

**UPAYA GURU MENGGUNAKAN GAMES BASED LEARNING DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
AQIDAH AKHLAK KELAS IV MADRASAH DINIYAH TAKMILIAH NURUL
IKHSAN PULAU ARO**

Devisah¹, Sukarno², Samsu³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

¹Devisadevi068@gmail, com,²sukarno@uinjambi.ac.id,³samsu@uinjambi.ac.id

ABSTRACT

Research conducted by Depisah Madrasah Diniyah Takmiliyah Nurul Ikhsan Pulau Aro. The purpose of this study was to increase student motivation in learning Aqidah Akhlak by using a game-based learning model for fourth-grade students at Madrasah Diniyah Takmiliyah Nurul Ikhsan Pulau Aro. This research used Kemmis and McTaggart's classroom action research model, which was carried out in two cycles. Each cycle consisted of four stages, namely the planning stage, the implementation stage, the observation stage, and the reflection stage, with 15 fourth-grade students as the research subjects. The results showed that the use of the game-based learning model could increase student learning motivation in Aqidah Akhlak lessons for fourth-grade students at Madrasah Diniyah Takmiliyah Nurul Ikhsan Pulau Aro. This can be seen from the increase in student learning motivation between Cycle I and Cycle II. In Cycle I, the average score obtained by students was 70%, while in Cycle II, the average score obtained by students was 85%. The results in Cycle II have reached the predetermined performance indicators and the researcher's targets.

Keywords: *Teacher Efforts, Game Based Learning Method, Learning Motivation*

ABSTRAK

Penelitian yang dilakukan oleh Depisah Madrasah Diniyah Takmiliyah Nurul Ikhsan Pulau Aro. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* pada siswa kelas IV Madrasah Diniyah Takmiliyah Nurul Ikhsan Pulau Aro. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc. Taggart yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, serta tahap refleksi, dengan subyek penelitian siswa kelas IV yang berjumlah 15 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *game based learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Aqidah Akhlak Pada siswa kelas IV Madrasah Diniyah Takmiliyah Nurul Ikhsan Pulau Aro. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan motivasi belajar siswa antara siklus I dan Siklus II. Dimana pada, siklus I rata-rata yang diperoleh siswa adalah 70% , sedangkan pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 85%. Hasil pada siklus II ini sudah mencapai indikator kinerja yang ditetapkan dan sudah mencapai target Peneliti

Kata Kunci: Upaya Guru, Metode Game Based Learning, Motivasi belajar

A. Pendahuluan

Aqidah akhlak merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan karakter siswai. Secara umum tujuan dibelajarkannya Aqidah Akhlak yaitu untuk menanamkan dasar keimanan kepada Allah SWT serta membentuk pribadi yang berakhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memadukan kurikulum yang baik dan kemampuan guru yang memadai diharapkan dapat memotivasi dan mengembangkan kompetensi siswa, berakhlak, mempunyai kepekaan sosial, dan mampu berpartisipasi aktif di lingkungan sekitar (Pendidikan et al., 2015)

Pengertian Aqidah secara etimologis Aqidah berakar dari kata Aqidah-yaqidu'aqdan-aqidatan. Kaitan antara arti kata "aqdan" dan "Aqidah" adalah keyakinan itu tersimpul dengan kokoh didalam hati, bersifat mengikat dan mengandung perjanjian. Jadi Aqidah adalah sesuatu yang diyakini oleh seseorang. Makna Aqidah secara bahasa akan lebih jelas jika dikaitkan dengan pengertian secara terminologis (Sj et al., 2021)

Pendidikan Aqidah Akhlak bertujuan untuk menumbuhkan dan

meningkatkan keimanan peserta didik yang diwujudkan dalam Akhlaknya yang terpuji, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan serta pengalaman peserta didik tentang Aqidah dan Akhlak Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dan meningkat kualitas keimanan dan ketaqwaannya kepada Allah Swt, serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Hidayatulloh, 2022)

Pengimplementasian pembelajaran Aqidah Akhlak dalam pendidikan harus membantu peserta didik memahami materi Aqidah Akhlak itu sendiri agar peserta didik dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Agar materi Aqidah Akhlak yang disampaikan oleh guru dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik maka diperlukan metode pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran (Anwar Rosihon, 2016)

Motivasi adalah sesuatu yang dapat mendorong seseorang untuk mengubah energi yang dimiliki ke dalam bentuk aktivitas yang nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam proses pembelajaran motivasi ini

sangat penting sekali untuk kelancaran dari proses pembelajaran itu sendiri, karena jika seseorang tidak tergerak hatinya untuk belajar atau tidak termotivasi untuk melakukan pembelajaran maka proses pembelajarannya tidak menghasilkan apa-apa

