



PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKIDAH AKHLAK DI MADRASAH TSANAWIYAH

Nur Asiah Safitri¹⁾, Junaid²⁾

Email: nur226128@gmail.com¹⁾, junaid@gmail.com²⁾

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan Model *Game Based Learning* di kelas VII MTs Negeri 2 Muaro Jambi. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Muaro Jambi, sedangkan objek penelitian adalah penerapan pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan model *Game Based Learning*, untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi akhlak Terpuji. Berdasarkan hasil penelitian MTs Negeri 2 Muaro Jambi menggunakan model *Game Based Learning* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran akidah Akhlak. Dari seluruh kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK) kelas VII MTs Negeri 2 Muaro Jambi pada pokok bahasan Akhlak Terpuji dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran Model *Game Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas VII MTs Negeri 2 Muaro Jambi sampai tuntas 91,17%, dengan menggunakan Model *Game Based Learning*. Hasil belajar menggunakan Model *Game Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang di tandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu pra siklus (23,52%), siklus I (44,11%), siklus II (64,70%), dan siklus III (91,17%) dengan nilai rata-rata pada pra siklus adalah 23,52%, siklus I adalah 44,11%, siklus II 64,70% dan siklus III adalah 91,17%, dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan Model *Game Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa MTs Negeri 2 Muaro Jambi pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Kata Kunci: Metode *Game Based Learning*, hasil belajar, Akidah Akhlak.

ABSTRACT

The purpose of this study was to improve student learning outcomes in the Aqidah Akhlak subject using the Game Based Learning Model in class VII MTs Negeri 2 Muaro Jambi. This research is a class action research (Classroom Action Research). The subject of this research was class VII students at Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Muaro Jambi, while the object of research was the application of Aqidah Akhlak learning using the Game Based Learning model, to improve student learning outcomes on the material Praiseworthy morals. Based on the results of research at MTs Negeri 2 Muaro Jambi using the Game Based Learning model, it can



improve student learning outcomes in the learning process of moral beliefs. From all class action research (PTK) activities for class VII MTs Negeri 2 Muaro Jambi on the subject of Commendable Morals, it can be concluded that the application of the Game Based Learning Model learning can improve the learning outcomes of the Morals of Class VII students of MTs Negeri 2 Muaro Jambi to complete 91.17% , using the Game Based Learning Model. Learning outcomes using the Game Based Learning Model can improve student learning outcomes which are marked by an increase in student learning completeness in each cycle, namely pre-cycle (23.52%), cycle I (44.11%), cycle II (64.70%) , and cycle III (91.17%) with an average value in the pre-cycle was 23.52%, cycle I was 44.11%, cycle II was 64.70% and cycle III was 91.17%, thus , it can be said that the use of the Game Based Learning Model can improve student learning outcomes at MTs Negeri 2 Muaro Jambi in the Akidah Akhlak subject.

Keywords: *Game Based Learning Method, learning outcomes, Akhlak Aqidah.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran, Guru Merupakan fasilitator untuk peserta didik dalam membentuk kompetensi. Hal tersebut tentu saja menuntut aktivitas dan kreativitas guru dalam menciptakan lingkungan yang kondusif, serta mengembangkan

dan memodifikasi kegiatan pembelajaran, apabila kegiatan itu menuntut adanya pengembangan modifikasi. Pernyataan diatas merupakan tantangan bagi pelaku pendidikan khususnya guru mata pelajaran akidah akhlak.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan era digital adalah model pembelajaran *game-based learning*. Model pembelajaran *Game Based Learning* adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan pengguna, dengan tujuan akhir tertentu, seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Model pembelajaran berbasis permainan adalah unit mandiri dengan awal yang pasti, permainan, dan pada akhirnya ada "keadaan keadaan menang". Permainan dapat memberikan berbagai jenis konten pembelajaran dalam pengaturan yang berbeda.



Pembelajaran berbasis permainan sering digunakan sebagai acara pengajaran satu kali untuk memberikan pembelajaran formal baik secara online atau di dalam kelas. Berdasarkan pengamatan dan observasi di MTsN 2 Muaro Jambi pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII pada tanggal (14 juni 2021) diperoleh keterangan bahwa proses belajar- mengajar Akidah Akhlak masih kurang diminati siswa sehingga aktivitas siswa dan hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini dikarenakan selama proses pembelajaran masih lebih dominan satu arah, di mana guru lebih mendominasi dan sibuk menjelaskan materi yang menyebabkan pembelajaran tidak berpusat pada siswa. Hal ini terlihat masih banyaknya siswa yang tidak aktif saat ditanya oleh guru, siswa cenderung diam, siswa bertanya dengan teman sebangkunya, dan siswa tidak terlibat langsung dalam berbagai kegiatan seperti diskusi, tanya-jawab, presentasi serta kegiatan lain yang berkaitan dengan keterampilan pembelajaran Akidah Akhlak sehingga kondisi inilah yang menyebabkan keterampilan pembelajaran Akidah Akhlak kurang maksimal.

Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar akidah akhlak yang diperoleh siswa masih kurang dari nilai standar kriteria ketuntasan minimum (KKM) 72.

Tabel 1. Persentase hasil belajar siswa kelas VII MTsN 2 Muaro Jambi

Siswa tuntas	%	Siswa tidak tuntas	%
8	23.52%	26	76.47%

Sumber : Guru Akidah akhlak Kelas VII MTsN 2 Muaro Jambi

Berdasarkan tabel di atas, siswa yang tuntas hanya 8, dan jumlah siswa yang tidak tuntas 26. Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal dengan bapak Ahmad Basir, S.Pd.I selaku guru yang mengajar Akidah-akhlak di kelas VII di MTsN 2 Muaro Jambi mengatakan bahwa Pembelajaran di kelas VII memang masih didominasi dengan metode ceramah disamping pemberian tugas dan latihan. Pembelajaran diawali dengan penjelasan mengenai konsep-konsep yang diajarkan, dilanjutkan dengan pemberian contoh soal kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal latihan.

Alasan guru Akidah akhlak menggunakan metode tersebut karena metode tersebut mudah untuk dilaksanakan baik dari segi persiapan, waktu dan peralatan. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang terjadi, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan model pembelajaran yang mampu membuat peserta didik dapat mengembangkan aktivitas mental dan fisik secara optimal. Adapun strategi yang dapat digunakan oleh guru untuk



membantu siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar yang maksimal yaitu dengan menggunakan Model *Game Based Learning*, model *Game Based Learning* merupakan metode belajar yang menuntut siswa untuk aktif dalam hal membaca, bertanya, meringkas dan mengetahui sejauh mana kemampuan diri sendiri. dengan metode ini siswa menjadi rajin belajar dan lebih aktif untuk mencari tahu tentang materi Akidah akhlak.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Muaro Jambi".

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak dengan menggunakan model *Game Based Learning* dikelas VII MTsN 2 Muaro Jambi.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MTsN 2 Muaro Jambi.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas VII pada mata pelajaran Akidah Akhlak di

MTsN 2 Muaro Jambi. Waktu pelaksanaan $\pm$ dua bulan satu minggu. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa MTsN 2 Muaro Jambi kelas VII dengan jumlah 34. Pemilihan kelas VII karena siswa kelas tersebut merupakan kelas yang dituntut untuk belajar aktif dalam menguasai mata pelajaran Akidah Akhlak dan dapat meningkatkan menggunakan model *Game Based Learning* pada kelas VII di MTsN 2 Muaro Jambi.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena penelitian tindakan kelas dapat mengkaji permasalahan pembelajaran didalam kelas melalui refleksi untuk memecahkan masalah dengan cara melakukan tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Menurut Kurt Lewin penelitian tindakan kelas adalah suatu rangkaian langkah yang terdiri atas 4 tahap, yakni perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi" (Kunandar, 2011, Hal.42). Banyak model yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan penelitian tindakan kelas salah satunya adalah menurut Kurt Lewin yang merupakan acuan pokok atau dasar dari berbagai model PTK yang lain (Tanireja, 2012). Konsep inti penelitian tindakan kelas model Kurt Lewin terdiri dari 4



komponen; perencanaan (*planning*), aksi atau tindakan (*acting*), observasi (*observing*), refleksi (*reflecting*).

Penelitian tindakan yang dilakukan memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Suyadi dalam bukunya (2014: 14) menyimpulkan bahwa "Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah pencerminan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan". Penelitian

Tindakan Kelas berasal dari bahasa Inggris *Classroom Action Research* yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada subyek penelitian dikelas tersebut. (Kardiawan, 2017:2)

Secara lebih luas penelitian tindakan diartikan sebagai penelitian yang berorientasikan pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecahan masalah pada sekelompok subyek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakannya, untuk kemudian diberikan tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik. (Paizaluddin, 2016:6-7)

Teknik pengumpulan data yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengadakan pengamatan dan

pencatatan mengenai kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTsN 2 Muaro Jambi

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang diberikan jawaban atas pertanyaan itu.

3. Tes

Bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang pengetahuan siswa terhadap mata pelajaran Akidah Akhlak. Pada akhir setiap tindakan bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan model *Game Based Learning*.

