


**Efektivitas Penerapan Metode *Game-Based Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas VI DI MIS Sidorejo Tirto Pekalongan**
Nur Hidayah<sup>1</sup><sup>1</sup> UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

\*e-mail: floveaputri@gmail.com

Submitted: 27 April 2023

Revised: 29 Mei 2023

Approved: 31 Mei 2023

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan metode *game-based learning* untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas VI di MIS Sidorejo Tirto Pekalongan. Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut; 1) Bagaimana minat belajar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas VI di MIS Sidorejo Tirto Pekalongan sebelum dilaksanakan metode *Game-Based Learning*? 2) Bagaimana implementasi metode *Game-Based Learning* dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas VI di MIS Sidorejo Tirto Pekalongan? 3) Bagaimana efektivitas penerapan metode *Game-Based Learning* pada minat belajar dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas VI di MIS Sidorejo Tirto Pekalongan. Metode penelitian ini adalah kuantitatif jenis eksperimen dengan subjek penelitian siswa kelas VI di MIS Sidorejo tahun pelajaran 2021/2022. Jumlah populasinya adalah 54 siswa dari 2 kelas. Kemudian peneliti menggunakan *simple random sampling* untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasilnya yaitu yang menjadi kelas eksperimen adalah kelas VI-A sebanyak 27 siswa dan kelas kontrol yaitu kelas VI-B sebanyak 27 siswa. Data dikumpulkan menggunakan teknik angket dan dianalisis menggunakan teknik analisis *independent sample t-test*. Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) penerapan metode *game-based learning* menunjukkan hasil 62% berada pada rentang 50% - 74% yang termasuk dalam kategori baik. 2) minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas eksperimen menunjukkan hasil 41,7% berada pada rentang 25% - 49% yang termasuk dalam kategori cukup baik sedangkan pada kelas kontrol menunjukkan hasil 50% berada pada rentang 50% - 74% yang termasuk dalam kategori baik. 3) efektivitas penerapan metode *game-based learning* menggunakan *independent sample t-test* secara SPSS versi 26 menunjukkan hasil sig.(2-tailed) sebesar sebesar  $0,008 < 0,05$ . Artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

**Kata Kunci:** Metode *Game-Based Learning*, Minat Belajar, Al-Qur'an Hadist.

**Abstract:** The purpose of this study was to determine the effectiveness of applying the *game-based learning* method to increase interest in learning in class VI Al-Qur'an Hadith at MIS Sidorejo Tirto Pekalongan. The formulation of the problem in this study is as follows: 1) How is the interest in learning in the Al-Qur'an Hadith class VI subject at MIS Sidorejo Tirto Pekalongan before implementing the *game-based learning* method? 2) How is the implementation of the *game-based learning* method in class VI Al-Qur'an Hadith at MIS Sidorejo Tirto Pekalongan? 3) What is the effectiveness of applying the *game-based learning* method to increase interest in learning in class VI Al-

*Qur'an Hadith at MIS Sidorejo Tirta Pekalongan. This research method is a quantitative type of experiment with research subjects of class VI students at MIS Sidorejo for the 2021–2022 academic year. The total population is 54 students from two classes. Then the researcher used simple random sampling to determine the experimental class and the control class. The result is that the experimental class is VI-A with 27 students, and the control class is VI-B with 27 students. Data was collected using a questionnaire technique and analyzed using an independent sample t-test analysis technique. The results of this study indicate: 1) the application of the game-based learning method shows a result of 62% in the range of 50%–74%, which is included in the good category. 2) Students' interest in learning Al-Qur'an Hadith subjects in the experimental class showed results of 41.7% in the range of 25%–49%, which was included in the pretty good category, while in the control class, results of 50% in the range of 50%–74% were included in the good category. 3) The effectiveness of applying the game-based learning method using an independent sample t-test in SPSS version 26 shows sig. (2-tailed) results of 0.008 0.05. This means that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted.*

**Keywords:** *game-based learning method, interest in learning, Al-Qur'an hadith.*

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan yakni seluruh cara dibuat oleh pemerintah, masyarakat, sekolah dan keluarga dengan menggunakan aktivitas kursus, pelatihan, dll, dikelola oleh lembaga formal, informal juga nonformal serta dilakukan seumur hidup dalam rencana menyiapkan peserta didik supaya aktif dalam bermacam-macam aktivitas. John Dewey berpendapat bahwa pendidikan itu ialah suatu cara membuat manusia menjadi berbudaya atau berakal budi. (Dewey, 2004:78).