Sebagian parah ahli menambahkan bahwa yang dimaksud dengan motivasi adalah daya pendorong yang mengakibatkan seseorang anggota organisasi mau dan rela untuk mengerahkan kemampuan dalam bentuk keahlian atau keterampilan tenaga dan waktunya untuk menyelenggarakan berbagai kegiatan yang menjadi tanggung jawabnya dan menunaikan kewajibannya, dalam rangka pencapaian tujuan dan berbagai sasaran organisasi yang telah ditentukan sebelumnya. Motivasi adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan (Dari et al., 2025)

Salah satu upaya yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar anak terutama pada mata pelajaran akidah akhlak yaitu *Games Based Learning* *Game based*

learning (GBL) adalah metode pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam pendekatan ini, permainan digunakan secara strategis sebagai alat bantu mengajar agar siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, Tidak hanya bersifat menghibur, permainan dalam GBL dirancang untuk menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan interaksi, dan membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik.(Mata et al., 2025)

Metode GBL menekankan pada pembelajaran berbasis tantangan, di mana siswa dihadapkan pada masalah atau situasi yang harus diselesaikan melalui aturan permainan yang sudah ditentukan. Unsur penting dalam GBL antara lain: tujuan pembelajaran yang terarah, sistem poin atau penghargaan, umpan balik langsung, serta elemen kompetisi atau kolaborasi yang sehat. Hal ini mampu meningkatkan konsentrasi, keterlibatan emosional, serta keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa(Fatmawati & Siregar, 2026)

Dalam praktiknya, GBL dapat diterapkan melalui permainan digital, permainan papan, simulasi, kuis interaktif, atau aktivitas fisik yang dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Metode ini sangat efektif digunakan di jenjang pendidikan dasar karena siswa pada tahap ini lebih responsif terhadap pendekatan pembelajaran yang bersifat visual dan kinestetik.

Metode *Game based learning* (GBL) memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya sebagai salah satu pendekatan pembelajaran inovatif yang efektif di sekolah dasar, termasuk dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Salah satu keunggulan utama GBL adalah kemampuannya membangkitkan motivasi belajar siswa. Permainan memberikan suasana yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar. Dalam konteks pendidikan dasar, hal ini sangat penting karena anak-anak cenderung lebih mudah memahami materi melalui aktivitas yang menarik dan menantang.

Hasil refleksi observasi di Madrasah Diniyah Takmiliyah Nurul Ikhsan Pulau Aro, khususnya pada pembelajaran Aqidah Akhlak masih

terhambat oleh beberapa masalah yang berkaitan dengan rendahnya motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas IV Madrasah Diniyah Takmiliyah Nurul Ikhsan Pulau Aro. Hal ini ditunjukkan dengan masih banyaknya siswa yang kurang memerhatikan penjelasan guru dan lebih suka bermain sendiri dalam pembelajaran. Semangat belajarnya masih rendah yang ditandai dengan kurang kompetisinya mereka dalam menyambut pertanyaan-pertanyaan dari guru. Siswa kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat masih banyak siswa yang mengobrol dengan siswa yang lain saat guru menjelaskan materi pembelajaran. Siswa kurang antusias dalam mengemukakan pendapatnya di kelas. Dalam hal ini, siswa pun kurang diberi pujian saat aktif bertanya ataupun menjawab pertanyaan, sehingga mereka cenderung pasif dan tidak termotivasi mengikuti pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan sebab-akibat dari

tindakan yang di berikan. Tujuan Penelitian Tindakan kelas yaitu untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di dalam kelas yang di alami langsung dalam interaksi antara guru dan siswa yang sedang belajar di mana untuk membantu meningkatkan proses hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Penelitian Tindakan kelas jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil yang di lakukan di dalam kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya.(Rochiati, 2008)

Penelitian ini menggunakan desain model PTK yang di ciptakan oleh Kemmis dan Mc Taggart, karena desain penelitian ini di anggap mudah dalam prosedur tahapannya. Yang menyatakan bahwa 1 siklus terdiri dari 4 Langkah pokok, yaitu: Perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting).(Aqib Zainal, 2007)

Teori Penelitian Tindakan kelas adalah kebebasan tujuan dalam menterjemahkan ilmu pengetahuan. Menurut Kemmis dasar teori dari penelitian tindakan, ilmu social dan humaniora memiliki kesamaan tujuan yang mendasar, yaitu: 1 Memiliki prespektif yang mengarah pada

proses-proses pencerahan 2. Menuju pada kebebasan individu dari kebiasaan tradisi dan birokrasi 3. Memiliki komitmen yang kuat pada proses demokrasi untuk pembaharuan (Sanjaya Wina, 2017)

