PENGARUH METODE *GAME BASED LEARNING* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MAN 3 AGAM

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat S1 pada Program Studi Pendidikan Agama Islam dalam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

NURUL FADHILAH
NIM. 2120289

DOSEN PEMBIMBING:
Dr. ULVA RAHMI, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197711292005012004

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

2024 M/1445 H

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **"**Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Man 3 Agam**"** yang disusun oleh Nurul Fadhilah, NIM 2120289 telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan dalam sidang Munaqasah pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Bukittinggi, 24 Juli 2024
Pembimbing

Dr. Ulva Rahmi, S.Ag., M.Pd
NIP. 197711292005012004

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Nurul Fadhilah
NIM	: 2120289
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi	: Pengaruh Metode *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN 3 Agam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (Skripsi) dengan judul di atas adalah benar asli karya saya sendiri dan bukan plagiat kecuali yang dicantumkan sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa karya ilmiah ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Demikianlah surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, 24 Juli 2024
Yang Menyatakan:

NURUL FADHILAH
NIM. 2120289

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah Swt yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya yang sangat luar biasa, memberi saya kekuatan dan membekali saya dengan ilmu pengetahuan. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu. Shalawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada baginda Rasulullah Saw.

Tiada lembar skripsi yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan, Bismillahirrahmanirrahim skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Superhero dan cinta pertamaku, ayahanda Bulkhaini, terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis tanpa kenal lelah, apapun akan beliau lakukan demi kehidupan penulis berjalan dengan baik. Beliau juga selalu mendoakan, memberi semangat dan memotivasi tidak henti-hentinya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan hingga sarjana.
2. Pintu surgaku, ibunda tercinta Dwi Febriani, terimakasih selalu mengajari penulis tentang bagaimana arti kehidupan, mengajari, dan selalu mendoakan serta memberi semangat dan motivasi kepada penulis. Mungkin penulis tidak akan menjadi sekuat ini jika bukan karena beliau.
3. Saudara-saudari dan keluarga besar ibunda yang selalu memberikan dukungan moril, materi, motivasi dan mendoakan penulis.

4. Nurul Fadhilah, ya diri saya sendiri karena telah berusaha keras dan bejuang sejauh ini hingga sampai di titik ini. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai.
5. Kepada sahabat saya Ayu Lestari, Silma Natalia, Nur Ulfa Rohdi, Adria Nelisa Putri, Miftahul Husna Zein, dan Hotma Sormin, terimakasih telah memberikan semangat dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
6. Kepada teman seperjuangan dari PAI H 2020 terimakasih telah mendukung dan menemani penulis di saat suka dan duka. Terimakasih telah membersamai penulis selama di bangku perkuliahan.

MOTTO

هُوَ الَّذِي خَلَقَ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضَ فِي سِتَّةِ أَيَّامٍ ثُمَّ اسْتَوَىٰ عَلَى الْعَرْشِ ۚ يَعْلَمُ مَا يَلِجُ فِي الْأَرْضِ وَمَا يَخْرُجُ مِنْهَا وَمَا يَنْزِلُ مِنَ السَّمَاءِ وَمَا يَعْرُجُ فِيهَا ۖ وَهُوَ مَعَكُمْ أَيْنَ مَا كُنْتُمْ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ بَصِيرٌ

"*Dialah yang menciptakan langit dan bumi dalam enam hari dan kemudian menempatkan diri-nya di atas arsy. dia mengetahui apa yang menembus bumi dan apa yang muncul darinya dan apa yang turun dari langit dan apa yang naik di dalamnya; dan dia besertamu dimanapun kamu berada. dan allah, atas apa yang kamu kerjakan, maha melihat.*"(Q.S Al-Hadid: 4)

"*Life can be heavy, especially if you try to carry it all at once, part of growing up and moving into new chapters of your life is about catch or release. What I mean by that is, knowing what things to keep and what things to release. You can't carry all things, all grudes, all updates on your ex, all enviable promotions your school bully got at the bedge fund his uncle started. Decide what is yours to hold and let the rest go*."

(Taylor Swift)

ABSTRAK

Nurul Fadhilah, NIM: 2120289, Judul Skripsi "Pengaruh Metode *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN 3 Agam"

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran yang diakibatkan karena belum bervariasinya metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Di mana siswa hanya mendegarkan dan memperhatikan penejelasan materi yang disampaikan oleh guru tanpa adanya *feedback*, sehingga siswa merasa bosan karena pembelajaran masih monoton dan guru menggunakan metode konvensional. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan metode *game based learning* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MAN 3 Agam.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dan menggunakan metode *Pre Eksperimen* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini terdiri atas 2 (dua) variabel yaitu variabel bebas (*independence variable*) metode pembelajaran *game based learning* dan variabel terikat (*dependent variable)* minat belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket minat belajar, yang diisi oleh siswa. Jumlah populasi penelitian ini 69 orang siswa dan sampel penelitian ini sebanyak 25 orang siswa dengan teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *purposive sampling*.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka hasil penelitian ini adalah. *Pertama*, minat belajar siswa kelas XI IPA MAN 3 Agam sebelum menggunakan metode pembelajaran *game based learning* memperoleh nilai rata-rata 73,15 pada rentang 65-73% kualifikasi rendah. *Kedua*, minat belajar siswa kelas XI IPA MAN 3 Agam sesudah menggunakan metode *game based learning* memperoleh nilai rata-rata 92,75 pada rentang 92-100% kualifikasi sangat tinggi. *Ketiga*, terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode pembelajaran *game based learning* terhadap minat belajar siswa kelas XI IPA MAN 3 Agam, hal tersebut diperkuat dengan perolehan hasil pengujian hipotesis dengan taraf signifikasi 0,05 didapatkan hasil Sig. < 0,05 (0,001 < 0,05) dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (15,382 > 2,063). Dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan metode *game based learning* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI IPA di MAN 3 Agam.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran *Game Based Learning*, Minat Belajar Siswa, Akidah Akhlak

ABSTRACT

Nurul Fadhilah, NIM: 2120289, ***Thesis Title "The Effect of Game Based Learning Method on Student Learning Interest in*** **Akidah Akhlak** ***Subjects at MAN 3 Agam*****"**

This research is motivated by the lack of student interest in the learning process which is caused by not varying the learning methods used in teaching and learning activities. Where students only listen and pay attention to the explanation of the material delivered by the teacher without any feedback, so that students feel bored because learning is still monotonous and the teacher uses conventional methods. Therefore, this study aims to determine how much influence the application of game-based learning methods has on student interest in Akidah Akhlak *subjects at* MAN 3 Agam*.*

This research is a quantitative research and uses Pre-Experiment method with One-Group Pretest-Posttest Design. This study consists of 2 (two) variables, namely the independent variable (independence variable) game-based learning method and the dependent variable (dependent variable) student interest in learning. Data collection was carried out using a learning interest questionnaire, which was filled in by students. The population of this study was 69 students and the sample of this study was 25 students with the sampling technique used, namely purposive sampling.

Based on the results of data analysis and discussion, the results of this study are. First, the interest in learning of students in class XI IPA MAN 3 Agam *before using the game-based learning method obtained an average value of 73.15 in the range of 65-73% low qualification. Second, the interest in learning of students in class* XI IPA MAN 3 Agam *after using the game-based learning method obtained an average value of 92.75 in the range of 92-100% very high qualifications. Third, there is a significant effect of the application of game-based learning methods on the interest in learning of students in class* XI IPA MAN 3 Agam*, this is reinforced by the acquisition of hypothesis testing results with a significance level of 0.05 obtained Sig.* <0.05 (0.001 <0.05) *with the value of tcount> ttable* (15.382> 2.063). *It can be concluded that there is an effect of using game-based learning methods on student interest in Akidah Akhlak class* XI IPA at MAN 3 Agam*.*

Keywords: Game Based Learning Method, Student Learning Interest, Akidah Akhlak

الملخص

نور الفضيلة، NIM: 120289، عنوان الأطروحة "أثر أسلوب التعلم القائم على الألعاب على اهتمام الطالب بالتعلم في مادة العقيدة والأخلاق في مقرر مان ٣ أجام"

إن الدافع وراء هذا البحث هو عدم اهتمام الطلاب بعملية التعلم والذي سببه عدم تنوع أساليب التعلم المستخدمة في أنشطة التعليم والتعلم. حيث يستمع الطلاب فقط وينتبهون لشرح المادة التي يقدمها المعلم دون أي تغذية راجعة حيث يشعر الطلاب بالملل لأن التعلم لا يزال رتيباً ويستخدم المعلم الأساليب التقليدية. ولذلك، تهدف هذه الدراسة إلى تحديد مدى تأثير تطبيق أساليب التعلم القائم على الألعاب على اهتمام الطلاب بمواد العقيدة والأخلاق في مدرسة علياء نيجيري ٣ أجام.

هذا البحث عبارة عن بحث كمي ويستخدم أسلوب التجربة القبلية مع تصميم ما قبل الاختبار والاختبار البوستتيكي من مجموعة واحدة. وتتكون هذه الدراسة من متغيرين (اثنين)، هما المتغير المستقل (متغير الاستقلال) طريقة التعلم القائم على الألعاب والمتغير التابع (المتغير التابع) اهتمام الطالب بالتعلم. وقد تم جمع البيانات باستخدام استبيان الاهتمام بالتعلم الذي تم ملؤه من قبل الطلاب. وكان مجتمع هذه الدراسة ٦٩ طالباً وطالبة، وكانت عينة هذه الدراسة ٦٩ طالباً وطالبة، وكان أسلوب أخذ العينات المستخدم هو أسلوب العينة الانتقائية.

وبناءً على نتائج تحليل البيانات ومناقشتها، فإن نتائج هذه الدراسة هي أولاً، حصل اهتمام التعلّم لدى طلبة العلوم الطبيعية للصف الحادي عشر في مادة العلوم الطبيعية للصف الحادي عشر في إدارة التعليم الثانوي للصف الثالث الثانوي قبل استخدام أسلوب التعلم القائم على الألعاب على قيمة متوسطة قدرها ٧٣. ١٥ في نطاق ٦٥-٧٣% من المؤهلات المنخفضة. ثانيًا، حصل الاهتمام بالتعلم لدى طلبة العلوم الطبيعية للصف الحادي عشر في مادة العلوم الطبيعية للصف الحادي عشر في مان ثلاثة عجم بعد استخدام أسلوب التعلم القائم على الألعاب على قيمة متوسطة قدرها ٩٢. ٧٥ في نطاق ٩٢- ١٠٠% مؤهل عالٍ جدًا. ثالثًا، هناك تأثير معنوي لتطبيق أساليب التعلم القائم على الألعاب على الاهتمام بالتعلم لدى تلاميذ الصف الحادي عشر للعلوم الطبيعية مان ثلاثة عجم، ويعزز ذلك حصول نتائج اختبار الفرضية بمستوى دلالة 0.05 على قيمة Sig. <0.05 (0.001 <0.05) مع قيمة tcount> ttable (15.382> 2.063). يمكن استنتاج أن هناك تأثير لاستخدام أسلوب التعلم القائم على الألعاب على اهتمام الطالبات في صف عقيدة أخلاق الحادي عشر للعلوم الطبيعية في مان 3 عجم.

Translated with DeepL.com (free version)

الكلمات المفتاحية أسلوب التعلم القائم على اللعبة، اهتمام الطالب بالتعلم، عقيدة أخلاق

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang diberi judul: "Pengaruh Metode *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN 3 Agam". Selanjutnya sholawat beserta salam penulis mohonkan kepada Allah Swt. semoga selalu tercurah pada junjung umat, pelita di kala malam dan pelipur lara di kala duka yaitu Nabi Muhammad Saw. *Allahumma shalli ala Muhammad, wa' ala ali Muhammad*.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak mungkin dapat selesai dengan baik tanpa adanya dorongan, dukungan serta pengorbanan dari berbagai pihak, baik berupa bantuan moril dan material, langsung maupun tidak langsung. Karena itulah penulis ucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Ridha Ahida, M.Hum, selaku Rektor UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
2. Bapak Dr. Asyari, S.Ag, M.Si, selaku wakil Rektor I UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
3. Ibu Prof. Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd, selaku wakil Rektor II UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
4. Bapak Dr. Arman Husni, Lc., MA, selaku wakil Rektor III UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
5. Bapak Dr. Iswantir M, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

6. Bapak Dr. Rusdi, S.Pd, M.Si selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
7. Ibu Dr. Fadhilla Yusri, M.Pd, Kons selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
8. Bapak Drs. Albaihaqi Anas, MA selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
9. Ibu Nurhasnah, MA selaku ketua program studi Pendidikan Agama Islam, yang memberikan bimbingan arahan dan persetujuan penulisan skripsi ini.
10. Ibu Dr. Ulva Rahmi, S.Ag., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dengan sabar kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Bapak Dr. Fauzan, M. Ag selaku PA yang selalu memberikan dorongan, motivasi, semangat dan telah mendidik penulis selama di kampus.
12. Bapak dan Ibu dosen serta karyawan/ti Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan di perguruan tinggi ini.
13. Pimpinan serta karyawan/ti perpustakaan Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi yang telah menyediakan fasilitas kepada penulis untuk mengadakan studi kepustakaan.
14. Kepada Kepala Madrasah Aliyah Negeri 3 Agam yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian dan karyawan/ti yang memfasilitasi penulis beserta majelis guru terutama guru mata pelajaran Akidah Akhlak khususnya

bapak **Damendra S.Pd** yang telah membimbing dan memberi arahan kepada penulis dalam melakukan penelitian.

15. Serta semua pihak yang tidak penulis sebutkan satu per satu, yang telah banyak membantu dan memberikan do'a demi kelancaran penulis dalam menyusun skripsi.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Seperti kata pepatah, "Tak ada gading yang tak retak." Untuk itu kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Terakhir penulis berharap mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Bukittinggi, 24 Juli 2024
Penulis

Nurul Fadhilah
NIM. 2120289

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **i**
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS ..... **ii**
HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **iii**
MOTTO ..... **v**
ABSTRAK ..... **vi**
KATA PENGANTAR ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **xii**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xv**
DAFTAR GRAFIK ..... **xvi**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 9
C. Batasan Masalah 9
D. Rumusan Masalah 9
E. Tujuan Penelitian 10
F. Manfaat Penelitian 10
G. Defenisi Operasional 12
H. Sistematika Penulisan 13
BAB II LANDASAN TEORI **15**
A. Hakikat Metode *Game based learning* (GBL) 15
1. Pengertian Metode *Game based learning* 15
2. Karakteristik *Game based learning* 18
3. Langkah-langkah *Game based learning* 20
4. Kelebihan dan Kekurang *Game based learning* 22
B. Hakikat Minat Belajar 23
1. Pengertian Minat Belajar 23
2. Karakteristik Minat Belajar 26
3. Indikator Minat Belajar 28
4. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar 31
C. Hakikat PelajaranAkidah Akhlak 32
1. Pengertian Akidah Akhalak 32
2. Ruang Lingkup Pembelajaran Akidah Akhlak 36
3. Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak 37
4. Fungsi dan Manfaat Pembelajaran Akidah Akhlak 38
D. Penelitian Relevan 39
E. Kerangka Konseptual 42
F. Hipotesis Peneitian 43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN **44**

A. Jenis dan Metode Penelitian 44
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 44
C. Rancangan Penelitian 45
D. Variabel Penelitian 45
E. Populasi dan Sample 46
F. Teknik Pengumpulan Data 47
G. Instrumen Penelitian 48
H. Teknik Pengujian Instrumen 50
I. Teknik Analisi Data 56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 61
A. Deskripsi Data 61
B. Analisis Data 65
C. Pembahasan 73
BAB V PENUTUP 83
A. Kesimpulan 83
B. Saran 85
DAFTAR PUSTAKA 87
LAMPIRAN 92

DAFTAR TABEL

Tabel 1.Desain One-Group Pre-test dan Post-test 45
Tabel 2. Populasi Penelitian 47
Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Angket Minat Belajar 49
Tabel 4. Kriteria Penskoran Angket Minat Belajar Siswa 50
Tabel 5. Uji Validitas Butir Pernyataan 53
Tabel 6. Kriteria Reabilitas Pernyataan 54
Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas 55
Tabel 8. Kriteria Reabilitas Pernyataan 57
Tabel 9. Perolehan Data Minat Belajar Siswa sebelum Menggunakan Metode Game based learning Kelas XI IPA MAN 3 Agam 62
Tabel 10. Perolehan Data Minat Belajar Siswa sesudah Menggunakan Metode Game based learning kelas XI IPA MAN 3 Agam 64
Tabel 11. Skor dan Nilai Perindikator Respon Siswa Terhadap Minat Belajar Akidah Akhlak Sebelum Menggunakan Metode Game based learning 65
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Akidah Akhlak Sebelum Menggunakan Metode Game Based Learning 66
Tabel 13. Skor dan Nilai Perindikator Respon Siswa Terhadap Minat Belajar Akidah Akhlak Sesudah Menggunakan Metode Game based learning 67
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Akidah Akhlak Sudah Menggunakan Metode Game Based Learning 68
Tabel 15.Hasil Uji Normalitas Sebelum dan Sesudah Menggunakan Metode Game based learning 70
Tabel 16. Hasil Uji Homogenitas 71
Tabel 17. Hasil Uji Hipotesis Paired Samples Tests 72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Kerangka Konseptual 43

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Minat Belajar Siswa 69
Grafik 2. Hasil Uji Normalitas Sebelum menggunakan Metode Game based learning 71
Grafik 3. Hasil Uji Normalitas Sesudah menggunakan Metode Game based learning..... 71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kode Identitas Sampel Penelitian 92
Lampiran 2.. Tabulasi Hasil Penelitian Skor Item Jawaban Angket Minat Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Metode Game Based Learning..... 93
Lampiran 3. Tabulasi Hasil Penelitian Skor Item Jawaban Angket Minat Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Metode Game Based Learning 94
Lampiran 4. Skor Perindikator Minat Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Metode Game Based Learning 95
Lampiran 5. Skor Perindikator Minat Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Metode Game Based Learning 96
Lampiran 6. Lembar Validasi Instrumen Angket Minat Belajar Siswa Akidah Akhlak 97
Lampiran 7. RPP Sebelum Perlakuan/ Pretest (Sebelum Menggunakan Metode Game Based Learning) 109
Lampiran 8. RPP Sesudah Perlakuan/ Posttest (Sesudah Menggunakan Metode Game Based Learning) 110
Lampiran 9. Kisi-kisi Lembar Angket Minat Belajar Siswa..... 111
Lampiran 10. Lembar Angket Minat Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Belajar Menggunakan Metode Game Based Learning 112
Lampiran 11. Lembar Angket Minat Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Metode Game Based Learning 114
Lampiran 12. Lembar Angket Minat Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Metode Game Based Learning 118
Lampiran 13. Hasil Uji Validitas Item..... 122
Lampiran 14. Hasil Uji Reabilitas Item 126
Lampiran 15. Hasil Uji Normalitas..... 127
Lampiran 16. Hasil Uji Homogenitas 129
Lampiran 17. Hasil Uji Hipotesis 130
Lampiran 18. Tabel r..... 131
Lampiran 19. Tabel t..... 132
Lampiran 20. Dokumentasi Observasi Awal 133
Lampiran 21. Dokumentasi Penelitian..... 134
Lampiran 22. Surat Izin Observasi Awal..... 135
Lampiran 23. Surat Keterangan Telah Melakukan Observasi Awal 136
Lampiran 24. Surat Izin Penelitian 137
Lampiran 25. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian 138
Lampiran 26. SK Pembimbing 139

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung dari proses pembelajaran yang di alami oleh siswa. Dalam belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor. Oleh karena itu, siswa harus mengtahui faktor-faktor yang dimaksud, demikian juga para pendidik, pembimbing dan pengajar di dalam mengatur dan mengendalikan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar mengajar berjalan menjadi optimal.[1]

Proses pembelajaran merupakan proses interaksi edukatif yang terjadi antara pendidik dan peseerta didik didalam kelas. Terdapat dua aktivitas dalam proses pembelajaran, yaitu proses belajar dan proses mengajar. Menurut Rustaman, pembelajaran adalah proses di mana terjadi interaksi antara pendidik dan siswa, serta komunikasi timbal balik yang terjadidalam suasana edukatif untuk mencapai tujuan belajar.[2]

Menurut Corey yang dikutip oleh Syaiful segala pembelajaran merupakan suatu proses yang di mana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia untuk turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan himpunan khusus dari

[1] Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (*Bandung*: Pustaka Setia, 2011), 78.

[2] Nuryani Rustaman et al., *Strategi Belajar Mengajar Biologi* (Malang: UM press, 2005), 416.

pendidikan. [3] Sedangk an menurut Gagne dan Briggs yang terdapat dikutip dari Djamrah, pembelajaran merupakan suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa yang dirancang sedemikian rupa untuk mendukung terjadinya proses belajar anak didik yang bersifat internal.[4] Jadi, pembelajaran adalah proses di mana lingkungan seseorang yang sengaja dikelola untuk memungkinkannya ikut serta dalam perilaku tertentu atau merespons situasi tertentu. Pembelajaran juga dapat dianggap sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa dengan mendukung terjadinya proses belajar yang bersifat internal pada anak didik.

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Menurut S. Ulih, yang dikutip oleh Hamdani bahwa mengajar adalah menyajikan bahan pelajaran oleh guru kepada siswa agar orang lain itu dapat menerima, menguasai, dan mengembangkannya.[5] Di samping guru, faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran adalah penggunaaan metode pembelajaran.

Metode pembelajaran adalah seperangkat komponen yang telah dikombinasikan secara optimal untuk kualitas pembelajaran.[6] Metode pembelajaran memiliki banyak variasi yang bisa diterapkan oleh guru. Namun, untuk praktiknya guru perlu memilih metode mana yang cocok

---

[3] Rustaman et al., 41.
[4] Bahri Djamarah Syaiful, *Guru dan Anak Didik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 325.
[5] Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, 80.
[6] Tukiran Taniredja dan Miftah Faridli, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif* (*Bandung*: Alfabeta, 2013), 1.

diterapkan di kelas. Guru hendaknya melakukan pertimbangan yang baik agar metode yang ia pilih sesuai dan dapat seefektif mungkin. Adapun realitas yang ada, guru terlihat enggan memilih metode yang beragam ini dikarenakan beberapa faktor yang menghambat proses pembelajaran jika menggunakan metode ini. Alhasil, metode ceramah selalu menjadi primadona karena kemudahan praktiknya.

Metode pembelajaran juga merupakan cara yang digunakan guru untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.[7] Metode pembelajaran menekankan proses pembelajaran siswa secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar. Guru harus memikirkan cara (metode) yang dapat menjadikan siswa belajar secara optimal. Dalam arti sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing. Belajar secara optimal dapat dicapai jika siswa aktif di bawah bimbingan guru yang aktif pula.[8]

Tanpa metode proses pembelajaran tidak akan efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal. Metode pendidikan yang tidak tepat juga dapat menjadi penghalang kelancaran jalannya proses pembelajaran sehingga banyak tenaga dan waktu yang terbuang sia-sia. Oleh karena itu, metode yang diterapkan oleh pendidik harus memilih metode yang tepat agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan ayat yang diterangkan ayat di bawah ini

[7] Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, 242.
[8] Hamdani, 82.

yang menjelaskan tentang kewajiban belajar dan pembelajaran serta metodenya, Allah SWT berfirman:

ادْعُ إِلَىٰ سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۖ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۖ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

"Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk."[9] (Q.S. an-Nahl (16): 125)

Khusus untuk Q.S. An-Nahl ayat 125 di atas, berkenaan dengan kewajiban belajar dan pembelajaran serta metodenya. Dalam ayat ini, Allah SWT menyeru dalam arti mewajibkan kepada Nabi Muhammad SAW, dan umatnya untuk belajar dan mengajar dengan metode pembelajaran yang baik (*billatiy hiya ahsan*).[10] Ayat tersebut menekankan pentingnya belajar dan mengajar dengan metode yang baik. Allah SWT mewajibkan kepada Nabi Muhammad SAW dan umatnya untuk menggunakan metode pembelajaran yang terbaik dalam proses belajar mengajar. Hal ini menggaris bawahi pentingnya metode pembelajaran yang efektif dan efisien dalam mencapai pemahaman dan peningkatan ilmu pengetahuan. Dengan demikian, kesimpulannya adalah bahwa dalam Islam, belajar dan mengajar harus dilakukan dengan menggunakan metode yang baik dan terbaik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

---

[9] Umar Muhammad al-Taumiy, , *Falsafah Pendidikan Islam, Terj. Hasan Langgulung*, Cet. I (Jakarta: Bulan Bintang, 1979), 416.

[10] Ahmad Wakka, "Petunjuk Al-Qur'an Tentang Belajar dan Pembelajaran," *Education dan Learning Journal* 1, no. 1 (2020): 85–86.

