

**PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING*  
MELALUI MEDIA *EDUCAPLAY*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK SISWA KELAS XIA  
DI MADRASAH ALIYAH NAHDLATUL ARIFIN AMBULU  
JEMBER**

**SKRIPSI**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Oleh:

Tika Murtafi'ah  
214101010014

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM DAN BAHASA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
MEI 2025**

**PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING*  
MELALUI MEDIA *EDUCAPLAY*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK SISWA KELAS XIA  
DI MADRASAH ALIYAH NAHDLATUL ARIFIN AMBULU  
JEMBER**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Agama Islam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Oleh:  
Tika Murtafi'ah  
NIM: 214101010014

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM DAN BAHASA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
MEI 2025**

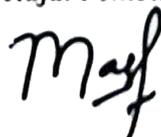
**PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING*  
MELALUI MEDIA *EDUCAPLAY*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK SISWA KELAS XIA  
DI MADRASAH ALIYAH NAHDLATUL ARIFIN AMBULU  
JEMBER**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Agama Islam

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
Oleh:  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
Tika Murtafi'ah  
NIM: 214101010014  
JEMBER

Disetujui Pembimbing



Dr. SITI MAS'ULAH, S.Pd.L., M.Pd.L.

**NIP: 2118128901**

**PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING*  
MELALUI MEDIA *EDUCAPLAY*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK SISWA KELAS XIA  
DI MADRASAH ALIYAH NAHDLATUL ARIFIN AMBULU  
JEMBER**

**SKRIPSI**

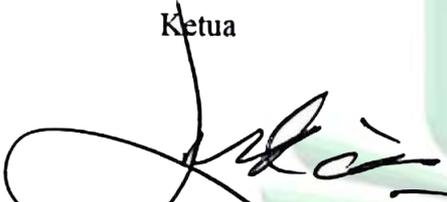
telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hari : Kamis  
Tanggal : 15 Mei 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

  
Dr. H. AINUR RAFIK, M.Ag.  
NIP. 196405051990031005

  
AHMAD DHIYAA UL HAQQ, M.Pd.  
NIP. 198709102019031003

Anggota :

1. Dr. H. MATKUR, S.Pd.I, M.Si.
2. Dr. SITI MAS'ULAH, S.Pd.I., M.Pd.I.

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

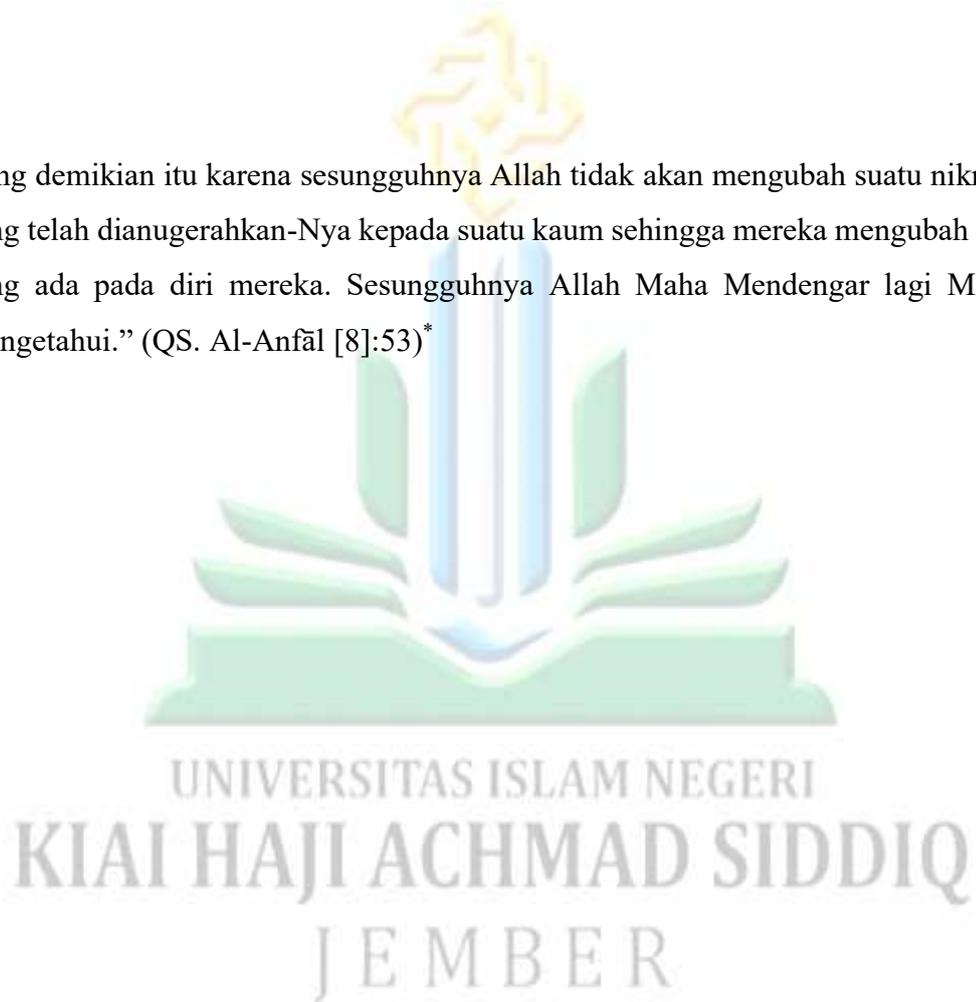


Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si  
NIP. 197304242000031005

## MOTTO

ذَلِكَ بِأَنَّ اللَّهَ لَمْ يَكُ مُغَيِّرًا نِعْمَةً أَنْعَمَهَا عَلَى قَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَأَنَّ اللَّهَ سَمِيعٌ عَلِيمٌ

Yang demikian itu karena sesungguhnya Allah tidak akan mengubah suatu nikmat yang telah dianugerahkan-Nya kepada suatu kaum sehingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka. Sesungguhnya Allah Maha Mendengar lagi Maha Mengetahui.” (QS. Al-Anfāl [8]:53)\*

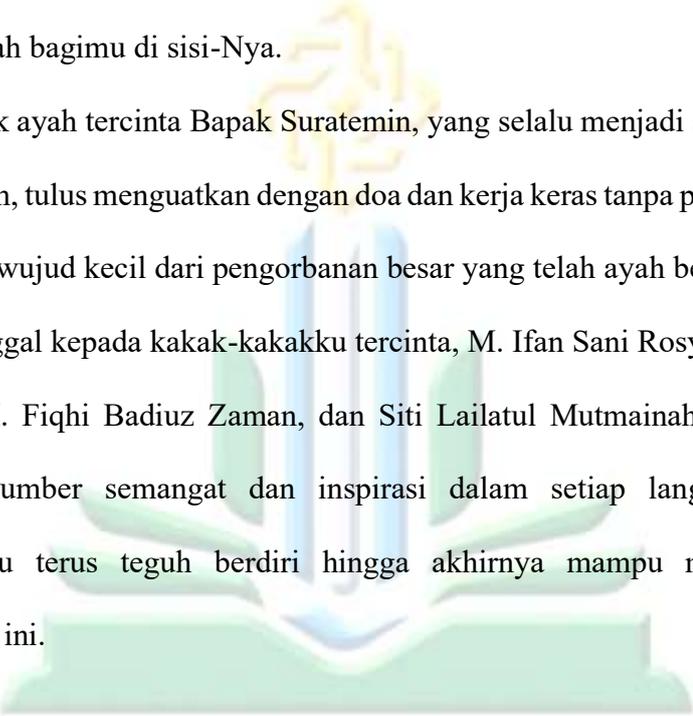


---

\* Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahnya Edisi Penyempurnaan 2022 ( Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an

## PERSEMBAHAN

1. Skripsi ini dipersembahkan kepada almarhumah ibu tersayang Ibu Sulasemi, yang raganya tak lagi bersamaku, namun cintanya tetap hidup di setiap detak jantungku. Semoga pahala dari setiap huruf yang kutulis ini mengalir menjadi amal jariyah bagimu di sisi-Nya.
2. Serta untuk ayah tercinta Bapak Suratemin, yang selalu menjadi sosok tangguh dalam diam, tulus menguatkan dengan doa dan kerja keras tanpa pamrih. Skripsi ini adalah wujud kecil dari pengorbanan besar yang telah ayah berikan.
3. Tak tertinggal kepada kakak-kakakku tercinta, M. Ifan Sani Rosyadi, M. Fuadi Farhan, M. Fiqhi Badiuz Zaman, dan Siti Lailatul Mutmainah. Yang selalu menjadi sumber semangat dan inspirasi dalam setiap langkahku, yang membuatku terus teguh berdiri hingga akhirnya mampu menyelesaikan perjalanan ini.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag, MM. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan persetujuan pada skripsi ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah menyusun rencana dan mengasesmen pelaksanaan pendidikan di lingkup jurusan.
4. Ibu Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberi arahan, melancarkan persetujuan dan penyelesaian skripsi.
5. Ibu Dr. Siti Mas'ulah, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing yang mendedikasikan waktunya dengan ikhlas dan sabar untuk memberikan bimbingan, saran dan arahan guna selesainya skripsi ini.

6. Bapak Aminullah, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan dan memberi nasihat kepada penulis.
7. Seluruh dosen PAI Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan Ilmu kepada penulis.
8. Bapak Bahrul Ulum, S.Pd.I., selaku kepala Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
9. Ibu Umi Latifatul Qudsiyah, S.Pd.I, M.Pd., selaku guru mata pelajaran akidah akhlak, seluruh dewan guru dan peserta didik yang telah membimbing dan memfalistisasi terkait data penelitian skripsi.

Semoga dengan segala kebaikan yang diberikan kepada penulis, senantiasa dimudahkan segala urusannya oleh Allah SWT. penuh kesadaran penulis mengakui masih kurang dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis mengharapkan saran dan masukan pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 17 April 2025  
Penulis  
  
Tika Murtafi'ah  
NIM: 214101010014

## ABSTRAK

**Tika Murtafi'ah, 2025:** *Penerapan Model Game Based Learning Melalui Media Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XIA di Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember*

**Kata Kunci:** *Game Based Learning* , *Educaplay*, hasil belajar, akidah akhlak

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh kurangnya interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang disebabkan kurang bervariasinya model dan media pembelajaran yang digunakan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model *Game Based Learning* melalui media *Educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Akidah Akhlak siswa kelas XIA di Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, tes tertulis (*pre test dan post test*), serta dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* melalui media *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan siswa dari siklus I sebesar 46% meningkat hingga 39% pada siklus II menjadi 85%. Nilai rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I yakni 72 menjadi 83 pada siklus II. Dengan demikian, penerapan model *Game Based Learning* melalui media *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran akidah akhlak kelas XIA Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Permasalahan .....	8
C. Cara Pemecahan Masalah .....	8
D. Tujuan Penelitian .....	8
E. Manfaat Penelitian .....	9
F. Hipotesis Tindakan .....	10
G. Sistematika Penulisan .....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>12</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	12

B. Kajian Teori .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>44</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	44
B. Lokasi, Waktu dan Subyek Penelitian .....	45
C. Prosedur Penelitian .....	47
D. Pelaksanaan Siklus Penelitian .....	51
E. Teknik Pengumpulan Data .....	51
F. Teknik Analisis Data .....	54
G. Keabsahan Data .....	55
H. Indikator Kinerja .....	56
I. Tim Peneliti .....	56
J. Jadwal Penelitian .....	57
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>60</b>
A. Gambaran Obyek Penelitian .....	60
B. Hasil Penelitian .....	66
C. Pembahasan .....	98
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>102</b>
A. Simpulan .....	102
B. Saran .....	103
DAFTAR PUSTAKA .....	104
Lampiran-Lampiran .....	108

## DAFTAR TABEL

No.	Uraian	hal.
1.1	Penelitian Terdahulu .....	20
1.2	Indikator Hasil Penilaian .....	27
3.1	Hasil Penilaian .....	54
3.2	Distribusi Nilai .....	55
3.3	Jadwal Penelitian .....	57
4.1	Identitas Madrasah .....	60
4.2	Data Guru dan Karyawan Madrasah .....	64
4.3	Sarana dan Prasarana Madrasah .....	65
4.4	Persentase Kegiatan Pembelajaran dengan Media <i>Educaplai</i> pada Siklus I .....	76
4.5	Persentase Kegiatan Belajar Siswa dengan Media <i>Educaplai</i> pada Siklus I .....	78
4.6	Hasil Penilaian Siklus I .....	79
4.7	Distribusi Nilai Siklus I .....	79
4.8	Persentase Kegiatan Pembelajaran dengan Media <i>Educaplai</i> pada Siklus II .....	92
4.9	Persentase Kegiatan Belajar Siswa dengan Media <i>Educaplai</i> pada Siklus II .....	94
4.10	Hasil Penilaian Siklus II .....	95
4.11	Distribusi Nilai Siklus II .....	96
4.12	Persentase Rata-Rata Kegiatan Belajar Siswa dengan Media <i>Educaplay</i>	

Siklus I dan II .....	99
4.13 Persentase Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II .....	100



## DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	hal.
2.1	Gambaran Tampilan Awal <i>Educaplay</i> .....	36
2.2	Gambar Tampilan Login <i>Educaplay</i> .....	37
1.3	Gambar Tampilan Profil <i>Educaplay</i> .....	37
1.4	Gambar Template <i>Game</i> yang Dapat Digunakan .....	38
1.5	Gambar Template <i>Game</i> yang Dapat Digunakan .....	38
1.6	Gambar Pembuatan Soal <i>Game Educaplay</i> .....	39
1.7	Gambar Opsi Pengaturan <i>Game Educaplay</i> .....	39
1.8	Gambar Opsi Pengaturan Informasi <i>Game Educaplay</i> .....	40
1.9	Gambar Opsi Preview dan Publish <i>Game Educaplay</i> .....	40
2.10	Gambar Tampilan <i>Game Educaplay</i> Froggy Jump .....	41
2.11	Gambar Tampilan <i>Game Educaplay</i> Froggy Jump .....	41
4.1	Gambar Bagan Struktur Organisasi Madrasah .....	62
4.2	Gambar Diagram Siklus I .....	80
4.3	Gambar Diagram Siklus II .....	96

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah proses yang sungguh penting untuk meningkatkan keterampilan, memperkuat kepribadian, kecerdasan, mempertinggi budi pekerti, dan mempertebal semangat kebersamaan, sehingga dapat bersama-sama membangun bangsa maupun diri sendiri. Aktivitas-aktivitas yang dilakukan manusia tidak bisa dilepaskan dari pendidikan. Penerapan pendidikan memberikan efek kepada setiap manusia, baik dalam kondisi apapun. Oleh karena itu, pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang wajib dipenuhi bagi setiap individu.