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik presentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dengan menganalisis nilai rata-rata ulangan harian. Kemudian dikategorikan dalam klasifikasi baik sekali, baik, cukup, kurang dan gagal.

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menganalisis tingkat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak. Kemudian dikategorikan dalam klasifikasi baik sekali, baik, cukup, kurang dan gagal.



Kategorisasi standar yang diterapkan sesuai dengan kategorisasi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan yaitu:

Tabel 2. Teknik kategorisasi standar

Interval Nilai Kategori	Interval Nilai Kategori
80-100 Baik Sekali	80-100 Baik Sekali
66-79 Baik	66-79 Baik
56-65 Cukup	56-65 Cukup
40-55 kurang	40-55 kurang
30-39 Gagal	30-39 Gagal

Sumber: Kategorisasi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, tahun 2019

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal hasil belajar siswa kelas VII mata pelajaran Akidah-Akhlak Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Muaro Jambi masih rendah. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil ulangan yang diikuti 34 siswa yang peneliti peroleh dari guru Akidah akhlak kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Muaro Jambi.

Hasil belajar siswa masih rendah. Jumlah siswa yang berhasil hanya 8 siswa atau 23% dari jumlah keseluruhan, yaitu 34 siswa, sedangkan jumlah siswa yang belum berhasil 26 siswa atau 76% dari jumlah keseluruhan. Selain itu, nilai rata-rata yang diperoleh siswa juga masih rendah yaitu 57,3. Dari sinilah peneliti mulai melakukan penelitian tindakan kelas guna untuk memperbaiki pembelajaran dan meningkatkan keterampilan belajar Akidah akhlak agar hasil belajar siswa meningkat pada mata

pelajaran Akidah akhlak kelas VII dengan menerapkan metode pembelajaran GBL (*Game Based Learning*).

Hasil Penelitian Siklus I terlihat hasil test dalam penggunaan model *Game Based Learning* yang dilakukan pada setiap akhir siklus I. Hasil test pada siklus I menyatakan bahwa peserta didik yang mencapai ketuntasan terdapat 15 peserta didik dengan persentase 44,11%, sedangkan peserta didik yang belum mencapai ketuntasan terdapat 21 peserta didik dengan persentase 55,88% dengan rata-rata 75. Dari hasil tersebut dapat kita lihat bahwa adanya peningkatan dari hasil posttest dengan test siklus I yang dilakukan oleh peneliti.

Hasil Penelitian Siklus II terlihat hasil test dalam penggunaan metode pembelajaran *Game Based Learning* yang dilakukan pada setiap akhir siklus II. Hasil test pada siklus II menyatakan bahwa peserta didik yang mencapai ketuntasan terdapat 22 peserta didik dengan persentase 64,70%, sedangkan peserta didik yang belum mencapai ketuntasan terdapat 12% didik dengan persentase 35,29%, dengan rata-rata 80. Dari hasil tersebut dapat kita lihat bahwa adanya peningkatan dari hasil test siklus I dengan test siklus II yang dilakukan oleh peneliti.

Hasil Penelitian Siklus III dapat diketahui bahwa hasil test siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan model *Game Based Learning* siswa sudah mengalami peningkatan dari siklus I dengan



hasil persentase rata-rata 44% dan siklus II dengan persentase rata-rata 64% hal ini dapat dibuktikan hasil persentase rata-rata pada siklus III sebesar 91%. Upaya peningkatan hasil belajar siswa sudah dapat terlihat walaupun secara keseluruhan belum memuaskan masih terdapat beberapa kekurangan yaitu siswa masih kurang aktif dalam bertanya dan menyampaikan ide-ide.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* pada kelas VII di MTs Negeri 2 Muaro Jambi. Pembelajaran pada penelitian ini sudah dilaksanakan dengan mengikuti tahapan model pembelajaran *GBL*. Tahapan pembelajaran pada model *GBL* dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. Sesuai dengan hasil penelitian bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat setelah diterapkan model pembelajaran *GBL*. Model *GBL* merupakan model pembelajaran bermain untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya.

GBL digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah masalah sosial serta mengembangkan kemampuan

siswa untuk memecahkannya. (Wina Sanjaya, 2007:1 59). Dari hasil observasi Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model *GBL* ini telah menunjukkan hasil yang cukup efektif dalam pelaksanaan proses pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTs Negeri 2 Muaro Jambi. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan hasil test belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *GBL*. Seperti terlihat bahwa hasil belajar siswa meningkat dari pra siklus ke siklus I, siklus I ke siklus II, dan siklus II ke siklus III, hasil test belajar siswa pada siklus I mencapai 75%, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 80%, dan mengalami peningkatan pada siklus III menjadi 90%.

