

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI SISWA KELAS VIII SMPN 3 WARU

Ahmad Rizqi Rahmatullah

UIN Sunan Ampel Surabaya

ahmadrizqirahmatullah2001@gmail.com

Anis Sukmawati

UIN Sunan Ampel Surabaya

anis.sukmawati@uinsa.ac.id

Abstract: Metode pembelajaran Game Based Learning pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan prestasi siswa kelas VIII SMPN 3 Waru. Namun selama ini, masih ada guru yang menggunakan metode ceramah selama proses pembelajaran. Metode ceramah memang perlu dilakukan, namun jika dilakukan terus menerus maka akan menimbulkan kebosanan di dalam kelas. Hal ini juga dapat berdampak pada penurunan prestasi siswa karena kurangnya motivasi belajar. Artikel ini bertujuan untuk mencari solusi dari pembelajaran yang hanya menggunakan ceramah dengan menerapkan metode pembelajaran Game Based Learning pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Metode penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Dari hasil penelitian yang ada, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran Game Based Learning dengan bentuk petak umpet pencari jawaban dapat meningkatkan nilai siswa dengan tingkat persentase ketuntasan 57% di kelas VIII D dan 93% di kelas VIII E.

Keywords:. Game Based learning, Metode Pembelajaran, Meningkatkan Prestasi, Pendidikan Agama Islam, Siswa.

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah pembelajaran yang megedepankan aspek kognitif dan afektif. Pendidikan Agama Islam merupakan bagian penting dalam sekolah, yang memiliki fungsi menyentuh sikap, sosial, ritual maupun tata nilai. Pendidikan Agama Islam memiliki arti

sadar di dalam pembinaan, tanggung jawab, pengarahan potensi anak agar berguna sebagai mana mestinya.¹ Pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga berkontribusi di dalam mendidik moral dan karakter peserta didik ditengah gemerlapnya kemajuan teknologi, tantangan pendidik yang dirasa semakin kompleks.² Di tengah dinamika pendidikan yang terus berlanjut, maka diperlukan sebuah metode yang baik untuk menunjang pembelajaran peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran yang menarik dan efektif merupakan sebuah tugas yang rumit. Oleh karna itu perlu adanya ketelitian dan kreativitas untuk mengunghat minat dan meningkatkan pemahaman siswa dalam perancangan metode pembelajaran³. Sebagai orang yang terdepan di dalam pendidikan, pendidik perlu memiliki inovasi dan adaptasi di dalam perubahan sehingga dapat menjembatani kesenjangan. kesulitan utama pendidik sebenarnya adalah mendesain pembelajaran yang mampu mengaktifkan dan memotivasi peserta didik. tingginya tingkat kebosanan dalam pembelajaran disebabkan rendahnya pemahaman untuk merancang pembelajaran yang menarik.⁴ Penggunaan metode ceramah di dalam Pendidikan agama islam memiliki banyak kekurangan karna hanya disampaikan dengan ceramah dan kurang nya keberaktifan siswa di dalam berpikir dan bertindak. Salah satu metode pembelajaran yang efektif adalah *Game Based Learning*. Guru PAI memiliki peranan penting membentuk kepribadian akhlak, dan keluasan ilmu, sehingga siswa tidak pandai dalam akdemis saja melainkan juga dapat mengamalkan ajaran agamanya dengan baik.⁵

SMPN (Sekolah Menengah Pertama Negeri) 3 Waru merupakan salah satu Lembaga Pendidikan yang memiliki komitmen kuat didalam mengembangkan kualitas peserta didiknya, dengan metode ini diharapkan siswa tidak hanya paham pada aspek kognitif tapi dapat menimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan agama merupakan pendidikan yang penting untuk pembentukan karakter diri, dan hal itu merupakan aspek penting dalam mengamalkan dan memahami nilai-nilai.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) banyak yang menggunakan metode hafalan dari pada aspek penalaran sehingga hal ini sangat berpengaruh pada gaya pikiran peserta didik. ketika pendidikan banyak tentang hafalan

¹ Akhmad Shunhaji, "Agama Dalam Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2019): 1–21.