Salah satu metode yang diperkenalkan dalam dunia pendidikan adalah metode *Game based learning*. *Game Based Learning* merupakan sebuah sistem yang diterapkan dalam proses pendidikan, di mana pengguna dapat mengadopsi sebuah permainan untuk kebutuhan minat kognitif dan minat dalam proses pembelajaran. *Game based learning* berarti menggunakan permainan dalam konteks pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan.[11]

Menurut Danang Ismail permainan itu terdiri atas dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan pencarian menang kalah. [12]

Metode *game based learning* ini dapat membantu siswa lebih aktif, edukatif, dan memiliki tingkat kerjasama yang tinggi ketika berdiskusi untuk menyelesaikan sebuah masalah, sehingga siswa akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan diharapkan siswa dapat memahami materi dengan mudah. Dengan demikian penggunaan metode pembelajaran *game based learning* dapat mempengaruhi minat siswa untuk mengikuti pembelajaran, seperti yang dikatakan Pinder bahwa metode permainan dalam proses pembelajaran sangat penting untuk memotivasi dan menarik

[11] Komang Redy Winatha dan I. Made Dedy Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2022): 199.

[12] Danang Ismail, *Education Games:* Panduan *Praktis Permainan Yang Menjadikan Anak dan Cerdas, Kreatif, dan Saleh* (Jakarta: Pro-U Media, 2009), 26.

minat belajar siswa. Siswa yang termotivasi dan memiliki minat untuk mengikuti pelajaran tentu memiliki semangat belajar yang tinggi, sehingga pemahaman terhadap materi lebih mudah diterima.[13]

Game based learning ini dapat meningkatkan minat belajar siswa yang mana terbukti pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Firosa Nur' Aini menyatakan bahwa *game based learning* berpengaruh terhadap minat belajar. Terlihat dari hasil uji-t minat belajar siswa yang menunjukkan nilai signifikan yakni 0,000 > dari 0,05. Dengan nilai rata-rata minat belajar pada kelas eksperimen 63,2% dan kelas kontrol 60%. Sehingga dapat disimpulkan game based learning berpengaruh terhadap minat belajar siswa.[14]

Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang diingikan bila ia bebas untuk memilih. Sepanjang masa kanak-kanak, minat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar. Anak yang berminat terhadap suatu kegiatan, baik permainan maupun pekerjaan akan berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan dengan anak yang kurang berminat atau merasa bosan.[15]

Minat dapat tumbuh dengan baik jika pembelajaran dilakukan dengan cara yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa.

---

[13] Pinder, *Work Motivation in Organizational Behavior* (New York: Psycology Press, 2008), 26.

[14] Firosa Nur Aini, "Pengaruh *Game based learning* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS," *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 6, no. 3 (2018).

[15] Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid Kedua Edisi Keenam* (Jakarta: Erlangga, 2020), 114.

Siswa yang memiliki minat belajar dan sikap positif terhadap Pelajaran akan merasa senang mempelajari mata Pelajaran tertentu, sehingga dapat mencapai hasil pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu untuk mencapai hasil belajar yang optimal, maka dalam merancang program pembelajaran dan kegiatan pembelajaran bagi siswa, guru harus memperhatikan karakteristik efektif siswa.[16]

Minat sangat penting untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki minat, motivasi, kesadaran belajar, sikap positif terhadap mata pelajaran dan guru diharapkan akan memperoleh hasil belajar yang baik.[17] Menurut Winkel dalam Dwi Sunar, jika dalam hati terdapat perasaan senang, maka biasanya akan menimbulkan minat. Bila diperkuat dengan sikap positif maka minat akan berkembang dengan baik.[18] Dalam permainan, terdapat unsur kesenangan, tanpa adanya beban atau paksaan, dilakukan atas keinginan sendiri, dan dilakukan dengan penuh perhatian. Menurut Tina Dahlan, makna bermain pada anak pada dasarnya sana dengan belajar pada anak-anak. Melalui bermain, anak dapat mempelajari dirinya dan dunia sekitarnya.[19]

Berdasarkan beberapa observasi yang dilakukan di MAN 3 Agam, dalam proses pembelajaran perhatian siswa mudah sekali teralihkan oleh

---

[16] Muslich Mansur, *Melaksanakan PTK Itu Mudah (Classroom Action Research)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 164.

[17] Harun Rasyid Mansyur Suratno, *Asesmen Pembelajaran Di Sekolah* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 26.

[18] Dwi Sunar Praswtyono, *Rahasia Mengajar Anak Gemar Membaca Pada Anak Sejak Dini* (Yogyakarta: Think, 2008), 51.

[19] Dwi Yulianti, "Model Pembelajaran Sains Di Taman Kanak-Kanak Dengan Bermain Sambil Belajar," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 17, no. 6 (2012) 1.

kegiatan yang ada di luar ruangan kelas dikarenakan guru Akidah Akhlak masih menggunakan metode yang konvensional sehingga terkesan membosankan. Terlihat perhatian siswa mudah teralihkan ketika kelas lain sedang berolahraga, siswa yang duduk di dekat jendela justru asik melihat keluar. Banyak juga siswa yang tiap saat izin keluar dengan berbagai alasan, seperti izin ke toilet, membeli pulpen, dan lain sebagainya. Banyaknya siswa yang kurang berpartisipasi dalam pembelajaran dan aktivitas pembelajaran yang terlihat masih monoton karena guru tidak menggunakan metode yang menarik sehingga kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan pembelajaran hanya berpusat pada guru sehingga tidak ada umpan balik (*feedback)* dari siswa Dikarenakan hal tersebut siswa menjadi tidak fokus dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak dapat berjalan secara optimal, untuk itu digunakanlah metode *Game based learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Mata Pelajaran Akidah Akhlak bertujuan untuk menguatkan dan meningkatkan keimanan dan amalan siswa dengan cara memberikan kepada mereka pengetahuan, kesadaran dan pengalaman tentang Akidah dan Akhlak Islam. Untuk mempermudah memahami Pelajaran Akidah Akhlak ini guru harus menggunakan metode yang sesuai dengan materi pembelajaran dan gaya belajar siswa agar siswa tidak merasa bosan dan tertarik dalam proses pembelajaran, salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode *Game based learning.*

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di MAN 3 Agam kelas XI yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Aktifitas belajar masih monoton dikarenakan guru tidak menggunakan metode menarik, di mana pembelajaran hanya berpusat pada guru saja dan tidak ada umpan balik (*feedback).*
2. Kurangnya fokus siswa dalam proses pembelajaran yang ditunjukan dengan banyaknya siswa yang izin keluar dan sering kali perhatiannya teralihkan oleh hal lain.
3. Penggunaan metode pembelajaran masih menggunakan metode konvensional.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis membatasi masalah pada Pengaruh Metode *Game based learning* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran akidah Akhlak Kelas XI di MAN 3 Agam.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang dikaji oleh penulis pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah minat belajar siswa kelas XI IPA MAN 3 Agam sebelum diterapkannya metode *game based learning*?
2. Bagaimanakah minat belajar siswa kelas XI IPA MAN 3 Agam sesudah diterapkannya metode *game based learning*?

3. Seberapa besar pengaruh metode *Game based learning* terhadap minat belajar siswa pada mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas XI di MAN 3 Agam?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan minat belajar siswa kelas XI IPA MAN 3 Agam sebelum diterapkan metode *game based learning*.
2. Mendeskripsikan minat belajar siswa kelas XI IPA MAN 3 Agam sesudah diterapkan metode *game based learning*.
3. Mendeskripsikan seberapa besar pengaruh metode *Game based learning* terhadap minat belajar siswa pada mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas XI di MAN 3 Agam.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan beberapa alasan. Salah satu alasannya yaitu ingin memberikan manfaat bagi banyak orang. Peneliti berharap agar penelitian yang dilakukan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi pengembang ilmu pengetahuan dan menambah wawasan pemikiran pembaca pada umumnya dan khusunya bagi dunia pendidikan tentang pelaksanaan metode bermain *game* terhadap minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Sekolah
   a. Dapat memberikan kontribusi bagi sekolah dalam bidang metode pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
   b. Dapat dijadikan kontribusi sebagai upaya terhadap kualitas guru, siswa dan sekolah.
2) Bagi guru
   a. Sebagai alternatif pelaksanaan metode *game* dalam pembelajaran.
   b. Memberikan informasi pelaksanaan metode *Game based learning* dalam pembelajaran.
3) Bagi siswa
   a. Meningkatkan minat dan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran.
   b. Meningkatkan hasil belajar siswa.
4) Bagi peneliti
   a. Untuk bahan masukan sebagai calon pendidik untuk mengembangkan kreatifitas daya fikir.
   b. Dapat memberikan alternatif pilihan metode dalam proses belajar mengajar nantinya.
   c. Upaya dalam meningkatkan kualitas sebagai calon pendidik.

G. Defenisi Operasional

Game based learning : yaitu metode pembelajaran yang menggunakan permainan. Metode ini digunakan dalam proses pembelajaran untuk menghilangkan kejenuhan. *Game based learning* merupakan metode yang menggabungkan antara materi pembelajaran atau pendidikan ke dalam sebuah *game* yang bertujuan untuk membuat orang yang bermain tertarik untuk belajar melalui media pembelajaran seperti *game*.[20] Pada penelitian ini, *Game based learning* merupakan variabel yang hendak diuji pengaruhnya.

Minat belajar : Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang diingikan bila ia bebas untuk memilih. Sepanjang masa kanak-kanak, minat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar. Anak yang berminat terhadap suatu kegiatan, baik permainan maupun pekerjaan akan berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan dengan anak yang kurang berminat atau merasa bosan.[21]

Akidah Akhlak : Tergolong ke dalam bagian Pendidikan Agama Islam, yaitu upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengimani Allah

[20] Daniel Eka Wijaya, Karina Auliasari, dan Hani Zulfia Zahro, "Kombinasi Metode Finite State Machine dan Game-Based Learning pada Game" Escape From Cov-Madness"," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 5, no. 1 (2021): 86.

[21] Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid Kedua Edisi Keenam*, 114.

SWT dan merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan Al-Qur'an dan Hadist melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, Latihan serta penggunaan pengalaman. Dibarengi tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dan hubungannya dengan kerukunan antara umat Bergama dalam Masyarakat hingga terwujud kesatuan persatuan bangsa.[22]

H. Sistematika Penulisan

Bagian ini menjabarkan secara umum dari penulisan penelitian yang berkaitan dengan pengaruh metode *Game based learning* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MAN 3 Agam.

Bab I : Pendahuluan

Berisikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, defenisi operasional dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teoritis

Bab ini membahas tentang isi dari keseluruhan penulisan yang meliputi hakikat metode *game based learning*, hakikat minat belajar, dan hakikat pelajaran Akidah Akhlak.

[22] Tim Perumus Cipayung, *Kurikulum Bebasis Kompetensi, Pengelolahan Kurikulum Berbasis Madrasah (Mata Pelajaran Akidah Akhlak Untuk Madrasah Tsanawiyah* (Departemen Agama RI, 2003), 1.

Bab III : Metodologi Penelitian

Mengemukakan tentang metode penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik pengujian instrumen, dan teknik analisis data.

Bab IV: Hasil dan Pembahasan

Bab ini membahas tentang deskripsi data, analisis data, dan pembahasan terkait pengaruh metode *game based learning* terhadap minat belajar siswa pada mata pleajaran Akidah Akhlak di MAN 3 Agam.

Bab IV: Hasil dan Pembahasan

Berisikan tentang kesimpulan dan saran terkait pengaruh metode *game based learning* terhadap minat belajar siswa pada mata pleajaran Akidah Akhlak di MAN 3 Agam.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hakikat Metode *Game based learning* (GBL)

1. Pengertian Metode *Game based learning*

Metode *game based learning* adalah pembelajaran berbasis permainan yang berupa unit mandiri dengan awal yang pasti, permainan, dan berakhir. *Game based learning* merupakan modifikasi dalam dunia pendidikan yang menggabungkan proses pembelajaran dengan bermain. Torrente menyatakan dalam Winata, bahwa *game based learning* adalah penggunaan *game* dengan tujuan yang serius sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan.[23] Sedangkan Coffey mengartikan dalam Friosa, bahwa *Game based learning* sebagai metode pembelajaran yang memadukankan materi pembelajaran ke dalam pendidikan agar siswa saling terlibat satu sama lain melalui kegiatan permainan yang disediakan.[24]

Menurut Torrente dalam Maulidina, *Game based learning* merupakan pemanfaatan *game* dengan tujuan yang serius, yaitu pendidikan sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan. *Game based learning* adalah metode pembelajaran berbasis permainan, yaitu suatu pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar serta dibantu oleh teknologi serta menampilkan beberapa pencapaian Ketika telah menyelesaikan kuis

[23] Komang Redy Winatha, dan I Made Dedy Setiyawan, "Pengaruh *Game based learning* Terhadap Motiviasi dan Prestasi Belajar," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2022): 200.

[24] Firosa Nur Aini, "Pengaruh *Game based learning* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS," *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 6, no. 3 (2018): 251.

tersebut. *Game based learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang dirancang khusu membantu proses pembelajaran.[25]

Game based learning termasuk ke dalam salah satu turunan dari teori perkembangan kognitif Piaget. Hal ini didasari pada pemikiran Piaget yang mengemukakan bawah kecerdasan anak bukanlah bawaan sejak lahir atau suatu yang didapatkan dari pengalaman saja, melainkan dari tindakan yang dilakukan oleh dirinya sendiri.[26] Bermain juga merupakan salah satu tindakan yang tidak terpisahkan dengan tahap-tahap perkembangan kognitif anak dan juga ikut berpartisipasi di dalamnya. Aktifitas bermain anak dapat membangkitkan skema pemikirannya melalui cara yang memungkinkan untuk mereka lewati secara nyata di kehidupannya, yaitu dengan menanggulangi serangkaian kegiatan dari permainan tersebut.

Game based learning menuntut siswa untuk belajar, tetapi dibarengi dengan bermain. *Game* merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mengasah keterampilan otak dalam mengatasi masalah yang terdapat dalam permainan. Permasalahan yang tercipta dalam sebuah *game* yang diambil dari kehidupan nyata dan dikolaborasikan dengan khayalan. Hal ini dimaksudkan untuk menciptakan alur permasalahan menjadi lebih menarik

---

[25] Mochammad Maulidina, Susilaningsih Susilaningsih, dan Zainul Abidin, "Pengembangan *Game based learning* Berbasis Pendekatan Saintifik pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *JINOTEP (Jurnal Inov. dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. dan Ris. Dalam Teknol. Pembelajaran* 4, no. 2 (2018): 113.

[26] Qi Zhong, "Design of *Game based learning* Collaborative Learning Model," *Social Sciences* 7, no. 7 (2019): 498.

untuk dipecahkan.[27] Oleh karena itu, pembelajaran berbasis *game* ini dapat menjadi stimulus bagi siswa dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menarik, serta dapat memberikan pengalaman baru yang bermakna bagi siswa yang mana dalam hal ini bisa didapatkan siswa setelah menjalankan aktifitas *game*. Pembelajaran berbasis *game* ini juga dapat menjadi Solusi untuk mengupayakan peningkatan masalah, di mana siswa dapat belajar dan mampu menigkatkan kemampuan pemecahan masalah dari sebuah aktifitas *game*.[28]

Mc Geoginal juga menyatakan bahwa *game* merupakan kesempatan untuk memfokuskan diri, energi dengan optimism tanpa henti pada suatu hal agar menjadi lebih baik dan dapat dinikmati. *Game* memiliki kelebihan yang tidak dapat ditemukan dalam pembelajaran lainnya seperti kutipan dari Mc Geoginal bahwa dalam suatu permainan kita akan lebih menikmati dan dengan adanya suatu kompisi dalam permainan siswa akan mempunyai rasa optimis dalam melakukan kegiatan pembelajaran.[29]

Selain itu, *game* memiliki sejumlah kemampuan yang tidak dimiliki oleh metode pembelajaran lain, seperti interaktivitas, penyediaan umpan balik langsung, representasi maya dari realitas atau representasi virtual, dan pengulangan setting dan event dalam pembelajaran.[30] Metode *Game based learning* mempunyai nilai pembelajaran yang tinggi Di mana mengasah

---

[27] Kurniawan Teguh Martono, "Perancangan Game Edukasi '*Fish Identity*' dengan Menggunakan JavaTM," *Jurnal Sistem Komputer* 1, no. 1 (2011): 50.

[28] Rahmat Hidayat, "Game-Based Learning: *Academic Games* Sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan," *Buletin Psikologi* 26, no. 2 (2018): 71.

[29] Hidayat, 71.

[30] Hidayat, 71.

keterampilan seperti berfikir kritis, komunikasi kelompokm dan pengambilan Keputusan secara cepat.[31]

Berdasarkan pendapat para ahli, *Game based learning* adalah penggunaan *game* untuk tujuan pendidikan. Metode ini menggunakan *game* sebagai alat penting dalam proses pembelajaran, di mana *game* tersebut mengikuti materi ajar, dibantu oleh teknologi, dan memberikan hasil yang bisa diukur melalui kuis. Metode ini mendorong siswa untuk aktif belajar dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik, serta dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Dalam *game*, siswa dapat fokus, menggunakan energi, dan optimisme untuk mencapai tujuan, seperti memperbaiki kemampuan mereka.

2. Karakteristik *Game based learning*

Menurut Wibawa, ddk karakteristik inovasi pembelajaran metode pembelajaran *Game based learning*, yaitu sebagai berikut[32]:

a. Menarik dan mengasyikan

Pembelajaran berbasis *game* dapat membantu siswa memahami materi dan mencapai tujuan belajarnya dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Jika siswa tertarik, mereka akan lebih mudah menyerap materi secara sukarela, sehingga membuat waktu pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

b. Berdasarkan pada pengalaman

---

[31] Hidayat, 71.

[32] Aisyah Cinta Putri Wibawa et al., "*Game-Based Learning* (GBL) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal," *Jurnal: Integrated (Information Technology dan Vocational Education)* 3, no. 1 (2021): 199.

Konsep metode pembelajaran *Game based learning* tidak langsung diterapkan, melainkan memerlukan pelatihan dan bimbingan agar siswa dapat memahami konten dari *game* tersebut. Dengan demikian, dalam pembelajaran *Game based learning* ini, siswa memahami sendiri melalui proses *trial* dan *error*, di mana jika mereka gagal, mereka akan mencoba lagi dengan menggunakan strategi dan metode yang berbeda untuk mencapai tujuan atau misi *game*.

c. Menantang

Siswa akan mempelajari suatu pola bahwa ketika mendapatkan sebuah tantangan maka mereka harus bisa menyesuaikan dan beradaptasi. Hal ini akan berguna di masa depan mereka, sebab nantinya akan ada banyak tantangan dalam pembelajaran yang mereka dapatkan mulai dari tingkatan rendah bahkan sampai sulit sekalipun.

d. Interaktif dan umpan balik

Motode pembelajaran *Game based learning* memfasilitasi interaksi antar siswa melalui penggunaan permainan interaktif (komunikasi dua arah). Melalui umpan balik, siswa dapat melihat dampak dari tindakan yang mereka ambil dan belajar dari kesalahan atau kegagalan.

e. Adanya sosial dan kerja sama

Metode pembelajaran *Game based learning* diharapkan dapat membentuk komunikasi dan kerjasama antara para siswa. Melalui

kolaborasi yang intens, diharapkan dapat melatih keterampilan sosial siswa.

3. Langkah-langkah *Game based learning*

Langkah-langkah dalam penerapan *Game based learning* memiliki enam langkah, yaitu[33]:

a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, informasi latar belakang pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk melaksanakan permainan.
b. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.
c. Guru memberi waktu kepada siswa untuk berdiskusi , kemudian menentukan urutan kelompok dan menjelaskan sistem permainan.
d. Guru menjadi juri dan fasilitator.
e. Guru menentuka kelompok yang menang.

Sedangkan menurut Winata, *Game based learning* dalam proses pembelajaran memiki enam langkah, yaitu sebagai berikut[34]:

a. Memilih *game* sesuai dengan topik (materi) pembelajaran. Dalam hal ini guru memilih *game* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan topik materi yang akan diajarkan, karena semakin sesuai antara *game* dan materi yang akan dipelajari maka akan semakin optimal pula hasil yang akan didapatkan.

---

[33] Pebri Dayani Siregar dan Melyani Sari Sitepu, "Pengaruh Model *Game based learning* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas V SD Muhammdiyah 01 Medan," *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)* 3, no. 2 (2023): 16.

[34] Winatha dan Setiawan, "Pengaruh *Game-Based Learning* Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar," 34.

b. Penjelasan konsep. Pada tahap ini guru akan menyampaikan materi sebagai pengantar kepada siswa agar siswa dapat lebih paham mengenai inti materi yang akan dijadikan sebagai bahan *game*.

c. Aturan. Guru akan menjelaskan aturan-aturan yang harus dipatuhi selama *game* terlaksana dan guru juga menjelaskan bagaimana teknis (cara) dalam memainkan *game* tersebut.

d. Memainkan *game*. Siswa akan memainkan *game* dengan menggunakan media *game* yang telah disediakan oleh guru.

e. Merangkum pengetahuan. Setelah *game* berakhir, siswa akan merangkum pengetahuan atau menulis beberapa poin penting terkait materi yang telah dijelaskan oleh guru selama *game* berlangsung.

f. Melakukan refleksi. Siswa akan memberikan pendapat terkait bagaiamana proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Game based learning* memiliki lima langkah-langkah, pertama, guru memilih game yang sesuai dengan topik pembelajaran dan menyampaikan tujuan serta informasi latar belakang pembelajaran kepada siswa. Kedua, guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok dan memberi waktu untuk berdiskusi sebelum menjelaskan sistem permainan. Ketiga, guru menjelaskan konsep materi sebagai pengantar kepada siswa dan menyampaikan aturan main serta teknis dalam memainkan *game*. Keempat, siswa bermain *game* dengan media yang disediakan guru dan guru berperan sebagai juri serta fasilitator kemudian guru menentukan kelompok mana

yang menjadi juara. Kelima, setelah *game* berakhir, siswa merangkum pengetahuan yang didapat dan melakukan refleksi terkait proses pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan demikian, melalui langkah-langkah ini, diharapkan penerapan *Game based learning* dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

4. Kelebihan dan Kekurang *Game based learning*

Setiap metode pembelajaran memiliki karakteristik yang unik, yang berbeda antara satu metode dengan metode lainnya. Perbedaan ini tentu akan mempengaruhi kelebihan dan kekurangan masing-masing metode pembelajaran. Adapun kelebihan dari metode pembelajaran *Game based learning*, yaitu: (a) Interaksi siswa dan peran langsung mereka dalam proses pembelajaran terjadi. (b) Siswa cenderung lebih mudah memahami materi pembelajaran. (c) Siswa akan aktif dan kritis dalam proses pembelajaran di kelas. (d) Suasana proses pembelajaran di kelas menjadi menarik dan mengasyikkan. (e) Terjadi rasa sosial dan kerjasama antar siswa. (f) Membantu guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan semangat belajar siswa.

Sedangkan kekurangan metode *Game based learning*, yaitu: (a) Memerlukan waktu lebih lama, karena tidak semua siswa cepat memahami cara bermain *game*. (b) Jika guru tidak mampu mengatur kelas dengan baik,

akan terjadi kegaduhan dalam kelas. (c) Guru harus lebih berhati-hati dalam mengatur siswa agar kelas tetap kondusif.[35]

Dapat disimpulkan bahwa metode *Game based learning* merupakan metode pembelajaran yang memiliki kelemahan dalam mengelolah waktu dan pengelolahan kelasnya. Jadi, untuk mengatasi kekurangan tersebut guru harus lebih maksimal dalam memanajemen pembelajaran dan kondisi kelas dengan baik. Namun demikian, metode pembelajaran ini juga memiliki kelebihan yakni Interaksi siswa dan peran langsung mereka dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Siswa cenderung lebih mudah memahami materi ketika mereka aktif dan kritis dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini juga menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan mengasyikkan. Selain itu, interaksi antar siswa dapat meningkatkan rasa sosial dan kerjasama di antara mereka. Selain memberikan manfaat bagi siswa, model pembelajaran ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan semangat belajar siswa.

