✓	
6	D ✓	16 A ✓	
7	B ✓	17 D ✓	
8	A ✓	18 C ✓	
9	B ✓	19 D ✓	
10	C ✓	20 B ✓	

PAPERLINE

Lampiran 17: Lembar Jawaban *Pre-test*



Lampiran 18 : Lembar Jawaban *Post-test*



B : 17

NO.

DATE :

POST Cantik Aisyah Kx. I

1	a	11 a
2	d	12 d
3	b	13 d
4	d	14 b
5	d	15 c
6	d	16 a
7	b	17 b
8	a	18 c
9	b	19 b
10	c	20 b

85

PAPERLINE

Lampiran 19 : Tabel uji *Lilifors*

n \ α	0.01	0.05	0.10	0.15	0.20
4	0.4129	0.3754	0.3456	0.3216	0.3027
5	0.3959	0.3427	0.3188	0.3027	0.2893
6	0.3728	0.3245	0.2982	0.2816	0.2694
7	0.3504	0.3041	0.2802	0.2641	0.2521
8	0.3331	0.2875	0.2649	0.2502	0.2387
9	0.3162	0.2744	0.2522	0.2382	0.2273
10	0.3037	0.2616	0.2410	0.2273	0.2171
11	0.2905	0.2506	0.2306	0.2179	0.2080
12	0.2812	0.2426	0.2228	0.2101	0.2004
13	0.2714	0.2337	0.2147	0.2025	0.1932
14	0.2627	0.2257	0.2077	0.1959	0.1869
15	0.2545	0.2196	0.2016	0.1899	0.1811

n \ α	0.01	0.05	0.10	0.15	0.20
16	0.2477	0.2128	0.1956	0.1843	0.1758
17	0.2408	0.2071	0.1902	0.1794	0.1711
18	0.2345	0.2018	0.1852	0.1747	0.1666
19	0.2285	0.1965	0.1803	0.1700	0.1624
20	0.2226	0.1920	0.1764	0.1666	0.1589
21	0.2190	0.1881	0.1726	0.1629	0.1553
22	0.2141	0.1840	0.1690	0.1592	0.1517
23	0.2090	0.1798	0.1650	0.1555	0.1484
24	0.2053	0.1766	0.1619	0.1527	0.1458
25	0.2010	0.1726	0.1589	0.1498	0.1429
26	0.1985	0.1699	0.1562	0.1472	0.1406
27	0.1941	0.1665	0.1533	0.1448	0.1381
28	0.1911	0.1641	0.1509	0.1423	0.1358
29	0.1886	0.1614	0.1483	0.1398	0.1334
30	0.1848	0.1590	0.1460	0.1378	0.1315
31	0.1820	0.1559	0.1432	0.1353	0.1291
32	0.1798	0.1542	0.1415	0.1336	0.1274
33	0.1770	0.1518	0.1392	0.1314	0.1254
34	0.1747	0.1497	0.1373	0.1295	0.1236
35	0.1720	0.1478	0.1356	0.1278	0.1220
36	0.1695	0.1454	0.1336	0.1260	0.1203
37	0.1677	0.1436	0.1320	0.1245	0.1188
38	0.1653	0.1421	0.1303	0.1230	0.1174
39	0.1634	0.1402	0.1288	0.1214	0.1159
40	0.1616	0.1386	0.1275	0.1204	0.1147
41	0.1599	0.1373	0.1258	0.1186	0.1131
42	0.1573	0.1353	0.1244	0.1172	0.1119
43	0.1556	0.1339	0.1228	0.1159	0.1106
44	0.1542	0.1322	0.1216	0.1148	0.1095
45	0.1525	0.1309	0.1204	0.1134	0.1083
46	0.1512	0.1293	0.1189	0.1123	0.1071
47	0.1499	0.1282	0.1180	0.1113	0.1062
48	0.1476	0.1269	0.1165	0.1098	0.1047
49	0.1463	0.1256	0.1153	0.1089	0.1040
50	0.1457	0.1246	0.1142	0.1079	0.1030
OVER 50	$\frac{1.035}{f(n)}$	$\frac{0.895}{f(n)}$	$\frac{0.819}{f(n)}$	$\frac{0.775}{f(n)}$	$\frac{0.741}{f(n)}$