² Susi Wulandari et al., "Application of Information and Communication Technology (ICT) in Learning," *Journal of Technology Global* 1, no. 01 (2023): 73–81.

³ D. Haryaningsih, S., Elyta, E., Nikodimus, N., & Apriyanto, "Benefits of Accounting Information Systems to Improve Service Quality at Regional General Hospital (RGH) Dr. Agoesdjam Ketapang District," *JASA (Jurnal Akuntansi, Audit Dan Sistem Informasi Akuntansi)* (2023): 482–496.

⁴ F. Redjeki, "The Effect of Value Creation Based on Company Performance on Stock Returns in Manufacturing Companies Listed on the IDX" (2022).

⁵ Siti Makhmudah, "Penanaman Nilai Keagamaan Anak Melalui Metode Bercerita.," *J-PAI jurnal pendidikan agama islam* 6 No 2 (2020): 68–79.

akan melahirkan siswa yang hanya pandai dalam segi hafalan akan tetapi dalam segi penalaran, public speaking dan keberanian banyak kekurangan sehingga pendidikan di Indonesia utamanya masih kurang efektif daripada pembelajaran liberal yang ada di luar negeri yang menggunakan metode diskusi dan penalaran.⁶

Di dalam pembelajaran juga harus memperhatikan aspek kesesuaian metode yang ada, apabila metode pembelajaran tidak sesuai dengan kelas yang diajar dan siswa yang diajar maka pembelajaran akan sulit menjadi maksimal, dan kebalikan untuk itu apabila kelas sesuai dengan metode pembelajaran tertentu tapi tidak digunakan dengan metode tersebut maka sangat disayangkan tidak menggunakannya dan pembelajaran yang dirasa dapat maksimal menjadi tidak maksimal. Media dapat dijadikan sebagai pemantik perhatian siswa agar selalu memperhatikan penjelasan dan keruntutan, perubahan image dan penggunaan efek khusus dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa dan dari rasa ingin tahu tersebut menjadikan siswa berpikir keseluruhan dan dapat menunjukkan bahwa media mempunyai motivasi untuk meningkatkan minat siswa di dalam pembelajaran.

Game merupakan hal yang banyak disenangi oleh peserta didik, dan game edukasi merupakan salah satu cara agar dapat menjadikan pembelajaran menjadi menarik. Game edukasi dapat menjadi media yang menyenangkan mengasikan dan menyebabkan kecanduan di dalam pembelajaran.⁷ *Game Based learning* merupakan salah satu metode pembelajaran interaktif menjadikan siswa memiliki keinginan untuk memecahkan masalah yang diberikan dari seorang guru dengan berbasis permainan. Metode pembelajaran *Game Based Learning* apabila di padukan dengan bahan ajar yang ada mampu mengoptimalkan pembelajaran di sekolah.⁸ Menurut analisis Waldopo menunjukkan bahwa format pembelajaran yang paling disukai guru dan siswa dalam pembelajaran adalah media pembelajaran game edukasi dan tutorial.

Game mencari jawaban disini juga merupakan game yang dapat menunjang pembelajaran PAI pada siswa kelas VIII karna dengan mencari jawaban dan menentukan jawaban, siswa diharapkan mampu mengimplementasikan apa yang dibaca dan dipelajari sehingga dapat menyesuaikan dengan soal yang ada dan dengan pembelajaran ini siswa diharapkan juga dapat menjelaskan alasan tentang bab Fiqh berupa halal haram, makruh mubah, wajib dan sunnah.

Di dalam pembelajaran ini menggunakan metode pembelajaran *Game*

⁶ Anna Primadoniati et al., "Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendi- Kan Agama Islam" 9, no. 1 (2020): 77-97.

⁷ Nur Hasanah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Tebak Operasi Matematika Yang Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kritis," *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi* 10, no. 1 (2023): 171-180.

⁸ Ika Febriana Wati, Yuniawatika Yuniawatika Yuniawatika, and Sri Murdiyah, "Analisis Kebutuhan Terhadap Bahan Ajar Game Based Learning Terintegrasi Karakter Kreatif," *Jurnal Pendidikan Karakter* 10, no. 2 (2020).

