

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN GBL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMP PGRI PACITAN

Nurul Mukaromah¹, Muh. Syuhada Subir², Siti Khurota A'yunin³

^{1,2,3} STAI Nahdhlatul Ulama Pacitan

Email:

¹noriy7791@gmail.com

²rosyamadza@gmail.com

³sitikhurotaayunin@gmail.com

DOI: -

Received: 14-11-2024	Accepted: 15-04-2025	Published: 30-04-2025
----------------------	----------------------	-----------------------

Abstrak:

Penelitian ini memuat ruang lingkup kajian mengenai pendidikan, khususnya fokus pada metode pengajaran dan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Lebih spesifik lagi, ini berkaitan dengan metode pembelajaran berbasis *game* atau GBL dan bagaimana hal itu mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas VII di mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP PGRI Pacitan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode GBL terhadap motivasi belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan *one group pre test post test*. Teknik sampling yang digunakan adalah *non probability sampling* dengan sampling jenuh yang artinya semua populasi dijadikan sampel, dimana seluruh siswa kelas VII SMP PGRI yang berjumlah 13 siswa dijadikan sampel. Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa metode GBL berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Keadaan motivasi belajar siswa positif dengan hasil nilai rata-rata motivasi belajar saat *pre test* yaitu 33,46. Setelah itu terjadi peningkatan nilai rata-rata motivasi pada saat *post test* dengan jumlah nilai 47,15. Hasil uji-t menunjukkan signifikansi yakni $0,01 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan GBL berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Metode GBL, Motivasi Belajar.

Abstrack

This research contains the scope of studies regarding education, specifically focusing on teaching methods and their impact on student learning motivation. More specifically, this relates to game-based learning methods or GBL and how it influences the learning motivation of class VII students in Islamic Religious Education subjects at PGRI Pacitan Middle School. This research aims to determine the effect of GBL on student learning motivation. This type of research is experimental research with *one group pre test post test*. The sampling technique used was *non-probability sampling* with saturated sampling, which means that the entire population was sampled, where all 13 class VII students at PGRI Middle School were sampled. Based on the results of this research, GBL has an effect on student learning motivation. The state of students' learning motivation is positive with the average value of learning motivation during the pre-test being 33.46. After that, there was an increase in the average motivation score during the post test with a total score of 47.15. The t-test results show significance, namely $0.01 > 0.05$. So it can be concluded that GBL has an influence on student learning motivation.

Keywords: GBL Method, Learning Motivation.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan metafora mendasar yang sangat penting dalam kehidupan manusia (Hosaini, et al., 2022), begita pula Pendidikan Agama Islam. Pendidikan Agama Islam memberikan landasan moral dan etika yang kuat dalam memandu individu dalam mengatasi permasalahan hidup sesuai nilai-nilai Islam. Oleh karena itu Pendidikan Agama Islam sangat diperlukan pada jenjang sekolah. Permasalahan yang terjadi pada dunia pendidikan yaitu lemahnya system belajar mengajar (Nurmawati, et al., 2021). Hal ini sangat mempengaruhi rendahnya motivasi siswa dalam belajar.

Pada observasi pertama di SMP PGRI Pacitan khususnya dikelas VII para siswa kurang interaktif dan sering ke luar jam pembelajaran dengan alasan-alasan tertentu. Hal ini merupakan suatu tanda bahwa siswa mengalami penurunan motivasi belajar. Alasannya, tidak lain dan tidak bukan adalah metode pembelajaran yang diberikan guru Pendidikan Agama Islam yang bersifat konvensional yang hanya melibatkan guru tanpa keterlibatan siswanya. Tentu hal ini membuat siswa merasa bosan, jenuh, dan mungkin kehilangan minat untuk belajar, sehingga turunnya motivasi belajar. Turunnya motivasi belajar pastinya juga akan berpengaruh pada hasil belajarnya, sehingga mengakibatkan tujuan akademis tidak tercapai.

Negara kita punya standar yang tinggi dalam suatu hasil tanpa memperdulikan bagaimana hasil itu diperoleh. Sehingga hal itu berdampak pada generasi muda kita dalam memperoleh hasil belajar mereka. Mereka bahkan dengan mudah memperoleh hasil belajar itu dengan berbagai cara seperti mencontek atau bergantung pada internet yang bisa dikatakan bahwa hasil belajar tersebut bukan merupakan penangkapan informasi pembelajaran dan pemahaman siswa. Kepercayaan diri para siswa dalam kemampuan belajar seketika hilang karena selalu mengandalkan objek lain. Sebagai pendidik, sudah seharusnya hal ini harus diminimalisir dengan menumbuhkan motivasi belajar, agar siswa dapat menerima informasi pembelajaran dengan mudah. Sehingga nantinya akan tumbuh pemikiran-pemikiran kritis yang dapat membuat siswa percaya diri akan kemampuan belajarnya.