Dalam “Undang-undang nomor 20 Tahun 2003” tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 tujuan Pendidikan nasional adalah “mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab”.<sup>2</sup>

Pendidikan dalam Islam menjadi pondasi utama dalam membentuk pribadi manusia yang memiliki kekuatan berpikir sekaligus berlandaskan nilai-nilai tauhid. Dengan demikian, setiap proses pendidikan tidak hanya mengembangkan intelektualitas, tetapi juga tetap berada dalam koridor ajaran Islam agar tidak menyimpang dari nilai-nilai agama. Selain itu pendidikan

---

<sup>2</sup> Desi Pristiawanti et al., “Pengertian Pendidikan,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 6 (2022): 7911–15.

dalam islam dapat membentuk peserta didik menjadi ihsan yang *muttaqien*. Proses globalisasi yang sangat mempengaruhi hal-hal dari segala aspek telah memberikan dampak dari pola pikir serta budaya dari para peserta didik.

Konsep pendidikan islam yang diajarkan Rasulullah salah satunya yang bisa dikembangkan dalam surat Al-Baqarah ayat 164 yang berbunyi :

انَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَالْقُلُوبِ الَّتِي تَجْرِي فِي الْبَحْرِ بِمَا يَنْفَعُ النَّاسَ وَمَا أَنْزَلَ اللَّهُ مِنَ السَّمَاءِ مِنْ مَّاءٍ فَأَحْيَا بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ وَتَصْرِيفِ الرِّيْحِ وَالسَّحَابِ الْمُسَخَّرِ بَيْنَ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ لَآيَاتٍ لِقَوْمٍ يَعْقِلُونَ

*“Sesungguhnya pada penciptaan langit dan bumi, pergantian malam dan siang, 47) bahtera yang berlayar di laut dengan (muatan) yang bermanfaat bagi manusia, apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengannya Dia menghidupkan bumi setelah mati (kering), dan Dia menebarkan di dalamnya semua jenis hewan, dan pengisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi, (semua itu) sungguh merupakan tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi kaum yang mengerti.” (QS. Al-Baqarah [2]:164)<sup>3</sup>*

Ayat diatas menegaskan bahwa potensi manusia sangat luar biasa yaitu diberikannya akal untuk berfikir dan tentunya untuk segala kalangan manusia. Dalam pemerolehan hasil berfikir yang optimal tentunya diperlukan sistem pendidikan yang terencana secara matang. Kematangan dari cara berfikir yang baik dan sistematis sesuai dengan bimbingan Allah Swt yaitu adanya integrasi islam, iman, dan ihsan. Namun pada hakikatnya Allah juga memberikan potensi manusia untuk menghasilkan sesuatu yang baik dan buruk. Hal itu dikarenakan manusia memiliki akal yang cenderung dapat memilah dan memilih mana yang

<sup>3</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahnya Edisi Penyempurnaan 2022 ( Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an

baik dan mana yang buruk.<sup>4</sup> Dengan adanya konsep berpikir manusia dapat menghasilkan kemampuan dalam membuat keputusan, memecahkan masalah, dan merekonstruksi pengetahuan yang lama menjadi pengetahuan yang baru.<sup>5</sup>

Dalam dunia pendidikan dikenal konsep *Tri Pusat Pendidikan*, yang diperkenalkan oleh Ki Hajar Dewantara yaitu Bapak Pendidikan Nasional sekaligus pendiri Taman Siswa. Konsep ini menyatakan bahwa proses pendidikan berlangsung melalui tiga lingkungan utama, yaitu pendidikan dalam keluarga, pendidikan di sekolah, dan pendidikan di lingkungan masyarakat atau kalangan pemuda.<sup>6</sup> Keluarga merupakan lingkungan pendidikan pertama dan paling utama bagi anak, karena dari keluargalah anak pertama kali mengenal kehidupan. Sementara itu, masyarakat berperan sebagai wadah dan sarana pendidikan yang mencerminkan kehidupan yang beragam, di mana individu berinteraksi dalam berbagai situasi sosial. Pendidikan di sekolah menjadi perantara penting setelah peran orang tua, yang menjembatani proses transisi anak dari lingkungan keluarga menuju kehidupan bermasyarakat..

Pendidikan Agama Islam mencakup empat elemen yaitu al-Qur'an hadist, akidah akhlak, fikih, dan sejarah kebudayaan Islam. Pembelajaran akidah akhlak adalah pondasi dasar dalam mendidik sebelum peserta didik belajar banyak hal pada bidang lainnya. Pendidikan akidah akhlak terdiri atas dua unsur

---

<sup>4</sup> Indah Nur Fauziah, Laily Nur Noviana Suratno, and Frida Agung Rakhmadi, "Menelaah Konsep Fluida Dalam QS Al-Baqarah Ayat 164 Menggunakan Pendekatan Filsafat Ilmu," *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam Dan Sains 2* (2020): 195–98.

<sup>5</sup> Rafael Arif Hidayat et al., "Pendidikan Agama Islam," *Penerbit Tahta Media*, 2024.

<sup>6</sup> Lili Hastuti, "Tri Pusat Pendidikan (Keluarga, Sekolah, Dan Masyarakat) Dalam Membentuk Akhlak Melalui Pembinaan Agama," *Educreative: Jurnal Pendidikan Kreativitas Anak* 5, no. 1 (2020): 83–95.

yakni akidah dan akhlak. Akidah mengandung ajaran tentang hubungan vertikal antara manusia dengan tuhan yang meliputi keyakinan atau keimanan baik iman kepada Allah, iman kepada malaikat-malaikat Allah, kitab-kitab Allah, rasul-rasul Allah, hari kiamat, serta ketentuan *qodo* dan *qodar* Allah Swt. Sedangkan pendidikan akhlak memuat tentang bagaimana hubungan manusia sebagai makhluk dengan makhluk lainnya.

Muhammad Abdillah Draz dalam bukunya *Dustur al-ahlaq fi al-Islam* ruang lingkup akidah akhlak meliputi; 1) *al-akhlak Fardiyah* (Akhlak pribadi), 2) *al-akhlak al-usuriyah* (akhlak berkeluarga), 3) *al-akhlak al-ijtimaiyah* (akhlak bermasyarakat), 4) *al-akhlak al-daulah* (akhlak bernegara), 5) *al-akhlak al-diniyyah* (akhlak beragama).<sup>7</sup> Meskipun pendidikan yang ideal adalah mengarahkan semua fitrah manusia baik jasmani dan rohani, namun akidah akhlak dalam pandangan Islam memiliki derajat yang lebih tinggi dibandingkan dengan ilmu (*al-adab fauqo min al-ilmu*). Hal tersebut sejalan dengan falsafah bangsa Indonesia yang termaktub dalam lagu kebangsaan Indonesia Raya yang berbunyi “bangunlah jiwanya bangunlah badannya”. Artinya semua potensi manusia di didik dan dikembangkan namun pendidikan jiwa (akidah akhlak budi dan pekerti) menempati prioritas awal dibandingkan pendidikan badan (jasmani), sehingga di sekolah juga diperlukan adanya pendidikan akidah akhlak.

---

<sup>7</sup> Ayu Cahyaning Surya, “Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Pada Elemen Akhlak Terpuji Melalui Metode Pembiasaan,” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 3 (2024): 3967–78.

Dalam pendidikan di sekolah terdapat kegiatan yang dilakukan di dalam lingkungan sekolah dan juga diluar sekolah, kegiatan didalam sekolah meliputi kegiatan belajar dikelas dan diluar kelas. Proses belajar mengajar di kelas merupakan bentuk interaksi timbal balik antara guru dan siswa, yang memberikan pengaruh terhadap perkembangan serta pola pikir siswa. Dalam interaksi ini terjadi proses saling mempengaruhi, baik secara aktif maupun pasif. Oleh karena itu karakteristik kelas yang cenderung aktif atau pasif, disiplin atau tidak, akan mempengaruhi cara guru bersikap dan berperan dalam pembelajaran.<sup>8</sup> Untuk menciptakan kelas aktif guru harus bijak dalam memilih metode pembelajaran, metode yang sesuai akan menciptakan kelas yang aktif sehingga hasil belajar siswa menjadi konsisten hingga mengalami kenaikan.

Pesatnya perkembangan teknologi menuntut pendidik untuk mampu beradaptasi dan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pengembangan pembelajaran yang relevan dengan zaman. Generasi Z, yang sejak dini akrab dengan *gadget* dan permainan digital, cenderung menyukai hal-hal yang bersifat kreatif, praktis, dan menyenangkan, termasuk dalam proses belajar. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*) menjadi pilihan yang tepat untuk menjangkau dan memotivasi generasi digital saat ini.

Model *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan materi pelajaran dengan permainan sebagai bagian dari proses

---

<sup>8</sup> Amalia Ratna Zakiah Wati and Syunu Trihantoyo, "Strategi Pengelolaan Kelas Unggulan Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan* 5, no. 1 (2020): 46, <https://doi.org/10.26740/jdmp.v5n1.p46-57>.

edukasi, dengan tujuan mendorong keterlibatan aktif antar peserta didik.<sup>9</sup> Dengan penggunaan model pembelajaran ini diharapkan pembelajaran yang dilakukan itu lebih mudah, membantu siswa untuk memahami pembelajaran, membuat pembelajaran yang sedang berlangsung menjadi lebih menarik, bahkan bisa meningkatkan keberhasilan pembelajaran yang sedang dilakukan.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu dalam penerapan metode *Game Based Learning*, terutama media teknologi yang pada era saat ini sudah sangat berkembang pesat salah satunya adalah media *Educaplay*. *Educaplay* merupakan platform digital yang menawarkan berbagai alat pembelajaran interaktif. Melalui fitur seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan memori yang dapat disesuaikan dengan materi ajar, *Educaplay* tidak hanya mampu menarik minat peserta didik, tetapi juga mendukung pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep penting dalam pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa siswa kelas XIA di Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember hasil belajar mata pelajaran akidah akhlak masih rendah dan kurang optimal, hal ini dikarenakan banyak siswa yang kurang aktif ketika mengikuti pembelajaran. Sebagian siswa ada yang tidak fokus memperhatikan guru, ada yang tidur, bahkan ada yang izin keluar kelas hingga pembelajaran selesai, hal ini dikarenakan pembelajaran yang kurang interaktif antara guru dengan siswa.

---

<sup>9</sup> Rita Rahmaniati, "*Model-Model Pembelajaran Inovatif*", vol. 16 (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2024), [https://books.google.co.id/books?id=ec\\_5EAAAQBAJ&pg=PA26&dq=Model+pembelajaran+game+based+learning&hl=id&newbks=1&newbks\\_redir=0&source=gb\\_mobile\\_search&ovdme=1&sa=X&ved=2ahUKEwj-0\\_nlst2JAxWtyDgGHaciCkMQ6AF6BAgIEAM#v=onepage&q=Model+pembelajaran+game+base](https://books.google.co.id/books?id=ec_5EAAAQBAJ&pg=PA26&dq=Model+pembelajaran+game+based+learning&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&ovdme=1&sa=X&ved=2ahUKEwj-0_nlst2JAxWtyDgGHaciCkMQ6AF6BAgIEAM#v=onepage&q=Model+pembelajaran+game+base).

Guru mata pelajaran akidah akhlak kelas XIA menyatakan bahwa hasil belajar siswa tergolong rendah dikarenakan masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM, rata-rata nilai dapat dilihat dari hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) siswa. Dari 26 siswa dapat ditemukan bahwa nilai yang tertinggi adalah 84 sedangkan nilai terendah yaitu 40. Dapat ditemukan data nilai rata-rata KKTP seluruh siswa yaitu hanya 4 siswa dengan persentase 15,4 yang mendapatkan skor diatas KKTP>75 dan 22 siswa dengan persentase 84,6 yang mendapatkan skor di bawah KKTP<75.

Menurut siswa kelas XIA, pencapaian hasil yang kurang maksimal ini disebabkan oleh kurang bervariasinya model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pembelajaran yang monoton membuat siswa merasa bosan sehingga fokusnya teralihkan pada hal yang lebih menarik bagi mereka. Dengan latar belakang mereka yaitu seorang santri yang ketika di pesantren masih banyak kegiatan lain seperti mengaji dan diniyyah hingga malam, membuat siswa merasa mengantuk ketika belajar disekolah keesokan harinya yang mengakibatkan mereka tertidur didalam kelas karena pembelajarannya kurang interaktif. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* melalui media *Educaplay* menjadi salah satu solusi yang ditawarkan oleh peneliti untuk mengatasi masalah tersebut.

Dengan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan model *Game Based Learning* melalui media *Educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XIA di Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu. Maka peneliti tertarik untuk melakukan

penelitian dengan judul **“Penerapan Model *Game Based Learning* Melalui Media *Educaplay* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas XIA Di Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember”**. harapan dari penelitian ini adalah dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan model dan media pembelajaran yang inovatif dan efektif, serta memberikan manfaat langsung dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di MA Nahdlatul Arifin Ambulu Jember.

#### B. Permasalahan

Adapun rumusan masalah penelitian berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas adalah: Apakah penerapan model *Game Based Learning* melalui media *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XIA di MA Nahdlatul Arifin Ambulu?

#### C. Cara Pemecahan Masalah

Cara pemecahan masalah yang digunakan di dalam PTK ini adalah penerapan model *Game Based Learning* menggunakan media *Educaplay*. Model dan media ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Akidah Akhlak siswa kelas XIA di Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember. Indikator keberhasilan yang diukur dalam penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa yang diukur melalui *pre test* dan *post test* serta proses pembelajaran.

#### D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan diatas adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan model *Game Based*

*Learning* melalui media *Educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Akidah Akhlak siswa kelas XIA di Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember.

#### E. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini dapat diperoleh dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis:

##### 1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini untuk memberikan gambaran mengenai penerapan model dan pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran Akidah Akhlak, maka temuan penelitian ini memberikan kajian ilmiah tentang bagaimana penerapan model *Game Based Learning* melalui media *Educaplay* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

##### 2. Manfaat praktis

###### a. Bagi peserta didik

Penelitian melalui model pembelajaran yang lebih menyenangkan dan terstruktur ini, diharapkan dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka baik dalam ulangan maupun penilaian akhir.

