

Metode Based Learning PAI di Kelas 7A SMP Muhammadiyah 1 Minggir

Riska Safarina Ulfa¹, Yusutria¹, Suluri²

¹Universitas Ahmad Dahlan, ²SMP Unggulan Aisyiyah Bantul

Key Words:

Metode Game Based Learning dalam Pembelajaran

Abstrak

Sekolah adalah tempat yang memberikan kesempatan untuk belajar, baik itu ilmu agama, ilmu non-agama, ilmu pengetahuan umum, dan berbagai bidang lainnya. Meskipun mata pelajaran agama Islam juga diajarkan di sekolah negeri. Namun jumlahnya tidak sebanyak yang diajarkan di sekolah swasta Islam. Di sekolah swasta Islam, para siswa tidak hanya diharapkan memiliki pemahaman yang lebih mendalam terkait agama, tetapi juga diharapkan memiliki pemahaman yang baik dalam bidang sains dan teknologi. Namun, di tengah fakta bahwa minat dan antusiasme siswa terhadap mata pelajaran agama, khususnya Pendidikan Agama Islam (PAI), di tingkat SMP cenderung rendah dan kurang menarik, penulis merasa tertarik untuk menyelidiki serta memahami bagaimana metode game based learning dapat diimplementasikan dalam pembelajaran PAI. Tujuannya adalah agar pembelajaran PAI menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, sambil tetap mempertahankan nilai-nilai agama dan pemahaman tentang sains dan teknologi. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan efektivitas metode game-based learning dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki pendekatan kualitatif dan menggunakan studi kasus sebagai metodologi. Peneliti terlibat langsung dalam kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) tahap 1, di mana data diperoleh dari pengamatan langsung terhadap proses belajar mengajar di dalam kelas. Selain itu, wawancara juga digunakan sebagai alat pengumpulan data, yang dilakukan selama periode 9 hari. Dengan memadukan observasi dan wawancara, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana metode game based learning dapat mempengaruhi proses pembelajaran PAI di SMP. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas metode tersebut dalam merangsang minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI.

How to Cite: Ulfa. (2023). Metode Based Learning PAI di Kelas 7A SMP Muhammadiyah 1 Minggir. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*

PENDAHULUAN

Menurut rahmawati, pendidikan merupakan aspek penting untuk nilai suatu negara. Kesuksesan dalam pendidikan di suatu negara tidak akan terhindar dari pendidikan di dalam sekolah. Sekolah adalah tempat formal peserta didik untuk mendapat ilmu pengetahuan, mengajarkan bersosialisasi dan mengasuh minat bakat pada peserta didik. Kegiatan mengajar adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk memberikan rumusan hasil proses pembelajaran (Jannah N. H., 2023). Berdasarkan hasil observasi dari guru pamong permasalahan yang sering terjadi di dalam kelas adanya kesulitan dalam menggunakan metode pembelajaran yang diterapkan pada saat pembelajaran berlangsung. (Jannah, 2023) dan permasalahan peserta didik yang tidak memiliki semangat dalam

mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas dan cenderung bersifat pasif. Hal tersebut dikarenakan guru hanya monoton dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Metode ceramah termasuk metode tradisional, metode ceramah lebih dominan kepada guru dibandingkan peserta didik yang hanya mendengarkan, menjadikan peserta didik bosan yang akhirnya berujung kurang konsentrasi dalam menerima pembelajaran dari guru (Hidayah, 2021). Pembelajaran yang monoton sehingga merasa bosan, dan metode yang kurang menarik sehingga peserta didik tidak konsentrasi. Kondisi seperti ini tidak dapat dibiarkan terus-menerus, kurangnya konsentrasi para peserta didik menyebabkan hasil pembelajaran peserta didik menurun. Hal ini ditunjukkan dengan menurunnya semangat dan hasil nilai peserta didik terutama dalam mata pelajaran PAI. Cara meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik yang memuaskan maka harus ada perubahan metode pembelajaran yaitu menggunakan metode game based learning. Metode ini dapat meningkatkan semangat dan rasa tertarik peserta didik dalam menerima pembelajaran sehingga mendorong motivasi peserta didik agar lebih inovatif (Muhtadhillah, 2022). Pada penilaian kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka, yang mencakup aspek penilaian, kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sesuai dengan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Pembelajaran untuk generasi sekarang atau generasi z sudah tercukupi dengan pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK), untuk pembelajaran inovasi, kreatif, dan menyenangkan supaya mudah di pahami oleh peserta didik (Muhtadhillah, 2022). Dengan media pembelajaran game based learning yang bervariasi maka para guru atau pendidik dapat memanfaatkannya. Metode game based learning sebagai stimulan yang bersifat “fun” dan “learning” yang dapat meningkatkan ingatan, menarik dan menyenangkan bagi memori otak peserta didik. Metode tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Hidayah, 2021). Para peneliti juga mengatakan integrasi permainan dalam proses pembelajaran dapat menarik minat peserta didik dalam memahami materi dan sangat efektif sebagai latihan mandiri para peserta didik (Winatha & Setyawan, 2020).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan metode game based learning untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran PAI kelas 7A di SMP Muhammadiyah 1 Minggir.

Rumusan masalah dalam observasi ini adalah:

1. Bagaimana minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI di kelas 7A SMP Muhammadiyah 1 Minggir jika menggunakan metode game based learning.
2. Bagaimana efektivitas penerapan metode game based learning pada minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI kelas 7A SMP Muhammadiyah 1 Minggir.

METODE

Dalam kegiatan penelitian yang peneliti lakukan ini, yaitu dengan menggunakan metode penelitian kualitatif melalui studi kasus yang peneliti jumpai selama kegiatan PLP 1 di SMP Muhammadiyah 1 Minggir (Muhtadhillah, 2022). Penelitian yang sedang di lakukan ini terkait dengan Metode game based learning pada mata pelajaran PAI kelas 7A ditinjau dari antusiasme belajar dan tingkat pemahaman (Winatha & Setyawan, 2020).

Sumber data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini berupa kegiatan belajar mengajar didalam kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan langsung atau observasi dan wawancara yang dilakukan selama 1 minggu dari tanggal (Aisyah, Safitri, Zahra, & Santoso, 2021). Pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi dan wawancara bersifat kualitatif dan disimpulkan dari data yang dikumpulkan selama 1 minggu (Maziyyah, 2021). Untuk menganalisis penelitian ini dilakukan melalui observasi dan wawancara sebagai berikut:

1. Pengkondisian di dalam kelas saat guru menyampaikan mata Pelajaran Al-Qur'an hadits.
2. Tingkat antusiasme siswa saat mengikuti Pelajaran menggunakan metode game based learning

3. Pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru menggunakan metode game based learning

DISKUSI

Dari hasil pengamatan ini peneliti akan menjabarkan efektivitas metode game based learning pada mata pelajaran PAI dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Data yang di dapatkan melalui observasi di kelas sebagai berikut.