Lampiran 20 : R tabel uji validasi

DISTRIBUSI NILAI r_{tabel} SIGNIFIKANSI 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

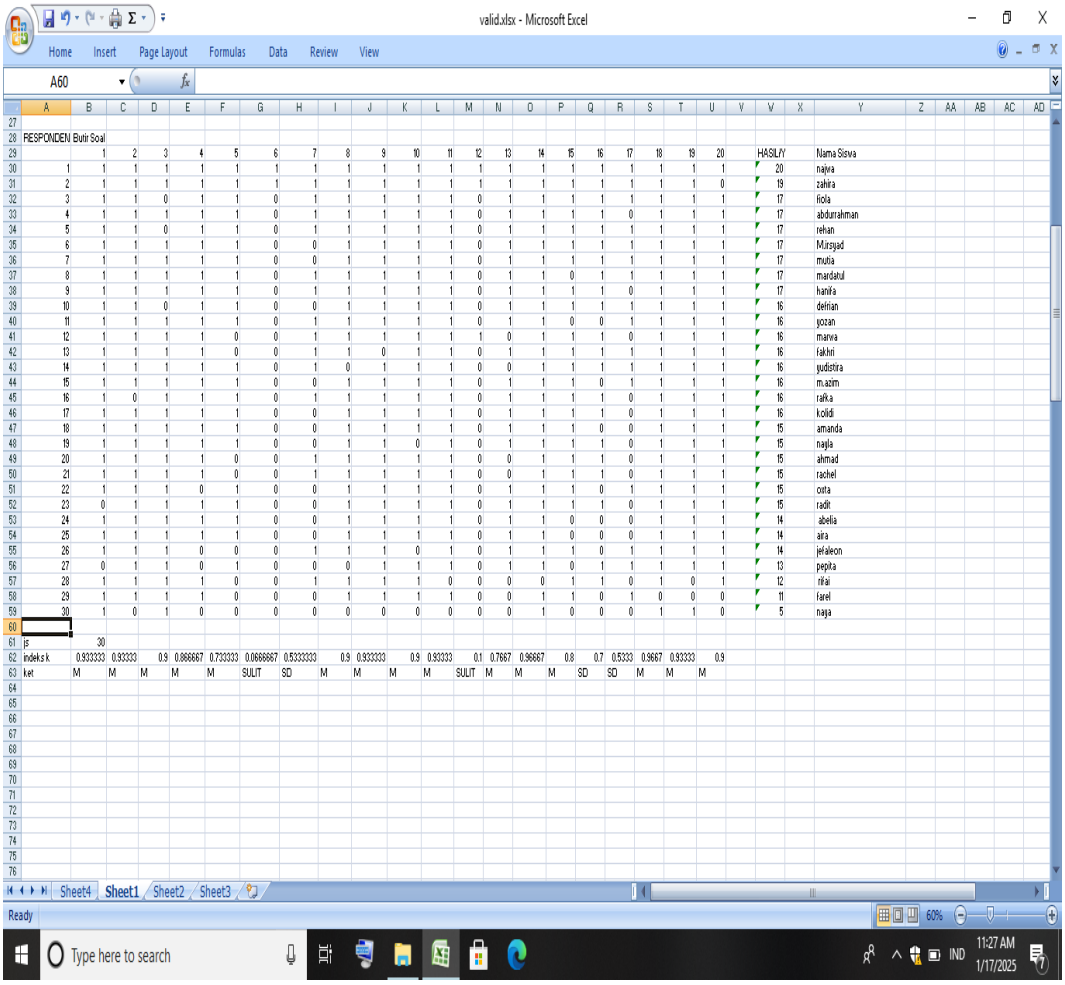
Lampiran 21 : Hasil Uji Validitas

28	RESPOND	Butir Soal																				HASILY	Nama Siswa
29		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	najwa
31	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19	zahira
32	3	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	fiola
33	4	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	17	abdurrahman
34	5	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	rehan
35	6	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	M.irsyad
36	7	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	mutia
37	12	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	17	mardatul
38	13	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	17	hanifa
39	8	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	defrian
40	9	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	16	yozan
41	10	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	16	marva
42	11	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	fakhri
43	14	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	16	yudistira
44	16	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	16	m.azim
45	18	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	16	ralka
46	21	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	16	kokdi
47	15	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	15	amanda
48	17	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	15	nayla
49	19	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	15	ahmad
50	20	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	15	rachel
51	22	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	15	owa
52	23	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	15	radit
53	23	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	14	abella
54	24	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	14	aira
55	25	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	14	jefaleon
56	30	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	13	pepita
57	26	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	12	rifai
58	27	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	11	farel
59	28	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	5	naya
60																							
61	rtabel	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361	0,361		
62																							
63	rhitung	0.132492	0.4832	-0.1737	0.530986	0.528839	0.4280516	0.3872843	0.50421	0.483202	0.50421	0.63304	0.3856	0.5139	0.23368	0.4068	0.491	0.3108	0.3045	0.38728	0.4618		
64																							
65	status	tv	valid	tv	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	tv	valid	valid	tv	valid	valid	valid		