B. Hakikat Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah keinginan seseorang untuk melakukan atau mempelajari sesuatu. Ini juga mencakup ketertarikan yang berkelanjutan pada bidang atau topik tertentu yang memberikan kepuasan dalam

[35] Hayu Ika Anggraini, Nurhayati Nurhayati, dan Shirly Rizki Kusumaningrum, "Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS dengan Metode Digital *Game based learning* (DGBL) di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 11 (2021): 1892.

eksplorasi. Ketika seseorang memiliki minat yang tetap pada suatu hal, mereka merasa senang dan cenderung menggeluti bidang tersebut. Minat belajar merupakan dorongan internal untuk melakukan kegiatan pembelajaran guna meningkatkan pengetahuan. Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui, memahami, mendorong, dan mengarahkan minat belajar siswa sehingga mereka lebih tekun dalam belajar.[36] Minat belajar adalah dorongan dalam diri untuk melakukan aktivitas yang menarik dan memuaskan, serta merupakan fokus perhatian yang melibatkan emosi, kesenangan, kecenderungan, dan keinginan yang tidak disengaja, yang secara aktif mendorong seseorang untuk menerima informasi atau pengalaman baru di luar lingkungannya.[37]

Menurut Crow *dan* Crow yang dikutip dari Djaali dalam bukunya Psikologi Pendidikan mengatakan bahwa minat belajar siswa berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, keinginan, benda dan pengalaman yang dirangsang oleh keinginan itu sendiri.[38] Minat belajar adalah dorongan ingin tahu, kagum, atau memiliki sesuatu. Selain itu, minat belajar juga merupakan kecenderungan yang kuat terhadap sesuatu. Minat tidak muncul secara

[36] Khalisa Dean Airiza et al., "Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa X Di SMAN 1 Palupuah Nagari Pasia Laweh Kecamatan Palupuah Kabupaten Agam," *KOLONI: Jurnal Multidisiplin Ilmu* 1, no. 2 (2022): 49.

[37] Azizah Rahma Pinta, Hamdi Abdul Karim, dan Linda Trisma, "Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Di SMPN 3 Kecamatan Guguak," *Ta'rim: Journal Pendidikan dan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2024): 132.

[38] Donni Juni Priansa, *Kinerja dan Profesionalisme Guru* (*Bandung*: Alfabeta, 2014), 121.

sendiri, tetapi melibatkan unsur kebutuhan, seperti minat belajar, dan lain-lain.[39]

Minat belajar siswa mengacu pada kecenderungan dan antusiasme yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Menurut Reber, yang dikutip oleh Muhibbin Syah dalam bukunya Psikologi pendidikan, minat tidak termasuk istilah populer dalam psikologi karena ketergantungannya yang banyak pada faktor-faktor internal lainnya seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan.[40] Minat adalah fokus perhatian yang muncul tanpa disengaja, dipengaruhi oleh bakat dan lingkungan. Ini adalah faktor psikologis yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan mereka. Orang yang memiliki minat pada suatu hal ingin menarik perhatian atau mendalaminya lebih lanjut.[41]

Minat belajar siswa merupakan suatu kesukaan, kesenangan, atau kegemaran akan sesuatu, minat belajar siswa adalah kondisi yang terjadi jika seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan diri sendiri. Hal ini menunjukan bahwa minat belajar siswa merupakan kecenderungan minat seseorang terhadap suatu objek, yang biasanya diiringi dengan perasaan senang, karena merasa ada kepentingan terhdap objek tersebut.

---

[39] H. Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), 121.

[40] Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan* (*Bandung*: Remaja Rosdakarya, 2013), 133.

[41] Sestika Susanti et al., "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Memilih Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Dan Tahfidz Di SMPN 4 Kecamatan Bukit Barisan Kabupaten 50 Kota," *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan* 3, no. 4 (2023): 271.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa merupakan aspek penting dalam proses pendidikan, yang mencerminkan kecenderungan dan antusiasme yang tinggi terhadap pembelajaran. Hal ini tercermin dari kemauan dan dorongan yang muncul dari dalam diri individu untuk memilih objek yang serupa. Minat belajar juga menunjukkan keinginan yang besar untuk memperhatikan dan mengingat aktivitas belajar, serta membawa perubahan positif dalam tingkah laku, pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Menurut para ahli, minat belajar siswa tidak hanya bersifat sementara, tetapi juga melibatkan faktor-faktor internal lainnya seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan.

2. Karakteristik Minat Belajar

Menurut Abdul Hadist dalam Slameto, siswa yang memiliki karakteristik minat belajar, yaitu[42]:

a. Siswa memiliki sifat ingin tahu dan antusias dalam belajar lebih aktif.
b. Siswa senang dan bersemangat dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
c. Siswa memiliki perhatian yang lebih besar terhadap pembelajaran.
d. Siswa memiliki sikap kreatif dan ingin maju dalam belajar.
e. Siswa tidak merasa jenuh dalam belajar.
f. Siswa tidak cepat merasa bosan dalam belajar.

[42] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 57.

g. Siswa menganggap aktivitas belajar sebagai hobi dan bagian dari kehidupan.

Sedangkan menurut Suyono dan Hariyanto dalam Slameto karakteristik minat belajar sebagai berikut[43]:

a. Menunjukkan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengingat sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus.
b. Merasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya.
c. Merasa bangga dan puas dengan sesuatu yang diminatinya.
d. Dinyatakan melalui partisipasi dalam aktivitas dan kegiatan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa krakteristik minat belajar itu seperti suatu keadaan di mana seseorang mempunyai suatu perhatian dan ketertarikan terhadap uatu objek yang disertai rasa ingin tahu dan ingin mempelajarinya. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung menunjukkan keaktifan, antusiasme, dan kegembiraan dalam pembelajaran. Siswa memiliki perhatian yang besar terhadap materi yang dipelajari, serta memiliki sikap kreatif dan motivasi untuk terus maju dalam pembelajaran. Sisiwa juga tidak mudah merasa jenuh atau bosan, dan menganggap aktivitas belajar sebagai hobi dan bagian yang penting dari kehidupan mereka. Selain itu, mereka juga cenderung memperhatikan dan mengingat materi yang dipelajari secara terus-menerus, merasa suka, bangga, dan puas dengan materi yang diminati, serta aktif dalam berpartisipasi dalam aktivitas dan kegiatan pembelajaran.

[43] Slameto, 57.

3. Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto minat seseorang terhadap suatu hal biasanya diekspresikan melalui kegiatan atau aktivitas yang berkaitan dengan minat tersebut. Dengan demikian, untuk memahami minat seseorang, kita dapat melihat kegiatan-kegiatan yang dilakukan individu atau objek yang disenanginya. Minat merupakan motif yang memotivasi individu untuk aktif dalam kegiatan tertentu. Dengan menganalisis kegiatan atau aktivitas yang dilakukan individu, kita dapat mengidentifikasi indikator minat yang dimilikinya. Dengan demikian ada beberapa indikator minat belajar menurut Slameto, yaitu[44]:

a. Perasaan senang. Siswa yang tertarik pada suatu objek akan merasa senang dan tidak mudah bosan saat mempelajarinya. Hal ini berdampak positif pada pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Ketika siswa merasa senang terhadap pelajaran tertentu, mereka tidak akan merasa terpaksa untuk belajar. Contohnya, mereka senang mengikuti pelajaran, tidak terlambat datang ke sekolah, fokus saat proses pembelajaran, tidak merasa bosan, tidak membuat keributan di kelas, dan selalu hadir saat pelajaran berlangsung.

b. Keterlibatan siswa. Siswa berperan aktif sebagai peserta dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa bisa didorong oleh guru, yang berusaha memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif di kelas. Ketertarikan seseorang terhadap suatu objek membuat orang tersebut

[44] Slameto, 180.

merasa senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan yang berkaitan dengan objek tersebut. Contohnya, aktif dalam diskusi, aktif bertanya, aktif menjawab pertanyaan dari guru, dan aktif dalam berbagi pendapat.

c. Ketertarikan. Daya dorong siswa terhadap minat pada sesuatu bisa dipengaruhi oleh pengalaman emosional yang dirasakan saat terlibat dalam kegiatan tersebut. Contohnya, semangat dalam mengikuti pelajaran, antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, tidak menunda tugas dari guru, rajin mengerjakan tugas yang diberikan, dan mengerjakan tugas tepat waktu.

d. Perhatian siswa. Minat dan perhatian adalah dua hal yang sering dianggap sama dalam kehidupan sehari-hari. Perhatian siswa merupakan tingkat konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pemahaman, dengan mengabaikan hal-hal lain. Ketika siswa memiliki minat pada suatu objek, mereka akan secara alami memperhatikan objek tersebut. Contohnya adalah mendengarkan penjelasan guru selama pembelajaran, konsentrasi saat belajar, mencatat materi, dan mau bertanya jika materinya kurang jelas.

Menurut Syaiful Bhari Djamarah adapun indikator minat belajar yaitu sebagai berikut[45]:

a. Rasa suka atau senang

b. Pernyataan lebih menyukai

[45] Syaiful Bahari Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), 132.

c. Adanya rasa ketertarikan

d. Adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh

e. Berpartisipasi dalam aktifitas belajar dan memberikan perhatian

Indikator minat belajar siswa menurut Suhartini yang dikutip oleh Donni Juni Priasa dalam bukunya yaitu sebgai berikut[46]:

a. Keinginan untuk mengetahui atau memiliki sesuatu

b. Objek-objek atau kegiatan yang disenangi

c. Jenis kegiatan untuk memperoleh sesuatu yang disenangi

d. Upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan atau rasa senang terhadap objek atau kegiatan tertentu

Dapat disimpulkan bahwa minat yang kuat terhadap suatu objek akan membawa perasaan senang dan ketertarikan yang tinggi, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dan cenderung lebih aktif dalam proses belajar. Perhatian siswa juga menjadi kunci penting, karena dengan konsentrasi yang baik, siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang didorong oleh guru dan lingkungan belajar yang kondusif, juga berperan terhadap minat dan perhatian siswa. Dengan demikian, menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mendukung keterlibatan siswa dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.

[46] Euis Karwati dan Donni Juni Priansa, *Manajemen Kelas* (*Bandung*: Alfabeta, 2014), 284.

4. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Slameto yang dikutip oleh Euis Karwati dalam bukunya manajemen kelas menyatakan beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa , yaitu[47]:

a. Faktor Internal: (1) Faktor jasmaniah, seperti faktor kesehatan tubuh dan cacat tubuh. (2) Faktor psikolog, seperti integrasi, perhatian, bakat, kematangan dan kesiapan.

b. Faktor Eksternal: (1) Faktor keluraga, seperti bagaimana cara orang tua mendidik, kondisi rumah, kondisi ekonomi keluarga, pengertian orang tua terhadap anak, dan latar belakang kebudayaan. (2) Faktor sekolah, seperti metode atau media pembelajaran, kurikulum, hubungan siswa dengan guru, hubungan siswa dengan siswa, kedisiplinan atau peraturan sekolah, alat pembelajaran, waktu sekolah, stdanar penilaian di atas ukuran, kondisi gedung, tugas rumah.

Sedangkan menurut Makmun Khairani, faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa , yaitu[48]:

a. Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa). Faktor ini terbagi ke dalam dua aspek, yaitu aspek psikologis dan aspek fisiologis (kondisi tubuh).

[47] Euis Karwati dan Donni Juni Priansa, 150.
[48] Makmun Hairani, *Psikologi Belajar* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014), 148.

b. Faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa). Faktor ini terbagi ke dalam dua aspek yaitu aspek lingkungan social dan aspek lingkungan non social (kondisi sekolah).

c. Faktor pendekatan belajar. Jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk mempelajari materi-materi pelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu internal, seperti kondisi fisik dan psikologis, dan faktor eksternal, seperti lingkungan keluarga dan sekolah. faktor internal mencakup kesehatan tubuh, perhatian, bakat, kematangan, dan kesiapan siswa, sedangkan faktor eksternal meliputi cara orang tua mendidik, kondisi rumah, kondisi ekonomi keluarga, hubungan siswa dengan guru dan sesama siswa, kurikulum, dan kondisi sekolah secara keseluruhan. Selain itu, pendekatan belajar siswa, seperti strategi dan metode pembelajaran yang digunakan, juga berperan dalam membentuk minat belajar siswa.

C. Hakikat PelajaranAkidah Akhlak

1. Pengertian Akidah Akhalak

Kata "aqidah" berasal dari bahasa Arab, yaitu kata "*Aqqada*" yang berarti mengikat, meyakinkan, menyimpulkan, memperkuat, dan meneguhkan. Aqidah merupakan bentuk jamak dari kata "*Aqad*" yang berarti keyakinan keagamaan yang dianut oleh seseorang dan menjadi dasar dari segala bentuk aktivitas, sikap, pdanangan, dan pegangan hidup. Istilah

ini identik dengan iman atau keyakinan.[49] Menurut pendapat lain, aqidah berasal dari kata *Al-aqdu* yang berarti ikatan, *at-tautsiqu* yang berarti kepercayaan atau keyakinan yang kuat, *Al-ihkamu* yang artinya mengokohkan atau menetapkan, dan *arrabthu biquwwah* yang berarti mengikat dengan kuat. Menurut istilah, aqidah adalah iman yang teguh dan pasti, yang tidak diragukan sedikitpun oleh orang yang meyakininya. Aqidah dapat diartikan sebagai iman, keyakinan, atau kepercayaan yang bersumber pada Al-Qur'an.[50]

Menurut etimologi, kata "akhlak" berasal dari jamak kata "*khula*", yang memiliki akar kata yang sama dengan "*khaliq*" (penciptanya yaitu Tuhan) dan "makhluk" (yang diciptakan), berasal dari kata *khalaqa* (menciptakan).[51] Dengan demikian, kata *khulaq* dan *akhlaq* mengacu kepada konsep penciptaan alam semesta. Jadi, akhlak berkaitan dengan penciptaan alam oleh Allah SWT dan hubungan antara Allah dan hambanya.

Menurut Imam Al-Ghazali dalam bukunya "*Ihya Ulumuddin*", yang dikutip dari Roli akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang dapat menimbulkan segala perbuatan dengan gampang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan. Sedangkan Abdul Karim Zaidan yang dikutip dari Roli menyatakan bahwa akhlak adalah nilai dan sifat yang

---

[49] Abdul Aziz Dahlan, *Ensiklopedia Hukum Islam*, 7th ed. (Jakarta: PT Ichtiar Baru Van Hoeve, 2006), 78.

[50] Yazid bin Abdul Qodir Jawas, *Syarah Aqidah Ahlus Sunnah Wal Jama'ah* (Bogor: Pustaka at-Takwa, 2004), 35.

[51] Yunahar Ilyas, *Kuliah Akhlak* (Yogyakarta: LIPI, 2006), 38.

tertanam dalam jiwa sehingga seseorang dapat menilai perbuatan baik dan buruk, kemudian memilih melakukan atau meninggalkan perbuatan ini.[52]

Akidah akhlak merupakan salah satu pembelajaran pendidikan agama islam. Materi yang dipelajari yaitu berupa dasar-dasar keimanan kepada Allah SWT dan nilai-nilai yang terkdanung di dalamnya. Salah satu tujuan mempelajari akidah akhlak untuk memadukan antara konsep dan implementasi tentang *Hablum Minallah* dan *Hablum Minannas* dengan seimbang dan benar.[53]

Pelajaran akidah akhlak mempunyai dua aspek yang harus dicapai, yaitu pemahaman (teoritis) dan perbuatan (praktek). Materi akidah dan akhlak merupakan bagian integral dari pendidikan agama Islam, yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan, pemahaman, penghayatan, dan keyakinan terhadap Allah, serta mendorong mereka untuk mengamalkannya dalam perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan agama Islam dan pendidikan nasional, yang menegaskan bahwa pemahaman dan praktik akidah dan akhlak sangat penting bagi umat Islam, baik dalam konteks pengajaran maupun kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, seorang guru tidak hanya

---

[52] Roli Abdul Rohman, *Menjaga Aqidah dan Akhlak* (Solo: Tiga Serangkai, 2005), 5.

[53] Azizah Rahma Pinta, Hamdi Abdul Karim, dan Linda Trisma, "Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Di SMPN 3 Kecamatan Guguak," 681.

bertugas untuk mengajarkan ilmu pengetahuan, tetapi juga memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak didiknya.[54]

Mata pelajaran akidah akhlak adalah submata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar yang membahas ajaran agama Islam. Mata pelajaran ini memberikan bimbingan kepada siswa agar memahami, menghayati, dan meyakini kebenaran ajaran Islam. Selain itu, siswa juga diajarkan untuk bersedia mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran akidah dan akhlak mengacu pada pemahaman keyakinan keagamaan (aqidah) dan tata cara berperilaku yang baik (akhlak). Kata "aqidah" berasal dari bahasa Arab yang berarti keyakinan yang meyakinkan dan mengikat, sedangkan akhlak berasal dari kata yang berhubungan dengan penciptaan alam semesta oleh Tuhan. Aqidah dan akhlak memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, karena aqidah menjadi dasar segala aktivitas dan pdanangan hidup, sementara akhlak membentuk perilaku dan hubungan antara individu dengan sesama dan Tuhan. Mata pelajaran aqidah dan akhlak dalam pendidikan Islam memberikan pemahaman mendalam tentang ajaran agama dan memberikan bimbingan untuk mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

[54] Nila Sari, Januar, dan Anizar, "Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Sebagai Upaya Mendidik Kedisiplinan Siswa," *Educativo: Jurnal* Pendidikan 2, no. 1 (2023): 86.

2. Ruang Lingkup Pembelajaran Akidah Akhlak

Secara substansial, mata pelajaran akidah akhlak di Madrasah Aliyah (MA) memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mempelajari dan mempraktikkan akidah dalam bentuk pembiasaan untuk melakukan akhlak terpuji dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari. Al-Akhlak al-karimah ini sangat penting untuk dipraktikkan dan dibiasakan oleh siswa dalam kehidupan individu, bermasyarakat, dan berbangsa, terutama dalam rangka mengantisipasi dampak negatif dari era globalisasi dan krisis multidimensional yang meldana bangsa. Adapun ruang lingkup pelajaran akidah akhlak di MA kelas XI yaitu sebagai berikut[55]:

a. Materi MA kelas XI semester ganjil meliputi: (1) munculnya aliran kalam dalam peristiwa tahkim, (2) memahami aliran-aliran kalam, (3) menghindari dosa besar, (4) adab berpakaian, berhias,perjalanan, bertamu dan menerima tamu, (5) kisah teladan Fatimatuz Zahra dan Uwais al-Qarni.
b. Materi MA kelas XI semester Genap meliputi: (1) akhlak pergaulan remaja, (2) menghindari akhlak tercela, (3) kematian dan kehidupan di alam barzah, (4) syari'at, tarekat, hakikat dan ma'rifat, (5) tokoh dan ajaran tasawuf sufi besar, (6) kisah teladan Abdurrahman bin Auf dan Abu Dzar al-Ghifari.

[55] H. Sihabul Milahudin, S.Ag., M.Pd, *Akidah Akhlak* (Kementrian Agama Republik Indonesia, n.d.).

3. Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak

Secara substansial, mata pelajaran Akidah-Akhlak memiliki kontribusi penting dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mempraktikkan al-akhlakul karimah dan adab Islami dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini merupakan manifestasi dari keimanan mereka kepada Allah, malaikat-malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, rasul-rasul-Nya, hari akhir, serta Qada dan Qadar. *Al-akhlak al-karimah* sangat penting untuk dipraktikkan dan dibiasakan sejak dini oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam rangka mengantisipasi dampak negatif dari era globalisasi dan krisis multidimensional yang meldana bangsa dan Negara Indonesia.

Adapun tujuan pembelajaran Akidah Akhlak yaitu sebagai berikut:

a. Membantu siswa dalam mengembangkan keyakinan dengan memberikan pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman praktis tentang ajaran Islam. Hal ini bertujuan agar mereka menjadi Muslim yang terus memperkuat iman dan ketakwaan kepada Allah SWT.
b. Menciptakan individu Indonesia yang berakhlak mulia dengan menunjukkan perilaku baik dan menghindari perilaku negatif dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kehidupan pribadi maupun sosial. Hal ini dilakukan untuk mencerminkan ajaran dan nilai-nilai dalam Islam.

4. Fungsi dan Manfaat Pembelajaran Akidah Akhlak

Adapun fungsi dari pembelajaran Akidah Akhlak, yaitu[56]:

a. Penanaman nilai-nilai ajaran Islam sebagai panduan untuk mencapai kebahagiaan dalam kehidupan dunia dan akhirat.
b. Pengembangan keimanan, ketakwaan kepada Allah SWT, dan akhlak mulia siswa seoptimal mungkin, yang telah ditanamkan lebih dahulu dalam lingkungan keluarga.
c. Penyesuaian mental siswa terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui Akidah Akhlak.
d. Perbaikan kesalahan dan kelemahan siswa dalam keyakinan dan pengamalan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.
e. Pencegahan siswa dari hal-hal negatif dalam lingkungan mereka atau dari budaya asing yang mungkin mereka hadapi sehari-hari.
f. Pengajaran tentang informasi dan pengetahuan mengenai keimanan dan akhlak, serta sistem dan fungsinya.
g. Penyaluran siswa untuk mendalami Akidah Akhlak pada jenjang pembelajaran yang lebih tinggi.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa penanaman nilai-nilai ajaran Islam sangatlah penting diajarkan sejak usia dini. Hal ini mencakup penanaman keimanan kepada Allah SWT dan akhlak mulia yang harus ditanamkan terlebih dahulu di lingkungan keluarga. Penyesuaian

[56] Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter, Konsepsi dan Aplikasinya Dalam Lembaga Pendidikan* (Jakarta: Kencana Media Grup, 2013), 3.

mental siswa sangat berpengaruh terhadap lingkungan, perbaikan kesalahan atau kelemahan siswa dalam keyakinan, yaitu seorang guru harus menegur siswanya jika melenceng dari keyakinan dan pengamalan ajaran Islam, serta mencegah siswa dari hal-hal negatif dari lingkungannya. Selain itu, memberikan penyaluran kepada siswa untuk mendalami Akidah Akhlak pada pembelajaran yang lebih tinggi juga sangat penting. Oleh karena itu, fungsi pembelajaran akidah akhlak sangatlah penting dalam kehidupan sehari-hari.

D. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sonali Arta Ully, mahasiswi Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang tahun 2022 dengan judul "Pengaruh Metode *Game based learning* Menggunakan Aplikasi *Quizziz* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Teknik Eloktronika pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Eloktronika di SMK Negeri 5 Padang". Penelitian yang dilakukan oleh Sonali Arta Ully menggunakan varibel X Metode *Game based learning* Menggunakan Aplikasi *Quizziz,* sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode pembelajaran *game based learning* tanpa menggunakan aplikasi tertentu. Selain itu, juga terdapat perbedaan pada mata pelajaran yaitu pada penelitian ini menggunkan mata pelajaran akidah akhlak, dan juga terdapat perbedaan pada variabel "Y" yang mana pada penelitian Sonali Arta Ully menggunakan variabel hasil belajar sedangkan pada penelitian ini

menggunakan variabel minat belajar. Jenis penelitian yang digunakan adalah *eksperimen* dengan desain penelitian *posttest only control design* sedangkan pada penelitian ini menggunakan desain *one group pretest posttest design*.

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *Game based learning* menggunakan aplikasi *quizziz* terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji hipotesis $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu (3,3279 > 1,668) yang berarti h_o ditolak dan h_a diterima. Siswa yang belajar menggunakan metode *Game based learning* dengan menggunakan aplikasi *quizziz* memiliki nilai rata-rata 81,32, sedangkan siswa yang belajar menggunakan LKPD memiliki nilai rata-rata 74,63.[57]

Penelitian relevan yang kedua yaitu peneltian yang dilakukan oleh , Komang Redy Winata, ddk Program Studi Teknik Informatika, STMIK STIKOM dengan judul " Pengaruh *Game based learning* terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar". Penelitian yang dilakukan oleh Winata menggunakan variabel Y motivasi dan prestasi belajar, sedangkan pada penelitian ini menggunakan variabel Y minat belajar. Metode penelitian yang dilakukan Winata menggunakan *quasi eksperimental designs* sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimental designs*.

[57] Sonali Arta Ully danIka Parma Dewi, "Pengaruh Game-Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar," *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)* 10, no. 4 (2022): 79–87.

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan *game based learning* terhadap motivasi belajar siswa yang terlihat dari nilai *sig,* output 0.000 yang berada di bawah 0.05. Kemudian terdapat juga pengaruh yang signifikan *game based learning* terhadap prestasi belajar siswa yang terlihat dari nilai *sig,* output 0.000 yang juga berada di bawah 0.05.[58]

Penelitian relevan ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ni Wayan Pitriani, ddk mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dengan judul "*Game based learning* Berorientasi *Kahoot!* Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar". Penelitian yang dilakukan oleh Wayan ddk menggunkan variabel X *game based learning* berorientasi *Kahoot!* sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode *game based learning* tanpa berorientasi dengan aplikasi apapun. Selain itu juga terdapat dalam variabel Y, di mana penelitian Wayan menggunakan motivasi belajar, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan minat belajar. Jenis penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen.

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran berbasis permainan berorientasi Kahoot terhadap motivasi nilai signifikansi lebih kecil 0,05 (0,001< 0,05). Kesimpulannya pembelajaran berbasis permainan

[58] Winatha dan Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar."