Metode Pembelajaran Game Based Learning

Dalam merealisasikan suatu strategi tertentu, diperlukan serangkaian metode pembelajaran yang sesuai. Strategi merujuk pada rencana jangka panjang yang dirancang untuk mencapai tujuan dan sasaran tertentu, sementara metode adalah langkah-langkah atau teknik yang digunakan untuk melakukan suatu tindakan, terutama dalam rangka mencapai tujuan (Muraini, 2022). Secara umum metode dapat diartikan sebagai aturan atau cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan khusus. Dalam konteks pembelajaran metode pembelajaran merujuk pada cara-cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana pembelajaran dalam praktik, dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran secara optimal (Zainuddin, Mardianto, & Matsum, 2023). Metode dapat diartikan secara singkat sebagai cara untuk mewujudkan strategi yang telah disusun. Metode pembelajaran lebih erat kaitannya dengan pembelajaran di dalam kelas. Maka dari itu, metode adalah cara yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas untuk mempermudah penyampaian materi dan tujuan pembelajaran secara maksimal agar mudah dipahami oleh peserta didik (Yustina & Yahfizham, 2023). Salah satu metode pembelajaran yang menarik adalah metode games atau permainan. Metode ini menempatkan permainan sebagai elemen utama dalam proses pembelajaran. Metode games atau permainan memiliki kemampuan untuk memberikan stimulasi kognitif kepada peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, meningkatkan ide-ide atau gagasan yang telah dipahami sebelumnya, serta mengasah keterampilan dalam pemecahan masalah. Penggunaan metode games tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik, tetapi juga dapat merangsang kreativitas dan kerja tim di antara peserta didik. Dengan memberikan tantangan dan elemen kompetitif, metode games mendorong peserta didik untuk berpikir lebih mendalam, mengembangkan strategi, dan berkolaborasi dengan teman-teman sekelas.

Penting untuk mengakui bahwa metode games bukan hanya soal bersenang-senang, tetapi juga merupakan alat yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan memanfaatkan metode ini dengan bijaksana, pendidik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik. Metode game yaitu permainan yang akan mengubah suasana di dalam kelas yang tadinya monoton menjadi menyenangkan, dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik (Wardia, Setyosari, & Ulfa, 2022). Metode tersebut adalah Game-Based Learning (GBL) atau pembelajaran dengan dasar permainan. Dengan pemilihan metode game based learning dalam menyampaikan sebuah materi kelas akan menjadi semakin menarik dan menyenangkan. Metode game based learning tidak hanya bermain saja, tetapi juga memberikan reward kepada peserta didik agar lebih semangat dalam proses pembelajaran. Banyak macam-macam cara dalam memberikan penghargaan atau reward seperti hadiah berupa barang atau makanan untuk peserta didik yang mampu menyelesaikan perintah yang diberikan dari guru (Hidayah & Pramesti, 2023).

Minat Belajar Peserta Didik

Dalam menjalankan rutinitas harian,seringkali kita menemukan diri kita tertarik atau bahkan terbiasa dalam suatu kegiatan tertentu, sehingga mengulangnya berulang-ulang karena adanya minat dalam diri contohnya seperti membaca atau menggambar yang dapat memicu minat karena memiliki nilai intrinsik yang sesuai dengan ketertarikan dan kemampuan alami kita (Ika, Susilawati, & Dadan,

2023). minat ini juga akan membawa perasaan kita menjadi senang, bahagia dan gembira. Secara etimologi "minat" merujuk pada kecenderungan hati yang kuat terhadap suatu hal atau keinginan tertentu. Minat belajar merupakan rasa khusus yang menunjukkan ketertarikan dan kesukaan terhadap suatu aktivitas atau subjek pembelajaran, tanpa adanya dorongan atau perintah dari pihak luar. Dalam konteks ini ada dua faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal melibatkan elemen seperti perhatian saat belajar, rasa ingin tahu, kebutuhan, dan motivasi (Herawati, Afriyati, Mishbahuddin, & Yaa Habibi, 2021). Sedangkan faktor eksternal mencakup aspek keluarga, lingkungan sekolah dan pengaruh masyarakat dalam membentuk minat belajar. Peserta didik dapat merasa tertarik belajar apabila terdapat minat dalam diri.

Minat belajar Mata pelajaran PAI di kelas 7A SMP Muhammadiyah 1 Minggir termasuk tinggi. Hal ini dibuktikan oleh penulis saat observasi di dalam kelas (Hidayati, 2022). Fakta mengenai minat belajar para peserta didik di kelas 7A SMP Muhammadiyah 1 Minggir terlihat jelas ketika proses pembelajaran berlangsung. Para peserta didik antusias dan semua berpartisipasi Pada kegiatan games yang diberikan oleh guru. Tidak ada peserta didik yang merasa bosan atau pasif semua peserta didik Mengikuti pembelajaran dengan senang (Zurhaida, Nurfitriya, & Aeni, 2022).