###### b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan jawaban bagi para pendidik dalam melaksanakan pembelajaran agar terbiasa menerapkan model *Game Based Learning* dan memanfaatkan media pembelajaran seperti *Educaplay*.

c. Bagi madrasah

Penelitian ini dapat menjadi solusi ide bagi madrasah dalam mengembangkan lebih lanjut rangkaian pengalaman pendidikan.

d. Bagi peneliti

Untuk mengukur kemampuan peneliti dalam mengeksplorasi, membedah, suatu model dan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran akidah akhlak.

F. Hipotesis Tindakan

Model *Game Based Learning* melalui media *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran akidah akhlak siswa kelas XIA di Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember.

G. Sistematika Penulisan

Pembahasan pada penulisan harus ditulis secara sistematis guna memudahkan pembaca dalam memahami isi. Maka dari itu, penulis mendeskripsikan sistematika pembahasan sebagai berikut:

Struktur karya tulis ini terdiri dari beberapa bagian utama. Bagian awal mencakup halaman sampul, lembar persetujuan pembimbing, pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, abstrak, serta daftar isi, tabel, gambar, dan lampiran. Bab I memuat pendahuluan yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, hipotesis tindakan, cara pemecahan masalah, dan sistematika penulisan. Bab II berisi kajian pustaka, meliputi penelitian terdahulu yang relevan dan teori-teori terkait variabel penelitian. Bab III menjelaskan metode penelitian, termasuk pendekatan, jenis penelitian, lokasi, waktu, subjek,

prosedur dan siklus penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data, keabsahan data, indikator kinerja, tim peneliti, serta jadwal penelitian. Bab IV menyajikan hasil dan pembahasan yang mencakup deskripsi obyek, temuan penelitian, dan analisisnya. Bab V berisi simpulan dan saran. Sementara itu, bagian akhir menyajikan daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang terdiri dari pernyataan keaslian penelitian, surat permohonan izin penelitian, surat keterangan selesai penelitian, modul ajar, soal pre dan post test, lembar observasi, lembar wawancara, foto-foto, dan lain-lain serta biodata peneliti.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang akan dilakukan peneliti didukung oleh penelitian terkait sebelumnya. Adanya penelitian terkait dapat menjadi sumber rujukan dengan berbagai faktor untuk membantu tinjauan yang akan diteliti oleh peneliti. Peneliti bisa lebih berhati-hati dalam memilih sumber materi yang ada dengan memilih sumber-sumber yang relevan terkait dengan judul yang dituliskannya untuk menghindari kesamaan. Selain itu, peneliti dapat merujuk pada penelitian terkait ini ketika memutuskan bagaimana melaksanakannya di masa depan. Penelitian-penelitian relevan yang memberikan dukungan terhadap rencana penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Vidya Putri Kartini, tahun 2022, yang berjudul “*Penerapan Metode Game Based Learning Berbasis Game Educandy Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X Ips 1 Sma Negeri 3 Kota Jambi.*”

Penelitian ini membahas mengenai penerapan metode *Game Based Learning* berbasis *educandy* yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar. Adapun fokus penelitiannya adalah apakah penerapan metode *Game Based Learning* berbasis *game Educandy* dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 3 Kota Jambi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X IPS 1

di SMA Negeri 3 Kota Jambi pada setiap siklus. Pada tahap pratindakan, motivasi belajar siswa berada dalam kategori rendah dengan persentase 21,2% dan rata-rata nilai 61. Pada siklus I, terjadi peningkatan menjadi 78,8% dalam kategori cukup dengan rata-rata 75,8, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 100% dalam kategori sangat tinggi dengan rata-rata 81,62. Dalam aspek penilaian kognitif, ketuntasan belajar siswa pada pratindakan hanya mencapai 27,2% (kategori rendah) dengan rata-rata nilai 63,78. Ketuntasan tersebut meningkat menjadi 70% (kategori tinggi) pada siklus I dengan rata-rata 66,5, dan mencapai 100% pada siklus II dengan rata-rata 86,4. Hasil observasi aktivitas belajar siswa juga menunjukkan peningkatan, dari 65,54% (kategori cukup) pada siklus I menjadi 83,28% (kategori tinggi) pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *Game Based Learning* menggunakan media *Educandy* efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.<sup>10</sup>

Persamaan dari penelitian ini yaitu keduanya menerapkan model *Game Based Learning*, menggunakan media pembelajaran, dan jenis penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian sebelumnya media yang digunakan adalah *Educandy* sedangkan pada penelitian ini menggunakan media *Educaplay*. Pada *game Educandy*, konten yang dimasukkan secara otomatis diubah menjadi format

---

<sup>10</sup> Vidya Putri Kartini, "Penerapan Metode *Game Based Learning* Berbasis *Game Educandy* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X Ips 1 Sma Negeri 3 Kota Jambi" (Universitas Jambi, 2022).

permainan yang sudah ditentukan, tanpa banyak pilihan untuk modifikasi tampilan atau mekanisme permainan, sedangkan pada *Educaplay* pengguna dapat menyesuaikan lebih banyak aspek dari aktivitas, seperti menentukan durasi waktu, penilaian, dan pengaturan tampilan.

2. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Noviani Nindi, tahun 2024, yang berjudul “*Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Model Game Based Learning Berbantuan ‘Educaplay’ Untuk Siswa Kelas IV SD.*”

Penelitian ini membahas mengenai peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis melalui model *Game Based Learning* berbantuan “*Educaplay*”. Adapun fokus pada penelitiannya adalah bagaimana kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan menggunakan model *Game Based Learning* dengan berbantuan media *Educandy* pada siswa kelas IV SD

Hasil dari penelitian ini adalah pencapaian kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan *Educaplay* lebih baik dari peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV SD. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang mendapatkan model *Game Based Learning* lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang mendapatkan model konvensional di kelas IV.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> noviani Nindi, “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Model *Game Based Learning* Berbantuan ‘*Educaplay*’ Untuk Siswa Kelas Iv Sd” (FKIP UNPAS, 2024).

Persamaan dari penelitian ini yaitu keduanya menerapkan model *Game Based Learning*, dan menggunakan media pembelajaran *Educaplay*. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian sebelumnya menggunakan jenis penelitian kuantitatif sedangkan penelitian ini adalah PTK, Penelitian kuantitatif lebih berfokus pada pengumpulan dan analisis data numerik untuk menguji hipotesis atau mencari hubungan antar variabel, dengan hasil yang dapat digeneralisasikan, sedangkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) lebih berfokus pada perbaikan praktik pembelajaran di dalam kelas tertentu melalui siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, dan hasilnya biasanya tidak digeneralisasikan. Perbedaan lain ada pada tujuan penelitian, tujuan penelitian sebelumnya adalah meningkatkan kemampuan pemecahan masalah sedangkan penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar.

3. Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Muhamad Rifaldin, dkk, tahun 2024, yang berjudul “*Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII. D SMPN 20 Makassar.*”

Penelitian ini membahas mengenai penerapan model *discovery learning* berbantuan media *Educaplay* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar. Adapun fokus penelitiannya adalah apakah penerapan model *discovery learning* berbantuan media *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar IPA Kelas VIII. D SMPN 20 Makassar.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada setiap siklus. Ketuntasan

belajar yang awalnya hanya 29,03% pada tahap pra-siklus meningkat menjadi 77,42% pada siklus I dan terus meningkat hingga mencapai 87,10% pada siklus II. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning* dengan bantuan media *Educaplay* dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara efektif.<sup>12</sup>

Persamaan dari penelitian ini yaitu keduanya menggunakan media pembelajaran *Educaplay*, keduanya menggunakan jenis penelitian PTK, dan keduanya memiliki tujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian sebelumnya menggunakan model *discovery learning* sedangkan penelitian ini menggunakan model *Game Based Learning*. Model *discovery learning* mendorong siswa untuk belajar dengan mengeksplorasi dan menemukan pengetahuan secara mandiri, menekankan pada pemecahan masalah dan pemikiran kritis sedangkan model *Game Based Learning* menggunakan permainan sebagai media pembelajaran, di mana siswa belajar melalui tantangan dan aktivitas yang menyenangkan, sering kali dengan motivasi berbasis kompetisi dan hadiah.

4. Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Silvia Dwi Rahayu, dkk, tahun 2024, yang berjudul “Penerapan *Game Based Learning Educaplay* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar.”

---

<sup>12</sup> Muhamad Rifaldin, Nurhayani H Muhiddin, And Paulus Rante, “Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media *Educaplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII. D SMPN 20 Makassar,” *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* 6, no. 2 (2024): 1623–33.

Penelitian ini membahas mengenai penerapan *Game Based Learning Educaplay* yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar. Adapun fokus penelitiannya adalah bagaimana penerapan model *Game Based Learning* dengan menggunakan media *Educaplay* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di tingkat Sekolah Dasar.

Hasil dari penelitian ini adalah dari siklus I sebesar 48% meningkat hingga 31% pada siklus II menjadi 78%. Kemudian peningkatan keaktifan belajar pada peserta didik ditunjukkan dengan perolehan persentase peningkatan keaktifan belajar pada pra siklus yang semula 32% meningkat pada siklus I sebanyak 16% menjadi 48% dan mengalami peningkatan sebesar 31% pada siklus II menjadi 79%. nilai rata-rata hasil keaktifan belajar pada peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I yakni 76 menjadi 85 pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian, Penerapan *Game Based Learning Educaplay* pada mata pelajaran IPAS dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV SDN Gading V Surabaya.<sup>13</sup>

Persamaan dari penelitian ini yaitu keduanya menerapkan model *Game Based Learning*, keduanya menggunakan media pembelajaran *Educaplay*, dan keduanya menggunakan jenis penelitian PTK. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian sebelumnya tujuan penelitiannya adalah meningkatkan keaktifan belajar sedangkan penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar.

---

<sup>13</sup> Silvia Dwi Rahayu et al., "Penerapan *Game Based Learning Educaplay* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Ipas Sekolah Dasar," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 10, no. 3 (2024): 511–19.

5. Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Wita Widiana, tahun 2024, yang berjudul “Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media *Educaplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas III SDN Purwantoro IV Malang.”

Penelitian ini membahas mengenai penerapan model *discovery learning* berbantuan media *Educaplay* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar. Adapun fokus penelitiannya adalah apakah penerapan model *discovery learning* berbantuan media *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas III SDN Purwantoro IV Malang.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada setiap siklus. Persentase ketuntasan peserta didik yang semula 42% pada tahap pra-siklus meningkat menjadi 52,6% pada siklus I dan mencapai 78,9% pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning* dengan bantuan media *Educaplay* dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>14</sup>

Persamaan dari penelitian ini yaitu keduanya menggunakan media pembelajaran *Educaplay*, keduanya menggunakan jenis penelitian PTK, dan keduanya memiliki tujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian sebelumnya menggunakan model

---

<sup>14</sup> Wita Widiana, “Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media *Educaplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas III SDN Purwantoro IV Malang,” in *Seminar Nasional Dan Prosiding PPG Unikama*, vol. 1, 2024, 882–92.

*discovery learning* sedangkan penelitian ini menggunakan model *Game Based Learning*.

6. Penelitian jurnal yang dilakukan oleh Fabian Omar Batitusta dan Vanda Hardinata, tahun 2024, yang berjudul “*Pengaruh Implementasi Media Permainan Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai*”

Penelitian ini membahas mengenai implementasi media edukasi *Educaplay* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar. Adapun fokus penelitiannya adalah apakah implementasi media edukasi *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar menulis esai siswa kelas XIA SMA Negeri 1 Batu.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif *Educaplay* berbasis gadget berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam keterampilan menulis esai. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji-t, di mana nilai t-hitung pada kelas eksperimen sebesar 0,894742 dan kelas kontrol sebesar 0,875988, keduanya lebih besar dari nilai t-tabel yaitu 0,874. Selain itu, hasil analisis deskriptif memperlihatkan bahwa rata-rata nilai siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata nilai yang dicapai kelas eksperimen adalah 89,14, sedangkan kelas kontrol mencapai 84,85.

Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media *Educaplay* membantu siswa memahami materi dengan lebih mendalam.<sup>15</sup>

Persamaan dari penelitian ini yaitu keduanya menggunakan media pembelajaran *Educaplay*, dan keduanya memiliki tujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian sebelumnya menggunakan jenis penelitian eksperimen sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian PTK. Penelitian eksperimen bertujuan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel dalam situasi yang terkontrol, dengan desain yang ketat dan sering melibatkan kelompok kontrol dan eksperimen, sedangkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran melalui siklus berulang yang melibatkan tindakan langsung di kelas dan refleksi terhadap tindakan tersebut. PTK lebih berfokus pada perbaikan kontekstual daripada pengujian hipotesis formal.

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu**

No.	Nama, Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Vidya Putri Kartini, 2022, Penerapan Metode <i>Game Based Learning</i> Berbasis <i>Game Educandy</i>	Menerapkan metode <i>Game Based Learning</i> berbasis <i>game Educandy</i> dapat meningkatkan	Menerapkan model <i>Game Based Learning</i> , menggunakan media pembelajaran, jenis Penelitian	Media yang digunakan adalah <i>Educandy</i> sedangkan pada penelitian ini menggunakan

<sup>15</sup> Fabian Omar Batitusta and Vanda Hardinata, "Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi *Educaplay* Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai," *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 3 (2024): 2685–90.