Melalui PTK, guru dapat meningkatkan kinerjanya secara terus menerus, dengan cara refleksi diri (*Self Reflection*), yakni upaya menganalisis untuk menemukan kelemahan-kelemahan dalam proses pembelajaran sesuai dengan program pembelajaran yang telah disusunnya, dan diakhiri dengan melakukan refleksi, praktik penelitian tindakan lebih ditekankan pada bagaimana pendekatan-pendekatan proses penelitian dilaksanakan dengan asumsi bahwa guru sebagai peneliti memiliki komitmen untuk mengembangkan profesionalismenya dan mengembangkan lingkungan sekolah secara sistematis dan merefleksi praktik mengajar mereka

Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.(Permana, 2020) Dalam proses pembelajaran motivasi ini sangat penting sekali untuk kelancaran dari proses pembelajaran

itu sendiri, karena jika seseorang tidak tergerak hatinya untuk belajar atau tidak termotivasi untuk melakukan pembelajaran maka proses pembelajarannya tidak menghasilkan apa-apa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Upaya guru menggunakan *Games Based Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak. Dan dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus. Dalam setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Serta pembahasan dari seluruh tindakan yang telah dilakukan selama di Madrasah Diniyah Takmiliah Nurul Ikhsan Pulau Aro..

1. HASIL BELAJAR SISWA

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran akidah akhlak menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya metode *Game based learning* (GBL)

Berdasarkan hasil observasi prasiklus, motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV Madrasah Diniyah Takmiliah Nurul Ikhsan Pulau Aro pada pembelajaran Aqidah Akhlak masih rendah. Banyak siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, lebih suka bermain atau mengobrol saat

pembelajaran berlangsung, serta kurang aktif menjawab pertanyaan guru. Hal ini disebabkan guru masih menggunakan metode ceramah yang lebih berpusat pada guru sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang termotivasi dalam belajar.

Berdasarkan hasil post test pada siklus I, diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 64,6. Dari 15 siswa, sebanyak 8 siswa dinyatakan tuntas dan 7 siswa belum tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal belum tercapai, sehingga perlu dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Selain itu, hasil angket motivasi belajar menunjukkan persentase rata-rata sebesar 70% dengan kategori baik, namun masih belum memenuhi target penelitian.

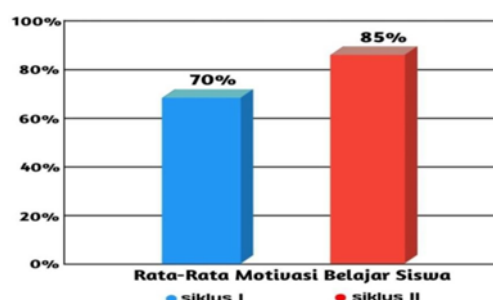
Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

Berdasarkan hasil post test siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 87,53. Sebanyak 12 siswa dinyatakan tuntas dan 3 siswa belum tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran

dengan model Game Based Learning berhasil meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif, disiplin, fokus, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah peneliti lakukan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* pada siklus I dan siklus II sudah jauh lebih baik di bandingkan sebelum menggunakan model pembelajaran *game based* . Dalam setiap siklus tersebut sudah terjadi peningkatan Karena guru sudah menerapkan pembelajaran Aqidah Akhlak dengan model pembelajaran *game based learning* sudah sangat baik dan guru sudah menguasai kelas dengan baik dan mencapai skor motivasi yang telah peneliti, sehingga peneliti sudah puas dengan hasil tersebut dan tidak memerlukan siklus berikutnya.

Gambar 1.1 Peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa setiap siklusnya



Gambar di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa dari siklus I sampai siklus II meningkat secara signifikan..Hal ini terbukti bahwa berdasarkan observasi motivasi belajar siswa pada siklus I diperoleh rata-rata 70% dengan kategori baik dan siklus II diperoleh rata-rata 85% dengan kategori sangat baik.