Implementasi metode game based learning pembelajaran PAI di kelas 7A SMP Muhammadiyah 1 Minggir

Metode game based learning yang telah diterapkan oleh pendidik di SMP Muhammadiyah 1 Minggir sesuai dengan modul pembelajaran yang ada. Para peserta didik lebih tertarik dengan metode game based learning, pembelajaran yang lama terasa lebih cepat dan menyenangkan. Minat belajar di kelas 7A SMP Muhammadiyah 1 Minggir termasuk dalam kategori bagus (Yuliza, dkk, 2023). Hal tersebut dibuktikan dari observasi di dalam kelas dan pencapaian materi pembelajaran di akhir kelas. Dengan menggunakan metode pembelajaran game based learning guru mengajak peserta didik untuk aktif, hasilnya adalah peserta didik semangat dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, ketika peserta didik diberikan quiz maupun tugas oleh guru, dengan mudah peserta didik memahaminya (Safitri & Junaid, 2019). Oleh karena itu, dapat disimpulkan implementasi pembelajaran PAI menggunakan metode game based learning sangat efektif, pada peserta didik mendapatkan nilai yang memuaskan (Budianti, Aina, & Kamilda, 2022). Berikut tahap-tahapan kegiatan pembelajaran di dalam kelas:

1. Persiapan game based learning
2. Penyampaian materi
3. Sesi permainan mencocokkan game based learning
4. Pemberian tugas
5. Mencocokkan hasil kerja tugas
6. Evaluasi pendidikan

Cara bermain dalam proses pembelajaran:

1. Guru menyampaikan materi Al-Qur'an hadits dengan baik dan benar.
2. Guru memberikan game berupa menjodohkan, dengan membagi 6 kelompok setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa.
3. Guru membagikan potongan kertas berupa penggalan-penggalan surah di setiap kelompok.
4. Setiap kelompok merangkai penggalan-penggalan surah dengan berurutan.
5. Tugas setiap siswa dalam kelompok juga menghafalkan surah tersebut beserta artinya.
6. Kelompok yang paling cepat dan semua anggota kelompoknya bisa menghafalkan surah beserta artinya, maka itu menjadi pemenang, ada pemenang 1, 2, dan 3 dari 5 kelompok.
7. Guru memberikan tugas terkait pembelajaran yang telah dilakukan dengan menuliskan hukum bacaan pada surah tersebut.
8. Mencocokkan tugas yang diberikan guru secara bersama-sama.
9. Evaluasi pembelajaran.

Keefektifan Metode Game Based Learning Di Kelas 7A SMP Muhammadiyah 1 Minggir

Hasil dari observasi di dalam kelas Dapat disebutkan bahwa semua peserta didik laki-laki maupun perempuan antusias. Peningkatan minat peserta didik dalam pembelajaran jika menggunakan metode game based learning, para peserta didik antusias. Semua kelas memiliki karakteristik yang berbeda beda namun jika menggunakan game based learning dalam proses pembelajaran hampir semua kelas cocok dan berhasil (Samosir, 2023). Menurut observasi didalam kelas dan wawancara dengan guru Pamong metode game based learning lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah (Alawiyah, Sukron, & Firdaus, 2023). Bahwa pemahaman peserta didik dalam menerima materi pembelajaran menggunakan metode game based learning mendapatkan nilai yang memuaskan (Aidin, 2021).