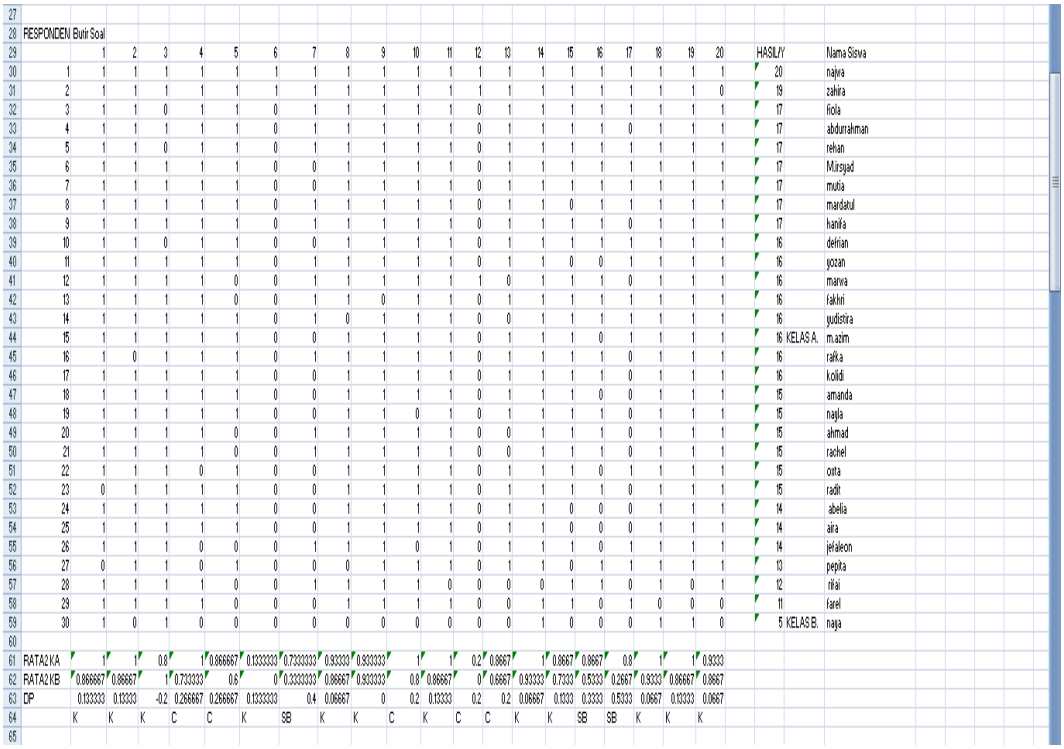
Lampiran 22 : Hasil Uji Reliabilisasi

28	RESPON	Butir Soal																					
29		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	HASIL/Y	Nama Siswa
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	najwa
31	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19	zahira
32	3	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	fiola
33	4	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	17	abdurrahman
34	5	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	rehan
35	6	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	M.irsyad
36	7	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	mutia
37	12	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	17	mardatul
38	13	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	17	hanifa
39	8	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	defrian
40	9	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	16	yozan
41	10	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	16	manva
42	11	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	fakhri
43	14	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	16	yudistira
44	16	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	16	m.azim
45	18	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	16	rafka
46	21	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	16	kolidi
47	15	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	15	amanda
48	17	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	15	najla
49	19	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	15	ahmad
50	20	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	15	rachel
51	22	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	15	osta
52	29	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	15	radit
53	23	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	14	abelia
54	24	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	14	aira
55	25	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	14	jefaleon
56	30	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	13	pepita
57	26	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	12	rifai
58	27	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	11	farel
59	28	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	5	naya
60																							
61	jumlah x	28	28	27	26	22	2	16	27	28	27	28	3	23	29	24	21	16	29	28	27		
62	k	20																					
63	k-1	19																					
64	total B	28	28	27	26	22	2	16	27	28	27	28	3	23	29	24	21	16	29	28	27		
65	total S	2	2	3	4	8	28	14	3	2	3	2	27	7	1	6	9	14	1	2	3		
66	p	1	1	0.96429	0.928571	0.785714	0.0714286	0.5714286	0.96429	1	0.96429	1	0.1071	0.8214	1.03571	0.8571	0.75	0.5714	1.0357	1	0.9643		
67	q	0	0	0.03571	0.071429	0.214286	0.9285714	0.4285714	0.03571	0	0.03571	0	0.8929	0.1786	-0.03571	0.1429	0.25	0.4286	-0.0357	0	0.0357		