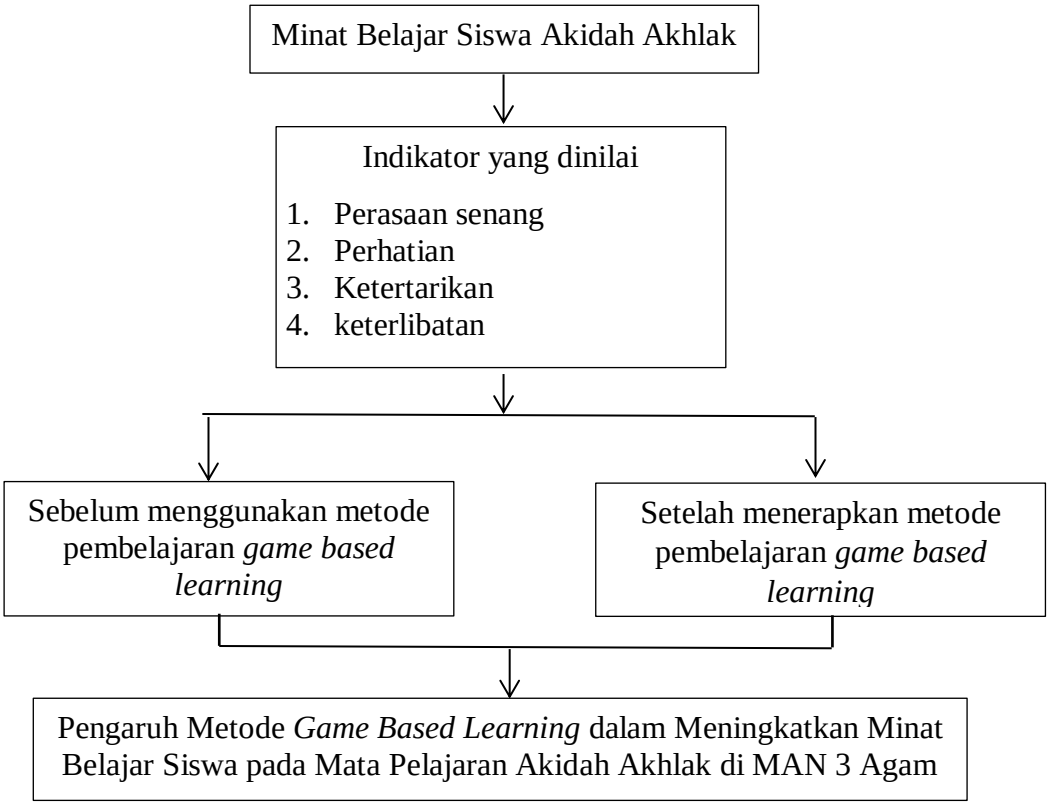
berorientasi Kahoot berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar bahasa Inggris siswa.[59]

E. Kerangka Konseptual

Salah satu faktor yang menyebabkan kurang berkembangnya aktivitas siswa dalam belajar Akidah Akhlak adalah penggunaan metode pembelajaran yang konvensional. Pembelajaran masih didominasi oleh pendidik sehingga siswa menjadi kurang berminat terhadap pembelajaran.pembelajaran dengan menggunakan metode *Game based learning* (GBL) adalah metode pembelajaran yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Game based learning* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI. Minat belajar diukur menggunakan angket atau kuisioner. Berdasarkan uraian di atas dapat dibuat kerangka konseptual sebagai berikut:

[59] Ni Wayan Pitriani danNyoman Dantes, "*Game based learning* Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 1 (2024): 643–50.

Gambar 1. Bagan Kerangka Konseptual



F. Hipotesis Peneitian

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teori di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini dalam bentuk kalimat, yaitu:

H_o: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran *Game based learning* terhdap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI di MAN 3 Agam.

H_1: Terdapat pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran *Game based learning* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI di MAN 3 Agam.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*Field research*) dengan pengolahan data secara kuantitatif yaitu metode penelitian yang berldanas pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.[60] Jadi penelitian lapangan (*Field Research)* merupakan suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis dengan mengambil data di lapangan.[61] Adapun metode penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental Design* (*Nondesigns*). Penelitian *pre- eksperimental design* adalah rancangan penelitian yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji, yang dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol atau pembanding.[62]

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian adalah di MAN 3 Agam yang beralamat di jalan Kubang Putiah, Sungai Pua, Kecamatan Bunuhampu, Kabupaten Agam. Waktu pelaksanaan penelitian di MAN 3 Agam adalah selama kurang lebih tiga bulan yakni Mei 2024 hingga Juli 2024. Alasan

[60] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (*Bandung*: Alfabeta, 2015), 14.

[61] Slamet Riyanto, *Metode Riset Penelitian Kuantittif Penelitian Di Bi*dan*g Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen* (Yogyakarta: Deepublish, 2020).

[62] Rita Kumala Sari. *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Banten: Sada Kurnia Pustaka, 2023).

tempat ini dipilih sebagai lokasi penelitian, karena pada lokasi ini belum ada yang melakukan penelitian dengan topik dan judul yang sama, di mana judul penelitian ini adalah pengaruh metode *game based learning* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MAN 3 Agam.

C. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design.* Desain ini digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas eksperimen yang di awali dengan *pretes* sebelum diberi perlakuan. Oleh karena itu, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan.[63] Adapun rancangan penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 1.Desain One-Group Pre-test dan Post-test

Pretes T	**Perlakuan N**	**Postes T**
O_1	**X**	**O_2**

(Sugiyono, 2015: 111)

Keterangan :

O_1 = Tes awal sebelum diberi perlakuan (*pretest)*

O_2 = Tes akhir setelah diberi perlakuan (*posttest)*

X = Pelakuan dengan menggunakan metode *Game based learning*

D. Variabel Penelitian

Variabel adalah kondisi-kondisi, karakteristik-karakteristik atau atribut yang akan diamati atau apa yang menjadi fokus di dalam suatu

[63] Sulaiman Saat danSitti Mania, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Gowa: Pustaka Almada, 2020).

penelitian. Sedangkan yang dimaksud dengan variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.[64] Dan Adapun variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat).[65] Dalam hal ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah Metode *Game based learning* (GBL).

2. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.[66] Adapun yang menjadi variabel terikat (Y) adalah minat belajar siswa kelas XI IPA MAN 3 Agam Kecamatan Bunuhampu.

E. Populasi dan Sample

1. Populasi

Populasi adalah sekelompok orang, kejadian, atau benda, yang dijadikan objek penelitian.[67] Populasi dalam penelitian ini adalah siswa

---

[64] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif* Dan *R&D*, 67.

[65] Sugiyono, 60.

[66] Sugiyono, 61.

[67] Ngatno, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Bisnis Fakultas Ilmu Sosial* Dan *Ilmu Politik* (Semarang: Lembaga Pengembangan dan Penjamin Mutu Pendidikan Universitas Diponegoro, n.d.).

MAN 3 Agam, di mana populasi ini adalah seluruh siswa kelas XI MAN 3 Agam. Sampel merupakan bagian dari populasi, artinya tidak akan ada sampel jika tidak ada populasi.[68]

Tabel 2. Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
XI IPA	25
XI IPS	25
XI IPK	21
Jumlah	**69**

2. Sampel

Teknik yang digunakan dalam pemilihan sampel ini yaitu dengan *purposive sampling*. *Purposive sampling* sering disebut dengan judgement sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan berdasarkan pertimbangan tertentu. Pertimbangan-pertimbangan ini bertujuan untuk memperoleh sampel yang memiliki karakteristik atau ciri-ciri yang diinginkan atau dibutuhkan untuk penelitian.[69] Adapun sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA yang berjumlah 25 siswa dengan pertimbangan berdasarkan karakteristik siswa kelas XI IPA yang memiliki minat belajar yang bervariasi dalam pelajaran Akidah Akhlak.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian. Karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu :

[68] Ngatno.

[69] Rifka Agustianti, *Metode Penelitian Kuantitatif* Dan *Kualitati* (Makassar: CV. Tohar Media, 2022).

1. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.[70]

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data atau informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan, angka, dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.[71]

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam mengumpulkan data.[72] Instrumen yang digunakan untuk mengumupulkan data menggunakan instrumen berupa tes yaitu berupa pertanyaan dan menggunakan angket.dalam hl ini angket yang digunakan oleh peneliti mengenai minat belajra siswa. Angket yang dibuat oleh peneliti kali ini berjumlah 25 soal, kusioner yang digunakan dalam penelitian ini dibuat melalui beberapa tahap, yaitu: (1) Menyusun kisi-kis angket (2) Menyuusun tes sesuai dengan kisi-kisi angket yang telah dibuat (3) Menentukan skor angket (4) Melakukan validasi.

---

[70] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 142.

[71] Sugiyono, 142.

[72] Sugiyono, 148.

Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Angket Minat Belajar

Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir Angket	Jumlah
Perasaan senang	- Disiplin - Memperhatikan pelajaran - Mengulangi pelajaran	1,2 3 4,5	5
Keterlibatan siswa	- Aktif dalam diskusi - Aktif dalam bertanya dan menyampaikan pendapat - Aktif dalam menjawab pertanyaan	6,7 8 9,10	5
Ketertarikan siswa	- Antusias dalam mengikuti pelajaran - Tidak menunda tugas dari guru - Keinginan untuk memulai pembelajaran minggu depan	11,12 13 14,15	5
Perhatian siswa	- Informasi terkait pelajaran - Mengerjakan latihan yang diberikan - Semangat dalam mengikuti pelajaran	16,17 18 19,20	5

(Slameto: 2010)

Adapun kriteria penskoran angket minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Penskoran Angket Minat Belajar Siswa

Pertanyaan	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Helmi Arsyad,2023)

H. Teknik Pengujian Instrumen

Sebelum instrumen digunakan untuk penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji instrumen, yaitu:

1. Uji Validitas Angket

   a. Validitas Isi

      Sebelum angket digunakan utuk penelitian, terlebih dahulu angket divalidasi. Validitas isi instrumen penelitian yang akan digunakan divalidasi oleh validator. Angket dalam penelitian ini divalidasi oleh 3 orang validator yaitu dosen di UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi (Dr. Anita Indria, M.A, Dr. Elvi Rahmi, M.A, Muhammad Hafizh, M. Pd. I).

   b. Validitas Konstruk

      Validitas merupakan ukuran untuk menentukan tingkat kesahihan suatu alat ukur. Instrumen dikatakan valid apabila alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data valid, sehingga instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas konstruk untuk instrumen yang digunakan yaitu

dengan menggunakan rumus Product Moment. Di mana angket yang telah divalidasi oleh validator diuji cobakan pada kelas XI IPS yang berjumlah 25 siswa (bukan kelas eksperimen). Angket yang diuji cobakan terdiri dari 20 butir pernyataan. Sebelum peneliti meminta siswa kelas XI IPS mengisi lembar angket yang berupa pernyataan, peneliti menjelaskan pada siswa petunjuk terkait keterangan pengisian pada lembar angket untuk menjawab dengan jujur, sesuai dengan apa yang dilakukan dan rasakan selama proses pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhalak berlangsung. Setelah siswa mengisi angket tersebut lalu data dihitung.setelah siswa mengisi angket kemudian data diolah dengan bantuan software *SPSS 22*. Adapun langkah-langkah uji validitas menggunakan bantuan software *SPSS 22*, yaitu:

1). Buka software *SPSS 22*, lalu bentuklah komponen variabel data penelitianmu pada bagian variable view. Variabel tersebut disesuaikan dengan jumlah variabel skor kuesioner yang berjumlah 9 (P1 sampai P9) beserta variabel Skor Total.
2). Selanjutnya lakukanlah penginputan data melalui data Excel yang ada, P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, dan Skor Total. Lakukan Paste data yang ada pada laman Data View yang ada di *SPSS 22* dengan jumlah data sampel (n) sebanyak 30 pada masing-masing variabel.
3). Setelah dilakukan penginputan data, kemudian kita akan mulai melakukan uji validitas melalui menu, klik Analyze -> Correlate -> Bivariate.
4). Kemudian kita akan ke jendela baru (Bivariate Correlations) untuk selanjutnya kita akan memasukkan variabel yang akan dilakukan pengujian.
5). Kita lakukan pemindahan variable ke kolom Variabel di sebelah kanan, pada bagian Correlation Coefficients kita

gunakan ukuran korelasi Pearson, lalu Test of Significance menggunakan Two-tailed, dan klik OK.[73]

Lihatlah hasil yang keluar pada program *SPSS 22*. Dari hasil di atas, selanjutnya kita akan uji setiap nilai r hitung yang didapatkan pada kolom skor total yang akan dibandingkan dengan nilai r tabel.

Tingkat Signifikansi

$\alpha = 5\% = 0{,}05$

Dasar Keputusan :

r hitung (nilai koefisien korelasi) > r tabel = Valid

r hitung (nilai koefisien korelasi) < r tabel =Tidak valid

Ketika 25 orang siswa kelas XI IPS telah selesai mengisi angket minat belajar, dapat diketahui hasil jawaban dari angket yang telah dibagikan tersebut. Langkah selanjutnya dengan menghitung validitas dengan ketentuan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir pernyataan valid. Sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir pernyataan tidak valid.

Setelah dihitung, seluruh butir pernyataan valid. Jadi butir pernyataan angket yang digunakan berjumlah 20 butir pernyataan angket minat belajar. Berdasarkan hasil uji dengan menggunakan bantuan *software SPSS 22* diperoleh 20 pernyataan yang valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$. 20 pernyataan angket tersebutlah yang akan digunakan untuk penelitian. Hasil analisis valid butir pernyataan angket minat

[73] Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif : Dilengkapi Dengan Perbandingan Manual & SPSS 22* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 50–53.

belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Uji Validitas Butir Pernyataan

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,503	0,396	Valid
2	0,439	0,396	Valid
3	0,474	0,396	Valid
4	0,481	0,396	Valid
5	0,412	0,396	Valid
6	0,717	0,396	Valid
7	0,474	0,396	Valid
8	0,714	0,396	Valid
9	0,427	0,396	Valid
10	0,566	0,396	Valid
11	0,423	0,396	Valid
12	0,456	0,396	Valid
13	0,535	0,396	Valid
14	0,415	0,396	Valid
15	0,417	0,396	Valid
16	0,474	0,396	Valid
17	0,460	0,396	Valid
18	0,680	0,396	Valid
19	0,566	0,396	Valid
20	0,416	0,396	Valid

Sumber: *data olah pada lampiran 13*

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui kehdanalan (tingkat kepercayaan) suatu item pertanyaan dalam mengukur variabel yang diteliti. Suatu instrumen penelitian dapat memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi, jika hasil dari pengujian instrumen tersebut menunjukan hasil yang relatif tetap (konsisten). Dengan demikian, masalah reliabilitas instrumen berhubungan dengan masalah ketepatan hasil. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kestabilan suatu alat ukur. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan pendekatan internal

consistency reliability yang menggunakan alphacronbach untuk mengidentifikasikan seberapa baik hubungan antara item-item dalam instrument penelitian. Untuk menguji reliabilitas instrumen dengan menggunakan *SPSS 22* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1). Masuk ke program *SPSS 22*.
2). Klik variabel view pada *SPSS 22* data editor.
3). Pengisian data.
4). Pengolahan data: klik *analysis* → *scale* → *reliability analysis*.
5). Dari *reliability analysis*: masukkan skor jawaban, model klik alpha.
6). Klik *statistic*: dari *descriptives*, klik item, klik *scale*.
7). Klik *continue* untuk kembali ke menu sebelumnya.
8). Klik OK untuk memproses data.[74]

Setelah proses analisis selesai, hasil uji reliabilitas akan muncul dalam output *SPSS 22*. Hasil yang perlu diperhatikan adalah nilai *Cronbach's Alpha* atau *Split Half* yang menunjukkan seberapa danal dan konsisten instrumen pengukur atau tes yang digunakan. Nilai *Cronbach's Alpha* atau *Split Half* yang tinggi menunjukkan reliabilitas yang lebih baik. Selain itu, hasil dapat dilihat dari statistik lain seperti mean, *standard deviation*, dan jumlah responden. Perhitungan menggunakan rumus *cronbach alpha* diterima, apabila perhitungan $r_{hitung} > r_{tabel}$. Adapun kriteria koefisien reabilitas yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Kriteria Reabilitas Pernyataan

Nilai	Keterangan
$r_{11} < 0{,}20$	Sangat Rendah
$0{,}20 \leq r_{11} < 0{,}40$	Rendah
$0{,}40 \leq r_{11} < 0{,}70$	Sedang
$0{,}70 \leq r_{11} < 0{,}90$	Tinggi
$0{,}90 \leq r_{11} < 1{,}00$	Sangat Tinggi

[74] Siregar, 78–81.

Sumber: Crewell (2014)

Lihatlah hasil yang keluar pada program *SPSS 22*. Dari hasil di atas, selanjutnya kita akan uji setiap nilai r hitung yang didapatkan pada kolom skor total yang akan dibandingkan dengan nilai r tabel. Suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai koefisien *alpha* > 0,06 yang merupakan bahwa indikator kusioner tersebut reliabel.[75]

Hasil uji coba realibilitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.825	20

Sumber: data olah pada lampiran

Hasil uji reliabilitas yang disajikan pada tabel di atas menunjukkan *Croncbach's Alpha* sebesar 0,825 dan nilai tersebut termasuk ke dalam kriteria tinggi. Hal tersebut berarti reliabilitas dapat diterima, karena suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai koefisien *alpha* > 0,60 yaitu 0,825 < 0,06 sehingga instrumen yang digunakan dapat dinyatakan reliabel dan layak untuk digunakan dalam penelitian.

[75] Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*, Edisi ke 4, (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2006), hal 21

I. Teknik Analisi Data

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas yang dilakukan yaitu untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas data pada penelitian ini yaitu menggunakan uji *Shapiro Wilk* dengan bantuan program *SPSS 22.* Adapun langkah-langkah uji normalitas data berbantuan program *SPSS 22*, yaitu[76]:

1). Buka program *SPSS 22* dan masukkan data Dana ke dalam *spreadsheet*.
2). Pilih menu "*Analyze*" di bagian atas jendela *SPSS 22*, lalu pilih "*Descriptive Statistics*" dan kemudian pilih "*Explore*".
3). Setelah muncul jendela *Explore*, pilih variabel yang ingin diuji normalitasnya pada kolom "*Dependent List*".
4). Pilih "*Plots*" pada jendela *Explore*, kemudian pilih "*Normality plots with tests*".
5). Pilih "*Continue*" pada jendela *Plots*, lalu klik "OK" pada jendela *Explore*.
6). *SPSS 22* akan menampilkan output dari uji normalitas, termasuk grafik normalitas dan nilai signifikansi untuk masing-masing uji normalitas yang dilakukan.
7). Interpretasikan hasil uji normalitas dengan melihat nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Data

Setelah diketahui tingkat kenormalan data, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui

[76] Dodiet Aditya Setyawan, *Petunjuk Pratikum Uji Normalitas & Homogenitas Dengan SPSS 22* (Klaten: CV. Tahta Media Group, 2021), 7–12.

tingkat kesamaan varians. Adapun langkah-langkah uji homogenitas data berbantuan program *SPSS 22*, yaitu[77]:

1). *Entry* data ke dalam program *SPSS 22*.
2). Pilih menu "*Analyze*" di bagian atas layar dan pilih "*Compare Means*".
3). Pilih "*One-Way ANOVA*" dari submenu yang muncul.
4). Pada jendela "*One-Way ANOVA*", masukkan variabel yang ingin dianalisis ke dalam kotak "*Dependent List*" dan masukkan variabel bebas (x) ke dalam kotak "*Factor*"
5). Klik tombol "*Options*" dan pastikan bahwa opsi "*Descriptives*" dan "*Homogeneity of Variance Test*" dicentang, kemudian klik "*Continue*"
6). Klik "Continue" dan "OK" untuk menampilkan output hasil analisis.
7). Data dapat dikatakan homogenitas jika nilai sig > 0,05 dan jika nilai sig < 0,05 maka data tidak homogen.

2. Analisi Angket Minat Belajar

Skor yang didapatkan oleh masing-masing siswa, dijumlahkan dan diamati dengan menggunakan rumus, yaitu:

$$\text{Pencapaian Minat Belajar} = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal}\ x100$$

(Sudijono, 2008)

Setelah persentase ditotal, maka langkah selanjutnya yaitu mengkategorikan keaktifan masing-masing siswa dengan pedoman penilaian di bawah ini:

Tabel 8. Kriteria Reabilitas Pernyataan

Interval	Interpretasi
92-100%	Sangat tinggi
83-91%	Tinggi
74-82%	Cukup
65-73%	Rendah
56-64%	Sangat rendah

(Helmi Arsyad, 2023)

[77] Dodiet Aditya Setyawan, 15–19.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji t. Uji t yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan *Paired Sample t-test* dengan bantuan program *SPSS 22*. Adapun langkah-langkah uji paired sample t tes dengan menggunakan *SPSS 22* adalah sebagai berikut[78]:

1). Buka lembar kerja *SPSS 22*, kemudian klik *Variable View*. Pada bagian *Name* ketikan *Pretest* dan *Posttest*. Pada bagian *Decimals* ubah menjadi 0 (karena skor hasil belajar siswa dalam bentuk angka bulat, bukan dalam pecahan desimal). Pada bagian Label ketikan *Pre-Test* dan *Post-Test*. Pada bagian *Measure* pilih *Scale*. Sementara untuk kolom yang lainnya biarkan otomatis *SPSS 22* saja (*mode default*) tidak perlu ubah-ubah. Tampak di layar.

2). Jika sudah, selanjutnya klik Data *View* atau tekan tombol CTRL+T pada keyboard laptop. Berikutnya kita masuk ke tahap pengisian atau input data ke *SPSS 22*, yakni dengan cara menulis skor hasil belajar siswa yang sudah terkumpul ke kolom *Pretest* dan *Posttest*. Atau jika data sudah data sudah disusun di excel maka bisa dengan cara *copy paste*. Tampak di layar.

3). Langkah berikutnya, dari menu bar yang terdapat pada *SPSS 22* klik menu *Analyze*, lalu pilih *Compare Means*, kemudian klik *Paired-Samples T Test*.

4). Setelah langkah tersebut dilakukan dengan benar, maka akan muncul kotak dialog dengan nama "*Paired-Samples T Test*". Karena di sini kita akan menguji perbandingan antara hasil belajar pada *Pretest* dengan *Posttest*, maka klik *mouse* pada data *Pretest* kemudian klik tombol yang tersedia untuk memasukkan data *Pretest* ke kotak sebelah kanan (*Paired Variables*), setelah data *Pretest* masuk, lakukan cara yang sama pada data *Posttest*. Lihat gambar di bawah ini agar lebih jelas.

5). Berikutnya klik *Options* maka muncul kotak dialog "*Paired-Samples T Test Options*". Pada *Confidence Interval Percentage* tulis 95 (artinya kita menggunakan tingkat kepercayaan 95% atau signifikansi 5% atau 0,05), lalu klik *Continue*.

6). Setelah semua prosedur atau cara melakukan uji *paired sample t test* dengan *SPSS 22* sudah dilakukan dengan cermat, langkah

[78] M. Nursalim Malay, *Belajar Mudah & Praktis Analisis Data Dengan SPSS 22* dan *JASP* (Bandar Lampung: CV. Madani Jaya, 2022), 31–32.

terakhir adalah klik Ok. Maka akan muncul output *SPSS 22* berjudul “T-Test” yang selanjutnya akan kita tafsirkan maknanya.

Ketentuan:

1). Menentukan hipotesis penelitian

a). H_0 :b = 0, artinya diduga tidak ada pengaruh atau perbedaan signifikan secara parsial antara variabel X dan variabel Y.

b). H_a :b ≠ 0, artinya diduga ada pengaruh atau perbedaan yang signifikan secara parsial antara variabel X dan variabel Y.

2). Membandingkan statistik hitung dengan statistik tabel

a). Jika statistik t hitung < statistik t tabel, maka H_0 diterima.

b). Jika statistik t hitung > statistik t tabel, maka H_0 ditolak.

3). Berdasarkan nilai probabilitas

a). Jika probabilitas > 0,05, maka H_0 diterima.

b). Jika probabilitas < 0,05, maka H_0 ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di MAN 3 Agam. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur seberapa besar pengaruh penggunaan metode *game based learning* terhadap minat belajar siswa pada satu kelas sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data minat belajar sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan yang diperoleh dari skor angket *pretest* dan *posttest* siswa kelas XI IPA yang berjumlah 25 siswa ketika proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran konvensional maupun menggunakan metode pembelajaran *game based learning*.