Pendidikan Agama Islam yaitu salah satu usaha sadar serta terarah dalam mempersiapkan peserta didik guna mengetahui, menanggapi, mendalami, hingga meyakini, beragama dan beriman dalam melaksanakan ajaran Islam dari Al-Qur'an dan Hadist dengan aktivitas edukasi, , pembinaan, les, serta pemanfaatan keahlian (dalam Dahwadin, 2019:7). Pendidikan Islam ialah usaha yang digunakan untuk mengembangkan potensi kreatif peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, berkepribadian pancasila, bertanggung jawab kepada dirinya sendiri, bangsa, negara dan juga agama. (Mahfud, 2019:131). Oleh sebab itu, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling penting didalam proses pendidikan. Hal ini disebabkan karena sukses atau gagalnya tujuan pendidikan yang dicapai itu berdasarkan dengan cara apa proses pembelajaran yang diterima oleh peserta didik tersebut.

Al-Qur'an Hadist menjadi pedoman terpenting didalam mengajarkan kepribadian untuk umat Islam. segala hal yang berkaitan dengan realisasi kehidupan manusia harus bersumber pada kedua ajaran Islam (Kurnisar:2012). Oleh karena itu, upaya dan implementasi terus-menerus dilakukan untuk menyelidiki petunjuk-petunjuk yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadist. Al-Qur'an Hadist merupakan mata pelajaran di MI yang mempunyai kontribusi dalam menyampaikan pengetahuan peserta didik agar mengetahui apa saja manfaat menelaah Al-Qur'an Hadist. Pembelajaran Al-Qur'an Hadist di MI mempunyai tujuan supaya peserta didik rajin membaca Al-Qur'an serta Hadist dengan fasih, juga mempelajari Al-Quran Hadist, meyakini akan kebenaran keduanya dan melaksanakan ajaran yang ada didalam keduanya sebagai petunjuk pada segala aspek kehidupan. Sehingga untuk memenuhi tujuan-tujuan tersebut, seorang guru tentu wajib menyiapkan pendekatan pembelajaran yang akan digunakannya ketika menyampaikan materi di dalam kelas. Selain itu juga, seorang guru diwajibkan menyiapkan *Learning Resources* serta media pembelajarannya secara maksimal demi tergapainya tujuan-tujuan pembelajaran yang nantinya akan disampaikan di dalam kelas.

Permasalahan yang guru hadapi saat pembelajaran Al-Qur'an Hadist di kelas VI MIS Sidorejo Tirto Pekalongan adalah dalam mengelola kelas, hal tersebut diakibatkan kesulitan pada penyampaian materi ataupun belum sesuai dalam pemilihan metode yang digunakan. . Ada beberapa peserta didik yang hanya melamun juga diam tanpa mengajukan pertanyaan saat guru menjelaskan materi, hal ini terkesan bahwa cara guru menyampaikan materi kurang menyenangkan dan kurang menarik dalam proses pembelajaran di kelas sehingga peserta didik kehilangan minat belajar mereka. Selama ini metode yang sering digunakan oleh guru adalah metode ceramah atau yang kita kenal dengan Catat Terangkan Latihan (CTL) di depan kelas tanpa melibatkan peserta didik secara langsung (Badriyah;2016).