2. Aktivitas siswa Dalam Pembelajaran

Selain hasil belajar, aktivitas siswa selama proses pembelajaran juga mengalami peningkatan yang signifikan setiap siklusnya. pada siklus I, aktivitas siswa selama pembelajaran masih belum maksimal. Sebagian siswa sudah aktif mencatat, bertanya, dan mengerjakan tugas, namun masih ada siswa yang kurang antusias, tidak aktif mengajukan ide, sering terlambat, dan mengobrol saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada pertemuan berikutnya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik.

pada siklus II, aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan yang baik. Siswa sudah lebih aktif dalam mencatat materi, bertanya, dan mengajukan ide selama pembelajaran. Selain itu, siswa juga

lebih fokus, tenang, dan antusias mengikuti pelajaran. Dari segi kedisiplinan, seluruh siswa hadir dan datang tepat waktu serta membawa perlengkapan belajar. Siswa juga mampu mengerjakan dan mengumpulkan tugas sesuai dengan perintah yang diberikan guru. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model Game Based Learning dapat meningkatkan aktivitas dan semangat belajar siswa.

3. Pembahasan

Berdasarkan hasil angket pra tindakan pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas IV, motivasi belajar siswa masih rendah dengan rata-rata 50%. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kurang aktif karena pembelajaran masih berpusat pada guru. Akibatnya, siswa kurang semangat dan sering mengobrol saat pelajaran berlangsung. Selain itu, guru belum tepat dalam memilih model pembelajaran yang sesuai.

Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti menerapkan model pembelajaran Game Based Learning agar motivasi belajar siswa meningkat. Model ini membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar sehingga mereka lebih bersemangat

dan tertarik mengikuti pembelajaran. Selama pembelajaran berlangsung, aktivitas siswa juga berjalan sesuai dengan rencana yang telah dibuat.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II. Pada siklus I, rata-rata motivasi belajar siswa mencapai 70% dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 85% dengan kategori sangat baik. Karena hasil yang diperoleh sudah mencapai target, penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Dari hasil wawancara, siswa mengaku sebelumnya merasa bosan karena guru hanya menggunakan metode ceramah. Setelah diterapkan model Game Based Learning, siswa menjadi lebih senang belajar karena pembelajaran dilakukan sambil bermain sehingga tidak membosankan. Siswa juga menjadi lebih aktif, fokus, dan semangat dalam mengikuti pelajaran Aqidah Akhlak.

Berdasarkan hasil penelitian, model pembelajaran Game Based Learning terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa. Model ini juga

membantu siswa lebih berkonsentrasi dan aktif dalam proses pembelajaran di kelas IV Madrasah Diniyah Takmiliyah Nurul Ikhsan Pulau Aro.

D. Kesimpulan

1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian tindakan kelas (PTK) dan pembahasan yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *game based learning* maka motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak Kelas IV Madrasah Diniyah Takmiliyah Nurul Ikhsan Pulau Aro meningkat secara signifikan, sebagaimana dapat dilihat dari hasil tes prasiklus rata-rata siswa mendapatkan 50% dalam kategori kurang. Kemudian pada tes siklus I rata-rata siswa mendapatkan 70% masuk dalam kategori baik. Selanjutnya pada tes siklus II rata-rata siswa mendapatkan nilai 85% yang masuk dalam kategori sangat baik.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut: Sangat penting bagi guru untuk menunjukkan contoh

yang baik bagi siswa mereka dengan mengirimkan siswa mereka ke sekolah lebih awal atau lebih lambat. Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sebagai acuan dan referensi pada perpustakaan Institut Agama Islam Abuya Salek.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar Rosihon. (2016). *Akidah Akhlak*. Pustaka Setia.
- Aqib Zainal. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas* (Yrama Widya).
- Dari, M., Pandang, S., & Hirarki, T. (2025). *Central publisher*. 3, 340–345.
- Fatmawati, R., & Siregar, T. J. (2026). *Pengaruh Model Game-based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar The Effect of Game-based Learning Model on Students ' Mathematical Critical Thinking Ability in Solid Figures with Flat Faces*. 14(1), 131–140.
- Hidayatulloh, M. S. (2022). *No Title*. 2(1), 16–24.
- Mata, B., Akidah, P., & Man, A. (2025). *Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning terhadap Minat*. 2(January), 265–272.
- Pendidikan, P., Islam, A., Anak, P., & Dini, U. (2015). *Pembelajaran pendidikan agama islam pada anak usia dini*. 16–31.
- Permana, S. A. (2020). *Peran Guru BK dalam Meningkatkan Keterampilan Belajar dan Motivasi Belajar Siswa*. 1(2), 61–69.
- Rochiati, W. (2008). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya Wina. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Kencana.
- Sj, D. S., Zamroni, A., Religious, I., & Agama, P. (2021). *STRATEGI PENGEMBANGAN PROGRAM PEMBELAJARAN*. 2(1), 21–40.