1. Data minat belajar Akidah Akhlak siswa kelas XI IPA MAN 3 Agam sebelum menggunakan Metode Pembelajaran *Game Based Learning*

Berdasarkan respon siswa terhadap angket minat belajar sebelum menggunakan metode pembelajaran *Game based learning* diperoleh skor sebagai berikut:

a. Skor yang diperoleh untuk indikator 1 berkisaran 4-20. Siswa yang memperoleh skor 12 berjumlah 1 siswa, skor 13 berjumlah 4 siswa, skor 14 berjumlah 1 siswa, skor 15 berjumlah 12 siswa, skor 16 berjumlah 4 siswa, skor 17 berjumlah 1 siswa, skor 18 berjumlah 1 siswa, dan skor 20 berjumlah 1 siswa.

b. Skor yang diperoleh untuk indikator 2 berkisaran 4-20. Siswa yang memperoleh skor 12 berjumlah 2 siswa, skor 13 berjumlah 5 siswa,

skor 14 berjumlah 2 siswa, skor 15 berjumlah 8 siswa, skor 16 berjumlah 7 siswa, dan skor 17 berjumlah 1 siswa.

c. Skor yang diperoleh untuk indikator 3 berkisaran 4-20. Siswa yang memperoleh skor 11 berjumlah 2 siswa, skor 12 berjumlah 5 siswa, skor 13 berjumlah 1 siswa, skor 14 berjumlah 10 siswa, skor 15 berjumlah 4 siswa, skor 16 berjumlah 1 siswa, skor 17 berjumlah 1 siswa, dan skor 18 berjumlah 1 siswa.

d. Skor yang diperoleh untuk indikator 4 berkisaran 4-20. Siswa yang memperoleh skor 11 berjumlah 1 siswa, skor 12 berjumlah 1 siswa, skor 13 berjumlah 3 siswa, skor 14 berjumlah 5 siswa, skor 15 berjumlah 5 siswa, skor 16 berjumlah 7 siswa, skor 17 berjumlah 2 siswa, dan skor 18 berjumlah 1 siswa.

Berikut disajikan tabel skor perindikator angket minat belajar yang diisi oleh siswa untuk lebih jelasnya.

Tabel 9. Perolehan Data Minat Belajar Siswa sebelum Menggunakan Metode *Game Based Learning* Kelas XI IPA MAN 3 Agam

No	Kode Sampel	Indikator				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
		Skor	Skor	Skor	Skor	
1	01	18	16	14	15	63
2	01	16	16	12	14	58
3	03	15	16	14	16	61
4	04	15	13	14	17	59
5	05	17	15	15	14	61
6	06	15	15	17	16	63
7	07	15	15	14	16	60
8	08	15	16	12	13	56
9	09	16	15	16	16	63
10	10	15	13	14	15	57
11	11	15	12	11	18	56
12	12	15	15	14	16	60

13	13	12	15	12	13	52
14	14	13	12	14	11	50
15	15	15	14	11	15	55
16	16	16	16	15	15	62
17	17	15	13	13	14	55
18	18	16	15	14	14	59
19	19	16	15	15	16	62
20	20	14	14	14	12	54
21	21	13	16	12	13	54
22	22	13	13	12	14	52
23	23	15	13	18	17	63
24	24	15	17	15	16	63
25	25	20	16	14	15	65

2. Data minat belajar Akidah Akhlak siswa kelas XI IPA MAN 3 Agam setelah menggunakan Metode Pembelajaran *Game Based Learning*

Berdasarkan respon siswa terhadap angket minat belajar sesudah menggunakan metode pembelajaran *Game based learning* diperoleh skor sebagai berikut:

a. Skor yang diperoleh untuk indikator 1 berkisaran 4-20. Siswa yang memperoleh skor 17 berjumlah 2 siswa, skor 18 berjumlah 5 siswa, skor 19 berjumlah 10 siswa, dan skor 20 berjumlah 8 siswa.

b. Skor yang diperoleh untuk indikator 2 berkisaran 4-20. Siswa yang memperoleh skor 15 berjumlah 1 siswa, skor 16 berjumlah 1 siswa, skor 17 berjumlah 4 siswa, skor 18 berjumlah 7 siswa, skor 19 berjumlah 7 siswa, dan skor 20 berjumlah 5 siswa.

c. Skor yang diperoleh untuk indikator 3 berkisaran 4-20. Siswa yang memperoleh skor 15 berjumlah 1 siswa, skor 17 berjumlah 2 siswa, skor 18 berjumlah 6 siswa, skor 19 berjumlah 13 siswa, dan skor 20 berjumlah 3 siswa.

d. Skor yang diperoleh untuk indikator 4 berkisaran 4-20. Siswa yang memperoleh skor 13 berjumlah 1 siswa, skor 17 berjumlah 2 siswa, skor 18 berjumlah 6 siswa, skor 19 berjumlah 8 pesrta didik, dan skor 20 berjumlah 9 siswa.

Data minat belajar yang digunakan di tinjau dari angket terkait dengan minat belajar. Hasil dari data yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 10. Perolehan Data Minat Belajar Siswa sesudah Menggunakan Metode *Game Based Learning* kelas XI IPA MAN 3 Agam

No	Kode Sampel	Indikator				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
		Skor	Skor	Skor	Skor	
1	01	19	20	19	19	77
2	01	20	18	18	19	75
3	03	19	19	17	19	74
4	04	17	16	19	20	72
5	05	18	19	19	19	75
6	06	18	19	18	20	75
7	07	19	18	19	19	75
8	08	18	18	19	19	74
9	09	18	19	19	20	76
10	10	20	18	19	20	77
11	11	20	17	19	16	72
12	12	20	18	19	19	76
13	13	19	18	18	16	71
14	14	19	19	20	19	77
15	15	19	20	19	18	76
16	16	18	17	18	16	69
17	17	17	16	16	16	65
18	18	19	17	18	17	71
19	19	19	16	16	18	69
20	20	19	19	20	20	78
21	21	19	19	20	18	76
22	22	20	19	18	18	75
23	23	19	16	19	20	74
24	24	19	19	18	20	76
25	25	20	20	20	20	80

B. Analisis Data

1. Data Minat Belajar Akidah Akhlak Siswa kelas XI IPA MAN 3 Agam Sebelum Menggunakan Metode *Game Based Learning*

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di MAN 3 Agam pada siswa kelas XI IPA dengan penyampaian materi pembelajaran secara ceramah atau konvensional, dapat diketahui data dari instrumen angket minat belajar melalui skor sebelum pembelajaran diberikan perlakuan sebagai berikut.

Tabel 11. Skor dan Nilai Perindikator Respon Siswa Terhadap Minat Belajar Akidah Akhlak Sebelum Menggunakan Metode *Game Based Learning*

Kode Sampel	Indikator								Skor Total	Nilai
	1		2		3		4			
	Skor	Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai		
01	18	90	16	80	14	70	15	75	63	78.75
01	16	80	16	80	12	60	14	70	58	72.5
03	15	75	16	80	14	70	16	80	61	76.25
04	15	75	13	65	14	70	17	85	59	73.75
05	17	85	15	75	15	75	14	70	61	76.25
06	15	75	15	75	17	85	16	80	63	78.75
07	15	75	15	75	14	70	16	80	60	75
08	15	75	16	80	12	60	13	65	56	70
09	16	80	15	75	16	80	16	80	63	78.75
10	15	75	13	65	14	70	15	75	57	71.25
11	15	75	12	60	11	55	18	90	56	70
12	15	75	15	75	14	70	16	80	60	75
13	12	60	15	75	12	60	13	65	52	65
14	13	65	12	60	14	70	11	55	50	62.5
15	15	75	14	70	11	55	15	75	55	68.75
16	16	80	16	80	15	75	15	75	62	77.5
17	15	75	13	65	13	65	14	70	55	68.75
18	16	80	15	75	14	70	14	70	59	73.75
19	16	80	15	75	15	75	16	80	62	77.5
20	14	70	14	70	14	70	12	60	54	67.5
21	13	65	16	80	12	60	13	65	54	67.5
22	13	65	13	65	12	60	14	70	52	65
23	15	75	13	65	18	90	17	85	63	78.75

24	15	75	17	85	15	75	16	80	63	78.75
25	20	100	16	80	14	70	15	75	65	81.25

Tahapan berikutnya, nilai yang telah didapatkan dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuansi berikut.

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Akidah Akhlak Sebelum Menggunakan Metode Game Based Learning

No	X	F	FX
1	62.5	1	62.5
2	65	2	130
3	67.5	2	137.5
4	68.75	2	140
5	70	2	71.25
6	71.25	1	135
7	72.5	1	72.5
8	73.75	2	147.5
9	75	2	150
10	76.25	2	152.5
11	77.5	2	155
12	78.75	5	393.75
13	81.25	1	81.25
		25	1828.75

Berdasarkan tabel di atas, perolehan skor minat belajar sebelum menggunakan metode *Game based learning* untuk angket yang diisi oleh siswa yaitu 1828,75, setelah itu dihitung rata-rata siswa dengan rumus $\frac{\sum FX}{\sum F}$ maka $\frac{1.828,75}{25}$ = 73,15 pada interval minat 65-73% dengan interpretasi rendah.

2. Data Minat Belajar Akidah Akhlak Siswa kelas XI IPA MAN 3 Agam Sebelum Menggunakan Metode *Game Based Learning*

Setelah dilakukan penerapan metode ceramah atau konvensionl, pada pertemuan berikutnya pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan metode *Game based learning*. Dengan demikian, dapat diketahui data dari

instrumen angket minat belajjar melalui skor setelah pembelajaran diberi perlakuan sebagai berikut.

Tabel 13. Skor dan Nilai Perindikator Respon Siswa Terhadap Minat Belajar Akidah Akhlak Sesudah Menggunakan Metode Game Based Learning

Kode Sampel	Indikator								Skor Total	Nilai
	1		2		3		4			
	Skor	Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai		
01	19	95	20	100	19	95	19	95	77	96.25
01	20	100	18	90	18	90	19	95	75	93.75
03	19	95	19	95	17	85	19	95	74	92.5
04	17	85	16	80	19	95	20	100	72	90
05	18	90	19	95	19	95	19	95	75	93.75
06	18	90	19	95	18	90	20	100	75	93.75
07	19	95	18	90	19	95	19	95	75	93.75
08	18	90	18	90	19	95	19	95	74	92.5
09	18	90	19	95	19	95	20	100	76	95
10	20	100	18	90	19	95	20	100	77	96.25
11	20	100	17	85	19	95	16	80	72	90
12	20	100	18	90	19	95	19	95	76	95
13	19	95	18	90	18	90	16	80	71	88.75
14	19	95	19	95	20	100	19	95	77	96.25
15	19	95	20	100	19	95	18	90	76	95
16	18	90	17	85	18	90	16	80	69	86.25
17	17	85	16	80	16	80	16	80	65	81.25
18	19	95	17	85	18	90	17	85	71	88.75
19	19	95	16	80	16	80	18	90	69	86.25
20	19	95	19	95	20	100	20	100	78	97.5
21	19	95	19	95	20	100	18	90	76	95
22	20	100	19	95	18	90	18	90	75	93.75
23	19	95	16	80	19	95	20	100	74	92.5
24	19	95	19	95	18	90	20	100	76	95
25	20	100	20	100	20	100	20	100	80	100

Tahapan berikutnya, nilai yang telah didapatkan dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuansi berikut.

Tabel 14. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Akidah Akhlak Sudah Menggunakan Metode *Game Based Learning*

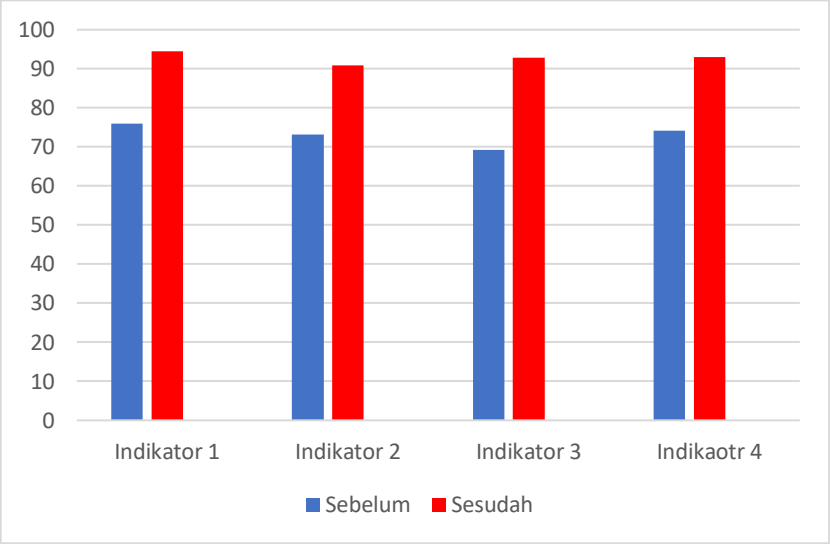
No	X	F	FX
1	81.25	1	81.25
2	86.25	2	172.5
3	88.75	2	177.5
4	90	2	180
5	92.5	3	277.5
6	93.75	5	468.75
7	95	5	475
8	96.25	3	288.75
9	97.5	1	97.5
10	100	1	100
		25	2318.75

Berdasarkan tabel di atas, perolehan skor minat belajar sebelum menggunakan metode Game Based Learning untuk angket yang diisi oleh siswa yaitu 2318,75, setelah itu dihitung rata-rata siswa dengan rumus $\frac{\sum FX}{\sum F}$ maka $\frac{2.318,75}{25}$ = 92,75 pada interval minat 92-100% dengan interpretasi sangat tinggi.

3. Perbandingan Minat Belajar Akidah Akhlak Siswa Kleas XI IPA MAN 3 Agam Sebelum dan Sesudah Menggunakan Metode *Game Based Learning*

Berdasarkan respon siswa terhadap angket minat belajar pada saat proses pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan *Game based learning* diketahui bahwasannnya terdapat perbedaan minat belajar siswa. Pada angket yang diisi oleh siswa sebelum pembelajaran dengan menggunakan *game based learning* diperoleh rata-rata keaktifan 76 untuk indikator 1, 73,2 untuk indikator 2, 69,2 untuk indikator 3, 74,2 untuk indikaotor 4. Setelah pembelajaran diterapkan dengan menggunakan metode *game based learning* diperoleh rata-rata minat belajar siswa

berjumlah 94,4 untuk indikator 1, 90,8 untuk indikator 2, 92,8 untuk indikator 3, 93 untuk indikator 4. Untuk lebih jelasnya disajikan histogram berikut.



Grafik 1. Minat Belajar Siswa

4. Uji Normalitas

Setelah instrumen diuji validitas dan reliabel, diketahui ada 20 butir pernyataan angket yang valid dan reliabel. Maka dari itu 20 butir pernyataan inilah yang diberikan pada siswa kelas XI IPA saat penelitian berlangsung baik itu *pretest* maupun *posttest*. Setelah siswa mengisi angket minat belajar maka peneliti menghitung normalitas angket menggunakan bantuan *SPSS 22*.

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Apabila data berdistribusi normal maka data ini dapat diolah dengan menggunakan statistik uji-t. Uji normalitas menggunakan uji *Shapiro Wilk* dengan bantuan *sofwere SPSS 22*. Metode *Shapiro Wilki* merupakan metode uji normalitas

yang efektif dan valid digunakan untuk sampel berjumlah kecil. Untuk mengetahui normal atau tidaknya adalah jika sig > 0,05 maka data tersebut dapat dikatakan normal dan jika sig < 0,05 maka data tersebut dapat dikatakan tidak normal. Hasil perhitungan dapat diperoleh sebagai berikut:

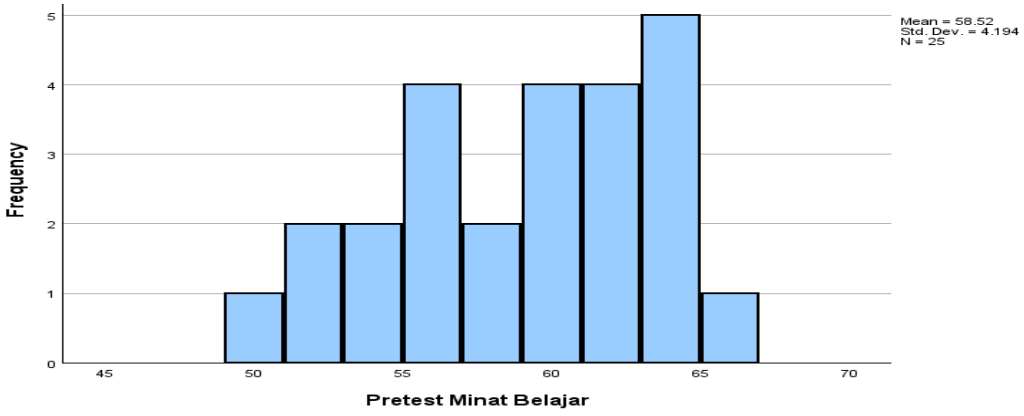
4. Hasil uji normalitas Sebelum dan Sesudah menggunakan Metode *Game Based Learning*

Tabel 15.Hasil Uji Normalitas Sebelum dan Sesudah Menggunakan Metode *Game Based Learning*

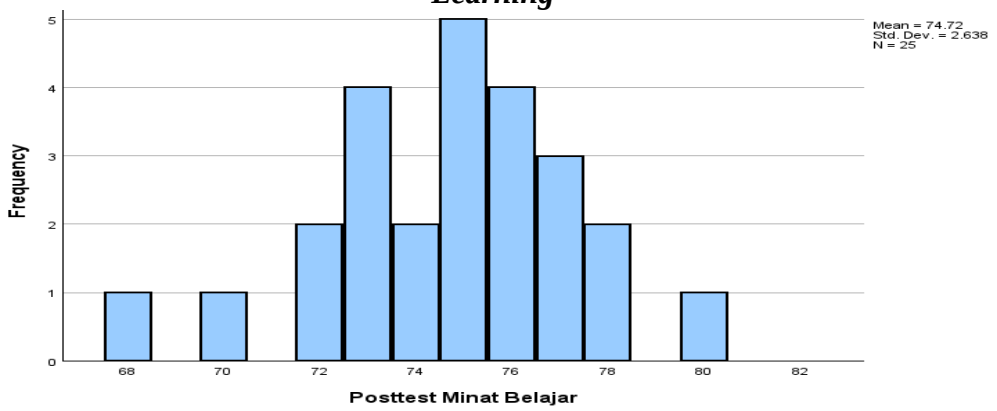
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest Minat Belajar	.146	25	200*	.942	25	.165
Posttest Minat Belajar	.142	25	200*	.969	25	.628

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan *SPSS* dapat diketahui nilai signifikasi (Sig) untuk data sebelum dan sesudah menggunakan metode *Game based learning* dalam pembelajaran yang diisi oleh siswa pada uji *Shapiro Wilk* > 0,05 yaitu *pretest* 0,165 > 0,05 dan *posttest* 0,628 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini berdistribusi normal. Untuk lebih jelasnya ditampilkan histogram berikut:



Grafik 2. Hasil Uji Normalitas Sebelum Menggunakan Metode *Game Based Learning*



Grafik 3. *Hasil Uji Normalitas Sesudah Menggunakan Metode Game Based Learning*

5. Uji Homogenitas

Setelah diketahui tingkat kenormalan data, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan varians antara dua kelompok yaitu kelompok sebelum siberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan, dengan ketentuan sig. < 0,05. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 16. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.467	1	48	.069

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai signifikan 0,069 untuk angket minat belajar yang diisi oleh siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa sig. 0,069 < 0,05 yang di mana data dalam penelitian ini memiliki varian yang homogen.

6. Uji Hipotesis

Setelah diketahui bahwa nilai berdistribusi normal dan memiliki varian homogen, maka langkah selanjutnya yaitu dengan menguji hipotesis untuk melihat apakkah diterima atau ditolak hipotesis yang telah peneliti rumuskan. Yaitu dengan menggunakan uji regresi linear sederhana yakninya uji-t. Uji t yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penggunakan *Paired Sample t-test* dengan berbantuan program *SPSS 22* dengan taraf signifikan a= 0,05. Hasil uji hipotesis diperlihatkan pada tabel berikut:

Tabel 17. Hasil Uji Hipotesis *Paired Samples Tests*

	Paired Differences					T	Df	Sig. 2 (tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of The Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest Minat Belajar – Posttest Minat Belajar	-15.680	5.097	1.019	-17.784	-13.576	-15.382	24	<.001

Berdasarkan tabel di atas, secara deskriptif dapat diketahui adanya peningkatan minat belajar siswa sebesar 15,680 setelah diterapkannya metode *Game based learning* pada proses pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak. Hasil analisis memperoleh bahwa nilai sig. yaitu 0,001 dan itu lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil pengujian hipotesis menunjukan bahwa terdapat pengaruh minat belajar siswa secara signifikan setelah diterapkannya metode pembelajaran *Game based learning* pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Selain itu, pengambilan

keputusan juga dapat dilihat dati $t_{hitung} > t_{tabel}$. Untuk pencarian nilai t_{tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan a=0,05. Jadi dk= N-1 = 25-1 maka diperoleh $t_{tbel} = 2,063$.

Setelah diperoleh $t_{hitung} = 15,382$ dan $t_{tabel} = 2,063$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau 15,382 > 2,063. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan perhitungan tersebut maka dapat dikaitkan metode pembelajaran *Game based learning* berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI IPA di MAN 3 Agam.

C. Pembahasan

Penelitian yang dilaksanakan di MAN 3 Agam ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *game based learning* terhadap minat belajar siswa kelas XI IPA pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Penelitian ini menggunakan 1 kelas yang nantinya akan diberi perlakuan yang berbeda, yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran konvensional dan diberi perlakuan dengan menerapkan metode *game based learning*.

1. Minat Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas XI IPA Sebelum Menggunakan Metode *Game Based Learning*

Proses pembelajaran Akidah Akhlak yang berlangsung di hari Senin 27 Mei 2024 dengan diterapkan metode konvensional di kelas XI IPA MAN 3 Agam dengan materi tokoh dan ajaran tasawuf sufi besar. Dapat diketahui bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran belum dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan

baik dalam hal antusias untuk mengikuti pembelajaran. Saat pembelajaran akan dimulai, siswa cenderung masih berada di luar kelas dan perhatiannya terhadap pembelajaran mudah teralihkan oleh hal-hal lain yang berada di luar kelas. Saat penjelasan materi berlangsung, siswa cenderung hanya duduk mendengar, bermain-main di dalam kelas, sesekali ribut mengajak teman lainnya bercerita, bahkan diantaranya terlihat mengantuk dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Di samping itu juga terdapat siswa yang lupa membawa buku catatannya dan tidak mengetahui materi yang akan dipelajari dalam pembelajaran. Hal tersebut menunjukan masih kurangnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yanng berlangsung tidak berjalan dengan baik, karena kurangnya *feedback* (umpan balik) antara guru dengan siswa dan hal tersebut menunjukan kurangnya minat belajar siswa. Pernyataan tersebut didasari pada nilai angket minat belajar yang diisi oleh siswa setelah proses pembelajaran berakhir saat proses pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional berlangsung.

Dari angket yang terdiri dari 4 indikator minat belajar diketahui bagaimana minat belajar siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran Akidah Akhlak, berikut dijelaskan bagaimana minat belajar berdasarkan respon peserta didik terhadap angket minat sebelum menggunakan metode *game based learning:*

a. Indikator pertama yaitu perasaan senang dalam dalam mengikuti pembelajaran. Saat pembelajaran berlangsung tampak siswa masih

kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Saat pembelajaran akan dimulai, siswa cenderung masih berada di luar kelas dan yang sudah berada di dalam kelas pun masih berjalan-jalan dan tidak tertib. Hal tersebut juga dibuktikan dari respon peserta didik terhadap angket untuk indikator 1 di mana siswa yang memperoleh nilai 60 berjumlah 1 siswa, nilai 65 berjumlah 3 siswa, nilai 70 berjumlah 1 siswa, nilai 75 berjumlah 12 siswa, nilai 76 berjumlah 1 siswa, nilai 85 berjumlah 6 siswa, nilai 90 berjumlah 1 siswa, dan nilai 100 berjumlah 1 siswa.

b. Indikator kedua yaitu keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran diketahui bahwa saat pembelajaran berlangsung siswa belum berani melibatkan dirinya dalam memecahkan masalah. Siswa tidak berani menjawab pertanyaan dari guru terkait materi yang diajarkan. Jika siswa diberi pertanyaan oleh guru terkait materi ia hanya diam, meskipun begitu ada beberapa siswa yang menjawab. Hal ini menunjukan bahwa saat pembelajaran berlangsung dengan menerapkan metode konvensional siswa hanya sebagai pendengar tanpa adanya ikut serta dalam pemecahan masalah. Hal tersebut dibuktikan dari perolehan nilai terhadap angket yang diisi oleh siswa untuk indikator 2 di mana nilai 60 berjumlah 2 siswa, nilai 65 berjumlah 5 siswa, nilai 70 berjumlah 2 siswa, nilai 73,2 berjumlah 1 siswa, nilai 75 berjumlah 8 siswa, nilai 80 berjumlah 7 siswa, dan nilai 85 berjumlah 1 siswa.

c. Indikator ketiga yaitu ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa menunggu perintah dari guru untuk mengeluarkan buku tanpa ada inisiatif sendiri. Terdapat juga siswa yang lupa membawa buku catatan bahkan tidak mengetahui meteri yang akan dipelajari. Kemudian saat diberi tugas masih banyaknya siswa yang sering terlambat menyerahkan tugasnya bahkan ada siswa yang tidak mau mengerjakan tugas. Untuk indikator 3 ini diperoleh respon siswa dengan nilai 55 berjumlah 2 siswa, nilai 60 berjumlah 5 siswa, nilai 65 berjumlah 1 siswa, nilai 69,2 berjumlah 1 siswa, nilai 70 berjumlah 10 siswa, 75 berjumlah 4 siswa, nilai 80 berjumlah 1 siswa, nilai 85 berjumlah 1 siswa, dan nilai 90 berjumlah 1 siswa.

d. Indikator keempat yaitu perhatian siswa terhadap pembelajaran mudah teralihkan oleh hal-hal lain yang berada di luar kelas dan dalam berusaha mencari informasi yang diperlukan untuk proses pembelajaran dan memperhatikan saat terjadinya proses pembelajaran untuk memahami materi. Saat penjelasan materi berlangsung, siswa cenderung hanya duduk mendengar, bermain-main di dalam kelas, sesekali ribut mengajak teman lainnya bercerita, bahkan di antaranya terlihat mengantuk dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Perhatian siswa terhadap pembelajaran juga mudah teralihkan oleh hal-hal lain yang berada di luar kelas. Hal tersebut dibuktikan dari perolehan nilai pada angket minat belajar yang diisi siswa yang bahwasannya diketahui siswa memperoleh nilai 55 berjumlah 1 siswa, nilai 60

berjumlah 1 siswa, 65 berjumlah 3 siswa, nilai 70 berjumlah 5 siswa, 74,2 berjumlah 1 siswa, nilai 75 berjumlah 5 siswa, nilai 80 berjumlah 7 siswa, nilai 85 berjumlah 2 siswa, dan nilai 90 berjumlah 1 siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa saat pembelajaran Akidah Akhlak dengan guru mengajar menggunakan metode konvensional dalam penyampaian materi dengan rata-rata 73,15 pada interval minat 65-73% dengan interval minat rendah. Hal ini diperkuat oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Erfan dan Ratu (2017) yang menunjukan bahwa penelitian pada penelitian siklus pertama rata-rata mahasiswa 60% dengan interval sedang.