Di dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist lebih condong menjadi mata pelajaran yang kurang disukai peserta didik. Kondisi ini menunjukkan, pada kenyataannya seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas cenderung satu arah artinya seorang guru hanya menyampaikan ilmu pengetahuannya dan peserta didik hanya menerima saja. Hal ini menyebabkan pembelajaran hanya berpusat pada seorang guru dan peserta didik hanya dijadikan sebagai objek belajar. Peserta didik terkesan kurang semangat dalam menerima pelajaran dan apabila minat belajar peserta didik ini tidak ada maka hasil belajar menjadi rendah (Chatib:2009).

Oleh sebab itu dibutuhkan metode yang tepat dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist yang berfokus pada penguasaan kompetensi yang peserta didik menjadi pusatnya. Adapun usaha yang dilakukan oleh peneliti adalah mencari suatu metode pembelajaran yang membangkitkan minat peserta didik dan juga mudah dimengerti serta dipraktikkan, metode tersebut adalah metode *Game-Based Learning*. Metode ini bersifat bermain sehingga peserta didik tidak akan merasa dalam posisi sedang belajar formal melainkan sedang dalam suasana bermain yang menyenangkan. (Lafina Nasution, 2020:38).

Metode *Game-Based Learning* menurut peneliti sangat cocok dengan karakter dan kebutuhan peserta didik kelas VI di MIS Sidorejo Tirto Pekalongan, sebab metode ini dapat menjadikan peserta didik berpikir lebih positif mengenai apa yang diajarkan oleh seorang guru langsung di dalam kelas. . Selanjutnya pembelajaran Al-Qur'an Hadist menjadi berkesan, peristiwa ini disebabkan peserta didik terlibat saat jalannya pembelajaran di dalam kelas. Dan diharapkan peserta didik bisa lebih jauh terlibat dalam mengikuti jalannya pembelajaran. Oleh sebab itu, menurut latar belakang diatas peneliti tertarik meneliti apakah penerapan metode *Game-Based Learning* mempengaruhi minat belajar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist di kelas VI MIS Sidorejo Tirto Pekalongan.

## **1.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan metode *game-based learning* untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas VI di MIS Sidorejo Tirto Pekalongan.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana minat belajar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas VI di MIS Sidorejo Tirto Pekalongan sebelum dilaksanakan metode *Game-Based Learning*?
2. Bagaimana implementasi metode *Game-Based Learning* dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas VI di MIS Sidorejo Tirto Pekalongan?
3. Bagaimana efektivitas penerapan metode *Game-Based Learning* pada minat belajar dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas VI di MIS Sidorejo Tirto Pekalongan?

## **METODE**

Metode penelitian ini adalah kuantitatif jenis eksperimen dengan subjek penelitian siswa kelas VI di MIS Sidorejo tahun pelajaran 2021/2022. Jumlah populasinya adalah 54 siswa dari 2 kelas. Kemudian peneliti menggunakan *simple random sampling* untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasilnya yaitu yang menjadi kelas eksperimen adalah kelas VI-A sebanyak 27 siswa dan kelas kontrol yaitu kelas VI-B sebanyak 27 siswa. Data dikumpulkan menggunakan teknik anngket dan dianalisis menggunakan teknik analisis *independent sample t –test*.

Formulasi atau perumusan hipotesis statistic dapat di bedakan atas dua jenis, yaitu sebagai berikut;

1. Hipotesis nol / nihil ( $H_0$ ) : Hipotesis nol adalah hipotesis yang dirumuskan sebagai suatu pernyataan yang akan di uji. Hipotesis nol tidak memiliki perbedaan atau perbedaannya nol dengan hipotesis sebenarnya.
2. Hipotesis alternatif/ tandingan ( $H_1 / H_a$ ): Hipotesis alternatif adalah hipotesis yang di rumuskan sebagai lawan atau tandingan dari hipotesis nol. Dalam menyusun hipotesis alternatif, timbul 3 keadaan berikut.
  - $H_1$  menyatakan bahwa harga parameter lebih besar dari pada harga yang di hipotesiskan. Pengujian itu disebut pengujian satu sisi atau satu arah, yaitu pengujian sisi atau arah kanan.
  - $H_1$  menyatakan bahwa harga parameter lebih kecil dari pada harga yang di hipotesiskan. Pengujian itu disebut pengujian satu sisi atau satu arah, yaitu pengujian sisi atau arah kiri.
  - $H_1$  menyatakan bahwa harga parameter tidak sama dengan harga yang di hipotesiskan. Pengujian itu disebut pengujian dua sisi atau dua arah, yaitu pengujian sisi atau arah kanan dan kiri sekaligus.