Seiring berkembangnya pendekatan inovatif dalam pendidikan, metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) telah menjadi populer. Negara Finlandia, yang dikenal dengan pendekatan inovatifnya dalam pendidikan, telah mengadopsi metode ini dalam kurikulum mereka. Pada sebuah kesimpulan bahwa kemajuan pendidikan di Finlandia terjadi karena pemerintah sangat menekankan aspek kebahagiaan peserta didik dalam proses pembelajaran (Krisna Wijaya, et al., 2023).

Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk merekomendasikan metode GBL kepada guru Pendidikan Agama Islam dan setelah itu menerapkannya kepada para siswa. Peneliti bekerjasama dengan guru untuk mengonsep metode berbasis permainan atau GBL dengan menggunakan media analog yaitu *Puzzle Game* dan TTS untuk mengeksplorasi dan menganalisis pengaruh metode GBL terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada mata Pelajaran PAI, sehingga

nantinya diharapkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII di SMP PGRI Pacitan.

Metode dalam Bahasa Arab, dikenal dengan istilah *thariqoh* yang berarti langkah-langkah strategis yang disiapkan untuk melakukan suatu pekerjaan. Bila dihubungkan dengan pendidikan, maka metode itu harus diwujudkan dalam proses pendidikan, dalam rangka mengembangkan sikap mental kepribadian agar siswa menerima pelajaran dengan mudah, efektif dan dapat dicerna dengan baik (Muwidah & Wibawati, 2022). Sebuah metode pembelajaran memerlukan sebuah inovasi di dalamnya, adapun metode *Game Based Learning* (GBL) adalah metode pembelajaran yang berkonsep inovatif dengan berbasis permainan yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan menimbulkan rasa senang serta membangkitkan motivasi belajar siswa.

Metode pembelajaran GBL mempunyai karakteristik yaitu: *Pertama*, menarik yang berarti mencakup elemen permainan dengan keterlibatan yang tinggi. *Kedua*, mengasyikkan yang berarti mencakup elemen pengalaman belajar yang menyenangkan. *Ketiga*, menantang yang berarti menciptakan situasi dimana siswa dihadapkan tantangan yang memerlukan pemikiran kritis, pemecahan masalah dan keterampilan lainnya. *Keempat*, interaktif yang artinya melibatkan interaksi sosial dan kerja sama antar teman. *Kelima*, umpan balik yang artinya memastikan siswa memahami konsekuensi dari pilihan yang dibuat.

Penerapan metode GBL sudah diaplikasikan dengan berbagai pengembangan. Pengembangan permainan sebagai sebuah medium belajar dapat dilakukan secara manual, *analog*, ataupun *digital*. Produk-produk penerapan proses belajar dengan media permainan ini sering disebut gim edukasi (Samuel Gandang Gunanto, 2021). Media *puzzle* sering sekali digunakan dalam penerapannya pada metode pembelajaran GBL karena sangat menarik dan membutuhkan kesabaran dalam merangsang anak untuk berpikir dan berimajinasi untuk menyusun potongan-potongan *puzzle* sehingga menjadi bentuk yang utuh (Yunita & Ucup Supriatna, 2021). Penerapan GBL lainnya bisa menggunakan teka teki silang dimana permainan ini mengisi jawaban pada kolom kotak dengan huruf-huruf sesuai pertanyaan untuk dapat mengasah otak peserta didik (Wulan, et al., 2019). Media ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya yaitu dapat memberikan pengalaman yang lebih nyata atau realistis dalam melibatkan alat fisik, tidak perlu koneksi internet atau perangkat elektronik, dan menjadi cara yang lebih hemat dalam bermain. Adapun kekurangannya antara lain memerlukan banyak ruang dan sumber daya untuk disimpan dan diorganisir sehingga kurang fleksibel. Perlu diingat bahwa dalam menggudakan media *game* guru juga harus memperhatikan kondisi fasilitas dan kemampuan siswa. Sehingga nantinya dalam mengaplikasikan *game* akan lebih efektif sekaligus efisien.

Pengertian motivasi belajar menurut Sadirman mengemukakan “Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar,

dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai” (Neni Elvira, et al., 2023). Ketika seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapai tujuan, ia cenderung lebih berkomitmen dan tekun dalam proses belajar.