2. Minat Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas XI IPA Sesudah Menggunakan Metode *Game Based Learning*

Proses pembelajaran Akidah Akhlak berlangsung dengan guru menggunakan metode *game based learning* di kelas XI IPA pada hari jum'at 31 Mei 2024. Terlihat perbedaan minat belajar siswa pada pertemuan sebelumnya. Di mana sudah ada peningkatan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang berlangsung, di mana disampaikan materi tentang kisah teladan. Akan tetapi sebelum pembelajaran dimulai, dijelaskan terlebih dahulu bagaimana proses pembelajaran akan berlangsung beberapa hari sebelum proses belajar berlangsung. Setelah mendengarkan dan memahami tata cara belajar yang berbeda dari sebelumnya banyak siswa yang merasa senang dan bersemangat. Sebelum guru memasuki kelas terlihat siswa sudah memasuki kelas terlebih dahulu, tertib dan sudah menyiapkan segala kebutuhan belajar

di atas meja. Saat penjelasan materi berlangsung terlihat perbedaan, di mana siswa berani bertanya terkait materi yang disampaikan. Bahkan ketika diajukan pertanyaan beberapa siswa menjawab tanpa perlu ditunjuk terlebih dahulu, meskipun masih ada peserta didik yang merasa malu. Sebelum menjelaskan materi siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian guru menjelaskan terkait materi serta aturan dalam memainkan *game,* dan siswa diberi waktu untuk berdiskusi. Selanjutnya siswa memainkan *game* kemudian merangkum pengetahuan terkait materi yang dijelaskan guru dan memberi penilaian terkait bagaimana proses pembelajaran. Saat siswa sedang memainkan *game* terlihat siswa sangat antusias dikarenakan proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan dibandingkan saat pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional. Hal tersebut didasari pada nilai angket minat belajar yang diisi oleh siswa setelah proses pembelajaran berakhir dengan menggunakan metode *game based learning* yang di mana angket tersebut terdiri dari 4 indikator dengan perolehan nilai sebagai berikut:

a. Skor yang diperoleh untuk indikator pertama yaitu perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran. Setelah guru menjelaskan bagaimana proses pembelajaran akan berlangsung siswa merasa senang dan semangat berbeda dengan sebelumnya. Saat guru memasuki kelas terlihat siswa sudah berada di dalam kelas dan tertib. Hal tersebut dibuktikan dari respon siswa terhadap angket indikator 1 di mana siswa yang memperoleh nilai 85 berjumlah 2 siswa, nilai 90 berjumlah

5 siswa, nilai 94,4 berjumlah 1 siswa, 95 berjumlah 12 siswa, dan nilai 100 berjumlah 6 siswa.

b. Indikator kedua keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran siswa sudah berani menjawab pertanyaan bahkan tanpa perlu ditunjuk oleh guru dan juga saat diskusi sedang berlangsung siswa terlihat bekerjasama dalam berdiskusi terkait materi. Hal tersebut dibuktikan dari perolehan nilai terhadap angket yang diisi oleh siswa untuk indikator 2 di mana nilai 80 berjumlah 4 siswa, 85 berjumlah 3 siswa, nilai 90 berjumlah 6 siswa, nilai 90,8 berjumlah 1 siswa, nilai 95 berjumlah 9 siswa, dan nilai 100 berjumlah 3 siswa.

c. Indikator ketiga ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa sudah menyiapkan keperluan untuk pembelajaran sebelum guru memasuki kelas. Terlihat juga seluruh siswa memiliki buku catatan dan siswa mengetahui materi yang akan dipelajari. Hal ini dibuktikan dari perolehan nilai terhadap angket yang diisi oleh siswa untuk indikator 3 di mana nilai 80 berjumlah 2 siswa, nilai 85 berjumlah 1 siswa, nilai 90 berjumlah 7 siswa, nilai 92,8 berjumlah 1 siswa, nilai 95 berjumlah 11 siswa, dan nilai 100 berjumlah 4 siswa.

d. Indikator keempat perhatian siswa terhadap pembelajaran di mana siswa tidak mudah teralihkan oleh kegiatan yang ada di luar kelas. Saat penyampaian materi berlangsung, siswa cenderung memperhatikan dan tidak melakukan aktifitas lain. Hal tersebut dibuktikan oleh perolehan nilai dari angket yang diisi oleh siswa yang

diketahui siswa memperoleh nilai 80 berjumlah 4 siswa, nilai 85 berjumlah 1 siswa, nilai 90 berjumlah 4 siswa, nilai 93 berjumlah 1 siswa, nilai 95 berjumlah 8 siswa, dan nilai 100 berjumlah 8 siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa saat pembelajaran Akidah Akhlak dengan guru mengajar menggunkan metode *game based learning* dalam penyampaian materi, minat belaajr peserta didik mulai meningkat dengan rata-rata 92,75 pada interval minat 92-100% dengan interval minat sangat tinggi. Hal ini diperkuat oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Erfan dan Ratu (2017) yang menunjukan bahwa penelitian pada penelitian siklus kedua rata-rata mahasiswa 70% dengan interval tinggi.

3. Pengaruh Metode Pembelajaran *Game based learning* terhadap Minat Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas XI IPA MAN 3 Agam Sesudah Menggunakan Metode Pembelajaran *Game Based Learning*

Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sangat diutamakan. Dengan melibtkan siswa dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan kapasitas belajar dan potensi yang dimiliki siswa secara penuh. Dengan begitu, minat belajar siswa dalam proses pembelajaran merupakan persoalan yang sangat penting dan harus dipahami, disadari dan dikembangkan bagi tiap-tiap guru dalam proses pembelajaran. Minat belajar siswa itu dapat ditandai dengan adanya rasa ketertarikan dan keterlibatan siswa secara optimal. Seperti dalam semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, memberikan pertanyaan atau menjawab pertanyaan karna merasa tertarik akan pembelajaran, mengerjakan tugas yang diberikan oleh

guru, telah berada di dalam kelas dan menyiapkan segala kebutuhan belajar sebelum pembelajaran dimulai dan lain sebagainya.

Dari proses pembelajaran yang telah dipaparkan di atas menunjukan bahwa adanya perbedaan minat belajar siswa saat proses pembelajaran yang berlangsung dengan metode konvensional dengan proses pembelajaran dengan metode *game based learning*. Hal tersebut diketahui terjadi peningkatan minat belajar siswa. Berdasarkan uji *Paired Samples Test* yang telah dilakukan diketahui rata-rata keaktifan belajar sebelum diberi perlakuan yaitu 73,15 sedangkan rata-rata minat belajar setelah diberi perlakuan yaitu 92,75 sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rat minat belajar setelah diberi perlakuan lebih besar 19,6 dibandingkan dengan sebelum diberi perlakuan.

Selanjutnya diperoleh t_{hitung} sebesar 15,382 dengan sinifikasi 0,001. Lalu didapatkan t_{tabel} dari df 224 pada taraf signifikasi 5% adalah 2,063. Jadi nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (15,382 > 2,063) dan signifikasinya kurang dari 0,05 (sig = 0,001 < 0,05). Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima atau terdapat pengaruh penerapan metode pembelajaran *game based learning* terhadap minat belajar siswa secara signifikan sesudah diberi perlakuan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Firosa (2018) bahwa *game based learning* berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Firosa bahwa minat belajar siswa meningkat sebesar 3,2% yang pada awalnya

minat siswa 60% menjadi 63,2% setelah digunakannya *game based learning*, dengan nilai sig 0,000 < 0,05. Dengan demikian dapat menunjukan bahwa dengan menggunakan metode *game based learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada BAB sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa dengan menggunakan metode *game based learning* dengan tidak diberikan perlakuan. Hasil penelitian ini dapat menjawab tujuan penelitian yaitu untuk mendeskripsikan minat belajar siswa kelas XI IPA MAN 3 Agam sesudah diterapkannya metode pembelajaran *game based learning* untuk mendeskripsikan pengaruh penerapan metode pembelajaran *game based learning* terhadap minat belajar siswa XI IPA MAN 3 Agam. Sehingga dapat penulis tarik beberapa kesimpulan:

1. Minat belajar siswa sebelum menggunakan metode *game based learning* yaitu dengan metode konvensional masih rendah dan belum dapat meningkatkan minat belajar siswa baik dalam hal ketertarikan siswa maupun dalam keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Saat pembelajaran akan dimulai, siswa cenderung masih berada di luar kelas dan perhatiannya terhadap pembelajaran mudah teralihkan oleh hal-hal lain yang berada di luar kelas. Saat penjelasan materi berlangsung, siswa cenderung hanya duduk mendengar, bermain-main di dalam kelas, sesekali ribut mengajak teman lainnya bercerita, bahkan diantaranya terlihat mengantuk dalam

mengikuti pembelajaran di kelas. Di samping itu juga terdapat siswa yang lupa membawa buku catatannya dan tidak mengetahui materi yang akan dipelajari dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan perolehan nilai rata-rata 73,15 pada rentang 65-73 % kualifikasi rendah.

2. Minat belajar siswa sesudah guru menggunakan metode *game based learning* dalam proses pembelajaran tampak meningkat. Terlihat perbedaan minat belajar siswa saat sedang belajar menggunakan metode konvensional dan saat menggunakan metode *game based learning*. Di mana sudah ada peningkatan minat belajar siswa saat guru memasuki kelas terlihat siswa sudah berada di dalam kelas dan tertib.Perhatian siswa terhadap pembelajaran tidak mudah teralihkan oleh kegiatan yang ada di luar kelas. Saat penyampaian materi berlangsung, siswa cenderung memperhatikan dan tidak melakukan aktifitas lain. Dan siswa sudah menyiapkan keperluan untuk pembelajaran sebelum guru memasuki kelas. Terlihat juga seluruh siswa memiliki buku catatan dan siswa mengetahui materi yang akan dipelajari. Hal ini diperkuat dengan nilai rata-rata 92,75 pada rentang 92-100% kualifikasi sangat tinggi.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode pembelajaran *game based learning* terhadap minat belajar siswa kelas XI IPA MAN 3 Agam. Hal tersebut diperkuat dengan perolehan hasil pengujian hipotesis dengan taraf Sig < 0,05 (0,001 < 0,05) dengan nilai t_{hitung} >

t_{tabel} (15,382 > 2,063). Dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan metode pembelajaran *game based learning* terhadap minat belajar siswa XI IPA MAN 3 Agam.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka penulis menyarankan beberapa hal, yaitu:

1. Bagi guru, sebaiknya guru memvariasikan metode pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran dan bukannya hanya terfokus pada metode konvensional. Seperti menerapkan metode pembelajaran *game based learning* dalam menyampaikan pembelajaran sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran *game based learning* dapat lebih dikembangkan lagi pada mata pelajaran Akidah Akhlak agar siswa antusias dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
2. Bagi siswa, lebih meningkatkan minat belajar pada diri siswa. Siswa harus atusias dan ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan meningkatkan semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, memberikan pertanyaan atau menjawab pertanyaan karna merasa tertarik akan pembelajaran.
3. Bagi peneliti, penelitian ini dijadikan inspirasi dalam melakukan sesuatu kegiatan yang bermanfaat dalam bidang pendidikan. Peneliti menyadari bahwa hasil penelitian ini bukanlah hasil penelitian yang sempurna, maka dari itu perlu adanya peningkatan bagi peneliti

selanjutnya agar memperoleh hasil penelitian yang lebih baik terutama mengenai penerapan metode pembelajaran *game based learning* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

DAFTAR PUSTAKA

Agustianti Rifka. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitati*. Makassar: CV. Tohar Media, 2022.

Aini, Firosa Nur. "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS." *Jurnal Pendidikan Ekonomi*

Airiza Khalisa Dean, Alimir, Supriadi, dan Jasmienti. "Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa X Di SMAN 1 Palupuah Nagari Pasia Laweh Kecamatan Palupuah Kabupaten Agam." KOLONI: *Jurnal Multidisiplin Ilmu* 1, no. 2 (2022): 46–57.

Al-Taumiy Umar Muhammad , *Falsafah Pendidikan Islam, Terj. Hasan Langgulung*. Cet. I. Jakarta: Bulan Bintang, 1979.

Anggraini, Hayu Ika, Nurhayati Nurhayati, dan Shirly Rizki Kusumaningrum. "Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 11 (2021): 1885–96.

Arsyad Helmi, Idawati, Fitri Yanty Muchtar, "Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V UPT SD Negeri 4 Kelara Kabupaten Jeneponto" *Compass: Journal of Education and Conselling* 1, no. 3 (2024): 7-14.

Dahlan Abdul Aziz. *Ensiklopedia Hukum Islam*. 7th ed. Jakarta: PT Ichtiar Baru Van Hoeve, 2006.

Djaali H.. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008.

Djamarah Syaiful Bahari. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.

Djamarah Syaiful Bahri. *Guru dan Anak Didik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Erfan Muhammad dan Tursina Ratu. " Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Mahasiswa pada Perkuliahan Elektronika Dasar Melalui Digital *Game Based Learning*", *Jurnal Prosiding Nasional Pendidikan*, 2017

Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*, Edisi ke 4, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2006

Hairani Makmun. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014.

Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.

Hidayat Rahmat. "Game-Based Learning: Academic Games Sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan." *Buletin Psikologi* 26, no. 2 (2018): 71–85.

Hurlock Elizabeth B. Perkembangan Anak Jilid Kedua Edisi Keenam. *Jakarta: Erlangga*, 2020.

Ilyas Yunahar. *Kuliah Akhlak*. Yogyakarta: LIPI, 2006.

Ismail Danang. *Education Games: Panduan Praktis Permainan Yang Menjadikan Anak Dana Cerdas, Kreatif, dan Saleh*. Jakarta: Pro-U Media, 2009.

Jawas Yazid bin Abdul Qodir. *Syarah Aqidah Ahlus Sunnah Wal Jama'ah*. Bogor: Pustaka at-Takwa, 2004.

Karwati Euis, Donni Juni Priansa. *Manajemen Kelas. Bandung*: Alfabeta, 2014.

Malay M. Nursalim. *Belajar Mudah & Praktis Analisis Data Dengan SPSS 22 dan JASP*. Bandar Lampung: CV. Madani Jaya, 2022.

Mansur Muslich. *Melaksanakan PTK Itu Mudah* (Classroom Action Research). Jakarta: Bumi Aksara, 2012.

Martono Kurniawan Teguh. "Perancangan Game Edukasi 'Fish Identity' Dengan Menggunakan JavaTM." *Jurnal Sistem Komputer* 1, no. 1 (2011): 49–53.

Maulidina, Mochammad, Susilaningsih Susilaningsih, dan Zainul Abidin. "Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *JINOTEP (Jurnal Inov. dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. dan Ris dalam Teknol Pembelajaran* 4, no. 2 (2018): 113–18.

Milahudin H. Sihabul, S.Ag., M.Pd. *Akidah Akhlak*. Kementrian Agama Republik Indonesia, n.d.

Ngatno. Buku Ajar Metodologi *Penelitian Bisnis Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*. Semarang: Lembaga Pengembangan dan Penjamin Mutu Pendidikan Universitas Diponegoro, n.d.

Pinder. *Work Motivation in Organizational Behavior*. New York: Psycology Press, 2008.

Pinta Azizah Rahma, Hamdi Abdul Karim, dan Linda Trisma. "Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Di SMPN 3 Kecamatan Guguak." *Ta'rim: Journal Pendidikan dan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2024): 126–34.

Pitriani, Ni Wayan, dan Nyoman Dantes. "Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 1 (2024): 643–50.

Praswtyono Dwi Sunar. *Rahasia Mengajar Anak Gemar Membaca Pada Anak Sejak Dini*. Yogyakarta: Think, 2008.

Priansa Donni Juni. *Kinerja dan Profesionalisme Guru*. Bandung: Alfabeta, 2014.

Riyanto Slamet. *Metode Riset Penelitian Kuantittif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.

Rohman Roli Abdul. *Menjaga Aqidah dan Akhlak*. Solo: Tiga Serangkai, 2005.

Rustaman, Nuryani, Soendjojo Dirdjosoemarto, Surosos Adi Yudianto, Yusnani Achmad, Ruchji Subekti, Diana Rochintaniawati, dan M. Nurjhani. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Malang: UM press, 2005.

Sari Nila, Januar, dan Anizar. "Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Sebagai Upaya Mendidik Kedisiplinan Siswa." Educativo: *Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 78–88.

Sari Rita Kumala. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Banten: Sada Kurnia Pustaka, 2023.

Setyawan Dodiet Aditya. *Petunjuk Pratikum Uji Normalitas & Homogenitas Dengan SPSS 22*. Klaten: CV. Tahta Media Group, 2021.

Siregar, Pebri Dayani, dan Melyani Sari Sitepu. "Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas V SD Muhammdiyah 01 Medan." *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)* 3, no. 2 (2023): 263–71.

Siregar. *Metode Penelitian Kuantitatif : Dilengkapi Dengan Perbandingan Manual & SPSS 22*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2013.

Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.

Sulaiman Saat dan Sitti Mania. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Gowa: Pustaka Almada, 2020.

Suratno Harun Rasyid Mansyur. *Asesmen Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.

Susanti Sestika, Supriadi, Deswalantri, dan Jasmienti. "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Memilih Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka dan Tahfidz Di SMPN 4 Kecamatan Bukit Barisan Kabupaten 50 Kota." CENDEKIA: *Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan* 3, no. 4 (2023): 270–79.

Syah Muhibbin. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.

Taniredja, Tukiran, dan Miftah Faridli. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta, 2013.

Tim Perumus Cipayung. *Kurikulum Bebasis Kompetensi, Pengelolahan Kurikulum Berbasis Madrasah (Mata Pelajaran Akidah Akhlak Untuk Madrasah Tsanawiyah*. Departemen Agama RI, 2003.

Ully, Sonali Arta, dan Ika Parma Dewi. "Pengaruh Game-Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar." *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)* 10, no. 4 (2022): 79–87.

Wakka, Ahmad. "Petunjuk Al-Qur'an Tentang Belajar dan Pembelajaran." *Education dan Learning Journal* 1, no. 1 (2020): 82–92.

Wibawa, Aisyah Cinta Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, dan Rizki Hikmawan. "Game-Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal." *Jurnal: Integrated (Information Technology dan Vocational Education)* 3, no. 1 (2021): 17–22.

Wijaya, Daniel Eka, Karina Auliasari, dan Hani Zulfia Zahro. "Kombinasi Metode Finite State Machine Pan Game-Based Learning Pada Game" Escape From

Cov-Madness".” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 5, no. 1 (2021): 86–93.

Winata Komang Redy, dan I Made Dedy Setiyawan. “Pengaruh Game Based Learning Terhadap Motiviasi dan Prestasi Belajar.” *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2022).

Yulianti, Dwi. “Model Pembelajaran Sains Di Taman Kanak-Kanak Dengan Bermain Sambil Belajar.” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 17, no. 6 (2012).

Zhong Qi. “Design of Game Based Learning Collaborative Learning Model.” *Social Sciences* 7, no. 7 (2019).

Zubaedi. *Desain Pendidikan Karakter, Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana Media Grup, 2013.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kode Identitas Sampel Penelitian

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Kode Sampel	Kelas
1	Abdul Rizki Halomoan Tambak	L	1	XI IPA
2	Achmad Rasyad	L	2	XI IPA
3	Daus	L	3	XI IPA
4	Diva Maisarah	P	4	XI IPA
5	Habibullah	L	5	XI IPA
6	Helen	P	6	XI IPA
7	Ibnu Al-Farizi	L	7	XI IPA
8	Imam Mashury Shaleh	L	8	XI IPA
9	Ira Datul Fadilah	P	9	XI IPA
10	Miftahul Fikri	L	10	XI IPA
11	Muhammad Alfi Khairi	L	11	XI IPA
12	Muhammad Firdaus	L	12	XI IPA
13	Muhammad Habib Irsyadul Yusfi	L	13	XI IPA
14	Mutiara Hanisyah	P	14	XI IPA
15	Natasya Oktaviani	P	15	XI IPA
16	Naufal Laudza Hakim	L	16	XI IPA
17	Nazira Ramadhani Usqa	P	17	XI IPA
18	Putri Lyra Salsabila	P	18	XI IPA
19	Putri Wulan Sari	P	19	XI IPA
20	Rahmat Rido Fajri	L	20	XI IPA
21	Rani Nora Sikin	P	21	XI IPA
22	Riska Amelia Putri	P	22	XI IPA
23	Riskia Fauziyah	P	23	XI IPA
24	Yudhistira	L	24	XI IPA
25	Yusuf Alrahman	L	25	XI IPA

Lampiran 2.. Tabulasi Hasil Penelitian Skor Item Jawaban Angket Minat Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Metode *Game Based Learning*

Kode Sampel	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3
2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3
3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4
4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
5	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3
6	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
7	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4
8	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4
9	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
10	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
11	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	2
12	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4
13	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	2	4	3	3	4
14	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
15	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3
16	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3
17	4	3	4	3	3	3	3	4	4	2	4	2	4	3	3	3	2	4	4	3
18	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	2	4	4	3
19	4	4	3	4	4	4	2	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3
20	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
21	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3
22	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3
23	4	4	3	4	4	3	4	2	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
24	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Lampiran 3. Tabulasi Hasil Penelitian Skor Item Jawaban Angket Minat Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Metode *Game Based Learning*

Kode Sampel	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
1	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2
2	4	3	3	2	4	3	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3
3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	4
4	4	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4
5	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	2	4	2	3	3
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	4	3	3	3
8	4	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2
9	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3
10	3	4	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2
11	3	3	2	4	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	4	4	4	3
12	3	3	2	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4
13	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2
14	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2
15	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	1	3	2	2	3	3	3	3	3
16	3	4	2	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3
17	3	3	3	4	2	3	3	3	3	1	3	2	3	4	1	4	2	4	3	1
18	4	3	4	3	2	3	1	4	4	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	2
19	3	4	3	3	3	3	2	4	4	2	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3
20	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3
21	3	3	2	3	2	2	3	3	4	4	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2
22	4	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3
23	3	4	3	2	3	2	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4
24	3	4	3	2	3	3	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3
25	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4

Lampiran 4. Skor Perindikator Minat Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Metode *Game Based Learning*

No	Kode Sampel	Indikator				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
		Skor	Skor	Skor	Skor	
1	01	18	16	14	15	63
2	01	16	16	12	14	58
3	03	15	16	14	16	61
4	04	15	13	14	17	59
5	05	17	15	15	14	61
6	06	15	15	17	16	63
7	07	15	15	14	16	60
8	08	15	16	12	13	56
9	09	16	15	16	16	63
10	10	15	13	14	15	57
11	11	15	12	11	18	56
12	12	15	15	14	16	60
13	13	12	15	12	13	52
14	14	13	12	14	11	50
15	15	15	14	11	15	55
16	16	16	16	15	15	62
17	17	15	13	13	14	55
18	18	16	15	14	14	59
19	19	16	15	15	16	62
20	20	14	14	14	12	54
21	21	13	16	12	13	54
22	22	13	13	12	14	52
23	23	15	13	18	17	63
24	24	15	17	15	16	63
25	25	20	16	14	15	65

Lampiran 5. Skor Perindikator Minat Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Metode *Game Based Learning*

No	Kode Sampel	Indikator				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
		Skor	Skor	Skor	Skor	
1	01	19	20	19	19	77
2	01	20	18	18	19	75
3	03	19	19	17	19	74
4	04	17	16	19	20	72
5	05	18	19	19	19	75
6	06	18	19	18	20	75
7	07	19	18	19	19	75
8	08	18	18	19	19	74
9	09	18	19	19	20	76
10	10	20	18	19	20	77
11	11	20	17	19	16	72
12	12	20	18	19	19	76
13	13	19	18	18	16	71
14	14	19	19	20	19	77
15	15	19	20	19	18	76
16	16	18	17	18	16	69
17	17	17	16	16	16	65
18	18	19	17	18	17	71
19	19	19	16	16	18	69
20	20	19	19	20	20	78
21	21	19	19	20	18	76
22	22	20	19	18	18	75
23	23	19	16	19	20	74
24	24	19	19	18	20	76
25	25	20	20	20	20	80

Lampiran 6. Lembar Validasi Instrumen Angket Minat Belajar Siswa Akidah Akhlak

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET

Nama	: Nurul Fadhilah
Nim	: 2120289
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul	: Pengaruh Metode *Game Based Learning* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN 3 Agam.
Validator	: Dr. Anita Indria, M.A

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu selaku validator mengenai instrumen penelitian yang telah di susun oleh peneliti dalam bentuk angket. Nantinya penilaian dari Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki instrumen ini. Jika sekiranya nanti terdapat kekeliruan atau hal-hal yang dirasa penting diubah agar instrumen berupa angket ini lebih baik lagi sebelum disebarkan kepada responden lainnya.