Secara umum, formulasi hipotesis dapat di tuliskan:

$$\begin{aligned} H_0 &: \theta = \theta_0 \\ H_1 &: \theta > \theta_0 \\ H_1 &: \theta < \theta_0 \\ H_1 &: \theta \neq \theta_0 \end{aligned}$$

## LANDASAN TEORI

### 1. Metode *Game-Based Learning*

Untuk merealisasikan suatu strategi tertentu dibutuhkan seperangkat metode pembelajaran. Strategi dapat diartikan sebagai program kegiatan untuk memperoleh sesuatu, sedangkan metode adalah suatu cara untuk memperoleh sesuatu. Metode dalam arti dasar yaitu aturan, kaidah, macam dan juga model. Secara umum metode dapat diartikan sebagai suatu kaidah atau cara yang digunakan untuk mencapai tujuan khusus. Metode pembelajaran yaitu teknik ataupun cara penyampaian materi pelajaran yang akan disampaikan guru (EdTechReviewers:2013).

Metode pembelajaran ini merupakan upaya untuk mengimplementasikan rancangan yang sudah dihimpun dalam kegiatan yang sebenarnya supaya tujuan yang telah disusun tersebut dapat terlaksana dengan baik dan maksimal. Dengan kata lain bahwa metode adalah cara untuk mewujudkan strategi yang telah ditentukan. Metode pembelajaran pastinya tidak dapat terpisahkan dengan dunia pendidikan lebih khususnya pembelajaran dalam kelas. Sebab metode adalah cara yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran dikelas sampai tujuan pembelajaran dapat terwujud dengan maksimal. (Purba, 2022:45-46).

Salah satu metode pembelajaran tersebut adalah metode *games* atau permainan. Metode ini mendemonstrasikan bahan pelajaran dengan menggunakan permainan. Metode *games* atau permainan juga dapat dipakai guna memberikan penalaran bagi

peserta didik dalam memahami konsep, meningkatkan ide atau gagasan yang telah dipahami dan memecahkan masalah. (Neolaka, 2017:237-238).

Metode *game* yaitu sebuah permainan yang akan menjadikan suasana kelas yang tidak monoton, bisa menurunkan lelah apalagi ketika kita berada dalam ruangan kelas. Oleh sebab itu, metode menggunakan permainan dapat disebut sengan *Game-Based Learning* (GBL) ataupun suatu pembelajaran dengan dasar permainan. Dengan tindakan seperti ini, maka pembelajaran didalam kelas pun akan menjadi semakin menarik dan juga mengasyikkan. Apalagi ketika *Game-Based Learning* ini tidak Cuma bermain saja tetapi juga membagikan *reward* supaya peserta didik lebih berkonsentrasi didalam belajar. Banyak sekali macam-macam bentuk pilihan dalam memberikan penghargaan (*reward*) seperti hadiah bagi peserta didik yang mampu merampungkan tugas-tugas dari guru.

## 2. Minat Belajar Peserta Didik

Dalam melakukan berbagai kegiatan, kita dapat tertarik dengan kegiatan tersebut atau bahkan bisa kecanduan sehingga melakukan kegiatan tersebut berulang-ulang karena minat dalam diri kita. Begitu pula dengan sesuatu seperti buku, pensil dan lain sebagainya dapat membuat kita tertarik. Hal ini disebabkan karena benda tersebut memiliki nilai intrinsic yang sesuai dengan ketertarikan kita dan kemampuan alami kita. Begitu juga dengan minat, minat akan menjadikan seseorang itu senang, bahagia atau gembira. Contohnya ada orang yang memiliki minat dalam hal menyanyi. Hal itu akan mendorong orang tersebut suka berlatih sampai mencapai prestasi tertentu. Prestasi tersebut akan menambah orang itu menjadi bahagia, bangga, senang dan juga gembira. Sehingga minat dapat diartikan sebagai senang, bahagia ataupun gembira. (Trygu, 2021:15-20).