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Iswatun yang menegaskan bahwa penerapan metode yang tepat dalam pengajaran dapat memicu semangat dan tumbuhnya minat belajar pada peserta didik. Dampak positifnya juga meliputi keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran dan peningkatan prestasi belajar (Maula, 2021). Metode pengajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran. Metode ini berfungsi sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dengan cara yang tidak hanya menghindarkan kebosanan, tetapi juga mampu mengatasi rasa ketakutan dalam belajar. Metode yang tepat dapat menjadi kunci untuk membangun minat dan semangat belajar yang berkelanjutan. Metode menyenangkan akan membuat pembelajaran yang tidak membosankan (Agustiningsih, 2022). Cara mengevaluasi apakah metode ini berhasil atau belum, dapat dilakukan dengan melihat kemampuan peserta didik dalam kegiatan game dan saat evaluasi pembelajaran. Metode game mempermudah proses pembelajaran di dalam kelas meskipun guru harus membuat media untuk pembelajaran terlebih dahulu (Juniar, 2023).

KESIMPULAN

Melalui capaian pembelajaran dapat dikatakan kompetensi pengetahuan siswa meningkat dari waktu ke waktu. Dapat dikatakan bahwa metode game based learning meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa SMP Muhammadiyah 1 Minggir. Dengan demikian, metode ini dapat membuat siswa lebih memperdalam materi. Minat belajar kelas 7A SMP Muhammadiyah 1 Minggir termasuk tinggi. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi di dalam kelas dan hasil pencapaian setelah kegiatan pembelajaran berakhir. Implementasi metode game based learning sangat cocok untuk siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, tahap-tahapan Kegiatan pembelajaran di dalam kelas: (1) Persiapan game based learning. (2) Penyampaian materi. (3) Sesi permainan mencocokkan game based learning. (4) Pemberian tugas. (5) Mencocokkan hasil kerja tugas. (6) Evaluasi pendidikan. Berikut cara bermain dalam proses pembelajaran. (1) Guru menyampaikan materi Al-Qur'an hadits dengan baik dan benar. (2) Guru memberikan game berupa menjodohkan, dengan membagi 6 kelompok setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa. (3) Guru membagikan potongan kertas berupa penggalan-penggalan surah di setiap kelompok. (4) Setiap kelompok merangkai penggalan-penggalan surah dengan berurutan. (5) Tugas setiap siswa dalam kelompok juga menghafalkan surah tersebut beserta artinya. (6) Kelompok yang paling cepat dan semua anggota kelompoknya bisa menghafalkan surah beserta artinya, maka itu menjadi pemenang, ada pemenang 1, 2, dan 3 dari 5 kelompok. (7) Guru memberikan tugas terkait pembelajaran yang telah dilakukan dengan menuliskan hukum bacaan pada surah tersebut. (8) Mencocokkan tugas yang diberikan guru secara bersama-sama. (9) Evaluasi pembelajaran. Keefektifan metode game based learning di dalam kelas dari hasil observasi, disimpulkan bahwa efektivitas belajar peserta didik saat menggunakan metode game based learning meningkatkan minat peserta didik dan pemahaman dalam menerima pembelajaran juga meningkat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan dan waktu sehingga artikel yang disusun ini selesai tepat waktu, Kepada orang tua yang senantiasa membimbing sampai sejauh ini. Mengucapkan terima kasih kepada DPL dan DKL Atas bimbingannya dalam PLP 1, serta para guru pendamping, para siswa SMP Muhammadiyah 1 Minggir, terima kasih atas kerjasama dan dukungan anda selama pengamatan peneliti melalui penyusunan laporan ini. Apabila ada kesalahan dalam teks, peneliti meminta maaf yang sebesar-besarnya. Penelitian ini bukan hanya sekedar hasil pencapaian para peneliti, tetapi juga mengacu pada penelitian penelitian sebelumnya yang relevan. Dengan demikian, jika ada kata atau frasa yang cocok dengan artikel sebelumnya, hal tersebut murni relevansi dari peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningsih, W. (2022). Implementasi Aplikasi Quiz Whizzer pada Mata Pelajaran PAI di SMP Ma'arif 02 Malang. artikel, 89.
- Aidin. (2021). Pengaruh Bimbingan Klasikal Teknik Game Based Learning Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Via Online Di Smp Negeri 15 Kelas VIII C Banjarmasin. artikel, 47.
- Aisyah, N., Safitri, S. I., Zahra, F., & Santoso, D. I. (2021). Pengembangan E-Modul dengan Model Problem Based Learning pada Mata Pelajaran PAI. artikel, 21.
- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. artikel, 75.
- Budianti, E., Aina, R. E., & Kamilda. (2022). Implementation Patterns Learning Quiziz Game Based Problem Based Learning As Intrapersonal Intelligence Formation Students Antasari State Islamic University. artikel, 63.
- Herawati, A. A., Afriyati, V., Mishbahuddin, A., & Yaa Habibi, A. S. (2021). Layanan Penguasaan Konten Berbasis Digital Game Based Learning untuk Mengurangi Burnout Belajar. artikel, 65.
- Hidayah, N. (2021). Implementasi Game-Based Learning dengan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Materi Perilaku Jujur, Amanah Dan Istiqomah Pada Siswa Kelas VII-A SMP Negeri 1 Ngunut. artikel, 1.
- Hidayah, N. (2021). Implementasi Game-Based Learning Dengan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Materi Perilaku Jujur, Amanah dan Istiqomah Pada Siswa Kelas VII-A SMP Negeri 1 Ngunut. artikel, 1.
- Hidayah, N., & Pramesti, S. I. (2023). Efektivitas Penerapan Metode Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VI di Mis Sidorejo Tirto Pekalongan. artikel, 20.
- Hidayati, T. N. (2022). Efektifitas Pengembangan Media Belajar Online Game Wordwall Mata Pelajaran PAI SMPN 3 Bengkulu Tengah Di Era New Normal. artikel, 70.
- Ika, K., Susilawati, & Dadan, S. (2023). Pengaruh Media Kahoot Berbasis Game Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 134 Rejang Lebong. artikel, 56.
- Jannah, N. H. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game-Based Learning (Baamboozle) dan Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi PAI. artikel, 57.
- Jannah, N. H. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game-Based Learning (Baamboozle) dan Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi PAI. artikel, 13.