68	pq	0	0	0.03444	0.066327	0.168367	0.0663265	0.244898	0.03444	0	0.03444	0	0.0957	0.1467	-0.03699	0.1224	0.1875	0.2449	-0.037	0	0.0344		
69	jpq	1.406888																					
70	VT	6,876667																					
71	R11	0.837275	reliabel																				

Lampiran 23 : Hasil uji Indeks kesukaran



Lampiran 24 : Hasil Uji Daya Beda



RESPONDEN	Butir Soal																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	HASIL/Y	Nama Siswa
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	najwa
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19	zahira
3	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	fiola
4	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	17	abdurrahman
5	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	rehan
6	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	Mursyad
7	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	mutia
8	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	17	mardatul
9	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	17	hanifa
10	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	delfrian
11	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	16	yozan
12	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	16	marwa
13	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	fakhri
14	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	16	yudistira
15	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	16	KELAS A. m.azim
16	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	16	rafka
17	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	16	kolidi
18	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	15	amanda
19	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	15	najla
20	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	15	ahmad
21	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	15	rachel
22	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	15	cuta
23	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	15	radit
24	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	14	abella
25	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	14	aira
26	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	14	jefaleon
27	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	13	pepita
28	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	12	rifai
29	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	11	farel
30	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	5	KELAS B. naya
RATA2 KA	1	1	0.8	1	0.866667	0.133333	0.733333	0.93333	0.933333	1	1	0.2	0.8667	1	0.8667	0.8667	0.8	1	1	0.9333		
RATA2 KB	0.866667	0.86667	1	0.733333	0.6	0	0.3333333	0.86667	0.933333	0.8	0.86667	0	0.6667	0.93333	0.7333	0.5333	0.2667	0.9333	0.86667	0.8667		
DP	0.133333	0.13333	-0.2	0.266667	0.266667	0.133333	0.4	0.06667	0	0.2	0.13333	0.2	0.2	0.06667	0.1333	0.3333	0.5333	0.0667	0.13333	0.0667		
	K	K	K	C	C	K	SB	K	K	C	K	C	C	K	K	SB	SB	K	K	K		