Secara bahasa minat artinya kecenderungan hati yang tinggi kepada sesuatu (KBBI, 1990:583). Sedangkan menurut Sardiman (Sardiman, 2017:76) minat adalah suatu keadaan yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan beberapa keinginan atau kebutuhan sendiri. Adapun pengertian minat menurut Slameto dalam (Djaali, 2014:121) mengemukakan bahwa minat ialah segala rasa lebih menyukai dan rasa tertarik kepada sesuatu atau aktivitas tanpa ada yang mempengaruhi.

Menurut (Abdul Rahman Abror, 2014:136) seseorang dikatakan berminat kepada sesuatu yaitu ketika seseorang tersebut mempunyai salah satu unsur berikut: Sikap, Ketertarikan, Kemauan, Ketentuan, Perhatian, dan Dorongan. Kemudian dari unsur-unsur minat tersebut mampu dibuat beberapa indikator yang dapat dipergunakan pada pembuatan angket minat sehingga angket yang dibuat mengacu pada unsur minat yang telah dikembangkan. Salah satu faktor yang mempengaruhi belajar yaitu meliputi minat, dengan adanya minat kepada sesuatu yang dipelajari akan mendorong seseorang untuk mempelajari sesuatu dan mencapai hasil belajar yang maksimal. (Khodijah, 2014:59).

### 3. Al-Qur'an Hadist

Seperti yang telah kita ketahui bersama bahwa Al-Qur'an dan hadis adalah pedoman serta landasan bagi umat Islam dalam menjalani kehidupannya, sebab didalam Al-Qur'an dan hadis ada aturan-aturan yang berhubungan dengan duniawi dan ukhrawi. Dengan Al-Qur'an dan hadis manusia dapat terbimbing ke haluan yang benar juga tidak salah jalan atau tersesat sehingga menyebabkan seseorang akan mempunyai rasa percaya. Memahami Al-Qur'an dan hadis harus dilaksanakan oleh seluruh umat Islam terlebih lagi dimulai sejak dini supaya lebih mengena dan membekas.

Menurut bahasa, Al-Qur'an artinya sesuatu yang dibaca. Sedangkan menurut istilah Al-Quran adalah wahyu Allah SWT yang difungsikan sebagai mukjizat bagi Rasulullah saw., sebagai petunjuk dan pedoman bagi umat Islam dan juga sebagai penyempurna terhadap kitab Allah SWT sebelumnya. Al-Qur'an terdiri dari 114 surah, yakni berjumlah 91 dari golongan surah makkiyah dan 23 dari golongan surah madaniyah.

Hadits atau al-hadits menurut bahasa (etimologis) al-jadid yang artinya sesuatu yang baru, lawan dari al-Qadim (lama). Al-Qorib artinya yang dekat, yang belum lama lagi terjadi, seperti dalam perkataan "haditsul ahdi bil islam" artinya "orang yang baru memeluk islam". Hadits juga sering disebut dengan al-khabar, yang berarti berita, yaitu sesuatu yang dipercakapkan dan dipindahkan dari seseorang kepada orang lain, sama maknanya dengan hadits. Allah juga menggunakan kata hadits dengan arti khabar sebagaimana tersebut dalam firman-Nya:



“Maka hendaklah mereka mendatangkan suatu kabar (kalimat) yang semisal Al-Qur’an itu, jika mereka orang-orang yang benar” (QS. Al-Thur:34).