Based Learning yaitu petak umpet pencari jawaban. Game ini dilakukan dengan membagi kelas menjadi 5 kelompok yang setiap kelompok 6-7 orang dan setiap kelompok akan diminta untuk menjawab soal yang ada di papan dengan cara mencari jawabannya di dalam kelas dengan keadaan mata tertutup. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya tentang *Game Based Learning* yang dilakukan oleh Nur Rizki, Erma dan Sutati dalam judul Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Digital *Game Based Learning* Wordwall adalah game yang dilakukan pada penelitian tersebut menggunakan game yang bersifat pasif yaitu dengan metode PPT dan game online dan untuk penelitian ini menggunakan game yang dapat menjadikan siswa aktif sehingga pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum Merdeka yaitu berfokus kepada peserta didik. Dan dalam penelitian lain dilakukan oleh Arin Aryana dkk dengan judul Penggunaan Metode *Game Based Learning* dengan bantuan media cross historic pada pembelajaran sejarah di kurikulum merdeka belajar, penelitian ini lebih menekankan ke studi literatur tanpa adanya Penelitian Tindakan kelas untuk menilai keefektifan pembelajaran ini.

Tujuan adanya penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa pengaruh peningkatan dengan metode pembelajaran *Game Based Learning* di kelas VIII di SMPN 3 Waru Sidoarjo. Setelah peneliti mengobservasi pembelajaran peneliti menemukan adanya sedikit kekurangan di dalam pembelajaran PAI, pembelajaran yang biasanya hanya menggunakan metode ceramah menjadikan seringnya pembelajaran hanya monoton sehingga terlihat hanya guru yang aktif didalam pembelajaran. Serta kendala-kendala yang di dalam pembelajaran jika menggunakan *Game based Learning*, kelebihan dan kekurangannya. Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah untuk menambah khazanah keilmuan dan pengetahuan sebagai referensi dalam Pendidikan islam terutama dalam penggunaan metode pembelajaran *Game Based Learning*. Sedangkan untuk guru adalah sebagai acuan atau referensi pengajaran yang baik. Penjelasan selengkapnya tentang metode pembelajaran ini akan diperinci di dalam pembahasan.

PEMBAHASAN

Kurangnya ketertarikan siswa di sekolah dalam pembelajaran menjadikan salah satu situasi yang sering ditemukan di sekolah. Faktor yang menyebabkan hal seperti itu adalah pendidik dan guru yang masih menggunakan metode dan media yang monoton kurang menarik.⁹ Dalam pembahasan ini peneliti sebagai guru mencoba melakukan pembelajaran yang menarik pembelajaran dengan bentuk permainan edukasi. Berdasarkan temuan di sekolah, pembelajaran PAI merupakan pembelajaran favorit karena di dalam pembelajaran PAI banyak hal yang perlu di dalam dan

⁹ Vani Azhari et al., "Pemanfaatan Aplikasi Quizlet Dalam Pembelajaran Di Era Milenial," *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan* 3, no. 1 (2023): 8-13.

kritis, metode pembelajaran yang mengasyikan dan sesuai sangat diperlukan bagi seorang guru untuk mengajar siswa. Dengan merangsang motivasi belajar siswa dalam pembelajaran, akan mempengaruhi merupakan factor terbentuknya kritis didalam pembelajaran¹⁰ Maka dari itu penggunaan metode pembelajaran yang sesuai sangat berpengaruh di dalam pendalaman materi oleh siswa, metode pembelajaran yang sedikitnya baik dan menyenangkan adalah *Game Based Learning*, dengan metode pembelajaran ini siswa lebih mampu diharap mampu untuk cepat memahami materi PAI.

Pembahasan

1. Siklus 1

a. Perencanaan

Mulai pembuatan perencanaan peneilitian dilakukan berupa menyusun administrasi yang diperlukan dalam penelitian yaitu antara lain :

- 1) Menyusun modul ajar
- 2) Menentukan materi dan bab yang akan dijadikan penelitian
- 3) Membuat pretest dan posttest atau lembar soal yang sesuai dengan materi pembelajaran
- 4) Membuat lembar jawaban pretest dan post test

b. Tindakan

Pada tahapan ini peneliti sebagai guru menyiapkan siswa dengan mengucapkan salam kepada siswa dan mengisi daftar hadir peserta didik. Sebelum memasuki penilaian pre test peneliti menjelaskan akan pembahasan materi bab toleransi dan sebelum memasuki pembelajaran peneliti akan memberikan soal untuk menilai pemahaman tentang toleransi sebelum diajarkan materi tersebut. Kemudian peneliti memberikan soal pretest untuk menilai pemahaman siswa sebelum diajari dan didapatkan nilai sebagai berikut.