Motivasi dibagi menjadi dua jenis, yang pertama motivasi intrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berkaitan dengan dorongan internal, kepuasan pribadi, dan keinginan untuk melakukan sesuatu karena alasan yang berasal dari dalam diri seperti minat, pencapaian, atau keinginan untuk belajar. Yang kedua adalah motivasi ekstrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah berkaitan dengan dorongan eksternal seperti hadiah, pujian, atau tekanan sosial, yang mendorong seseorang untuk bertindak.

Menurut Darsono, “faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar terdiri dari; a) Cita-cita/aspirasi siswa; b) Kemampuan siswa; c) kondisi siswa dan lingkungan; d) Unsur-unsur dinamis dalam belajar; e) Upaya guru dalam memberikan pelajaran pada siswa (Halim Rasyid, et al., 2022). Dengan memperhatikan faktor-faktor ini, guru dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya akan berkontribusi pada keberhasilan mereka dalam mencapai tujuan akademik dan perkembangan pribadi.

Ada beberapa indikator yang perlu diperhatikan dalam motivasi belajar. Indikator motivasi belajar yaitu ketekunan dalam mengerjakan tugas, tertarik terhadap bermacam masalah dan memecahkannya (Dedi Dwi Cahyono, et al., 2022). Dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar meliputi kesenangan dalam belajar, hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar, serta dorongan dan kebutuhan dalam belajar.

Penerapan metode GBL mempunyai beberapa pengaruh terhadap motivasi belajar. Pembelajaran yang berbasis *game* berbeda dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional. Dalam metode pembelajaran GBL ini dapat membantu siswa lebih aktif, edukatif, dan memiliki tingkat kerja yang tinggi ketika berdiskusi untuk menyelesaikan sebuah masalah (Firosa Nur ‘Aini, 2018). Metode GBL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, umpan balik yang positif dan tantangan yang sesuai dengan kemampuan siswa.

Metode GBL juga mempunyai potensi yang besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan oleh penelitian terdahulu yaitu jurnal karya Ilham Muhammad, dkk dijelaskan bahwa “*Game Based Learning* sangat populer dan banyak diterapkan pada pembelajaran di sekolah menengah dan sederajat. Kepopuleran ini karena ditemukannya bukti empiris bahwa *Game Based Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dari berbagai latar belakang” (Ilham Muhammad, et al., 2023). Hal ini beralasan dengan karakteristik dari metode GBL itu sendiri.

Pada intinya penelitian ini memiliki tujuan untuk membuktikan hipotesis atau jawaban sementara terhadap masalah penelitian. Hipotesis adalah dugaan tentang apa yang kita amati. Dugaan ini bentuk upaya kita untuk memahami suatu masalah atau fenomena (Dedi Dwi Cahyono, et al., 2022). Hipotesis dari penelitian ini yaitu

H₁ : Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penerapan metode pembelajaran GBL terhadap motivasi belajar siswa

H₀ : Tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penerapan metode pembelajaran GBL terhadap motivasi belajar siswa

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimental. Jenis eksperimen dipilih untuk mengumpulkan data dan menganalisis pengaruh metode GBL terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP PGRI Pacitan pada mata pelajaran PAI. Penelitian ini menggunakan desain *one group pre test post test design*, dimana data akan dikumpulkan dari satu kelompok subyek penelitian yang diuji dua kali, yaitu sebelum dan sesudah melakukan perlakuan atau intervensi metode GBL.

Untuk subyek penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VII SMP PGRI Pacitan yang berjumlah 13 siswa. Teknik sampling yang di pakai adalah *non probability sampling* atau *non random* dengan menggunakan sampling jenuh. Hal ini dilakukan karena populasi kurang dari 30.

Intrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar obervasi dan kuesioner atau angket. Lembar observasi merupakan suatu cara pengambilan data dengan melakukan pengamatan secara langsung (Karimuddin Abdullah, et al., 2021). Sedangkan Kuesioner atau angket adalah Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan dan dilakukan tertulis kepada responden untuk dijawab (Fenti Hikmawati, 2020). Adapun bentuk dari angket ini yaitu *check list*. Setelah melakukan pengumpulan data mata data akan di uji validitas dan reliabilitas. Uji validitass adalah suatu ukuran yang menunjukkan kevalidan atau kesahihan suatu intrumen (Khairunnisa, et al., 2023). Adapun rumusnya sebagai berikut

$$r = \frac{n\Sigma - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{\{n\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2\}\{n\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2\}}}$$

Gambar 1 Rumus Uji Validitas

Keterangan:

r hitung = Koefisien Korelasi

X = Vareabel bebas

Y = Vareabel terikat

n = Banyaknya responden

Sedangkan uji reliabilitas adalah serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur yang memiliki konsistensi bila pengukuran yang dilakukan dengan alat ukur itu dilakukan secara berulang (Khairunnisa, et al., 2023). Dalam melakukan uji validitas dan reliabilitas peneliti menggunakan aplikasi SPSS untuk membantu penginputan data.