Sejalan dengan peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *GBL*, hal serupa terjadi pada keaktifan belajar siswa. Hal ini terbukti berdasarkan observasi keaktifan belajar siswa akhir siklus I diperoleh nilai rata rata sebesar 38% dengan kategori cukup aktif, pada siklus II keaktifan siswa meningkat menjadi 43% dengan kategori aktif, dan mengalami peningkatan pada siklus III menjadi 46% dengan kategori sangat aktif. Berdasarkan hasil observasi keaktifan siswa dalam proses pembelajaran pada siklus I, siklus II, dan siklus III, keaktifan belajar siswa kelas VII di MTs Negeri 2 Muaro Jambi mengalami peningkatan pada setiap indikatornya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *GBL* dapat juga meningkatkan



keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas VII MTs Negeri 2 Muaro Jambi.

Dampak yang diperoleh siswa dari diterapkannya model pembelajaran *GBL* yaitu siswa yang semula banyak mendapat hasil belajar dibawah KKM kini sudah banyak yang mendapatkan nilai di atas KKM, siswa yang semula tidak aktif dan malas mengikuti proses pembelajaran kini sudah terlihat aktif saat pembelajaran Akidah Akhlak berlangsung, siswa yang jarang bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru kini sudah berani untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, siswa kini aktif dalam menyelesaikan soal-soal dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan siswa yang semula takut bahkan malu malu saat disuruh mempresentasikan hasil diskusi kelompok maupun individunya kini sudah mulai berani dan percaya diri dalam mempresentasikan hasil jawabannya.

Penggunaan model pembelajaran *GBL* ini dapat mengoptimalkan pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTs Negeri 2 Muaro Jambi. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang terdapat pada study relevan, dapat diketahui bahwa hasil penelitian *Game Based Learning* layak untuk dieksplorasi untuk tujuan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, seperti yang telah diteliti dikemukakan oleh (Freiberg dkk, dan Nor Azan MZ dkk).

SIMPULAN

Dari seluruh kegiatan penelitian tindakan kelas VII MTs Negeri 2 Muaro Jambi pada pokok bahasan Akhlak Terpuji dapat disimpulkan sebagai berikut:

4. Penerapan pembelajaran model *Game Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas VII MTs Negeri 2 Muaro Jambi sampai tuntas 91%
5. Dengan menggunakan model *Game Based Learning*, sebelum belajar siswa diharap membaca materi terlebih dahulu, jika ada yang tidak dipahami ditanyakan dengan guru, dengan demikian siswa akan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti merekomendasikan saran kepada guru sebagai berikut :

1. Model *Game Based Learning* pada kelas VII di MTs Negeri 2 Muaro Jambi dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat dijadikan sebagai alternative dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Jadi focus pembelajaran dapat lebih tertuju pada siswa untuk memperoleh pengetahuannya secara langsung melalui pengalaman dan konteks nyata sekitar siswa.



2. Disarankan kepada guru kelas sebelum mengajar terlebih menyiapkan rencana pembelajaran, media pembelajaran, metode maupun model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Karena dengan lengkapnya alat pembelajaran tersebut, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pun dapat terwujud dengan baik.
3. Penulis menyarankan kepada guru dan siswa hendaknya menyadari bahwa setiap siswa mempunyai kemampuan dan keaktifan yang berbeda-beda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Cahyati, Nur. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dengan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas X Mia Semester II Madrasah Aliyah Darul Falah Pringsurat Temanggung Tahun Pelajaran 2017/2018. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri Salatiga.
- De Freitas, S. (2017). Learning in Immersive worlds A review of game-based learning Prepared for the JISC e-learning Programme. *JISC Elearn ng Innovation*, 3.3 (October 14), 73.
- Iskandar. (2012). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Referensi (GP Press Group)
- Muhaimin, Muhammad. (2011). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Akidah Akhlak pada Materi Membiasakan Akhlak Terpuji melalui Metode Game Based Learning Pada Siswa Kelas V Di Mi An Nur Deyangan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Jurusan Ilmu Pendidikan Islam. *Skripsi*. Semarang: Fakultas Tarbiyah. Institut Agama Islam Negeri Walisongo.
- Saepudin, Asep. (2016). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Akidah Akhlak Melalui Metode *Game Based Learning* Pada Siswa Kelas VIII Di Smp Islam Teratai Putih Global Bekasi. *Skripsi*. Semarang: Fakultas Tarbiyah. Institut Agama Islam Negeri Walisongo.
- Sudirman, A.M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo
- Wijaya, Adi. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Volume 4, Nomor 1.