Demikian pula dapat dilihat pada hadits berikut :

“Hampir-hampir ada seorang diantara kamu yang akan mengatakan “ini kitab Allah” apa yang halal di dalamnya kami halalkan dan apa yang haram di dalamnya kami haramkan. Ketahuilah barang siapa yang sampai kepadanya suatu hadits dariku kemudian ia mendustakannya, berarti ia telah mendustakan tiga pihak, yakni Allah, Rasul, dan orang yang menyampaikan hadits tersebut”.

Sedangkan menurut istilah (terminologi), para ahli memberikan defenisi (ta’rif) yang berbeda-beda sesuai dengan latar belakang disiplin ilmunya. Seperti pengertian hadits menurut ahli ushul akan berbeda dengan pengertian yang diberikan oleh ahli hadits.

Menurut ahli hadits, pengertian hadits ialah:

“Segala perkataan Nabi, perbuatan, dan hal ihwalnya.”

Yang dimaksud dengan “hal ihwal”ialah segala yang diriwayatkan dari Nabi SAW yang berkaitan dengan *himmah*, karakteristik, sejarah kelahiran, dan kebiasaan-kebiasaannya.

Ada juga yang memberikan pengertian lain:

“Sesuatu yang disandarkan kepada Nabi SAW. Baik berupa perkataan, perbuatan, taqrir, maupun sifat beliau”.

Maka dari itu, pembelajaran Al-Qur’an hadist pada taraf Madrasah Ibtidaiyah sangat dibutuhkan mengingat pesan Nabi Muhammad Saw untuk mengajarkan Al-Qur’an sejak dini. Tujuan pembelajaran Al-Qur’an Hadist di Madrasah Ibtidaiyah adalah:

- a. untuk meningkatkan tingkat membaca, mengnhafal, menulis serta memahami isi Al-Qur’an.
- b. Supaya menambah semangat dalam beribadah.
- c. Mewujudkan akhlak yang mulia.
- d. Menambah pengalaman dan pemahaman terhadap isi Al-Qur’an.
- e. Meningkatkan lulusan sekolah yang bertaraf tinggi. (Shams Madyan, 2008:108-109).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melewati uji asumsi klasik data dalam penelitian ini telah memenuhi prasyarat, data telah terdistribusi normal. Berikut adalah pembahasan hasil penelitian dari pengujian hipotesis penelitian:

#### 1. Minat Belajar Al-Qur'an Hadist kelas VI di MIS Sidorejo Tirto Pekalongan

Minat belajar adalah dorongan dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu yang dapat membuatnya tertarik dan senang. Seperti yang kita ketahui bersama bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa ada dua yaitu faktor internal serta faktor eksternal. Yang mana faktor internal terdiri atas perhatian dalam belajar, keingintahuan, kebutuhan (motif), motivasi. Sedangkan faktor eksternal terdiri atas aspek keluarga, aspek sekolah dan aspek masyarakat. Kemudian eserta didik dikatakan minat dalam belajar apabila adanya perasaan tertarik untuk belajar.

Minat belajar Al-Qur'an Hadist kelas VI di MIS Sidorejo Tirto Pekalongan termasuk kategori tinggi. Hal ini dibuktikan dari data hasil penelitian yaitu berupa angket yang disebarkan kepada 54 peserta didik dengan perolehan nilai 1920 dengan nilai terendah 28 serta nilai tertinggi 43. Nilai rata-rata angket minat belajar yaitu sebesar 35.56 dan termasuk pada kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas VI di MIS Sidorejo Tirto Pekalongan masuk kedalam kategori tinggi. Hal ini menandakan bahwa tingginya minat belajar dan tertarik untuk belajar yang terdapat pada peserta didik kelas VI di MIS Sidorejo Kecamatan Tirto Kabupaten Pekalongan.

Fakta mengenai minat belajar di MIS Sidorejo Tirto Pekalongan sangat terlihat jelas ketika proses pemberian angket, mereka sangat semangat bertanya mengenai hal-hal yang berkaitan dengan minat. Kemudian mereka juga selalu bertanya ketika dalam proses pembelajaran. Tidak hanya itu, ketika diberikan pertanyaan singkatpun mereka menjawabnya dengan kompak.