No.	Nama, Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X Ips 1 Sma Negeri 3 Kota Jambi.	motivasi belajar sejarah siswa. Kelas X Ips 1 Sma Negeri 3 Kota Jambi.	Tindakan Kelas	media <i>Educaplay</i> , tujuan penelitiannya adalah meningkatkan motivasi belajar
2.	Noviani Nindi, 2024, Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan “ <i>Educaplay</i> ” Untuk Siswa Kelas Iv Sd	Pencapaian kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang menggunakan model <i>Game Based Learning</i> berbantuan <i>Educaplay</i> lebih baik dari peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV SD	Menerapkan model <i>Game Based Learning</i> , menggunakan media pembelajaran <i>Educaplay</i> ,	Jenis penelitian kuantitatif sedangkan penelitian ini adalah PTK, tujuan penelitiannya adalah meningkatkan kemampuan pemecahan masalah sedangkan penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar
3.	Muhamad Rifaldin, dkk, 2024, Penerapan Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Media <i>Educaplay</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas	Penerapan model <i>discovery learning</i> berbantuan media <i>Educaplay</i> dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.	Menggunakan media <i>Educaplay</i> , jenis Penelitian Tindakan Kelas, tujuan penelitian meningkatkan hasil belajar siswa	Menggunakan model <i>discovery learning</i> sedangkan penelitian ini menggunakan model <i>Game Based Learning</i>

No.	Nama, Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	VIII. D SMPN 20 Makassar			
4.	Silvia Dwi Rahayu, dkk, 2024, Penerapan <i>Game Based Learning Educaplay</i> Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar	Penerapan <i>Game Based Learning Educaplay</i> Pada mata pelajaran IPAS dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV SDN Gading V Surabaya	Penerapkan model <i>Game Based Learning</i> , menggunakan media pembelajaran <i>Educaplay</i> , jenis Penelitian Tindakan Kelas	Tujuan penelitiannya adalah meningkatkan keaktifan belajar sedangkan penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar
5.	Wita Widiana, 2024, Penerapan Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Media <i>Educaplay</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas III SDN Purwantoro IV Malang	Penerapan model <i>discovery learning</i> berbantuan media <i>Educaplay</i> dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik	Menggunakan media pembelajaran <i>Educaplay</i> , jenis Penelitian Tindakan Kelas, tujuannya meningkatkan hasil belajar siswa.	Menggunakan model <i>discovery learning</i> sedangkan penelitian ini menggunakan model <i>Game Based Learning</i>
6.	Fabian Omar Batitusta dan Vanda Hardinata, tahun 2024, Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi <i>Educaplay</i>	Penggunaan media <i>Educaplay</i> siswa dapat memahami materi yang disampaikan secara lebih mendalam	Menggunakan media pembelajaran <i>Educaplay</i> , tujuan penelitian meningkatkan hasil belajar siswa.	Menggunakan jenis penelitian eksperimen sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian PTK.

No.	Nama, Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai			

## B. Kajian Teori

### 1) Pembelajaran Akidah Akhlak

Menurut Abdullah Azzam, akidah merupakan iman yang mencakup enam rukun, yaitu keyakinan terhadap keberadaan Allah SWT, malaikat-malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, para nabi, hari kiamat, serta qadha dan qadar-Nya. Inti dari akidah ini adalah keimanan yang menyeluruh kepada hal-hal gaib yang ditetapkan dalam Islam.

Sementara itu, Abdul Halim menyatakan bahwa istilah *akhlak* sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Amin menambahkan bahwa akhlak adalah kebiasaan dari kemauan; dengan kata lain, suatu kebiasaan yang terbentuk dari dorongan kemauan seseorang disebut sebagai akhlak.<sup>16</sup>

Dengan demikian, akidah akhlak merupakan sistem keyakinan yang diyakini kebenarannya, tertanam kuat dalam hati, diikrarkan secara lisan, dan tercermin dalam perilaku terpuji yang sejalan dengan ajaran agama.

Akidah akhlak adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk membimbing siswa agar mampu mengenal, memahami,

<sup>16</sup> M Teguh Arianda et al., "Perancangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di MAN 4 Agam," *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 10, no. 1 (2024): 55–68.

menghayati, serta mengimani Allah SWT, dan mewujudkan keimanannya tersebut dalam bentuk perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui proses bimbingan, pembelajaran, latihan, pengalaman, dan pembiasaan.<sup>17</sup>

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan yang mendukung. Proses ini dirancang dan dilaksanakan oleh pendidik dengan tujuan menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik mengalami pengalaman belajar yang optimal.<sup>18</sup>

Mata pelajaran akidah akhlak memegang peranan penting di lingkungan sekolah sebagai bagian yang tak terpisahkan dari Pendidikan Agama Islam. Walaupun bukan satu-satunya faktor yang membentuk karakter dan kepribadian siswa, secara substansial akidah akhlak berkontribusi dalam menumbuhkan motivasi peserta didik untuk mengamalkan nilai-nilai keimanan (tauhid) dan akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari.

## 2) Hasil Belajar

### a) Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik sebagai dampak dari proses pembelajaran. Menurut Bloom, hasil belajar terbagi ke dalam tiga ranah utama yang harus diperhatikan dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

<sup>17</sup> Muhiyi Shubhie, "*Pendidikan Agama Islam-Akidah Akhlak*" (Uwais Inspirasi Indonesia, 2023), [https://books.google.co.id/books?id=\\_SiuEAAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=_SiuEAAAQBAJ).

<sup>18</sup> Lailatul Usriyah, *PERENCANAAN PEMBELAJARAN* (Penerbit Adab, n.d.), <https://books.google.co.id/books?id=AtBYEAAAQBAJ>.

Ranah kognitif berkaitan dengan aspek pengetahuan, daya ingat, dan kemampuan berpikir. Ranah afektif menyangkut sikap, nilai, emosi, serta minat. Sementara itu, ranah psikomotor berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan koordinasi gerak dan kemampuan psikis.<sup>19</sup>

b) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Asdar, hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup aspek-aspek dari dalam diri siswa, seperti kondisi jasmani termasuk kesehatan dan kondisi fisik serta aspek psikologis. Faktor psikologis ini meliputi kemampuan intelektual (intelegensi), tingkat perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan kesiapan belajar, yang semuanya berperan penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran..

Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar berasal dari lingkungan luar diri siswa, yang meliputi lingkungan keluarga dan sekolah. Faktor keluarga mencakup cara orang tua mendidik anak, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, kondisi ekonomi, peran orang tua, serta latar belakang budaya keluarga. Sementara itu, faktor sekolah mencakup peran guru sebagai pendidik, metode pengajaran yang digunakan, ketersediaan alat bantu belajar,

---

<sup>19</sup> Aida Nur Kumala, "Penerapan Strategi Pembelajaran Joyfull Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Ixa Di Madrasah Tsanawiyah Wahid Hasyim Jatimulyo Jenggawah," *Nucl. Phys.* (2023).

kedisiplinan sekolah, hubungan antara guru dan siswa, jadwal atau waktu belajar, serta standar pelajaran yang diterapkan.

Mu'in dalam bukunya menyebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada 9 yaitu 1) motivasi, 2) metode pembelajaran, 3) kualitas pengajaran, 4) lingkungan belajar, 5) kondisi kesehatan, 6) kemampuan kognitif 7) dukungan keluarga dan teman 8) penggunaan teknologi, 9) kebutuhan individual.<sup>20</sup>

### c) Indikator Hasil Belajar

Menurut Benjamin S. Bloom dalam *Taxonomy of Educational Objectives*, tujuan pendidikan dibagi menjadi tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif mencakup aspek-aspek yang berkaitan dengan kemampuan berpikir dan intelektual. Ranah afektif berhubungan dengan sikap, nilai, dan respons emosional peserta didik. Sementara itu, ranah psikomotorik mencakup keterampilan yang melibatkan gerakan tubuh maupun ucapan, baik secara verbal maupun nonverbal. Ketiga ranah ini digunakan sebagai acuan dalam mengukur dan mengevaluasi hasil belajar peserta didik secara menyeluruh.<sup>21</sup>

Indikator hasil belajar merupakan komponen penting yang berfungsi untuk menilai apakah tujuan pembelajaran yang dirancang

<sup>20</sup> M Suhardi, R P Murtikusuma, and M A U Islamiah, "*Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran*" (Penerbit P4I, 2024), <https://books.google.co.id/books?id=oB0EEQAAQBAJ>.

<sup>21</sup> S Kifli, "*Gambaran Hasil Belajar Fisika Berdasarkan Kepribadian (Myers Briggs Type Indicator) Mbti*" (Irawan Massie, 2021), <https://books.google.co.id/books?id=xqGaEAAAQBAJ>.

oleh pendidik telah tercapai atau belum pada peserta didik, terutama dalam konteks pendidikan formal..

Indikator hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Setiap ranah memiliki pengembangan tersendiri yang mencerminkan aspek-aspek kemampuan peserta didik yang ingin dicapai. Rincian pengembangan dari masing-masing ranah dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.2**  
**Indikator Hasil Belajar**

No	Aspek	Kompetensi	Indikator Hasil Belajar
1.	Kognitif	Pengetahuan  Pemahaman  Penerapan  Analisis  Sintesis	Menyebutkan, menuliskan, menyatakan, mengurutkan, mengidentifikasi, mendefinisikan, mencocokkan, memberi nama, memberi label, melukiskan. Menerjemahkan, menggenaralisasikan, menguraikan, mengubah, merumuskan kembali, merangkum, membedakan, mempertahankan, menyimpulkan, mengemukakan pendapat, dan menjelaskan. Mengoperasikan, menghasilkan, mengubah, mengatasi, menggunakan, menunjukkan, mempersiapkan, dan menghitung. Menguraikan, membagi-bagi, memilih, dan membedakan. Merancang,

No	Aspek	Kompetensi	Indikator Hasil Belajar
		Evaluasi	merumuskan, mengorganisasikan, menerapkan, memadukan, dan merencanakan. Mengkritisi, menafsirkan, mengadili evaluasi.
2.	Afektif	Penerimaan Menanggapi Penanaman nilai Pengorganisasian Karakterisasi	Mempercayai, mengikuti, memilih, bertanya dan mengalokasikan. Konfirmasi, menjawab, membaca, membantu, melaksanakan, melaporkan, dan menampilkan. Menginisiasi, mengundang, melibatkan, mengusulkan dan melakukan. Memverifikasi, menyusun, menyatukan, menghubungkan dan mempengaruhi. Menggunakan nilai-nilai sebagai pandangan hidup, mempertahankan nilai-nilai yang sudah diyakini.
3.	psikomotorik	Pengamatan Peniruan Pembiasaan penyesuaian	Mengamati proses, memberi perhatian pada tahap-tahap sebuah perbuatan, memberi perhatian pada setiap artikulasi. Melatih, mengubah, membongkar sebuah struktur, membangun kembali sebuah struktur, dan menggunakan sebuah model.

Dalam pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak, sering kali ditemukan bahwa perhatian siswa lebih tertuju pada aspek akhlak, sementara aspek akidah justru kurang mendapat perhatian. Hal ini terjadi karena siswa merasa akhlak lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari dan lebih mudah dipahami serta dipraktikkan. Sebaliknya, materi

akidah yang bersifat abstrak dan konseptual sering dianggap sulit dan membosankan. Akibatnya, banyak siswa yang memiliki perilaku baik, tetapi tidak memiliki dasar pemahaman akidah yang kuat. Hal ini tentu berdampak pada hasil belajar yang tidak seimbang dan kurang sempurna.

Kondisi ini menunjukkan bahwa aspek kognitif siswa dalam memahami materi akidah perlu mendapatkan perhatian serius. Pemahaman konsep-konsep akidah tidak cukup hanya dengan hafalan, tetapi harus dibangun melalui proses berpikir yang mendalam, kritis, dan reflektif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran melalui penggunaan model dan media yang tepat. Model pembelajaran yang interaktif dan media yang menarik dapat membantu meningkatkan daya tarik dan daya ingat siswa terhadap materi akidah, merangsang kemampuan berpikir mereka, serta memperkuat pemahaman terhadap nilai-nilai keimanan. Dengan demikian, siswa akan mampu menyeimbangkan antara akidah dan akhlak dalam kehidupan mereka.

### 3) Model *Game Based Learning*

#### a) Pengertian *Game Based Learning*

Kekuatan untuk menyadari bahwa inovasi pembelajaran yang merupakan keharusan harus dimiliki oleh seorang guru yang berinteraksi dengan siswa. Tuntutan ini bertujuan untuk menyesuaikan kebutuhan siswa sesuai dengan jamannya, sehingga seorang guru

diharuskan untuk menciptakan model-model baru.<sup>22</sup> Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah model *Game Based Learning*. *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan materi pelajaran dengan permainan, sehingga menciptakan suasana belajar yang melibatkan partisipasi aktif siswa secara edukatif.<sup>23</sup>

b) karakteristik *Game Based Learning*

Menurut Noralia dalam bukunya, terdapat empat karakteristik utama dari pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*). Pertama, permainan dirancang untuk secara jelas mendefinisikan tujuan pembelajaran. Kedua, *game* berfungsi untuk memotivasi peserta didik agar terlibat aktif dan belajar sebagai hasil akhir dari pengalaman bermain. Ketiga, pengembangan *game* cenderung memerlukan biaya tinggi dan proses yang kompleks. Keempat, konten pembelajaran dalam *game* biasanya disesuaikan atau bermetamorfosis agar sejalan dengan alur cerita dan adegan dalam permainan.<sup>24</sup>

c) Kelebihan dan kekurangan *Game Based Learning*

*Game Based Learning* memiliki beberapa kelebihan yang menjadikannya model pembelajaran yang efektif dan menarik. Pertama, model ini bersifat interaktif, menyenangkan, serta mampu melatih kerja

<sup>22</sup> Siti Dawiyah Farichah, "STRATEGI QUEEN CARDDALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK" 3, no. 3 (2021).

<sup>23</sup> Rita Rahmaniati, *MODEL – MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF* (Uwais Inspirasi Indonesia, 2024), [https://books.google.co.id/books?id=ec\\_5EAAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=ec_5EAAAQBAJ).

<sup>24</sup> Afif Toni Suhendra Saragih, "Kajian Komprehensif Globalisasi Pendidikan Di Era Digital" (Amsu Press, 2025), [https://books.google.co.id/books?id=b8RVEQAAQBAJ&newbks=1&newbks\\_redir=0&dq=karakteristik+game+based+learning&hl=id&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.co.id/books?id=b8RVEQAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&dq=karakteristik+game+based+learning&hl=id&source=gbs_navlinks_s).

sama dan mendorong munculnya ide-ide baru. Kedua, pembelajaran menjadi lebih mudah karena permainan dapat mengurangi stres yang dialami siswa. Ketiga, *game* memiliki daya tarik tersendiri yang mendorong siswa untuk belajar dengan antusias, sekaligus memberikan umpan balik yang positif dan bermanfaat. Keempat, *metode* ini juga membantu mengukur tingkat pemahaman siswa, meningkatkan daya ingat, memberikan relaksasi setelah proses belajar, serta memicu semangat belajar yang lebih tinggi.<sup>25</sup>

*Game Based Learning* juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Pertama, model ini memerlukan media dan alat tambahan yang terkadang tidak selalu tersedia. Kedua, suasana kelas bisa menjadi kurang kondusif karena siswa terlalu antusias atau kurang terkontrol saat bermain. Ketiga, proses pembelajaran dengan *game* biasanya memakan waktu lebih lama dibandingkan metode konvensional. Keempat, diperlukan persiapan yang matang dalam merancang dan menyusun setting pembelajaran agar tujuan pembelajaran tetap tercapai secara efektif.<sup>26</sup>

Dalam penerapannya, *Game Based Learning* tidak hanya mengandalkan kreativitas guru dalam merancang permainan edukatif, tetapi juga memerlukan dukungan media dan alat tambahan yang sesuai. Media dan alat ini berfungsi sebagai sarana utama untuk menyampaikan

---

<sup>25</sup> Aisyah Cinta Putri Wibawa et al., "Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal," *Jurnal: Integrated (Information Technology and Vocational Education)* 3, no. 1 (2021): 17–22.