- Juniar, C. T. (2023). Penerapan Metode Smart Game Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Islam Majenang Cilacap. artikel, 120.
- Maula, A. M. (2021). Penerapan Metode Game Based Learning dalam Kelas Virtual (Pembelajaran Jauh) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa-siswi SDIT Sabilul Huda Pranggang Plosoklaten di Era Pandemi Covid-19. artikel, 76.
- Maziyyah, S. A. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal di SMP Negeri 1 Turen. artikel, 13.
- Muhtadhillah, N. F. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Pada Pelajaran PAI Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo. artikel, 40.
- Muhtadhillah, N. F. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Pada Pelajaran PAI Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo. artikel, 40.
- Muraini. (2022). Pemanfaatan Media Scramble Sebagai Game Based Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Tunarungu Kelas XI di Sekolah Khusus Yayasan Karya Dharma Wanita 02 Kota Tangerang. artikel, 15.
- Safitri, N. A., & Junaid. (2019). Penerapan Model Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Di Madrasah Tsanawiyah. artikel, 52.
- Samosir, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa di Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Tahun Ajaran 2022/2023. artikel, 35.
- Wardia, Setyosari, P., & Ulfa, S. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Hukum Bacaan Tanwin Siswa Kelas VII SMP. artikel, 15.
- Winatha, K. R., & Setyawan, D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. artikel, 198.
- Winatha, K. R., & Setyawan, D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. artikel, 198.
- Yuliza, E., Jaya Bangun, P. B., Sitepu, R., Nurnawati, E., Puspita, F. M., Octarina, S., Dkk. (2023). Pendampingan Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Game Based Learning Pada Guru-Guru SD. artikel, 45.
- Yustina, A. F., & Yahfizham. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid Game dan Among us. artikel, 14.
- Zainuddin, M., Mardianto, & Matsum, H. (2023). Development of Game-Based Learning Media on Islamic Religious Education Materials. artikel, 10.
- Zurhaida, Nurfitriya, S., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Words Scramble Game Tentang Politik Islam Sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas V SD. artikel, 67.