Tidak ada peserta didik yang keluar kelas ketika pembelajaran dan mereka tetap antusias sampai proses pembelajaran selesai. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto, minat yaitu suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal tanpa adanya paksaan atau disuruh oleh orang lain melainkan murni dari keinginan hati sendiri

2. Implementasi Metode *Game-Based Learning* dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadist kelas VI di MIS Sidorejo Tirto Pekalongan.

Metode *game-based learning* yang telah diterapkan pada kelas VI di MIS Sidorejo Tirto Pekalongan termasuk dalam kategori tinggi. Ini dibuktikan hasil penelitian yang diambil melalui angket yang disebarakan kepada 54 peserta didik dengan perolehan skor sebesar 2244. Diperoleh pula nilai terendah yaitu 31 dan nilai tertinggi yaitu 50. Disisi lain angket tersebut memiliki rata-rata sebesar 41,56. Nilai rata-rata tersebut berada pada interval tinggi sehingga dapat dikatakan bahwa metode *game-based learning* kelas VI di MIS Sidorejo Tirto Pekalongan termasuk dalam kategori tinggi. Dan dengan tingginya kategori tersebut maka metode *game-based learning* kelas VI di MIS Sidorejo Tirto Pekalongan dapat membuat peserta didik antusias untuk mengikuti dan mempelajari Al-Qur'an Hadist dengan semangat. Hal tersebut terlihat juga melalui feedback yang mereka perlihatkan yaitu ketika mereka benar-benar mendengarkan penjelasan tanpa membagi fokus mereka ke hal lain.

Ketika dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah terlihat sekali feedback yang diberikan kurang karena terlihat peserta didik yang fokus mendengarkan penjelasan dari guru sangat sedikit dan banyak peserta didik laki-laki yang masuk kelas ketika pembelajaran hampir selesai. Berbeda dengan kelas eksperimen dengan kondisi kelas full peserta didik tanpa ada yang izin. Seperti yang telah disampaikan oleh Torrente bahwa salah satu manfaat penggunaan metode *game-based learning* adalah feedback. Dengan feedback seorang guru bisa mengetahui seberapa jauh peserta didik memahami materi yang telah disampaikan.

3. Efektivitas metode *game-based learning* terhadap minat belajar Al-Qur'an Hadist kelas VI di MIS Sidorejo Tirto Pekalongan

Dari hasil uji hipotesis diperoleh bahwa nilai sig. (2 tailed) sebesar  $0,008 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata minat belajar peserta didik antara metode *Game-Based Learning* dengan metode ceramah. Dengan demikian, pengujian menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari data lain juga disimpulkan bahwa bahwa kelas eksperimen dengan penggunaan metode *Game-Based Learning* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 92,59 sedangkan kelas kontrol dengan metode ceramah mendapatkan nilai sebesar 75,92.

Ketika kelas eksperimen mulai dijelaskan pembelajaran menggunakan metode *game-based learning*, mereka semangat terlihat dari ketidaksabaran mereka ingin maju ke depan untuk menjawab soal dengan menggunakan APE yang dibawa oleh peneliti. Dan terlihat juga ketika salah satu peserta didik yang tidak segera keluar kelas walaupun dia telah selesai menjawab pertanyaan dengan benar. Dia justru ikut menjawab pertanyaan untuk giliran teman setelahnya. Ketika pembelajaranpun tidak ada diantara mereka yang mengantuk ataupun bermain sendiri.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Iswatuna yang menyebutkan bahwa penggunaan metode yang tepat dalam mentransfer ilmu kepada peserta didik akan menjadikan mereka semangat dan pastinya akan muncul minat dalam diri mereka masing-masing sehingga aktif dalam proses pembelajaran selain itu juga akan mempengaruhi prestasi belajar peserta didik itu sendiri. Metode adalah penunjang atau pendukung bagi seorang guru dalam proses penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik sehingga mereka akan merasa tidak bosan dan takut jika tertinggal pembelajaran. Metode yang menarik menyebabkan pembelajaran yang tidak akan membosankan bagi peserta didik.