<sup>26</sup> Dr. Rita Rahmaniati, *Model – Model Pembelajaran Inovatif*.

materi dalam bentuk yang menyenangkan dan interaktif. Misalnya, dalam permainan berbasis digital, dibutuhkan perangkat seperti komputer, tablet, proyektor, atau jaringan internet yang stabil agar siswa dapat mengakses dan berpartisipasi dalam permainan secara optimal.

Penggunaan media dan alat ini tidak hanya memperkuat aspek visual dan kinestetik siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan kolaboratif. Selain itu, media pendukung juga mempermudah guru dalam mengelola jalannya permainan dan mengevaluasi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, keberadaan media dan alat bantu menjadi komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dari model *Game Based Learning*.

Model *Game Based Learning* dapat diterapkan dalam pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak, khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Hal ini disebabkan karena *Game Based Learning* mampu menyajikan materi yang bersifat konseptual dan abstrak dalam bentuk yang lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Melalui permainan edukatif, siswa diajak untuk berpikir kritis, mengingat, dan memahami konsep-konsep keagamaan secara aktif dan menyenangkan. Permainan juga dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa, sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah diserap dan diingat.

Selain itu, *Game Based Learning* memfasilitasi pengulangan materi tanpa menimbulkan kebosanan, yang sangat efektif dalam

memperkuat ingatan jangka panjang. Dengan demikian, penggunaan *Game Based Learning* dalam mata pelajaran Akidah Akhlak tidak hanya membuat proses belajar lebih menyenangkan, tetapi juga secara signifikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran pada ranah kognitif siswa.

#### 4) Media Pembelajaran *Educaplay*

##### a) Pengertian Media Pembelajaran

Mengutip *National Education Association (NEA)*, istilah tersebut memiliki konotasi yang berbeda. Beberapa bentuk komunikasi cetak dan audiovisual serta perlengkapannya disebut sebagai media. Media dapat dilihat, didengar, dan dibaca, dan juga dapat di manipulasi.

Sementara itu, *Association for Education and Communication Technology (AECT)*, mencirikan media sebagai metode yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.. Media pembelajaran adalah serangkaian perangkat khusus yang dapat digunakan untuk menyampaikan data kepada siswa dengan cara yang terorganisir. Sehingga penggunaan media sendiri dapat digunakan untuk membangun suasana pembelajaran yang membuat siswa lebih cepat menangkap pelajaran dan lebih efisien.<sup>27</sup>

Di sekolah dalam rangka peningkatan taraf pendidikan, media pembelajaran dimanfaatkan sebagai sarana pengajaran. Media

---

<sup>27</sup> Octavia Chandra Nursyafa'ah, "Penerapan Model *Game Based Learning* Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi" (Universitas Jambi, 2024).

merupakan suatu alat yang dapat dimanfaatkan sebagai perantara yang berguna bagi peningkatan dan kelangsungan pencapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran atau media pendidikan adalah segala bentuk sarana yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media ini dapat berupa manusia (seperti guru atau narasumber), bahan ajar, alat bantu pembelajaran, maupun aktivitas tertentu yang dirancang untuk menunjang proses belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang berisi bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan pendidik untuk membantu meningkatkan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran.

#### b) Fungsi Media Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran, media memiliki fungsi yang khas dibandingkan dengan komponen lainnya, yaitu sebagai pembawa pesan pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Media akan berfungsi secara optimal apabila dapat digunakan baik secara individu maupun dalam kelompok, sehingga pesan pembelajaran dapat tersampaikan secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan yang diharapkan.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Septi Nurfadhillah, *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2021), <https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ>.

Kemudian fungsi media pembelajaran menurut Rowntree mengemukakan ada enam fungsi media yaitu; 1) membangkitkan motivasi semangat belajar dimana peserta didik menjadi lebih tertarik belajar yang tadinya jenuh dengan pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang mengasyikan karena media pembelajarannya, 2) mengulas materi yang telah dipelajari supaya peserta didik tidak lupa dengan materi sebelumnya, 3) memberikan stimulus belajar peserta didik diberikan rangsangan sebagai cara membuat peserta didik untuk lebih berpikir rasa ingin tahu yang tinggi, 4) mengaktifkan respon siswa untuk aktif di kelas, 5) guru memberikan umpan balik melalui pertanyaan-pertanyaan guna untuk mengetahui peserta didik yang memahami materi atau yang tidak dengan begitu jika ada kekeliruan maka pendidik wajib membenarkan kesalahpahaman peserta didik dalam memahami materi, 6) mengadakan latihan yang sesuai atau evaluasi penilaian.<sup>29</sup>

c) *Game Educaplay*

*Educaplay* merupakan *platform* media pembelajaran berbasis online yang menyediakan berbagai *game* edukatif interaktif untuk mendukung proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik. *Platform* ini memungkinkan guru untuk membuat dan menyusun berbagai jenis permainan edukasi guna memperkuat materi yang telah

---

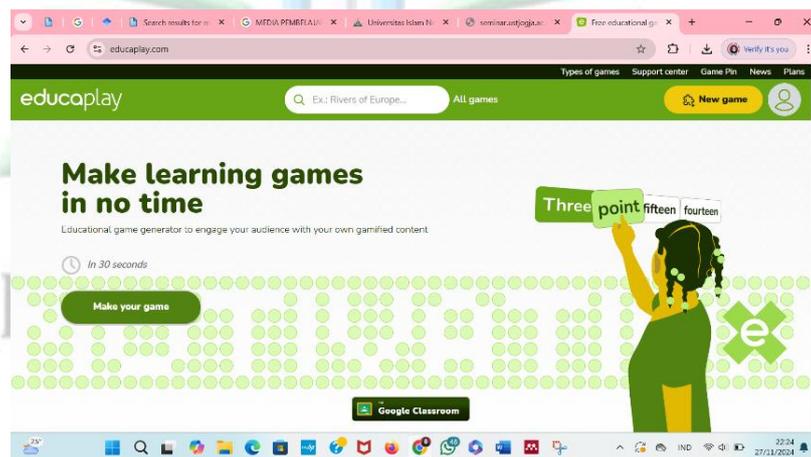
<sup>29</sup> Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 2 (2023): 1–17.

dipelajari siswa. *Educaplay* menyediakan beragam *tools* atau perangkat untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang menarik, seperti kuis, teka-teki silang, *game* katak melompat, pertanyaan berbasis gambar, dan lainnya. Cara kerja *Educaplay* adalah dengan memungkinkan guru membuat kuis atau permainan edukatif berupa pertanyaan-pertanyaan yang kemudian bisa dimainkan oleh siswa secara daring.<sup>30</sup>

#### d) Langkah-Langkah Penggunaan *Educaplay*

Adapun langkah-langkah dalam penggunaan *Educaplay* adalah sebagai berikut:

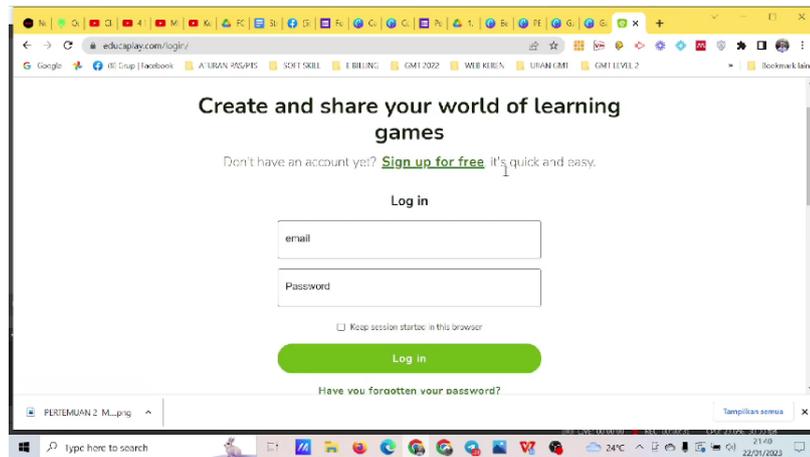
*Langkah pertama*, search “*Educaplay*” di google atau klik link <https://www.Educaplay.com/> maka akan muncul tampilan seperti ini.



Gambar 2.1 Tampilan Awal *Educaplay*

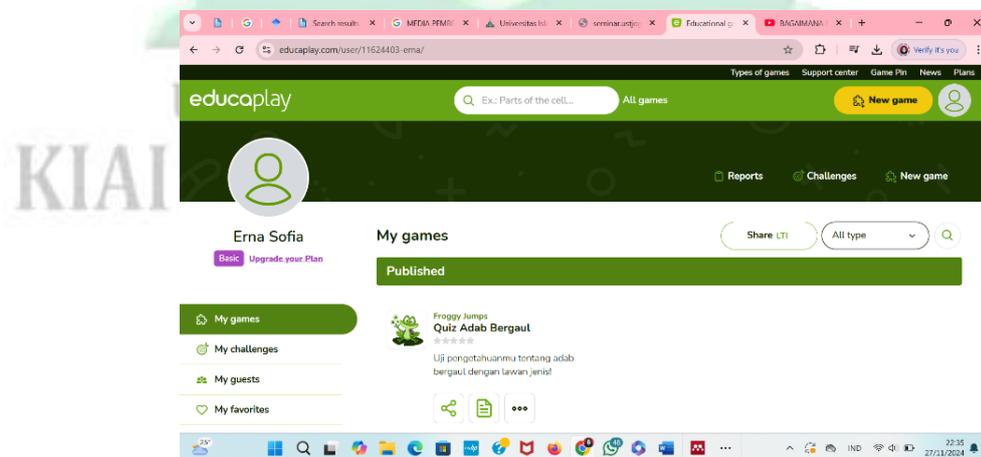
<sup>30</sup> Rifaldin, Muhiddin, and Rante, “Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media *Educaplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII. D SMPN 20 Makassar.”

*Langkah kedua*, pengguna diharuskan untuk *login* terlebih dahulu. Pengguna memasukkan email serta password agar bisa mengakses *Educaplay*.



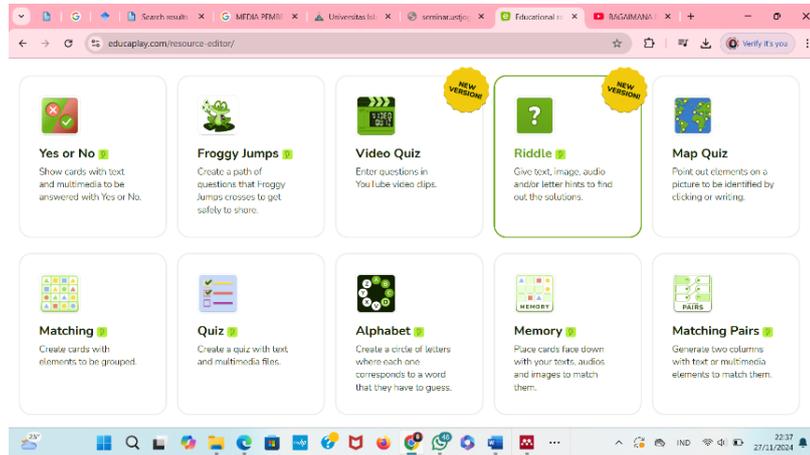
Gambar 2.2 Tampilan Login *Educaplay*

*Langkah ketiga*, klik menu “*new game*” untuk membuat permainan pembelajaran

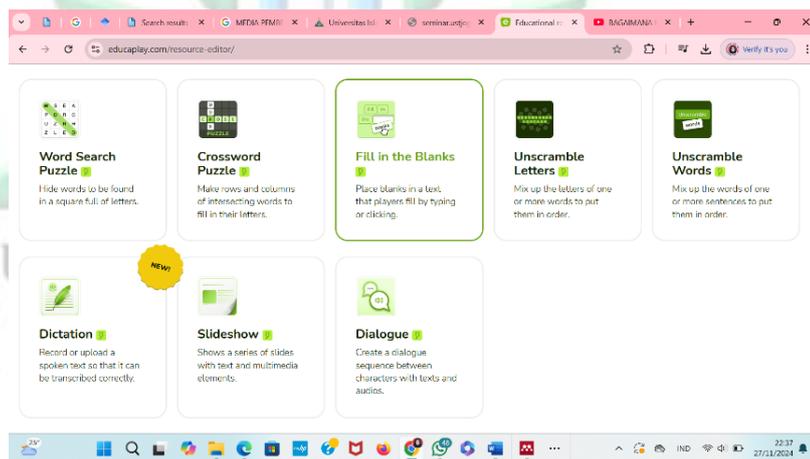


Gambar 2.3 Tampilan Profil *Educaplay*

*Langkah keempat*, pengguna dapat melihat berbagai macam *template*. Di bagian ini kita dapat memilih *template game* mana yang cocok digunakan didalam pembelajaran

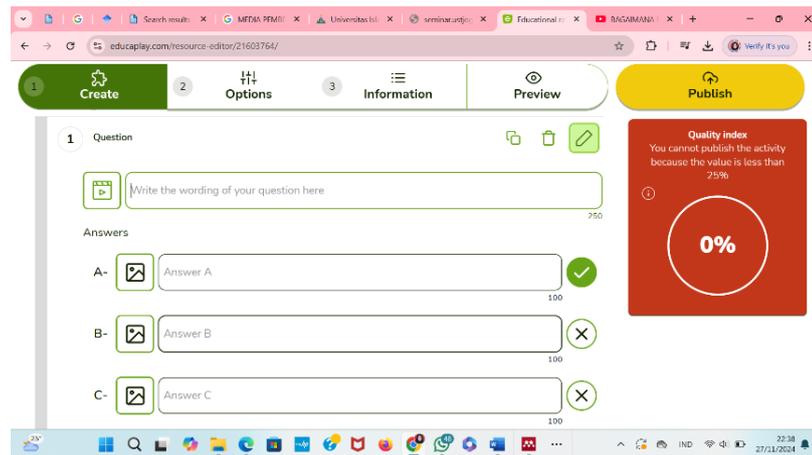


Gambar 2.4 *Template Game* yang Dapat Digunakan



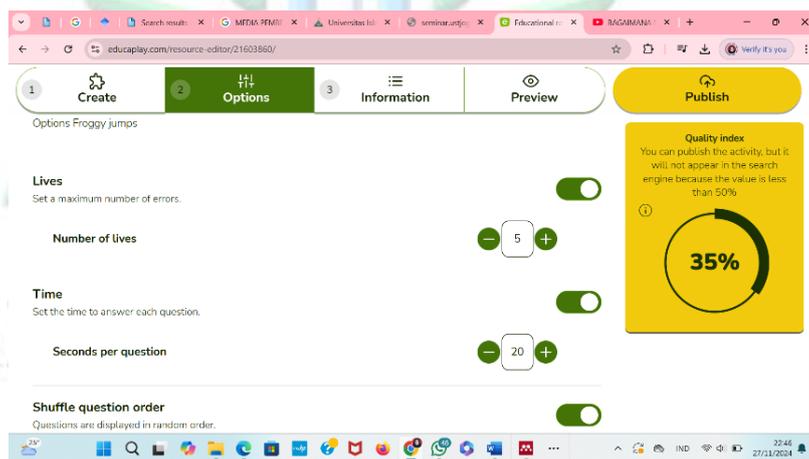
Gambar 2.5 *Template Game* yang Dapat Digunakan

*Langkah kelima*, pengguna dapat menginput soal-soal yang akan digunakan didalam *games kuis* yang sudah dipilih.