Sehingga dengan hal tersebut besar harapan peneliti agar Bapak/Ibu validator berkenan memberikan tanda "√" atau "X" pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat/penilaian Bapak/Ibu serta memberikan saran-saran perbaikannya.

Keterangan:

5 : Sangat Baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Sangat Kurang Baik

Atas kesediaannya diharapkan Bapak/Ibu berkenan untuk mengisi lembar validasi di bawah ini, saya ucapkan terimakasih.

PENILAIAN VALIDASI ANGKET PERBUTIR

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Saya sudah berada didalam kelas sebelum guru memasuki kelas					✓
2.	Saya merasa takut terlambat pergi kesekolah dan ketinggalan pelajaran					✓
3.	Saya selalu mendengarkan guru ketika sedang menjelaskan pelajaran dan mencatat materi yang penting					✓
4.	Sebelum pembelajaran dimulai saya sudah mempelajari materi yang akan dipelajari terlebih dahulu					✓
5.	Saya tidak pernah mengulangi pelajaran dirumah					✓
6.	Saya selalu bekerjasama dalam kelompok jika ada tugas kelompok					✓
7.	Saya tidak pernah berkontribusi dalam diskusi kelompok					✓
8.	Saya tidak malu bertanya apabila saya mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran					✓
9.	Saya selalu berusaha menjawab pertanyaan dari guru karena materi pelajaran ini menarik bagi saya					✓
10.	Saya tidak menjawab pertanyaan yang diajukan teman dalam diskusi karena pelajaran ini bagi saya membosankan					✓
11.	Saya sudah mempersiapkan segala kebutuhan pelajaran sebelum guru memasuki kelas					✓
12.	Saya tidak antusias mengikuti pelajaran karena guru yang menjelaskan sangat membosankan					✓
13.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu					✓
14.	Saya suka berkunjung ke toko buku untuk mencari buku tambahan pelajaran					✓
15.	Saya tidak mencari sumber pelajaran lain selain yang disuruh oleh guru					✓
16.	Saya mencari dan mengumpuikan informasi terkait materi pelajaran dari berbagai sumber untuk menambah wawasan					✓
17.	Saya tidak memiliki buku catatan lengkap pada mata pelajaran ini					✓
18.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru					✓
19.	Saya sangat bersemangat dalam mengikuti pelajaran ini					✓

20.	Soal-soal pelajaran ini tidak menarik perhatian saya					✓

ASPEK PENILAIAN

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Format					✓
	a. Pengaturan Halaman					✓
	b. Memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket					✓
2.	Kebahasaan					
	a. Keterbacaan					✓
	b. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia					✓
	c. Bahasa Efektif dan Efisien					✓
	d. Kejelasan petunjuk/arah					✓
3.	Isi					
	a. Kesesuaian pernyataan dengan indikator kepuasan siswa					✓
	b. Angket mudah dipahami					✓
	c. Kesesuaian angket terhadap aspek yang dinilai					✓
	d. Pernyataan angket mudah diukur					✓

Penilaian Secara Umum

No.	Uraian	A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap instrumen Pengaruh Metode *Game Based Learning* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Man 3 Agam	✓				

Keterangan:

Huruf-huruf yang terdapat pada kolom penilaian secara umum yang dimaksud berarti:

A : Dapat digunakan tanpa revisi

B : Dapat digunakan dengan sedikit revisi

C : Dapat digunakan dengan revisi sedang

D : Dapat digunakan dengan revisi banyak

E : Tidak dapat digunakan

SARAN-SARAN PERBAIKAN:

Lanjutkan !

Bukittinggi,

Validator

Dr. Hadra Indria, M.A

NIP.

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET

Nama	: Nurul Fadhilah
Nim	: 2120289
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul	: Pengaruh Metode *Game Based Learning* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN 3 Agam.
Validator	: Dr. Elvi Rahmi, M.A

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu selaku validator mengenai instrumen penelitian yang telah di susun oleh peneliti dalam bentuk angket. Nantinya penilaian dari Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki instrumen ini. Jika sekiranya nanti terdapat kekeliruan atau hal-hal yang dirasa penting diubah agar instrumen berupa angket ini lebih baik lagi sebelum disebarkan kepada responden lainnya.

Sehingga dengan hal tersebut besar harapan peneliti agar Bapak/Ibu validator berkenan memberikan tanda "√" atau "X" pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat/penilaian Bapak/Ibu serta memberikan saran-saran perbaikannya.

Keterangan:

5 : Sangat Baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Sangat Kurang Baik

Atas kesediaannya diharapkan Bapak/Ibu berkenan untuk mengisi lembar validasi di bawah ini, saya ucapkan terimakasih.

PENILAIAN VALIDASI ANGKET PERBUTIR

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Saya sudah berada didalam kelas sebelum guru memasuki kelas					✓
2.	Saya merasa takut terlambat pergi kesekolah dan ketinggalan pelajaran					✓
3.	Saya selalu mendengarkan guru ketika sedang menjelaskan pelajaran dan mencatat materi yang penting					✓
4.	Sebelum pembelajaran dimulai saya sudah mempelajari materi yang akan dipelajari terlebih dahulu					✓
5.	Saya tidak pernah mengulangi pelajaran dirumah					✓
6.	Saya selalu bekerjasama dalam kelompok jika ada tugas kelompok					✓
7.	Saya tidak pernah berkontribusi dalam diskusi kelompok					✓
8.	Saya tidak malu bertanya apabila saya mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran					✓
9.	Saya selalu berusaha menjawab pertanyaan dari guru karena materi pelajaran ini menarik bagi saya					✓
10.	Saya tidak menjawab pertanyaan yang diajukan teman dalam diskusi karena pelajaran ini bagi saya membosankan					✓
11.	Saya sudah mempersiapkan segala kebutuhan pelajaran sebelum guru memasuki kelas					✓
12.	Saya tidak antusias mengikuti pelajaran karena guru yang menjelaskan sangat membosankan					✓
13.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu					✓
14.	Saya suka berkunjung ke toko buku untuk mencari buku tambahan pelajaran					✓
15.	Saya tidak mencari sumber pelajaran lain selain yang disuruh oleh guru					✓
16.	Saya mencari dan mengumpulkan informasi terkait materi pelajaran dari berbagai sumber untuk menambah wawasan					✓
17.	Saya tidak memiliki buku catatan lengkap pada mata pelajaran ini					✓
18.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru					✓
19.	Saya sangat bersemangat dalam mengikuti pelajaran ini					✓

20.	Soal-soal pelajaran ini tidak menarik perhatian saya					✓

ASPEK PENILAIAN

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Format					
	a. Pengaturan Halaman					✓
	b. Memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket					✓
2.	Kebahasaan					
	a. Keterbacaan					✓
	b. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia					✓
	c. Bahasa Efektif dan Efisien					✓
	d. Kejelasan petunjuk/arah					✓
3.	Isi					
	a. Kesesuaian pernyataan dengan indikator kepuasan siswa					✓
	b. Angket mudah dipahami					✓
	c. Kesesuaian angket terhadap aspek yang dinilai					✓
	d. Pernyataan angket mudah diukur					✓

Penilaian Secara Umum

No.	Uraian	A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap instrumen Pengaruh Metode *Game Based Learning* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Man 3 Agam	✓				

Keterangan:

Huruf-huruf yang terdapat pada kolom penilaian secara umum yang dimaksud berarti:

A : Dapat digunakan tanpa revisi

B : Dapat digunakan dengan sedikit revisi

C : Dapat digunakan dengan revisi sedang

D : Dapat digunakan dengan revisi banyak

E : Tidak dapat digunakan

SARAN-SARAN PERBAIKAN:

Lanjutkan Penelitian ... !!!

Bukittinggi,

Validator

NIDN. 2116088801

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET

Nama : Nurul Fadhilah

Nim : 2120289

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pengaruh Metode *Game Based Learning* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN 3 Agam.

Validator : Muhammad Hafizh, M.Pd.I

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari Bapak/Ibu selaku validator mengenai instrumen penelitian yang telah di susun oleh peneliti dalam bentuk angket. Nantinya penilaian dari Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki instrumen ini. Jika sekiranya nanti terdapat kekeliruan atau hal-hal yang dirasa penting diubah agar instrumen berupa angket ini lebih baik lagi sebelum disebarkan kepada responden lainnya.

Sehingga dengan hal tersebut besar harapan peneliti agar Bapak/Ibu validator berkenan memberikan tanda "√" atau "X" pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat/penilaian Bapak/Ibu serta memberikan saran-saran perbaikannya.

Keterangan:

5 : Sangat Baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Sangat Kurang Baik

Atas kesediaannya diharapkan Bapak/Ibu berkenan untuk mengisi lembar validasi di bawah ini, saya ucapkan terimakasih.

PENILAIAN VALIDASI ANGKET PERBUTIR

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Saya sudah berada didalam kelas sebelum guru memasuki kelas					✓
2.	Saya merasa takut terlambat pergi kesekolah dan ketinggalan pelajaran					✓
3.	Saya selalu mendengarkan guru ketika sedang menjelaskan pelajaran dan mencatat materi yang penting					✓
4.	Sebelum pembelajaran dimulai saya sudah mempelajari materi yang akan dipelajari terlebih dahulu					✓
5.	Saya tidak pernah mengulangi pelajaran dirumah					✓
6.	Saya selalu bekerjasama dalam kelompok jika ada tugas kelompok					✓
7.	Saya tidak pernah berkontribusi dalam diskusi kelompok					✓
8.	Saya tidak malu bertanya apabila saya mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran					✓
9.	Saya selalu berusaha menjawab pertanyaan dari guru karena materi pelajaran ini menarik bagi saya					✓
10.	Saya tidak menjawab pertanyaan yang diajukan teman dalam diskusi karena pelajaran ini bagi saya membosankan					✓
11.	Saya sudah mempersiapkan segala kebutuhan pelajaran sebelum guru memasuki kelas					✓
12.	Saya tidak antusias mengikuti pelajaran karena guru yang menjelaskan sangat membosankan					✓
13.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu					✓
14.	Saya suka berkunjung ke toko buku untuk mencari buku tambahan pelajaran					✓
15.	Saya tidak mencari sumber pelajaran lain selain yang disuruh oleh guru					✓
16.	Saya mencari dan mengumpulkan informasi terkait materi pelajaran dari berbagai sumber untuk menambah wawasan					✓
17.	Saya tidak memiliki buku catatan lengkap pada mata pelajaran ini					✓
18.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru					✓
19.	Saya sangat bersemangat dalam mengikuti pelajaran ini					✓

20.	Soal-soal pelajaran ini tidak menarik perhatian saya					✓

ASPEK PENILAIAN

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Format					
	a. Pengaturan Halaman					✓
	b. Memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket					✓
2.	Kebahasaan					
	a. Keterbacaan					✓
	b. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia					✓
	c. Bahasa Efektif dan Efisien					✓
	d. Kejelasan petunjuk/arah					✓
3.	Isi					
	a. Kesesuaian pernyataan dengan indikator kepuasan siswa					✓
	b. Angket mudah dipahami					✓
	c. Kesesuaian angket terhadap aspek yang dinilai					✓
	d. Pernyataan angket mudah diukur					✓

No	Uraian	A	B	C	D	E
1.	Penulisan secara umum terhadap instrumen Pengaruh Pemberian Reward terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 2 Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman	✓				

E. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 28 -03 -2024

Validator

(Muhammad Hafith, M.Pd.)

Lampiran 7. RPP Sebelum Perlakuan/ Pretest (Sebelum Menggunakan Metode *Game Based Learning*)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MAN 3 Agam	Kelas/Semester : XI / 2 (Genap)
Mata Pelajaran : Akidah Akhlak	Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit
Materi Pokok : Tokoh dan Ajaran Tasawuf Sufi Besar	KD : 3.10 dan 4.10

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, asosiasi, dan mengomunikasikan peserta didik mampu:

- Memahami materi *Ajaran Tasawuf Syaikh Abdul Qadir Al-Jailani* dengan baik.
- Menjelaskan dalil terkait materi *Ajaran Tasawuf Syaikh Abdul Qadir Al-Jailani* dengan baik:
- Menyimpulkan materi *Ajaran Tasawuf Syaikh Abdul Qadir Al-Jailani* dengan baik.
- Menilai *Ajaran Tasawuf Syaikh Abdul Qadir Al-Jailani* dengan baik.
- Mengomunikasikan materi *Ajaran Tasawuf Syaikh Abdul Qadir Al-Jailani* dengan baik.

Media	Alat / Bahan
❖ *Worksheet atau lembar kerja (siswa)*	❖ Penggaris, spidol, papan tulis
❖ *Lembar penilaian*	❖ Laptop & infocus
❖ *LCD Proyektor/ Slide presentasi (ppt)*	

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-5

Pendahuluan

1. Peserta didik memberi salam, dan membimbing siswa berdoa
2. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking)
3. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan
4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran

Kegiatan Inti

MENGAMATI
- Peserta didik menyimak dan membaca penejlasan terkait materi *Ajaran Tasawuf Syaikh Abdul Qadir Al-Jailani*

MENANYA
- Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi *Ajaran Tasawuf Syaikh Abdul Qadir Al-Jailani*

MENGEKSPERIMEN/ MENGEKSPLORASI
- Menggali informasi dan data mengenai *Ajaran Tasawuf Syaikh Abdul Qadir Al-Jailani*

ASOSIASI
- Menganalisis informasi dan data terkait *Ajaran Tasawuf Syaikh Abdul Qadir Al-Jailani*

KOMUNIKASI
- Memaparkan hasil temuan tentang informasi dan data terkait *Ajaran Tasawuf Syaikh Abdul Qadir Al-Jailani*.

Penutup

1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi dan merefleksikan pengalaman belajar
2. Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat
3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- **Penilaian Sikap:** Lembar pengamatan
- **Penilaian Pengetahuan:** LK peserta didik
- **Penilaian Keterampilan:** Kinerja & observasi diskusi

Agam, 2024

Mengetahui,
Kepala Madrasah

Guru Mata Pelajaran

Hj. YESIMAKHMI, M.Pd
NIP. 196907221998032002

NURUL FADHILAH
NIM. 2120289

Lampiran 8. RPP Sesudah Perlakuan/ Posttest (Sesudah Menggunakan Metode *Game Based Learning*)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MAN 3 Agam
Mata Pelajaran : Akidah Akhlak
Materi Pokok : Kisah Teladan
Kelas/Semester : XI / 2 (Genap)
Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit
KD : 3.11 dan 4.11

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, asosiasi, dan mengomunikasikan peserta didik mampu:

- Memahami materi tentang kisah teladan ***Abdurrahman Bin Auf*** dengan baik.
- Menyimpulkan materi tentang kisah teladan ***Abdurrahman Bin Auf*** dengan baik.
- Menilai Kisah Teladan ***Abdurrahman Bin Auf*** dengan baik.
- Mengomunikasikan materi tentang Kisah Teladan ***Abdurrahman Bin Auf*** dengan baik.

Media	Alat / Bahan
❖ *Worksheet atau lembar kerja (siswa)*	❖ Penggaris, spidol, papan tulis
❖ *Lembar penilaian*	❖ Laptop & infocus
❖ *LCD Proyektor/ Slide presentasi (ppt)*	

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-1

Pendahuluan

1. Peserta didik memberi salam, dan membimbing siswa berdoa
2. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking)
3. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan
4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran

Kegiatan Inti

KEGIATAN LITERASI

- Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi ***Abdurrahman Bin Auf***

CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)

- Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi ***Abdurrahman Bin Auf***

COLLABORATION (KERJASAMA)

- Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi mengenai ***Abdurrahman Bin Auf***, dan guru menjelaskan aturan permainan.

COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)

- Peserta didik memainkan permainan yang telah disediakan oleh guru dan berkomunikasi untuk memenangkan permainan.

CREATIVITY (KREATIVITAS)

- Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait ***Abdurrahman Bin Auf***. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

Penutup

1. Guru bersama peserta didik merangkum pengetahuan dan merefleksikan pengalaman belajar
2. Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat
3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- **Penilaian Sikap:** Lembar pengamatan
- **Penilaian Pengetahuan:** LK peserta didik
- **Penilaian Keterampilan:** Kinerja & observasi diskusi

Agam, 2024

Mengetahui,
Kepala Madrasah

HJ. YESIMAKHMI, M.Pd
NIP. 196907221998032002

Guru Mata Pelajaran

NURUL FADHILAH
NIM. 2120289

Lampiran 9. Kisi-kisi Lembar Angket Minat Belajar Siswa

KISI – KISI KUESIONER MINAT BELAJAR SISWA

Indikator	Deskripsi	Item		Jumlah
		+	-	
1. Perasaan senang	Disiplin	1,2		2
	Memperhatikan pelajaran	3		1
	Mengulangi pelajaran	4	5	2
2. Keterlibatan Siswa	Aktif dalam diskusi	6	7	2
	Aktif dalam bertanya	8		1
	Aktif dalam menjawab pertayaan	9		1
	Aktif dalam menjawab pertanyaan dari teman dalam pembelajaran		10	1
3. Ketertarikan siswa	Antusias dalam mengikuti pelajaran	11	12	2
	Tidak menunda tugas dari guru	13		1
	Keinginanan untuk memulai pembelajaran minggu depan dengan metode *Smart Games* lagi	14	15	2
4. Perhatian siswa	Informasi terkait pelajaran	16	17	2
	Mengerjakan latihan yang diberikan	18		1
	Semangat dalam mengikuti pelajaran	19	20	2

Lampiran 10. Lembar Angket Minat Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Belajar Menggunakan Metode *Game Based Learning*

ANGKET PENELITIAN

PENGARUH METODE GAME BASED LEARNING TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MAN 3 AGAM

A. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Hari/tanggal :

B. Petunjuk Pengisian Angket

1) Isilah identitas kamu di tempat yang telah disediakan
2) Angket ini hanyalah untuk kepentingan ilmiah dan tidak akan mempengaruhi nilai-nilaimu di sekolah oleh karena itu tidak perlu ragu dan takut dalam mengisi angket ini, jawablah sejujur-jujurnya dan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapatmu maupun apa yang kamu alami
3) Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat
4) Pilihlah salah satu jawaban dengan cara memberi tanya checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan

   Keterangan pilihan jawaban

   SS = Sangat Setuju

   S = Setuju

   TS = Tidak Setuju

   STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya sudah berada didalam kelas sebelum guru memasuki kelas				
2.	Saya merasa takut terlambat pergi kesekolah dan ketinggalan pelajaran				

3.	Saya selalu mendengarkan guru ketika sedang menjelaskan pelajaran dan mencatat materi yang penting				
4.	Sebelum pembelajaran dimulai saya sudah mempelajari materi yang akan dipelajari terlebih dahulu				
5.	Saya tidak pernah mengulangi pelajaran dirumah				
6.	Saya selalu bekerjasama dalam kelompok jika ada tugas kelompok				
7.	Saya tidak pernah berkontribusi dalam diskusi kelompok				
8.	Saya tidak malu bertanya apabila saya mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran				
9.	Saya selalu berusaha menjawab pertanyaan dari guru karena materi pelajaran ini menarik bagi saya				
10.	Saya tidak menjawab pertanyaan yang diajukan teman dalam diskusi karena pelajaran ini bagi saya membosankan				
11.	Saya sudah mempersiapkan segala kebutuhan pelajaran sebelum guru memasuki kelas				
12.	Saya tidak antusias mengikuti pelajaran karena guru yang menjelaskan sangat membosankan				
13.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu				
14.	Saya suka berkunjung ke toko buku untuk mencari buku tambahan pelajaran				
15.	Saya tidak mencari sumber pelajaran lain selain yang disuruh oleh guru				
16.	Saya mencari dan mengumpulkan informasi terkait materi pelajaran dari berbagai sumber untuk menambah wawasan				
17.	Saya tidak memiliki buku catatan lengkap pada mata pelajaran ini				
18.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru				
19.	Saya sangat bersemangat dalam mengikuti pelajaran ini				
20.	Soal-soal pelajaran ini tidak menarik perhatian saya				

Lampiran 11. Lembar Angket Minat Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Metode *Game Based Learning*

ANGKET PENELITIAN

PENGARUH METODE GAME BASED LEARNING TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MAN 3 AGAM

A. Identitas Responden

Nama : Diva Maisarah.
Kelas : XI IPA.
Sekolah : MAN 3 Aga—.
Hari/tanggal :

B. Petunjuk Pengisian Angket

1) Isilah identitas kamu di tempat yang telah disediakan
2) Angket ini hanyalah untuk kepentingan ilmiah dan tidak akan mempengaruhi nilai-nilaimu di sekolah oleh karena itu tidak perlu ragu dan takut dalam mengisi angket ini, jawablah sejujur-jujurnya dan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapatmu maupun apa yang kamu alami
3) Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat
4) Pilihlah salah satu jawaban dengan cara memberi tanya checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan pilihan jawaban

SS = Sangat Setuju
S = Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya sudah berada didalam kelas sebelum guru memasuki kelas	✓			
2.	Saya merasa takut terlambat pergi kesekolah dan ketinggalan pelajaran		✓		
3.	Saya selalu mendengarkan guru ketika sedang menjelaskan pelajaran dan mencatat materi yang penting		✓		
4.	Sebelum pembelajaran dimulai saya sudah mempelajari materi yang akan dipelajari terlebih dahulu		✓		
5.	Saya tidak pernah mengulangi pelajaran dirumah				✓

6.	Saya selalu bekerjasama dalam kelompok jika ada tugas kelompok		✓		
7.	Saya tidak pernah berkontribusi dalam diskusi kelompok			✓	
8.	Saya tidak malu bertanya apabila saya mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran		✓		
9.	Saya selalu berusaha menjawab pertanyaan dari guru karena materi pelajaran ini menarik bagi saya	✓			
10.	Saya tidak menjawab pertanyaan yang diajukan teman dalam diskusi karena pelajaran ini bagi saya membosankan			✓	
11.	Saya sudah mempersiapkan segala kebutuhan pelajaran sebelum guru memasuki kelas	✓			
12.	Saya tidak antusias mengikuti pelajaran karena guru yang menjelaskan sangat membosankan				✓
13.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu	✓			
14.	Saya suka berkunjung ke toko buku untuk mencari buku tambahan pelajaran		✓		
15.	Saya tidak mencari sumber pelajaran lain selain yang disuruh oleh guru				✓
16.	Saya mencari dan mengumpulkan informasi terkait materi pelajaran dari berbagai sumber untuk menambah wawasan	✓			
17.	Saya tidak memiliki buku catatan lengkap pada mata pelajaran ini				✓
18.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	✓			
19.	Saya sangat bersemangat dalam mengikuti pelajaran ini	✓			
20.	Soal-soal pelajaran ini tidak menarik perhatian saya				✓

ANGKET PENELITIAN

PENGARUH METODE GAME BASED LEARNING TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MAN 3 AGAM

A. Identitas Responden

Nama : Yusuf Alrahman

Kelas : XI IPA

Sekolah : man 3 agam

Hari/tanggal :

B. Petunjuk Pengisian Angket

1) Isilah identitas kamu di tempat yang telah disediakan
2) Angket ini hanyalah untuk kepentingan ilmiah dan tidak akan mempengaruhi nilai-nilaimu di sekolah oleh karena itu tidak perlu ragu dan takut dalam mengisi angket ini, jawablah sejujur-jujurnya dan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapatmu maupun apa yang kamu alami
3) Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat
4) Pilihlah salah satu jawaban dengan cara memberi tanya checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan pilihan jawaban