## **SIMPULAN**

1. Minat belajar Al-Qur'an Hadist kelas VI di MIS Sidorejo Tirto Pekalongan termasuk kategori tinggi. Hal ini dibuktikan dari data hasil penelitian yaitu berupa angket yang disebarakan kepada 54 peserta didik dengan perolehan nilai 1920 dengan nilai terendah 28 serta nilai tertinggi 43. Nilai rata-rata angket minat belajar yaitu sebesar 35.56 dan termasuk pada kategori tinggi.
2. Implementasi metode *game-based learning* yang telah diterapkan pada kelas VI di MIS Sidorejo Tirto Pekalongan termasuk dalam kategori tinggi. Ini dibuktikan hasil penelitian yang diambil melalui angket yang disebarakan kepada 54 peserta didik dengan perolehan skor sebesar 2244. Diperoleh pula nilai terendah yaitu 31 dan tertinggi yaitu 50. Disisi lai angket tersebut memiliki rata-rata sebesar 41,56 dan nilai tersebut berada pada interval tinggi.
3. Efektivitas metode *game-based learning* terhadap minat belajar Al-Qur'an Hadist kelas VI di MIS Sidorejo Tirto Pekalongan. Dari hasil uji hipotesis diperoleh bahwa nilai sig. (2 tailed) sebesar  $0,008 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas belajar peserta didik antara metode *Game-Based Learning* dengan metode ceramah

adalah lebih tinggi. Dengan demikian, pengujian menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari data lain juga disimpulkan bahwa bahwa kelas eksperimen dengan penggunaan metode *Game-Based Learning* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 92,59 sedangkan kelas kontrol dengan metode ceramah mendapatkan nilai sebesar 75,92.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abror, Abdul Rahman. 1898. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana Yogya.
- Arikunto. Suharsimi. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Peantik.
- Badriah, L., & Sholicha, R. A. (2016). Hubungan Kreativitas Guru dan Lingkungan Belajar Terhadap Keaktifan Siswa Kelas III MIN Jejeran Bantul Tahun Ajaran 2015/2016. Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan, 7(1), 34–47. [https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2016.7\(1\).24-33](https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2016.7(1).24-33)
- Dahwadin dan Farhan SifaNugraha. 2019. Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Wonosobo: CV. Mangku Bumim Media.
- Dewey, John. 2004. Experience and Education Pendidikan Berbasis Pengalaman (terjemahan). Bandung: Kaifa.
- Djaali, Haji. 2014. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- EdTechReviewers. (2013). What is GBL (Game-Based Learning)?. [Online]. Tersedia : <http://edtechreview.in/dictionary/298-what-is-game-basedlearning> [16 Juni 2016].
- Khodijah, Nayyu. 2014. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rajawali Press.
- Kurnisar, Pancasila Sumber Dari Segala Sumber Hukum, (Palembang: Media Komunikasi, 2012).
- Lafina Nasution, Enty. 2020. *Uraian Singkat Tentang E-Learning*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- M, Sardiman A. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.
- Mahfud, Muhammad. 2019. Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Kooperatif Tipe Make A Match Pada Mata Pelajaran Quran Hadist Kelas IV Di MI Darul Ulum Lemah Putih Wringinanom Gresik. Gresik: *Fikroh Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*.

- Munif Chatib, *Sekolahnya Manusia: Sekolah Berbasis Multiple Intellegences di Indonesia*, Jakarta: Gedung Ratu Prabu, 2009.
- Neolaka, Armos dan Grace Amialia A. Neolaka. 2017. *LANDASAN PENDIDIKAN Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Depok: PT. Kharisma Putra Utama.
- Surasman, Otong. 2002. *Metode Insani: kunci praktis membaca Al-Qur'an baik dan benar*. Jakarta: Gema Insani Press.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.