Tabel 1.1 Analisis hasil pre test kelas VIII D

| No | Aspek Perolehan | Hasil |
|----|--------------------------|-------|
| 1 | Skor Tertinggi | 80 |
| 2 | Skor Terendah | 35 |
| 3 | Jumlah Siswa | 28 |
| 4 | Jumlah Siswa Yang Tuntas | 1 |

¹⁰ Chih-Po Kuo Chih-Ming Chen, Li Ming-Chaun, "A Game-Based Learning System Based on Octalysis Gamification Framework to Promote Employees' Japanese Learning, Computers & Education,," 2023.

| | | |
|---|--------------------------------|----|
| 5 | Jumlah siswa yang tidak tuntas | 27 |
| 6 | Persentase ketuntasan | 4% |
| 7 | Rata-rata hasil belajar | 59 |

Tabel 1.2 Analisis hasil pre test kelas VIII E

| No | Aspek Perolehan | Hasil |
|----|--------------------------------|-------|
| 1 | Skor Tertinggi | 90 |
| 2 | Skor Terendah | 40 |
| 3 | Jumlah Siswa | 30 |
| 4 | Jumlah Siswa Yang Tuntas | 14 |
| 5 | Jumlah siswa yang tidak tuntas | 16 |
| 6 | Persentase ketuntasan | 54% |
| 7 | Rata-rata hasil belajar | 70 |

Dari penjelasan tabel diatas dapat dijelaskan nilai pretest kelas VIII D dan E mendapat nilai 59 dan 70 dengan persentase 4% dan 54% pre test ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang toleransi sebelum diajarkannya bab Toleransi.

2. Siklus 2

Pada siklus kedua, peneliti menjelaskan materi dan ke peserta didik. Selanjutnya, peneliti melakukan penelitian untuk mengevaluasi pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*) melalui petak umpet pencari jawaban. Peneliti yang sekaligus berperan sebagai pengajar membagi kelompok menjadi 5 dalam satu kelas, masing-masing terdiri dari 6-7 orang. Peneliti kemudian menjelaskan tentang aturan permainan.

Setiap kelompok diharuskan menjawab soal yang telah ditulis peneliti di depan kelas. Selanjutnya, setiap kelompok wajib mendelegasikan tiga orang anggota dengan peran sebagai berikut :

1. Orang pertama bertugas mencari jawaban dengan mata tertutup.
2. Orang kedua bertugas sebagai penunjuk jalan yang memberikan arahan secara verbal dari depan kelas.
3. Orang ketiga bertugas menulis jawaban yang telah ditemukan.

Selain tiga orang tersebut, anggota kelompok lainnya diwajibkan untuk memberi dukungan kepada teman-teman yang sedang mencari

jawaban dan menjawab soal. Bagi kelompok yang menyelesaikan terlebih dahulu dan menjawab dengan benar maka kelompok tersebut yang memenangkan permainan.

3. Siklus 3

Setelah permainan diselesaikan Peneliti memberikan soal post test untuk menilai pemahaman siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan *Game based learning*, pemberian post test ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran *Game Based Learning* pada Pembelajaran PAI dan didapatkan nilai sebagai berikut:

Tabel 1.3 Analisis hasil post test kelas VIII D

| No | Aspek Perolehan | Hasil |
|----|--------------------------------|-------|
| 1 | Skor Tertinggi | 90 |
| 2 | Skor Terendah | 40 |
| 3 | Jumlah Siswa | 28 |
| 4 | Jumlah Siswa Yang Tuntas | 16 |
| 5 | Jumlah siswa yang tidak tuntas | 12 |
| 6 | Persentase ketuntasan | 57% |
| 7 | Rata-rata hasil belajar | 73 |