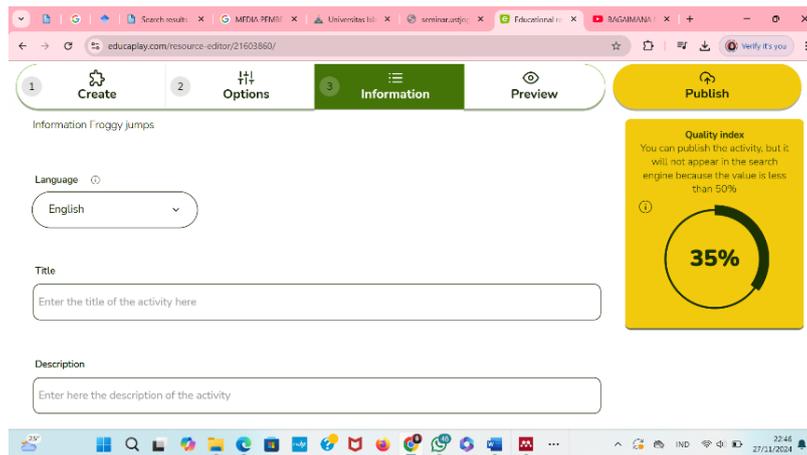
Gambar 2.6 Pembuatan Soal *Game Educaplay*

*Langkah keenam*, atur peraturan *game* yang diinginkan, seperti; berapa maksimum jawaban yang salah, waktu untuk mengerjakan, dan urutan soal.



Gambar 2.7 opsi pengaturan *Game Educaplay*

*Langkah ketujuh*, masukkan informasi *game* yang sedang dibuat seperti; bahasa, judul, deskripsi, rekomendasi umur, dan rekomendasi kalangan.



Gambar 2.8 opsi pengaturan Informasi *Game Educaplay*

*Langkah kedelapan*, pengguna dapat melihat tampilan *game* yang sedang dibuat saat di mainkan nantinya. Jika sudah sesuai dengan yang diinginkan, pengguna bisa meng-*publish game* dengan klik menu “*publish*”.



Gambar 2.9 opsi *Preview* dan *Publish Game Educaplay*

*Langkah kesembilan*, *game Educaplay* siap di mainkan.



Gambar 2.10 Tampilan Game *Educaplay Froggy Jump*



Gambar 2.11 Tampilan Game *Educaplay Froggy Jump*

#### e) Kelebihan dan Kekurangan *Educaplay*

Media *Educaplay* memiliki beberapa kelebihan yaitu menarik, interaktif, dan sebagai solusi untuk mendorong interaksi belajar dan mengajar. Sumber ini dapat mengatasi rasa bosan, kenyang dan ngantuk serta dapat membangkitkan rasa ingin tahu atau minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, media pembelajaran membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, sehingga mereka dapat

melakukan analisis terhadap materi tersebut dengan baik dan memahami materi dengan mudah.<sup>31</sup>

Media *Educaplay* merupakan salah satu platform digital interaktif yang dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk mata pelajaran Akidah Akhlak. Melalui fitur-fitur seperti kuis, teka-teki silang, permainan kata, dan aktivitas interaktif lainnya, *Educaplay* mampu membantu guru menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Dalam pembelajaran Akidah Akhlak, *Educaplay* dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman konsep-konsep abstrak melalui pendekatan visual dan partisipatif. Selain itu, media ini juga fleksibel dan dapat digunakan untuk mata pelajaran lainnya seperti Fiqih, Sejarah Kebudayaan Islam, Al-Quran dan Hadist, Bahasa Arab, hingga pelajaran umum seperti Matematika, IPA, dan IPS. Dengan demikian, *Educaplay* menjadi solusi kreatif yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif, meningkatkan hasil belajar, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Kelebihan media *Educaplay* menurut peneliti yaitu; mudah diakses dengan *handphone* atau laptop dan tanpa biaya, bisa digunakan kapan dan dimana saja, terdapat banyak *template* permainan yang dipilih

---

<sup>31</sup> Pramaishella Adinda Putri, "Pengaruh. Model Project Based Learning Berbantuan Media Digital *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV," in *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)*, vol. 3, 2024, 452–60.

secara bebas, desain menarik untuk usia berapapun, bisa di-*publish* untuk koleksi dan bisa dibagikan kepada siapapun.

Kelemahan media *Educaplay* menurut peneliti yaitu; harus memiliki akses internet ketika membuat permainan atau memainkannya, jika jaringan internet buruk maka akan memperlambat proses pembelajaran, dan fitur-fitur lanjutan (privasi, meminta identitas pemain, sembunyikan tombol mulai ulang, sembunyikan media sosial, sembunyikan jawaban, sembunyikan peringkat 10 teratas, pesan diakhir, logo, jalur bawah, dan warna aktivitas) hanya bisa diakses jika mendaftar premium (berbayar).



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, di mana data yang dikumpulkan berbentuk kalimat atau narasi melalui teknik pengumpulan data kualitatif. Dalam penelitian ini akan menggambarkan bagaimana penerapan model *Game Based Learning* melalui media *Educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran akidah akhlak siswa kelas XIA.

Jenis penelitian pada penelitian ini adalah PTK (*classroom action research*), yakni suatu bentuk penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas oleh guru atau peneliti. Tujuannya adalah untuk mengetahui dampak dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang diterapkan kepada subjek penelitian, yaitu siswa di kelas tersebut.<sup>32</sup> PTK dilakukan untuk menanggulangi masalah-masalah nyata yang berkaitan dengan praktek pembelajaran sehari-hari yang dihadapi guru di kelas. Pada penelitian ini permasalahan yang muncul adalah kurang optimalnya hasil belajar siswa kelas XIA pada mata pelajaran akidah akhlak.

Jenis PTK dalam penelitian ini adalah PTK eksperimental, dimana PTK diselenggarakan dengan berupaya menerapkan model dan media pembelajaran secara efektif dan efisien di dalam kegiatan belajar mengajar. Desain PTK dalam penelitian ini menggunakan model yang dikemukakan oleh Kemmis dan

---

<sup>32</sup> Anisatul Azizah, "Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran," *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2021): 15–22.

Mc Taggart, yaitu hasil dari pengembangan lebih lanjut dari model Kurt Lewin. Siklus dalam model kemmis dan Mc Taggart terdiri dari: perencanaan (*plan*), pelaksanaan dan observasi (*act and observe*) dan refleksi (*reflect*). dalam tahapan ini, berlangsung secara berulang-ulang, sampai tujuan penelitian tercapai. Secara tertulis: perencanaan → pelaksanaan dan observasi → refleksi → revisi → perencanaan yang sudah direvisi → pelaksanaan dan observasi → refleksi → dan seterusnya, sampai tujuan penelitian tercapai.<sup>33</sup> Desain siklus ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan secara bertahap terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung, sehingga setiap siklus pembelajaran dapat disempurnakan berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya.

## B. Lokasi, Waktu dan Subyek Penelitian

### a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MA Nahdlatul Arifin Ambulu, yang berlokasi di Jl. Watu Ulo Kedungkaji, Desa Sumberejo, Kecamatan Ambulu, Kabupaten Jember. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut karena berdasar observasi mandiri yang dilakukan peneliti di MA Nahdlatul Arifin Ambulu belum pernah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* melalui media *Educaplay* dan juga masih ada hambatan yang harus dihadapi oleh guru dalam

---

<sup>33</sup> Ina Magdalena, *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*, 2023, 76-77  
[https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi\\_Penelitian\\_Tindakan\\_Kelas/5oXrEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=model+ptk+kemmis+mc&pg=PA73&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_Penelitian_Tindakan_Kelas/5oXrEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=model+ptk+kemmis+mc&pg=PA73&printsec=frontcover).

pembelajaran akidah akhlak, dari hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran akidah akhlak kelas XIA MA Nahdlatul Arifin Ambulu metode ceramah yang selama ini digunakan saat pembelajaran dinilai sangat membosankan bagi siswa hingga kegiatan belajar menjadi pasif dan kurangnya antusias siswa untuk mengikuti kegiatan belajar akidah akhlak dikelas yang mengakibatkan hasil belajar siswa kurang optimal.

b. Waktu Penelitian

Untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran akidah akhlak siswa kelas XIA pada semester genap 2024/2025, PTK ini dilaksanakan dalam dua siklus menggunakan model *Game Based Learning* melalui media *Educaplay*. Jadwal penelitian yang meliputi persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan hasil penelitian terlaksana terhitung dari bulan pertama hingga terakhir.

c. Subyek Penelitian

Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember memiliki dua kelas XI, yaitu kelas XIA dan XIB. PTK ini ditujukan untuk siswa kelas XIA yang berjumlah 26 siswa. Hasil belajar siswa yang masih rendah menjadi alasan peneliti mengambil kelas XIA, MA Nahdlatul Arifin Ambulu sebagai subjek penelitian sehingga diperlukan penelitian khusus. Menurut guru mata pelajaran akidah akhlak kelas XI, hasil belajar siswa kelas XIA tergolong rendah dikarenakan masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM, rata-rata nilai dapat dilihat dari hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) siswa. Dari 26 siswa dapat ditemukan

bahwa nilai yang tertinggi adalah 84 sedangkan nilai terendah yaitu 40, dengan nilai rata-rata 59,76. Dapat ditemukan data nilai rata-rata KKTP seluruh siswa yaitu hanya 4 siswa dengan persentase 15,4 yang mendapatkan skor diatas KKTP>75 dan 22 siswa dengan persentase 84,6 yang mendapatkan skor di bawah KKTP<75. Pencapaian hasil ini disebabkan oleh kurang bervariasinya model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

### C. Prosedur Penelitian

PTK ini menggunakan dua siklus dengan model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart terdiri dari tiga langkah yaitu: (1) perencanaan (*plan*). (2) pelaksanaan (*action*) dan observasi (*observe*), (3) refleksi (*reflect*). Penggunaan refleksi pada siklus I menjadi acuan yang akan digunakan pada siklus selanjutnya yang ditentukan untuk menyempurnakan apa yang telah dilaksanakan pada siklus I.

Berikut merupakan prosedur penelitian yang akan digunakan pada setiap siklus:

#### **Siklus I**

##### 1. Tahap Perencanaan

###### a) Menetapkan topik utama pembelajaran

Sebelum menentukan topik utama, terdapat beberapa hal yang harus ditetapkan terlebih dahulu yaitu:

###### (1) Menetapkan Capaian Pembelajaran

- (2) Menetapkan Alur Tujuan Pembelajaran
  - (3) Menetapkan pertanyaan pemantik
  - (4) Menetapkan materi pembelajaran
- b) Menyiapkan sumber belajar berupa buku Akidah Akhlak kelas XI.
- c) Menyusun modul ajar yang sesuai dengan model, media dan materi pembelajaran.

Isi modul terdiri dari: judul materi, identitas modul, sarana dan prasarana, target siswa, model pembelajaran, metode pembelajaran, komponen inti (Alur Tujuan Pembelajaran, pertanyaan pemantik, kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup), asesmen/ penilaian.

- d) Merancang lembar observasi untuk memantau kegiatan siswa dan guru selama pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* melalui media *Educaplay*.

Terdapat dua lembar observasi yaitu:

- (1) Lembar observasi kegiatan pembelajaran
  - (2) Lembar observasi kegiatan belajar siswa
- e) Menyusun alat evaluasi (perangkat tes) untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi.

Terdapat dua alat evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Game Educaplay* dan *Post test*

- f) Mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan untuk penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay*.

## 2. Tahap Pelaksanaan dan Pengamatan

Tahap Pelaksanaan:

- a. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa, kemudian memeriksa kehadiran siswa
- b. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- c. Guru menjelaskan kegiatan belajar menggunakan *game Educaplay* yang akan dilakukan.
- d. Guru menyajikan *Power Point* mengenai kematian dan kehidupan di alam barzah
- e. Guru menjelaskan materi yang tersaji pada *Power Point* dengan berinteraksi dengan siswa
- f. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, tiap kelompok berisi 5-6 siswa
- g. Guru menyiapkan satu laptop atau perangkat lain yang akan digunakan untuk bermain *game Educaplay*
- h. Guru membagikan *link* atau tautan *game Educaplay* yang telah disiapkan sebelumnya, kemudian meminta siswa untuk mulai *game* dengan menjawab semua pertanyaan yang tersedia dalam *game Educaplay*
- i. Guru bersama siswa menyimpulkan mengenai materi yang diperoleh dari kegiatan yang telah dilakukan.
- j. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang telah dipelajari.

k. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

Tahap Pengamatan:

Tahap pengamatan ini dilakukan secara bersamaan dengan pembelajaran akidah akhlak berlangsung. Pengamatan ini dilakukan secara observasi atau mengamati siswa pada saat pembelajaran berlangsung dengan media *game Educaplay*. Tujuan pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan kognitif (pengetahuan) dan psikomotor (keterampilan) dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar akidah akhlak siswa.