Metode analisis data yang digunakan yaitu uji hipotesis atau uji-t. Uji-t adalah uji statistik yang digunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nol (Linda Rosalina, et al., 2023). Dengan begitu peneliti dapat mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara dua kelompok data. Uji-t pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS. Adapun ketentuannya adalah Taraf signifikan (α) = 0,05 atau 5%, Kriteria yang digunakan dalam Uji-t adalah H_0 diterima apabila Sig > 0,05 serta H_0 ditolak apabila Sig < 0,05

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis penelitian eksperimental dengan desain penelitian *one group pre test post test* yaitu untuk mengumpulkan data dan menganalisis pengaruh metode pembelajaran GBL terhadap motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Data pelaksanaan metode GBL dilakukan dengan lembar observasi pada guru dan siswa kelas VII SMP PGRI Pacitan setelah itu diambil nilai rata-ratanya. Sementara data motivasi belajar siswa diperoleh dari pengisian angket oleh responden, yaitu siswa kelas VII SMP PGRI Pacitan sebelum dilakukan perlakuan metode GBL dan sesudah dilakukan perlakuan metode GBL. Selanjutnya data akan di input dengan menggunakan aplikasi SPSS dalam Uji-t nya.

Dari data lembar observasi kegiatan metode GBL, maka diketahui hasil sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Lembar Observasi Pelaksanaan Kegiatan GBL

Jumlah Pernyataan	Skor	Rata-Rata	Keterangan
10 Pernyataan	41,8	4,18	Baik

Berdasarkan hasil tersebut, dengan jumlah rata-rata 4,18 dapat disimpulkan pelaksanaan kegiatan GBL sudah terlaksanakan dengan baik.

Dari data kuesioner *pre test* dan *post test* motivasi belajar siswa, maka diketahui hasil sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Pre Test Keadaan Motivasi Belajar Siswa

Jumlah Siswa	JumlahHasil <i>Pre Test</i>	Rata-Rata	Nilai
13	435	33,46	Cukup

Tabel 3 Hasil Post Test Keadaan Motivasi Belajar Siswa

Jumlah Siswa	JumlahHasil <i>Post Test</i>	Rata-Rata	Nilai
13	613	47,15	Baik

Berdasarkan hasil tabel no 2 tersebut, dengan jumlah rata-rata nilai *pre test* 33,46 dapat disimpulkan keadaan motivasi belajar siswa sebelum mendapatkan perlakuan GBL terbilang Cukup. Pada tabel no 3, dengan jumlah rata-rata nilai post test 47,15 dapat disimpulkan keadaan motivasi belajar siswa sesudah mendapat perlakuan GBL mengalami peningkatan menjadi Baik.

Dari analisis data uji-t untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode GBL terhadap motivasi belajar siswa, maka dikethui hasil sebagai berikut

Tabel 4 Hasil Statistika Deskriptif

Paired Samples Statistics

		Mean	N
Pair 1	Pretest	33.46	13
	Posttest	47.15	13

Tabel 5 Hasil Uji T

Nilai T-Test	Nilai Signifikannsi One-Sided	Nilai Signifikansi Two-Sided
13	435	33,46

Dari hasil table 4 tersebut maka diketahui Mean atau rata-rata sebelum dan setelah penerapan metode GBL terjadi adanay peningkatan yang menandakan hasil positif. Sementara tabel 5 hasil Uji-t nilai P-Value $(0,01) < \alpha (0,05)$. Ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar setelah diterapkannya metode pembelajaran GBL.

Pembahasan dari penelitian ini bahwa penerapan metode GBL sudah terlaksana dengan baik dengan nilai rata-rata 4,18. Hal ini meliputi karakteristik

metode GBL (menarik, umpan balik, kerja sama, keterampilan berpikir kritis, interaktif), tujuan pembelajaran, dan peran guru.

Penelitian ini membuktikan bahwa metode GBL berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat dari peningkatan motivasi belajar siswa yang mengalami kenaikan dan signifikan saat sebelum dan sesudah melakukan perlakuan metode GBL dengan nilai rata-rata *pre test* 33.46 dan *post test* 47.15 ditambah lagi dengan nilai signifikansi *P-Value* $(0,01) < \alpha (0,05)$ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan metode GBL terhadap motivasi belajar. Hal ini meliputi beberapa indikator motivasi belajar yaitu hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, serta kesenangan dalam belajar.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian karya "Firosa Nur 'Aini (2018), dengan judul "Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS" yang setelah dilakukan *treatment* pembelajaran menggunakan metode GBL, terjadi peningkatan minat belajar siswa pada mata Pelajaran ekonomi dibandingkan dengan siswa yang hanya diberikan materi menggunakan metode konvensional.