Lampiran 25 : Hasil Uji Normalitas

Column1	Column2	Column3	Column4	Column5	Column6		
no	x	z	f(z)	s(z)	[f(z)-s(z)]		
1	75	-1.48678	0.068536	0.068536	0	85.00	Rata-rata
2	75	-1.48678	0.068536	0.068536	0	6.7259	Simpangan Baku
3	75	-1.48678	0.068536	0.136364	0.067828	0.1805	Nilai Tertinggi [f(z)-s(z)]
4	80	-0.74339	0.228622	0.228622	0		
5	80	-0.74339	0.228622	0.228622	0	I tabel	0,1840
6	80	-0.74339	0.228622	0.228622	0	I hitung	0.1805
7	80	-0.74339	0.228622	0.228622	0		
8	80	-0.74339	0.228622	0.228622	0		
9	80	-0.74339	0.228622	0.409091	0.180469		
10	85	0	0.5	0.5	0		
11	85	0	0.5	0.5	0		
12	85	0	0.5	0.5	0		
13	85	0	0.5	0.5	0		
14	85	0	0.5	0.636364	0.136364		
15	90	0.743392	0.771378	0.771378	0		
16	90	0.743392	0.771378	0.771378	0		
17	90	0.743392	0.771378	0.771378	0		
18	90	0.743392	0.771378	0.818182	0.046804		
19	95	1.486784	0.931464	0.931464	0		
20	95	1.486784	0.931464	0.931464	0		
21	95	1.486784	0.931464	0.931464	0		
22	95	1.486784	0.931464	1	0.068536		

no	x	z	f(z)	s(z)	[f(z)-s(z)]		
1	55	-2.1737	0.0149	0.0455	0.0306	Rata-rata	70.00
2	60	-1.4491	0.0736	0.0736	0	Simpanan Baku	6.9007
3	60	-1.4491	0.0736	0.1364	0.0627		
4	65	-0.7246	0.2344	0.2344	0	Nilai Tertinggi [f(z)-s(z)]	0.1818
5	65	-0.7246	0.2344	0.2344	0	I tabel	0,1840
6	65	-0.7246	0.2344	0.2344	0	I hitung	0.1818
7	65	-0.7246	0.2344	0.3182	0.0838		
8	70	0	0.5	0.5	0		
9	70	0	0.5	0.5	0		
10	70	0	0.5	0.5	0		
11	70	0	0.5	0.5	0		
12	70	0	0.5	0.5	0		
13	70	0	0.5	0.5	0		
14	70	0	0.5	0.5	0		
15	70	0	0.5	0.6818	0.1818		
16	75	0.72457	0.7656	0.7656	0		
17	75	0.72457	0.7656	0.7656	0		
18	75	0.72457	0.7656	0.8182	0.0525		
19	80	1.44914	0.9264	0.9264	0		
20	80	1.44914	0.9264	0.9264	0		
21	80	1.44914	0.9264	0.9264	0		
22	80	1.44914	0.9264	1	0.0736		

Lampiran 26 : Hasil Uji Homogenitas

no	posttest	pretest
1	75	55
2	75	60
3	75	60
4	80	65
5	80	65
6	80	65
7	80	65
8	80	70
9	80	70
10	85	70
11	85	70
12	85	70
13	85	70
14	85	70
15	90	70
16	90	75
17	90	75
18	90	75
19	95	80
20	95	80
21	95	80
22	95	80

Kel.	db.	S2	log S2	db.log S2	db.S2
pretest	21	47.619048	1.677780705	35.233395	1000
posttest	21	45.238095	1.655504311	34.765591	950
total	42			69.998985	1950
S2 gab.	46.429				
Satuan Bartlett	70.005				
X2	0.0138				
X2 tabel	3,84				

Lampiran 27 : Hasil Uji Hipotesis

no	pretest	posttest
1	55	75
2	60	75
3	60	75
4	65	80
5	65	80
6	65	80
7	65	80
8	70	80
9	70	80
10	70	85
11	70	85
12	70	85
13	70	85
14	70	85
15	70	90
16	75	90
17	75	90
18	75	90
19	80	95
20	80	95
21	80	95
22	80	95

t-Test: Paired Two Sample for Means

	pretest	*posttest*
Mean	70	85
Variance	47.61904762	45.23809524
Observations	22	22
Pearson Correlat	0.949029976	
Hypothesized Me	0	
df	21	
t Stat	-32.24127789	
P(T<=t) one-tail	0.00000	
t Critical one-tail	1.72074	
P(T<=t) two-tail	0.00000	
t Critical two-tail	2.07961	

Lampiran 28 : Dokumentasi Penelitian