### 3. Tahap Refleksi

Tahap refleksi merupakan kegiatan menganalisis kembali apa yang sudah dilakukan sebelumnya pada Siklus I. Hasil yang didapat dari penelitian dikumpulkan, lalu dianalisis oleh peneliti. Kegiatan refleksi dilaksanakan untuk melihat kegiatan yang telah dilaksanakan selama penelitian untuk mencapai tujuan yang diharapkan, apakah masih perlu dilakukan perbaikan dan melakukan siklus berikutnya.

### Siklus II

Penerapan siklus II merupakan penyempurnaan dari tahapan siklus I, sehingga kekurangan yang dari siklus I dapat di perbaiki pada tahapan siklus II ini. Pelaksanaan dan pengamatan siklus I hampir sama, perbedaan antara siklus I dan II biasanya ditemukan pada fase refleksi.

#### D. Pelaksanaan Siklus Penelitian

PTK ini dilaksanakan melalui dua siklus untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran akidah akhlak siswa kelas XIA menggunakan model *Game Based Learning* melalui media *Educaplay*.

#### E. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan sumbernya, jenis data pada penelitian ini adalah data primer dan data sekunder.

##### 1) Data Primer

Data primer merupakan informasi utama yang dihimpun secara langsung oleh peneliti selama pelaksanaan penelitian. Data ini bersumber dari pihak-pihak yang terlibat langsung dengan variabel yang diteliti, seperti responden atau informan. Bentuk data primer dapat diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, maupun penyebaran angket.<sup>34</sup> Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil tes dan dokumentasi yang dilakukan peneliti. Informan sebagai sumber data yaitu wali kelas, guru mata pelajaran akidah akhlak, dan siswa kelas XIA di Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin mbulu Jember tahun ajaran 2024/2025.

##### 2) Data Sekunder

Data sekunder merupakan jenis data yang diperoleh peneliti secara tidak langsung, melainkan melalui sumber-sumber yang telah tersedia

---

<sup>34</sup> Undari Sulung and Mohamad Muspawi, "Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, Dan Tersier," *Edu Research* 5, no. 3 (2024): 110–16.

sebelumnya. Data ini didapat dari media perantara seperti dokumen, literatur, laporan, atau data yang dikumpulkan oleh pihak lain dan digunakan untuk mendukung proses penelitian.<sup>35</sup> Peneliti memperoleh beberapa data pendukung dalam penelitian ini yang bersumber dari skripsi, tesis, jurnal dan buku.

Berdasarkan sifatnya, jenis data pada penelitian ini adalah data kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif antara lain yaitu observasi, tes tertulis, dan dokumentasi

#### 1) Observasi

Observasi merupakan bentuk ungkapan, baik secara lisan maupun tertulis, yang menggambarkan hasil pengamatan, peninjauan, dan pencatatan secara sistematis terhadap suatu objek, berdasarkan apa yang tampak, terdengar, maupun dirasakan oleh pengamat.<sup>36</sup> Pada penelitian ini, peneliti akan melihat sejauh mana dampak penerapan dari model pembelajaran *Game Based Learning* melalui media *Educaplay* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui proses observasi, peneliti dapat melihat secara langsung dan mengetahui permasalahan yang sedang terjadi di kelas, terutama tentang hasil belajar siswa.

#### 2) Tes Tertulis

Tes tulis merupakan salah satu bentuk instrumen evaluasi yang dapat disusun dalam berbagai format, seperti soal uraian, pilihan benar-salah,

---

<sup>35</sup> Sulung and Muspawi.

<sup>36</sup> Suhailasari Nasution and Arfannudin Nurbaiti, *Teks Laporan Hasil Observasi Untuk Tingkat SMP Kelas VII* (Guepedia, 2021).

menjodohkan, maupun pilihan ganda. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes tertulis sebagai alat untuk mengumpulkan data dari siswa, yang selanjutnya akan dianalisis guna mendukung hasil penelitian.

### 3) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebuah cara yang dilakukan untuk memperoleh data mengenai karakteristik subjek serta hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), termasuk berbagai dokumen pendukung lainnya yang diperlukan dalam menunjang kelengkapan data penelitian.<sup>37</sup>

Pada penelitian ini, peneliti akan mengumpulkan dokumentasi berupa data hasil observasi, dokumen atau berkas tertulis, dan gambar atau foto yang berkaitan dengan permasalahan pada penelitian akan dikumpulkan oleh peneliti.

### 4) Wawancara

Wawancara merupakan komunikasi antara dua pihak atau lebih yang bisa dilakukan dengan tatap muka dimana salah satu pihak berperan sebagai *interviewer* dan pihak lainnya berperan sebagai *interviewee* dengan tujuan tertentu, misalnya untuk mendapatkan informasi atau mengumpulkan data. *Interviewer* menanyakan sejumlah pertanyaan kepada *interviewee* untuk mendapatkan jawaban.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> M Sulthon Masyhud, *Metode Penelitian Pendidikan, Penuntun Teori Dan Praktik Penelitian Bagi Calon Guru, Dan Praktisi Pendidikan*, 7th ed., 2021.

<sup>38</sup> Fadhallah, *WAWANCARA* (UNJ PRESS, 2021), <https://books.google.co.id/books?id=rN4fEAAAQBAJ>.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara terhadap beberapa siswa kelas XIA untuk menggali informasi bagaimana pembelajaran pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas. Data yang diperoleh akan menjadi bahan pertimbangan untuk penelitian yang akan dilaksanakan.

#### F. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah analisis data. Data yang diperoleh melalui tes tertulis akan dianalisis dengan membandingkan hasil belajar siswa, yakni nilai *pre test* dan *post test*, mulai dari siklus I dan berlanjut pada siklus berikutnya. Analisis hasil belajar bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman atau daya serap siswa selama proses pembelajaran berlangsung, yang diukur melalui tes evaluasi belajar. Proses analisis dilakukan dengan menghitung rata-rata nilai tes siswa, yaitu dengan menjumlahkan seluruh nilai yang diperoleh siswa, kemudian dibagi dengan jumlah siswa dalam kelas. Penilaian tes didasarkan pada jumlah jawaban yang benar, dengan rentang skor yang digunakan mulai dari 0 hingga maksimal 100. Data yang disajikan diantaranya adalah; persentase kegiatan guru, persentase kegiatan belajar siswa, hasil penilaian siswa, nilai tertinggi, nilai terendah, jumlah siswa nilai diatas KKM, jumlah siswa nilai dibawah KKM, dan rata-rata.

**Tabel 3.1**  
**Hasil Penilaian**

No.	Kriteria	Nilai
1.	Nilai tertinggi	
2.	Nilai terendah	

3.	Jumlah siswa nilai diatas KKM	
4.	jumlah siswa nilai dibawah KKM	

$$\text{Persentase ketuntasan siswa} = \frac{\text{jumlah siswa} \geq \text{KKM}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

**Tabel 3.2**  
**Distribusi Nilai**

No.	Nilai	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori
1	$\geq 75$			$\geq \text{KKM}$
2	$< 75$			$< \text{KKM}$

#### G. Keabsahan Data

Untuk menguji data dan memastikan bahwa penelitian itu benar-benar penelitian ilmiah, maka terdapat keabsahan data. Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber sebagai metode untuk memastikan keabsahan data. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara menelusuri kebenaran suatu informasi melalui beragam metode serta membandingkan data yang diperoleh.<sup>39</sup>

Data yang diperoleh berupa hasil observasi, dokumen tertulis, dan gambar atau foto yang kemudian akan dianalisis untuk memastikan konsistensi informasi dari berbagai sumber tersebut. Dengan menggunakan triangulasi sumber, peneliti dapat membandingkan dan memverifikasi data yang diperoleh dari berbagai metode, sehingga dapat memastikan bahwa data yang dihasilkan valid dan dapat dipercaya. Proses ini membantu peneliti untuk mendapatkan

<sup>39</sup> W W AK and T ZA, *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory* (FTK Ar-Raniry Press, 2015), <https://books.google.co.id/books?id=HNKREAAAQBAJ>.

gambaran yang lebih komprehensif dan mendalam mengenai fenomena yang sedang diteliti, serta meminimalisasi bias atau kesalahan yang mungkin muncul jika hanya mengandalkan satu sumber atau metode pengumpulan data.

#### H. Indikator Kinerja

Meningkatnya hasil belajar siswa kelas XIA Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember dengan menggunakan media *game Educaplay* pada setiap siklus menjadi indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Untuk dapat peningkatan hasil belajar siswa, indikator yang dipergunakan sebagai berikut:

1. Ketuntasan belajar siswa secara individu dicapai bila minimal 80% siswa telah memperoleh nilai sesuai KKM, (KKM 75)
2. Ketuntasan kegiatan siswa dan kegiatan pembelajaran dengan model *Game Based Learning* melalui media *Educaplay* mencapai 85%.

Dengan demikian, Penelitian ini dinyatakan berhasil jika pada siklus terakhir,  $\geq 80\%$  siswa mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran akidah akhlak yang ditetapkan di kelas XIA Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember, yaitu 75.

#### I. Tim Peneliti

Pihak yang berkontribusi pada penelitian ini yaitu peneliti, dosen pembimbing, dan guru mata pelajaran akidah akhlak. Kolaborasi antara peneliti, dosen pembimbing, dan guru mata pelajaran akidah akhlak memungkinkan terciptanya sinergi antara teori dan praktik. Peneliti dapat menggali data empiris

yang kaya dari pengalaman guru, sementara dosen dapat memberikan kerangka teori yang solid untuk mengarahkan penelitian. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan lebih komprehensif dan aplikatif, bermanfaat bagi pengembangan model pembelajaran Akidah Akhlak serta pengembangan ilmu pendidikan Islam secara umum.

#### J. Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian yang meliputi persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan hasil penelitian akan ditampilkan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.3**  
**Jadwal Penelitian**

No.	Kegiatan	Bulan																Indikator Capaian
		Desember				Januari				Februari				Maret				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Penelitian awal/ pendahuluan																	Terlaksananya observasi, diperoleh data dokumentasi, terpilihnya subyek
2.	Pengajuan judul																	Validasi judul penelitian
3.	Pengembangan desain penelitian																	Proposal penelitian telah disetujui dan seminar

No.	Kegiatan	Bulan																Indikator Capaian
		Desember				Januari				Februari				Maret				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
4.	Pengurusan ijin penelitian																	Adanya ijin penelitian
5.	Pengembangan instrumen penelitian																	Draft instrumen penelitian
6.	Perencanaan tindakan siklus 1																	Rencana tindakan yang siap dilaksanakan
7.	Pelaksanaan siklus 1																	Terlaksananya tindakan 1, terkumpulnya data PTK
8.	Evaluasi dan refleksi siklus 1																	Terkumpulnya data secara lengkap, data siklus 1 yang telah terolah
9.	Perencanaan tindakan siklus 2																	Rencana ulang tindakan yang siap dilaksanakan
10.	Pelaksanaan siklus 2																	Terlaksananya tindakan 2, terkumpulnya data PTK
11.	Evaluasi dan																	Terkumpulnya data secara

No.	Kegiatan	Bulan																Indikator Capaian
		Desember				Januari				Februari				Maret				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	refleksi siklus 2																	lengkap, data siklus 2 yang telah terolah
12.	Perencanaan tindakan siklus 3																	Rencana ulang tindakan yang siap dilaksanakan
13.	Pelaksanaan siklus 3																	Terlaksananya tindakan 3, terkumpulnya data PTK
14.	Evaluasi dan refleksi siklus 3																	Terkumpulnya data secara lengkap, data siklus 3 yang telah terolah
15.	Penulisan draft laporan																	Draft laporan penelitian yang disetujui

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Obyek Penelitian

##### 1. Sejarah Singkat Lembaga

Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember merupakan madrasah yang berada pada naungan Yayasan Pondok Pesantren Nahdlatul Arifin Ambulu Jember. Madrasah yang berdiri sejak 15 April 2010, bertempat di Jl. Watu Ulo Kedungkaji, Desa Sumberejo, Kecamatan Ambulu, Kabupaten Jember, Propinsi Jawa Timur, dan berakreditasi B.

**Tabel 4.1**  
**Identitas Madrasah**

No. Statistik Madrasah	131235090068
No. Pokok Sekolah Nasional	20580302
No. Urut Sekolah	0569
Akreditasi Madrasah	B
No. Akte Pendirian	AHU-335.AH.02 01.TAHUN 2011
Alamat Lengkap Madrasah	Jl. Watu Ulo Kedungkaji, Desa Sumberejo, Kecamatan Ambulu, Kabupaten Jember, Propinsi Jawa Timur. ID 68172
NPWP Madrasah	90.755.556.9-626.000
Nama Kepala Madrasah	BAHRUL ULUM, S.Pd.I
No. Tlp/Hp	0856 4582 1134
Luas Tanah	3650 m <sup>2</sup>
Luas Bangunan	384 m <sup>2</sup>

##### 2. Visi, Misi, dan Tujuan Lembaga

Visi Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember yaitu ***“Terwujudnya Lulusan yang Berkualitas Berakhlak Mulia dan Berwawasan Luas.”***

Adapun indikator dari visi tersebut diantaranya adalah:

- a. Berkualitas, yaitu; memiliki kemampuan untuk memasuki perguruan tinggi negeri dan swasta, miliki kemampuan diri untuk diterima dalam dunia kerja, mampu meraih kejuaraan dalam berbagai event lomba baik bidang akademis maupun non akademis
- b. Berakhlak mulia, yaitu bertutur kata, berperilaku dan bersikap berdasarkan syariat Islam dalam kehidupan sehari-hari
- c. Berwawasan luas, yaitu mampu bersaing untuk memasuki jenjang pendidikan lebih tinggi dengan bakat dan minat.