Begitu pula hasil penelitian terdahulu dari "Ayundia Pratiwi, dkk (2022), dengan judul "Analisis Penerapan Metode *Games Education* dalam meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar". Yang terdapat pengaruh pembelajaran berbasis games dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, Dimana hasil-hasil penelitian ini menunjukkan pembelajaran berbasis game education lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa metode GBL memang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan mengenai pengaruh metode pembelajaran GBL terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP PGRI Pacitan pada mata pelajaran PAI maka kesimpulan yang dapat diambil penerapan pelaksanaan metode GBL sudah dilakukan dengan baik dengan nilai rata-rata 4,18, keadaan motivasi belajar siswa sebelum mendapat perlakuan metode GBL terkategori cukup dengan nilai rata-rata 33,46 dan setelah mendapat perlakuan metode GBL mengalami peningkatan terkategori baik dengan nilai rata-rata 47,15, serta metode GBL mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai signifikansi *P-Value* $(0,01) < \alpha (0,05)$.

Berdasarkan Kesimpulan penelitian tersebut, berikut beberapa saran yang diharapkan dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran PAI. Bagi guru Pendidikan Agama Islam, yang pertama diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan metode pembelajaran yang inovatif bagi siswa, jangan hanya melihat hasil belajarnya saja sehingga tidak memperdulikan bagaimana para siswa memperolehnya. Motivasi belajar juga diperlukan untuk memudahkan para siswa menerima informasi pada materi pembelajaran. Yang

kedua bagi para akademisi dan pembaca untuk memperluas penelitian dengan mempertimbangkan variabel lainnya yang berpengaruh terhadap metode pembelajaran GBL seperti hasil belajar siswa, tingkah laku siswa, kepribadian siswa dan lainnya. Dan yang ketiga bagi peneliti selanjutnya diharapkan dimasa yang akan datang dapat digunakan sebagai salah satu sumber data dan rujukan untuk penelitian dan dilakukan penelitian lebih lanjut berdasarkan informasi yang lebih lengkap dan lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Dedi, D, C. Mohammad, K H. Eka, D, P. (2022). Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar. *Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan*, 6(1), 43.
- Fenti, H. (2020). *Metodologi Penelitian*. Depok: Rajawali Press.
- Firoso, N, 'A. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *JUPE*, 6(3), 251.
- Halim, R. dkk. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SMA Al-Hikmah Pulo Gadung, Jakarta Timur Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Ekonomi dan Industri*, 23 (2), 517.
- Hosaini. Ah, Zukim. Mohamad, F. (2022). Pengembangan Buku Pendidikan Agama Islam dan Pembelajaran Kontekstual. *At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 114.
- Ilham, M. dkk. (2023). Analisis Bibliometrik: Penelitian Game Based Learning pada Sekolah Menengah 2005-2023. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 47.
- Karimuddin, A. dkk. (2021). *Metodologi Penelitian, Kuantitatif*. Pidie: PT. Bumi Akasara.
- Khairunnisa. dkk. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pangkalpinang: CV Science Techno Direch.
- Krisna, W. dkk. (2023). Inovasi Pembelajaran PAI Bagi Anak Usia Dini Berdasarkan Nilai Pendidikan Finlandia Menurut Timoty D. Walker. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 6196.
- Linda, R. dkk. (2023). *Buku Ajar Statistika*. Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah.
- Muwidah, N, H. Wibawati, B. (2022). *Metode Pembelajaran PAI*. Pasaman: CV. Azka Pustaka.
- Neni, E. Neviyarni. Herman, N. (2023). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 353.
- Nurmawati. Usiono. Elis, A. (2021). Efektifitas Pembelajaran Kontekstual pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 394.
- Samuel, G, G. (2021). Game-Based Learning: Media Konstruksi Pembelajaran Mandiri Bagi Sisiwa. *Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 17(1), 72.
- Sri, Y. Ucup, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Idea*, 3(8), 2001.
- Wulan. Suwatra. Jampel. Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki

Nurul Mukaromah dkk., *Pengaruh Metode Pembelajaran GBL terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP PGRI Pacitan*

Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS. Jurnal EDITECH Universitas Pendidikan Ganesha, 7(1), 68.