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya sudah berada didalam kelas sebelum guru memasuki kelas	✓			
2.	Saya merasa takut terlambat pergi kesekolah dan ketinggalan pelajaran	✓			
3.	Saya selalu mendengarkan guru ketika sedang menjelaskan pelajaran dan mencatat materi yang penting	✓			
4.	Sebelum pembelajaran dimulai saya sudah mempelajari materi yang akan dipelajari terlebih dahulu	✓			
5.	Saya tidak pernah mengulangi pelajaran dirumah				✓

6.	Saya selalu bekerjasama dalam kelompok jika ada tugas kelompok		✓		
7.	Saya tidak pernah berkontribusi dalam diskusi kelompok				✓
8.	Saya tidak malu bertanya apabila saya mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran		✓		
9.	Saya selalu berusaha menjawab pertanyaan dari guru karena materi pelajaran ini menarik bagi saya		✓		
10.	Saya tidak menjawab pertanyaan yang diajukan teman dalam diskusi karena pelajaran ini bagi saya membosankan			✓	
11.	Saya sudah mempersiapkan segala kebutuhan pelajaran sebelum guru memasuki kelas		✓		
12.	Saya tidak antusias mengikuti pelajaran karena guru yang menjelaskan sangat membosankan			✓	
13.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu		✓		
14.	Saya suka berkunjung ke toko buku untuk mencari buku tambahan pelajaran		✓		
15.	Saya tidak mencari sumber pelajaran lain selain yang disuruh oleh guru		✓		
16.	Saya mencari dan mengumpulkan informasi terkait materi pelajaran dari berbagai sumber untuk menambah wawasan		✓		
17.	Saya tidak memiliki buku catatan lengkap pada mata pelajaran ini			✓	
18.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru		✓		
19.	Saya sangat bersemangat dalam mengikuti pelajaran ini			✓	
20.	Soal-soal pelajaran ini tidak menarik perhatian saya				✓

Lampiran 12. Lembar Angket Minat Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Metode *Game Based Learning*

ANGKET PENELITIAN

PENGARUH METODE GAME BASED LEARNING TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MAN 3 AGAM

A. Identitas Responden

Nama : Diva Maysarah
Kelas : XI IPA
Sekolah : MAN 3 Agam
Hari/tanggal :

B. Petunjuk Pengisian Angket

1) Isilah identitas kamu di tempat yang telah disediakan
2) Angket ini hanyalah untuk kepentingan ilmiah dan tidak akan mempengaruhi nilai-nilaimu di sekolah oleh karena itu tidak perlu ragu dan takut dalam mengisi angket ini, jawablah sejujur-jujurnya dan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapatmu maupun apa yang kamu alami
3) Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat
4) Pilihlah salah satu jawaban dengan cara memberi tanya checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan pilihan jawaban

SS = Sangat Setuju
S = Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya sudah berada didalam kelas sebelum guru memasuki kelas	✓			
2.	Saya merasa takut terlambat pergi kesekolah dan ketinggalan pelajaran		✓		
3.	Saya selalu mendengarkan guru ketika sedang menjelaskan pelajaran dan mencatat materi yang penting		✓		
4.	Sebelum pembelajaran dimulai saya sudah mempelajari materi yang akan dipelajari terlebih dahulu			✓	
5.	Saya tidak pernah mengulangi pelajaran dirumah			✓	

6.	Saya selalu bekerjasama dalam kelompok jika ada tugas kelompok	✓			
7.	Saya tidak pernah berkontribusi dalam diskusi kelompok				✓
8.	Saya tidak malu bertanya apabila saya mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran	✓			
9.	Saya selalu berusaha menjawab pertanyaan dari guru karena materi pelajaran ini menarik bagi saya	✓			
10.	Saya tidak menjawab pertanyaan yang diajukan teman dalam diskusi karena pelajaran ini bagi saya membosankan				✓
11.	Saya sudah mempersiapkan segala kebutuhan pelajaran sebelum guru memasuki kelas	✓			
12.	Saya tidak antusias mengikuti pelajaran karena guru yang menjelaskan sangat membosankan				✓
13.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu	✓			
14.	Saya suka berkunjung ke toko buku untuk mencari buku tambahan pelajaran	✓			
15.	Saya tidak mencari sumber pelajaran lain selain yang disuruh oleh guru				✓
16.	Saya mencari dan mengumpulkan informasi terkait materi pelajaran dari berbagai sumber untuk menambah wawasan	✓			
17.	Saya tidak memiliki buku catatan lengkap pada mata pelajaran ini				✓
18.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	✓			
19.	Saya sangat bersemangat dalam mengikuti pelajaran ini	✓			
20.	Soal-soal pelajaran ini tidak menarik perhatian saya				✓

ANGKET PENELITIAN

PENGARUH METODE GAME BASED LEARNING TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MAN 3 AGAM

A. Identitas Responden

Nama : Yusuf Alrahman

Kelas : XI IPA

Sekolah : Man 3 Agam

Hari/tanggal :

B. Petunjuk Pengisian Angket

1) Isilah identitas kamu di tempat yang telah disediakan
2) Angket ini hanyalah untuk kepentingan ilmiah dan tidak akan mempengaruhi nilai-nilaimu di sekolah oleh karena itu tidak perlu ragu dan takut dalam mengisi angket ini, jawablah sejujur-jujurnya dan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapatmu maupun apa yang kamu alami
3) Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat
4) Pilihlah salah satu jawaban dengan cara memberi tanya checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan pilihan jawaban

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya sudah berada didalam kelas sebelum guru memasuki kelas	✓			
2.	Saya merasa takut terlambat pergi kesekolah dan ketinggalan pelajaran	✓			
3.	Saya selalu mendengarkan guru ketika sedang menjelaskan pelajaran dan mencatat materi yang penting	✓			
4.	Sebelum pembelajaran dimulai saya sudah mempelajari materi yang akan dipelajari terlebih dahulu	✓			
5.	Saya tidak pernah mengulangi pelajaran dirumah				✓

6.	Saya selalu bekerjasama dalam kelompok jika ada tugas kelompok	✓			
7.	Saya tidak pernah berkontribusi dalam diskusi kelompok				✓
8.	Saya tidak malu bertanya apabila saya mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran	✓			
9.	Saya selalu berusaha menjawab pertanyaan dari guru karena materi pelajaran ini menarik bagi saya	✓			
10.	Saya tidak menjawab pertanyaan yang diajukan teman dalam diskusi karena pelajaran ini bagi saya membosankan				✓
11.	Saya sudah mempersiapkan segala kebutuhan pelajaran sebelum guru memasuki kelas	✓			
12.	Saya tidak antusias mengikuti pelajaran karena guru yang menjelaskan sangat membosankan				✓
13.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu	✓			
14.	Saya suka berkunjung ke toko buku untuk mencari buku tambahan pelajaran	✓			
15.	Saya tidak mencari sumber pelajaran lain selain yang disuruh oleh guru				✓
16.	Saya mencari dan mengumpulkan informasi terkait materi pelajaran dari berbagai sumber untuk menambah wawasan	✓			
17.	Saya tidak memiliki buku catatan lengkap pada mata pelajaran ini				✓
18.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	✓			
19.	Saya sangat bersemangat dalam mengikuti pelajaran ini	✓			
20.	Soal-soal pelajaran ini tidak menarik perhatian saya				✓

Lampiran 13. Hasil Uji Validitas Item

		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
P1	Pearson Correlation	1	.196	.172	.207	.530**	.447*	.171	.349	-.027	.320
	Sig. (2-tailed)		.348	.410	.320	.006	.025	.414	.087	.899	.119
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P2	Pearson Correlation	.196	1	.416*	.329	.031	.370	.265	.043	-.145	.427*
	Sig. (2-tailed)	.348		.039	.108	.884	.069	.200	.839	.490	.033
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P3	Pearson Correlation	.172	.416*	1	.531**	-.070	.375	.171	.105	.327	.478*
	Sig. (2-tailed)	.410	.039		.006	.741	.065	.413	.616	.110	.016
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P4	Pearson Correlation	.207	.329	.531**	1	.257	.185	-.151	.251	.461*	.658**
	Sig. (2-tailed)	.320	.108	.006		.216	.375	.472	.225	.020	<.001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P5	Pearson Correlation	.530**	.031	-.070	.257	1	.158	.060	.232	.038	.490*
	Sig. (2-tailed)	.006	.884	.741	.216		.450	.774	.263	.857	.013
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P6	Pearson Correlation	.447*	.370	.375	.185	.158	1	.217	.404*	.336	.286
	Sig. (2-tailed)	.025	.069	.065	.375	.450		.298	.045	.101	.166
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P7	Pearson Correlation	.171	.265	.171	-.151	.060	.217	1	.365	-.162	.292
	Sig. (2-tailed)	.414	.200	.413	.472	.774	.298		.073	.439	.157
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P8	Pearson Correlation	.349	.043	.105	.251	.232	.404*	.365	1	.339	.158
	Sig. (2-tailed)	.087	.839	.616	.225	.263	.045	.073		.097	.451
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P9	Pearson Correlation	-.027	-.145	.327	.461*	.038	.336	-.162	.339	1	.183
	Sig. (2-tailed)	.899	.490	.110	.020	.857	.101	.439	.097		.382
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P10	Pearson Correlation	.320	.427*	.478*	.658**	.490*	.286	.292	.158	.183	1
	Sig. (2-tailed)	.119	.033	.016	<.001	.013	.166	.157	.451	.382	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P11	Pearson Correlation	.052	.460*	.363	.344	.110	.162	.077	.175	.372	.171
	Sig. (2-tailed)	.806	.021	.075	.092	.601	.438	.715	.403	.067	.413
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P12	Pearson Correlation	.139	.054	-.038	.093	.417*	.279	.314	.125	.197	.200
	Sig. (2-tailed)	.509	.797	.858	.657	.038	.177	.126	.550	.345	.339
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P13	Pearson Correlation	.305	-.042	-.120	-.009	.339	.272	.203	.669**	.322	.079
	Sig. (2-tailed)	.139	.843	.568	.966	.098	.188	.330	<.001	.117	.708
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P14	Pearson Correlation	.041	.222	.105	.145	.087	.496*	.014	.155	.119	.158

	Sig. (2-tailed)	.845	.287	.616	.490	.679	.012	.947	.458	.571	.451
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P15	Pearson Correlation	.283	-.036	.082	-.240	.122	.363	.251	.433*	.113	-.068
	Sig. (2-tailed)	.171	.863	.695	.248	.562	.074	.226	.031	.589	.746
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P16	Pearson Correlation	.125	.218	.246	.130	.000	.559**	.214	.205	.536**	.267
	Sig. (2-tailed)	.552	.296	.235	.537	1.000	.004	.305	.324	.006	.198
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P17	Pearson Correlation	.069	.398*	.260	.374	-.098	.372	.269	.445*	-.030	.133
	Sig. (2-tailed)	.742	.049	.210	.066	.641	.067	.194	.026	.888	.526
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P18	Pearson Correlation	.459*	-.046	.105	.491*	.547**	.303	.157	.644**	.358	.474*
	Sig. (2-tailed)	.021	.826	.618	.013	.005	.141	.454	<.001	.079	.017
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P19	Pearson Correlation	.254	.105	.332	.393	.294	.227	.100	.505**	.352	.384
	Sig. (2-tailed)	.220	.619	.104	.052	.153	.274	.634	.010	.085	.058
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P20	Pearson Correlation	.267	.279	.224	-.028	.189	.418*	.282	.406*	-.086	.242
	Sig. (2-tailed)	.197	.177	.282	.895	.366	.037	.172	.044	.683	.243
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
TOTAL	Pearson Correlation	.503*	.439*	.474*	.481*	.412*	.717**	.474*	.714**	.427*	.566**
	Sig. (2-tailed)	.010	.028	.017	.015	.041	<.001	.017	<.001	.033	.003
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

		P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL
P1	Pearson Correlation	.052	.139	.305	.041	.283	.125	.069	.459*	.254	.267	.503*
	Sig. (2-tailed)	.806	.509	.139	.845	.171	.552	.742	.021	.220	.197	.010
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P2	Pearson Correlation	.460*	.054	-.042	.222	-.036	.218	.398*	-.046	.105	.279	.439*
	Sig. (2-tailed)	.021	.797	.843	.287	.863	.296	.049	.826	.619	.177	.028
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P3	Pearson Correlation	.363	-.038	-.120	.105	.082	.246	.260	.105	.332	.224	.474*
	Sig. (2-tailed)	.075	.858	.568	.616	.695	.235	.210	.618	.104	.282	.017
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P4	Pearson Correlation	.344	.093	-.009	.145	-.240	.130	.374	.491*	.393	-.028	.481*
	Sig. (2-tailed)	.092	.657	.966	.490	.248	.537	.066	.013	.052	.895	.015
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P5	Pearson Correlation	.110	.417*	.339	.087	.122	.000	-.098	.547**	.294	.189	.412*
	Sig. (2-tailed)	.601	.038	.098	.679	.562	1.000	.641	.005	.153	.366	.041
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P6	Pearson Correlation	.162	.279	.272	.496*	.363	.559**	.372	.303	.227	.418*	.717**
	Sig. (2-tailed)	.438	.177	.188	.012	.074	.004	.067	.141	.274	.037	<.001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P7	Pearson Correlation	.077	.314	.203	.014	.251	.214	.269	.157	.100	.282	.474*
	Sig. (2-tailed)	.715	.126	.330	.947	.226	.305	.194	.454	.634	.172	.017
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P8	Pearson Correlation	.175	.125	.669**	.155	.433*	.205	.445*	.644**	.505**	.406*	.714**
	Sig. (2-tailed)	.403	.550	<.001	.458	.031	.324	.026	<.001	.010	.044	<.001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P9	Pearson Correlation	.372	.197	.322	.119	.113	.536**	-.030	.358	.352	-.086	.427*
	Sig. (2-tailed)	.067	.345	.117	.571	.589	.006	.888	.079	.085	.683	.033
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P10	Pearson Correlation	.171	.200	.079	.158	-.068	.267	.133	.474*	.384	.242	.566**
	Sig. (2-tailed)	.413	.339	.708	.451	.746	.198	.526	.017	.058	.243	.003
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P11	Pearson Correlation	1	.266	.347	.068	-.079	.130	.129	.135	.206	.028	.423*
	Sig. (2-tailed)		.199	.089	.746	.707	.537	.538	.519	.323	.895	.035

	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P12	Pearson Correlation	.266	1	.130	.268	.121	.173	.154	.312	.038	-.111	.456*
	Sig. (2-tailed)	.199		.536	.195	.564	.407	.463	.129	.855	.597	.022
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P13	Pearson Correlation	.347	.130	1	.132	.445*	.218	-.084	.585**	.406*	.221	.535**
	Sig. (2-tailed)	.089	.536		.528	.026	.296	.688	.002	.044	.288	.006
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P14	Pearson Correlation	.068	.268	.132	1	.079	.103	.274	.346	.125	.077	.415*
	Sig. (2-tailed)	.746	.195	.528		.708	.625	.186	.091	.550	.715	.039
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P15	Pearson Correlation	-.079	.121	.445*	.079	1	.185	-.061	.078	.221	.381	.417*
	Sig. (2-tailed)	.707	.564	.026	.708		.377	.771	.709	.289	.060	.038
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P16	Pearson Correlation	.130	.173	.218	.103	.185	1	.069	.121	.231	.067	.474*
	Sig. (2-tailed)	.537	.407	.296	.625	.377		.742	.565	.266	.751	.017
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P17	Pearson Correlation	.129	.154	-.084	.274	-.061	.069	1	.241	.026	.334	.460*
	Sig. (2-tailed)	.538	.463	.688	.186	.771	.742		.245	.903	.103	.021
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P18	Pearson Correlation	.135	.312	.585**	.346	.078	.121	.241	1	.675**	.181	.680**
	Sig. (2-tailed)	.519	.129	.002	.091	.709	.565	.245		<.001	.387	<.001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P19	Pearson Correlation	.206	.038	.406*	.125	.221	.231	.026	.675**	1	.321	.566**
	Sig. (2-tailed)	.323	.855	.044	.550	.289	.266	.903	<.001		.117	.003
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P20	Pearson Correlation	.028	-.111	.221	.077	.381	.067	.334	.181	.321	1	.416*
	Sig. (2-tailed)	.895	.597	.288	.715	.060	.751	.103	.387	.117		.038
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
TOTAL	Pearson Correlation	.423*	.456*	.535**	.415*	.417*	.474*	.460*	.680**	.566**	.416*	1
	Sig. (2-tailed)	.035	.022	.006	.039	.038	.017	.021	<.001	.003	.038	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

Lampiran 14. Hasil Uji Reabilitas Item

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	25	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.825	20

Lampiran 15. Hasil Uji Normalitas

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest Minat Belajar	25	100.0%	0	0.0%	25	100.0%
Posttest Minat Belajar	25	100.0%	0	0.0%	25	100.0%

Descriptives

			Statistic	*Std. Error*
Pretest Minat Belajar	*Mean*		58.52	.839
	95% *Confidence Interval for Mean*	*Lower Bound*	56.79	
		Upper Bound	60.25	
	5% *Trimmed Mean*		58.63	
	Median		59.00	
	Variance		17.593	
	Std. Deviation		4.194	
	Minimum		50	
	Maximum		65	
	Range		15	
	Interquartile Range		8	
	Skewness		-.391	.464
	Kurtosis		-.948	.902
Posttest Minat Belajar	*Mean*		74.72	.528
	95% Confidence Interval for Mean	*Lower Bound*	73.63	
		Upper Bound	75.81	
	5% *Trimmed Mean*		74.80	
	Median		75.00	
	Variance		6.960	
	Std. Deviation		2.638	
	Minimum		68	
	Maximum		80	
	Range		*12*	
	Interquartile Range		*4*	
	Skewness		*-.513*	*.464*
	Kurtosis		*.763*	*.902*

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			***Shapiro-Wilk***		
	Statistic	***Df***	***Sig.***	***Statistic***	***df***	***Sig.***
Pretest Minat Belajar	.123	25	.200*	.942	25	.165
Posttest Minat Belajar	.142	25	.200*	.969	25	.628

****. This is a lower bound of the true significance.***

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 16. Hasil Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	*df1*	*df2*	*Sig.*
Hasil	*Based on Mean*	3.467	1	48	.069
	Based on Median	3.327	1	48	.074
	Based on Median and with adjusted df	3.327	1	47.620	.074
	Based on trimmed mean	3.467	1	48	.069

ANOVA

Minat Belajar

	Sum of Squares	*Df*	*Mean Square*	**F**	*Sig.*
Between Groups	3073.280	1	3073.280	216.225	<.001
Within Groups	682.240	48	14.213		
Total	3755.520	49			

Lampiran 17. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics

		Mean	*N*	*Std. Deviation*	*Std. Error Mean*
Pair 1	Pretest Minat Belajar	58.52	25	4.194	.839
	Posttest Minat Belajar	74.20	25	3.291	.658

Paired Samples Statistics

		Mean	*N*	*Std. Deviation*	*Std. Error Mean*
Pair 1	Pretest Minat Belajar	58.52	25	4.194	.839
	Posttest Minat Belajar	74.20	25	3.291	.658

Paired Samples Test

		Paired Differences					*t*	*df*	*Significance*	
		Mean	*Std. Deviation*	*Std. Error Mean*	*95% Confidence Interval of the Difference* *Lower*	*Upper*			*One-Sided p*	*Two-Sided p*
Pair 1	Pretest Minat Belajar - Posttest Minat Belajar	-15.680	5.097	1.019	-17.784	-13.576	-15.382	24	.001	.001

Lampiran 18. Tabel r

Tabel *r Product Moment*
Pada sig 0,05 (Two Tail)

N	r	N	r	N	r	N	r	N	r	N	r
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

Lampiran 19. Tabel t

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

Pr / df	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Catatan: Probabilita yang lebih kecil yang ditunjukkan pada judul tiap kolom adalah luas daerah dalam satu ujung, sedangkan probabilitas yang lebih besar adalah luas daerah dalam kedua ujung

Lampiran 20. Dokumentasi Observasi Awal



Lampiran 21. Dokumentasi Penelitian

Sebelum diberi perlakuan/ Pretest





Sesudah diberi perlakuan/ Posttest





Lampiran 22. Surat Izin Observasi Awal

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) 22875
Website: http //ftik.uinbukittinggi.ac.id | email: ftik@uinbukittinggi.ac.id

Nomor : B-0153/Un.26.1/PP.00.7/04/2024 Bukittinggi, 26 April 2024
Lamp :-
Hal : **Permohonan Izin Observasi Awal**

Kepada YTH :
Bapak/Ibu Kepala MAN 3 Agam

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, maka bersama surat ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin melakukan Observasi awal di tempat yang Bapak/Ibu pimpin kepada mahasiswa di bawah ini :

Nama	**: NURUL FADHILAH**
NIM	**: 2120289**
Semester	: 8
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	: ***Pengaruh Metode Game Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN 3 Agam***
Lokasi Penelitian	: MAN 3 Agam
Waktu	April 2024 s/d Selesai

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang Bapak/Ibu berikan kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

DEKAN,

DR. ISWANTIR M., M.Ag
NIP 197605192006041001

Lampiran 23. Surat Keterangan Telah Melakukan Observasi Awal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN AGAM
MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) 3 AGAM
Jalan Kubang Putih Kenagarian Kubang Putih Kecamatan Banuhampu
Telepon (0752) 7835654; email : mankubangputih@kemenag.go.id

SURAT KETERANGAN
Nomor : 601 /Ma.03.6.4/PP.00.9/07/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini,

nama	: Hj. YESIMAKHMI, M.Pd
NIP	: 19690722 199803 2 002
tempat tanggal lahir	: Rambatan / 22 Juli 1969
pangkat/gol ruang	: Pembina, IV/a
jabatan	: Kepala Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 Agam
alamat	: Campago Guguk Bulek Mandiangin Koto Selayan

dengan ini menerangkan bahwa:

nama	: **NURUL FADHILAH**
NIM	: 2120289
fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
jurusan	: Pendidikan Agama Islam

adalah mahasiswa Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi dan telah melaksanakan Observasi di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 Agam pada bulan April 2024 sesuai dengan tuntutan akademik dilakukan dengan baik dan dibimbing langsung oleh Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak, Denti Elfira, S.Ag.

Demikian surat keterangan ini kami berikan kepada yang bersangkutan untuk dapat digunakan seperlunya, terima kasih.

Kubang Putih, 16 Juli 2024
Kepala

Hj. YESIMAKHMI, M.Pd
NIP. 19690722 199803 2 002

Lampiran 24. 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) 22875
Website: http://ftik.uinbukittinggi.ac.id | email: ftik@uinbukittinggi.ac.id

Nomor : B-0632/Un.26.1/PP.07/06/2024 Bukittinggi, 04 Juni 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	:	**NURUL FADHILAH**
NIM	:	**2120289**
Semester	:	8
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:	***Pengaruh Metode Game Based Learning terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN 3 Agam***
Lokasi Penelitian	:	MAN 3 Agam
Waktu	:	Juni 2024 s.d selesai

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

DEKAN,

DR. ISWANTIR M., M.Ag
NIP 197605192006041001

Lampiran 25. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN AGAM
MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) 3 AGAM PLUS KETERAMPILAN
Jalan Kubang Putih Kenagarian Kubang Putih Kecamatan Banuhampu
Telepon (0752) 7835654; email : mankubangputih@kemenag.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 502 /Ma.03.6.4/PP.00.9/07/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

nama	: **Hj. YESIMAKHMI, M.Pd**
N I P	: 19690722 199803 2 002
tempat tanggal lahir	: Rambatan / 22 Juli 1969
pangkat/gol ruang	: Pembina, IV/a
jabatan	: Kepala Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 Agam
alamat	: Campago Guguk Bulek Mandiangin Koto Selayan

dengan ini menerangkan bahwa,

nama	: **NURUL FADHILAH**
NIM	: 2120289
fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
jurusan	: Pendidikan Agama Islam

adalah mahasiswa Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi dan telah melaksanakan Penelitian di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 Agam dengan judul ***Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN 3 Agam*** pada bulan Juni s.d Juli 2024.

Demikian surat keterangan ini kami berikan kepada yang bersangkutan untuk dapat digunakan seperlunya, terima kasih.

Kubang Putih, 16 Juli 2024
Kepala

Hj. YESIMAKHMI, M.Pd
NIP. 19690722 199803 2 002

Lampiran 26. SK Pembimbing

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI
Nomor : B-0705/Un.26.1/HK.00.5/06/2024

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. **Nurul Fadhilah, NIM 2120289** tanggal 4 Juni 2024 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 Metode Game Based Learning terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN 3 Agam"***

KEDUA : Menunjuk Saudara :

Nama	: **Dr.Ulva Rahmi, S.Ag, M.Pd**
NIDN	: **197711292005012004**
Pangkat/Gol.Ruang	: Penata /III/c
Jabatan	: Lektor
Bidang Keahlian Pokok	: Administrasi 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 Juni 2024

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Dr. ISWANTIR M, M. Ag
NIP.197605192006041001