Tabel 1.4 Analisis hasil post test kelas VIII E

| No | Aspek Perolehan | Hasil |
|----|--------------------------------|-------|
| 1 | Skor Tertinggi | 100 |
| 2 | Skor Terendah | 70 |
| 3 | Jumlah Siswa | 30 |
| 4 | Jumlah Siswa Yang Tuntas | 28 |
| 5 | Jumlah siswa yang tidak tuntas | 2 |
| 6 | Persentase ketuntasan | 93% |
| 7 | Rata-rata hasil belajar | 87 |

c. Observasi

1) Observasi siswa

Dari hasil observasi siswa ketika melakukan metode pembelajaran *Game Based Learning* sekitar 85% siswa berpartisipasi aktif dan saling tolong menolong di dalam pembelajaran ini.

Beberapa siswa mengabaikan pembelajaran disebabkan tidak mendapatkan tugas untuk melakukan permainan tapi peneliti memberikan tugas berupa pemain yang ada wajib untuk bergantian sehingga tidak ada kevacuman pada peserta didik.

2) Analisis hasil belajar

Dari analisis belajar yang ada diatas dapat dilihat bahwa setelah memberikan soal pretest dengan jumlah 20 soal pilihan ganda siswa di kelas VIII D mendapatkan nilai rata-rata 59 dengan persen ketuntasan hanya 4% karna banyaknya siswa yang mendapat nilai dibawah kkm 75 yaitu dengan jumlah 27 orang dari 28 orang. Di kelas VIII E mendapatkan nilai rata-rata 70 dengan persen ketuntasan 54% dengan jumlah siswa yang tuntas diatas kkm 14 orang, ini menunjukkan masih belum adanya pemahaman yang baik karna jumlah yang tuntas belum mencapai setengah atau 50%. Setelah melakukan pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* dapat dilihat terdapat peningkatan ditunjukkan dengan diadakanya post test dengan soal berjumlah 20 soal pilihan ganda tentang bab toleransi siswa di kelas VIII D mendapatkan nilai rata-rata 73 dengan persen ketuntasan 57%, sedangkan di kelas VIII E mendapat nilai rata-rata 87 dengan persen ketuntasan 93%.

d. Refleksi

Setelah menganalisis hasil observasi peneliti melihat terdapat beberapa kekurangan baik dari pihak guru juga dari pihak peserta didik. Dari pihak guru atau peneliti *Game Based learning* berupa petak umpet pencari jawaban agaknya masih kurang jelas dan terperinci. Peraturan yang dibuat terlalu sempit dan belum mengatur keseluruhan permainan, sehingga membuat kegaduhan. Dari pihak siswa terdapat kekurangan yaitu kurangnya perhatian terhadap penjelasan guru sehingga permainan berubah tidak sesuai dengan rencana. Selain itu banyaknya pihak yang tidak terlibat aktif juga menjadi permasalahan karna mereka justru malah membuat kegaduhan. Namun, di akhir pembelajaran *Game Based learning* ini guru menjelaskan secara rinci permasalahan setiap soal yang ada sehingga siswa tidak sekedar memahami dan mengetahui jawaban melainkan mengerti alasan-alasannya. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan prestasi siswa di dalam pembelajaran dengan metode *Game based Learning* ini yaitu berupa peningkatan nilai dan pemahaman dengan persentase peningkatan VIII D 57% dan VIII E 93%. Alasan terdapat perbedaan persentase di kelas D dan E adalah faktor akademis dan perhatian terhadap penjelasan guru, kelas E lebih memperhatikan guru

didalam penjelasan materi, selain itu faktor akademis berupa IQ kelas E lebih tinggi. Keterlibatan siswa didalam pembelajaran juga sangat besar, hasil observasi peneliti lebih dari 80% siswa mengikuti alur game edukasi ini, sehingga terdapat interaksi sosial di dalamnya. Peningkatan pemahaman siswa terhadap materi juga begitu baik dibuktikan dengan tes di kelas D siswa yang tuntas berjumlah 16 dari 28 orang, sedangkan di kelas E 28 siswa yang tuntas dari 30 siswa. Didalam penelitian lain yang dilakukakn oleh Elisa menjelaskan bahwa hasil dari game edukasi dalam pembelajaran memiliki signifikasi dan peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Metode ini dapat membuat pelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, serta mampu membantu keterampilan. Namun keberhasilan metode ini memerlukan dukungan fasilitas sekolah dan pelatihan guru.¹¹

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang ada dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Game Based learning* dengan berupa petak umpet pencari jawaban memiliki pengaruh berupa dapat meningkatkan pembelajaran pada siswa di kelas VIII D dan E dengan tingkat persentase ketuntasan 57% dan 93% dan dari penelitian ini didapatkan bahwa pembelajaran berbasis game lebih menyenangkan bagi siswa karna keterlibatan dan keaktifan siswa di dalam pembelajaran. Di dalam pembelajaran berbasis game ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Beberapa kelebihan yang ada berupa 1. Antusias siswa sangat tingi dikarenakan metode pembelajaran yang berbasis edukasi dan ini sangat sesuai dengan umur siswa yang masih menyukai bermain. 2. Lebih cepat memahami pembelajaran dan lebih memperhatikan dikarenakan mereka menerima ilmu dengan keadaan senang dan bahagia. 3. Adanya peningkatan interaksi sosial berupa saling bergotong royong satu sama lain sekelompok untuk mendapat kemanagan. Dan kekurangan berupa 1. Mengganggu kelas lain dan membuat kegaduhan dikarenakan banyaknya siswa penunjuk arah setiap kelompok berteriak-teriak sehingga antar kelompok saling mengeraskan suara. 2. Siswa menjadi tidak kondusif dikarenakan saling berteriak didalam kelas tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhari, Vani, Aisyah Rahma Fitri Tanjung, Rahmi Arsita Br Ginting, and M. Ikhsanul Khoir. "Pemanfaatan Aplikasi Quizlet Dalam Pembelajaran Di Era Milenial." *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan* 3, no. 1 (2023): 8-13.
- Chih-Ming Chen, Li Ming-Chaun, Chih-Po Kuo. "A Game-Based Learning

¹¹ Elisa Pitria Ningsih, "Analisis Peran Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Pelajaran PJOK," *Journal of Salutare* 1, no. 1 (2024): 28-34.



- System Based on Octalysis Gamification Framework to Promote Employees' Japanese Learning, Computers & Education.,” 2023.
- Haryaningsih, S., Elyta, E., Nikodimus, N., & Apriyanto, D. “Benefits of Accounting Information Systems to Improve Service Quality at Regional General Hospital (RGH) Dr. Agoesdjam Ketapang District.” *JASA (Jurnal Akuntansi, Audit Dan Sistem Informasi Akuntansi)* (2023): 482–496.
- Hasanah, Nur. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Tebak Operasi Matematika Yang Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kritis.” *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi* 10, no. 1 (2023): 171–180.
- Makhmudah, Siti. “Penanaman Nilai Keagamaan Anak Melalui Metode Bercerita.” *J-PAI jurnal pendidikan agama islam* 6 No 2 (2020): 68–79.
- Ningsih, Elisa Pitria. “Analisis Peran Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Pelajaran PJOK.” *Journal of Salutare* 1, no. 1 (2024): 28–34.
- Primadoniati, Anna, Institut Agama, Islam Negeri, and Iain Bone. “Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendi- Kan Agama Islam” 9, no. 1 (2020): 77–97.
- Redjeki, F. “The Effect of Value Creation Based on Company Performance on Stock Returns in Manufacturing Companies Listed on the IDX” (2022).
- Shunhaji, Akhmad. “Agama Dalam Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2019): 1–21.
- Wati, Ika Febriana, Yuniawatika Yuniawatika Yuniawatika, and Sri Murdiyah. “Analisis Kebutuhan Terhadap Bahan Ajar Game Based Learning Terintegrasi Karakter Kreatif.” *Jurnal Pendidikan Karakter* 10, no. 2 (2020).
- Wulandari, Susi, N Rumanti Hartono, Ilham Muhammad, and Ekha Sri Sugiarti. “Application of Information and Communication Technology (ICT) in Learning.” *Journal of Technology Global* 1, no. 01 (2023): 73–81.