Misi Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember yaitu  
***“Mencetak lulusan yang berkualitas, keluasan ilmu dan kekokohan akidah serta keluhuran akhlak.”***

Adapun indikator dari misi tersebut diantaranya adalah:

- a. Mempersiapkan lulusan yang berkualitas, yaitu; mencerdaskan siswa dalam bidang akademik, mendukung siswa untuk dapat diterima di Perguruan Tinggi favorit di wilayah Kabupaten Jember dan Sekitarnya, serta memotivasi siswa untuk prestasi dalam *event* berbagai lomba akademis maupun non akademis di tingkat kota.
- b. Mempersiapkan keluasan ilmu yaitu; unggul dalam keluasan ilmu dan agama, serta unggul dalam bidang penerapan mata pelajaran diantaranya perlombaan olimpiade, aksioma dan komputer
- c. Mempersiapkan kekokohan akidah yaitu, penanaman akidah *Ahlussunnah Wal Jamaah*, serta mencetak kader kepemimpinan islami

- d. Mempersiapkan keluhuran akhlak, yaitu; membiasakan berbicara sopan, membiasakan sholat berjamaah, serta membiasakan taat pada peraturan.

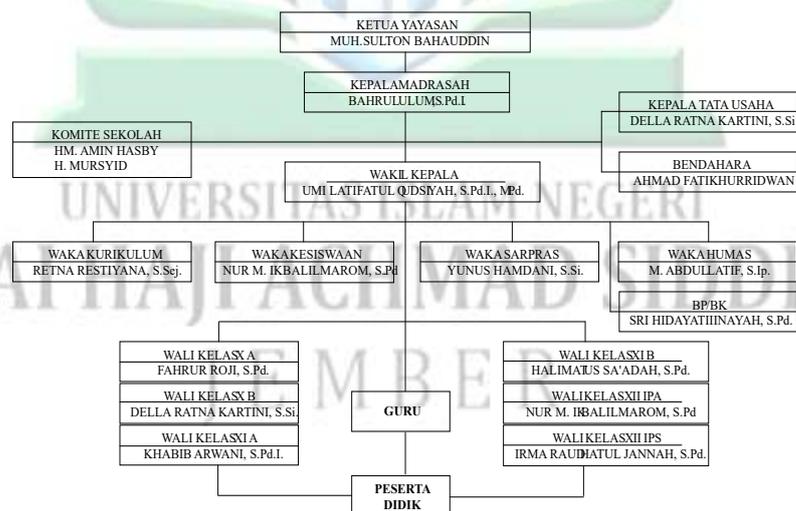
Tujuan Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember yaitu:

- a. Tujuan secara umum Meningkatkan kecerdasan, Pengetahuan, Kepribadian, Akhlak mulia, serta Keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.
- b. Mengacu pada visi dan misi madrasah, serta tujuan umum MA Nahdlatul Arifin, maka secara khusus yaitu:
- 1) Mempersiapkan anak didik yang bertaqwa Kepada Allah SWT dan berakhlakul karimah
  - 2) Membekali anak didik dengan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu bersaing dan melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
  - 3) Mempersiapkan anak didik agar menjadi manusia yang berkepribadian luhur, cerdas, berprestasi dibidang olahraga, seni dan berkualitas.
  - 4) Membekali anak didik agar memiliki keterampilan teknologi informasi dan komunikasi serta mampu mengembangkan diri secara mandiri.
  - 5) Menanamkan anak didik sikap ulet, dan gagah dalam berkompetisi, dan mampu beradaptasi dengan lingkungan dalam mengembangkan sikap sportifitas.

- 6) Memotifasi dan membantu peserta didik untuk pengembangan diri mengenali potensi diri dan minat melalui program bimbingan konseling sehingga setiap siswa dapat berkembang secara optimal.
- 7) Optimalisasi pelayanan terhadap peserta didik dengan melengkapi sarana prasarana penunjang proses pembelajaran.
- 8) Optimasi pengembangan diri dan hal minat dan bakat siswa melalui program dan Extra Kulikuler (Pramuka, PMR, Seni, Olahraga, dan Keterampilan lain) sehingga siswa dapat mengembangkan bakat yang dinilai secara Optimal

### 3. Struktur Organisasi

Struktur organisasi Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember terdapat pada gambar bagan berikut ini:



Gambar 4.1 Bagan Struktur Organisasi Madrasah

### 4. Kondisi SDM, Sarana dan Prasarana

Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember merupakan madrasah yang berada pada naungan Yayasan Pondok Pesantren Nahdlatul

Arifin Ambulu Jember. Sebagian besar siswa adalah seorang santri di Pondok Pesantren Nahdlatul Arifin Ambulu Jember yang lokasinya berada tidak jauh dari madrasah, sebagian lain merupakan siswa dari penduduk desa sekitar. Siswa yang juga seorang santri, sebagian besar merupakan penduduk luar Kota Jember bahkan luar Jawa Timur seperti Lampung, Kebumen, Bandung, dll. Jumlah seluruh siswa sebanyak 250 yakni 109 orang siswa laki-laki dan 141 siswi perempuan.

a. Data guru dan karyawan

Data guru dan karyawan Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember akan disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.2**  
**Data Guru dan Karyawan Madrasah**

No	Nama Guru dan Karyawan	Jenis Kelamin		Pendidikan	Sertifikasi	
		L	P		Sudah	Belum
1	Bahrul Ulum, S.Pd.I	✓		S1		✓
2	Umi Latifatul Qudsiyah, S.Pd.I., M.Pd.		✓	S2		✓
3	Fahrur Roji, S.Pd.	✓		S1	✓	
4	Edi Khoirunni'am, S.Ag.	✓		S1	✓	
5	Khabib Arwani, S.Pd.I	✓		S1	✓	
6	Retna Restiayan, S.Sej.		✓	S1		✓
7	Irma Raudhatul Jannah, S.Pd.		✓	S1		✓
8	Sri Hidayati Inayah, S.Pd.		✓	S1		✓
9	Yunus Hamdani, S.Si.	✓		S1	✓	

No	Nama Guru dan Karyawan	Jenis Kelamin		Pendidikan	Sertifikasi	
		L	P		Sudah	Belum
10	Reni Dwi Astutik, S.Pd		✓	S1	✓	
11	M. Abdul Latif, S.Ip.	✓		S1	✓	
12	Halimatus Sa'adah, S.Pd.		✓	S1		✓
13	Della Ratna Kartini, S.Pd.		✓	S1	✓	
14	Nur M. Iqbalimarom, S.Pd.	✓		S1		✓
15	Muhammad Arik Ramadhan	✓		SMA		✓
16	Ahmad Fatikhurridwan	✓		SMA		✓
17	Khuswatun Hasanah		✓	SMA		✓
18	Septia Ningrum		✓	SMA		✓
19	Umi Safirotul Hasanah		✓	SMA		✓
<b>JUMLAH</b>		<b>9</b>	<b>10</b>		<b>7</b>	<b>12</b>

b. Sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember akan disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.3**  
**Sarana dan Prasarana Madrasah**

No.	Sarana	Jumlah Tahun Terbaru
1	Ruang Kepala	1
2	Ruang Waka	1
3	Ruang Guru	1
4	Ruang TU	1
5	Ruang Kelas	6
6	Ruang Perpustakaan	1
9	Ruang Laboratorium Komputer	1

No.	Sarana	Jumlah Tahun Terbaru
10	Ruang Unit Kesehatan Madrasah	1
11	Masjid	1
12	Aula/ Gedung serbaguna	1
13	Ruang Bursa Kerja Online	1
14	Ruang BP/ BK	1
15	Ruang Ekstra Skill	1
16	WC	4

## B. Hasil Penelitian

### a. Pelaksanaan Siklus I

#### 1) Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merencanakan pelaksanaan *pre test* untuk mengukur kemampuan belajar siswa sebelum penggunaan media, pembelajaran menggunakan media *Educaplay* kemudian melaksanakan *post test* guna mengukur hasil belajar siswa setelah penggunaan media *Educaplay* dalam pembelajaran.

Hal-hal yang dilakukan dalam tahap perencanaan antara lain:

#### a) Menetapkan topik utama pembelajaran

##### (1) Menetapkan Capaian Pembelajaran

Dalam mata pelajaran akidah akhlak fase F (kelas XI), dalam elemen akidah, peserta didik mampu menganalisis dalil dan fakta kematian, husnul khatimah, su'ul khatimah, dan alam barzah sebagai pedoman dan peringatan dalam merespon tantangan kehidupan hedonis dan materialistis di era global.

## (2) Menetapkan Alur Tujuan Pembelajaran

Sesuai dengan Capaian Pembelajaran diatas, maka dapat ditetapkan Alur Tujuan Pembelajaran yaitu: 1) peserta didik dapat mengidentifikasi dalil aqli, naqli dan fakta sosial kematian, ciri-ciri husnul khatimah dan su'ul khatimah, serta alam barzah. 2) peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri husnul khatimah dan su'ul khatimah. 3) peserta didik dapat mendeskripsikan kehidupan manusia dialam barzah. 4) peserta didik mampu mempersiapkan diri menghadapi kehidupan di alam barzah dengan amal shaleh.

## (3) Menetapkan pertanyaan pemantik

Pertanyaan pemantik sangat penting dalam pembelajaran karena dapat membantu mempersiapkan siswa untuk menerima materi, meningkatkan partisipasi, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Pertanyaan ini dirumuskan dengan baik dan relevan dengan topik pembelajaran yang akan disampaikan.

Pertanyaan pemantik yang sesuai yaitu: 1) percayakah kalian akan menghadapi kematian?. 2) pernahkah kalian melihat orang yang terlihat shaleh malah meninggal di tempat maksiat?. 3) siapkah kalian menghadapi kematian?.

(4) Menetapkan materi pembelajaran

Materi yang akan diajarkan adalah materi kematian dan kehidupan di alam barzah, yang pembahasannya terdiri dari: 1) kematian. 2) keadaan orang mati (husnul khatimah, tanda-tanda, dan upaya mendapatkannya, su'ul khatimah, tanda-tanda, dan sebab-sebabnya). 3) alam barzah (keadaan mayit dan ruh di alam barzah, fitnah atau ujian kubur, nikmat kubur dan siksa kubur).

b) Menyiapkan sumber belajar berupa buku Akidah Akhlak kelas XI.

Sumber belajar yang digunakan yaitu berupa buku akidah akhlak kelas XI yang ditulis oleh Sihabul Milahudin, diterbitkan oleh Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jendral Pendidikan Islam, dan Kementerian Agama RI, tahun terbit 2020.

c) Menyusun modul ajar yang sesuai dengan model, media dan materi pembelajaran.

Model yang digunakan yaitu model *Game Based Learning* dengan media *Educaplay* dan materi kematian dan kehidupan di alam barzah.

Isi modul terdiri dari: 1) judul materi (kematian dan kehidupan di alam barzah). 2) identitas modul (nama penyusun yaitu Tika Murtafi'ah, satuan pendidikan yaitu Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember, kelas yaitu XI (sebelas), mata pelajaran yaitu akidah akhlak, alokasi waktu yaitu 60 menit (2 JP), tahun penyusun yaitu 2025). 3) sarana dan prasarana (alat yaitu

laptop dan LCD proyektor, lingkungan belajar yaitu ruang kelas, bahan ajar dan media yaitu buku, power point, *Educaplay*, dan referensi lain). 4) target siswa (kelas XIA fase F). 5) model pembelajaran (*Game Based Learning*). 6) metode pembelajaran (pendekatan pembelajaran yaitu saintifik, metode pembelajaran yaitu ceramah dan diskusi). 7) komponen inti (Alur Tujuan Pembelajaran, pertanyaan pemantik, kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup). 8) asesmen/ penilaian (tes).

- d) Merancang lembar observasi untuk memantau kegiatan siswa dan guru selama pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* melalui media *Educaplay*.

(3) Lembar observasi kegiatan pembelajaran

Berisikan beberapa pernyataan aspek yang akan dinilai yaitu

kegiatan yang dilakukan oleh guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pernyataan-pernyataan tersebut yaitu guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa, memeriksa kehadiran dan kesiapan belajar siswa, menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan, melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, melaksanakan pembelajaran secara runtut, menguasai kelas, melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan, penguasaan materi

pelajaran, melaksanakan penggunaan media *Educaplay* sesuai yang direncanakan, melibatkan siswa dalam pemanfaatan media, menunjukkan sikap terbuka dan respon siswa, memantau proses belajar siswa, menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas baik dan benar, melakukan refleksi atau membuat kesimpulan dengan melibatkan siswa, melaksanakan tindak lanjut dengan memberi arahan, kegiatan, atau tugas, menutup dengan salam.

Setiap aspek dinilai dengan skor 1 hingga 4 dengan keterangan skor 1 = kurang, skor 2 = cukup, skor 3 = baik, dan skor 4 = sangat baik. Seluruh skor perolehan di jumlah kemudian dibagi skor total dan dikali 100%.

(4) Lembar observasi kegiatan belajar siswa

Berisikan beberapa pernyataan mengenai jenis kegiatan yang akan dinilai yaitu kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pernyataan-pernyataan tersebut yaitu siswa memperhatikan guru mengulas materi, memahami dan mengikuti instruksi yang diberikan guru, keaktifan dalam mengikuti dan mengerjakan tugas secara berkelompok, dan menjawab pertanyaan dari guru.

Setiap jenis kegiatan dinilai dengan skor 1 hingga 4 dengan keterangan skor 1 = kurang, skor 2 = cukup, skor 3 = baik, dan skor 4 = sangat baik. Seluruh skor perolehan di jumlah kemudian dibagi jumlah siswa dan dikali 100%.

- e) Menyusun alat evaluasi (perangkat tes) untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi.

(1) *Game Educaplay*

Setiap pertemuan memainkan *Game* berisi beberapa pertanyaan yang berbeda yaitu pertemuan pertama *Game Line Up* yang berisi 10 pertanyaan mengenai dalil aqli, dalil naqli dan fakta sosial kematian, pertemuan kedua *Game Crossword Puzzle* yang berisi 15 pertanyaan mengenai ciri-ciri husnul khatimah dan su'ul khatimah, pertemuan ketiga *Game Friggy Jump* yang berisi 20 pertanyaan mengenai kehidupan di alam barzah.

(2) *Post test*

Tes dilaksanakan pada akhir siklus yaitu pertemuan ketiga. Tes berisi 20 soal pilihan ganda yang memuat materi kematian dan kehidupan di alam barzah.

- f) Mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan untuk penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay*.

Perlengkapan yang dibutuhkan yaitu laptop atau perangkat lain sebanyak 6 buah, LCD proyektor dan lembar evaluasi

## 2) Tahap Tindakan

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu:

- a) Pertemuan I (Pertama)

Hari senin tanggal 20 Januari 2025 dilakukan pertemuan pertama selama 2 jam pelajaran (2 x 30 menit) dengan melaksanakan

*pre test* serta pengenalan media *Educaplay* untuk menjelaskan materi tentang kematian dan kehidupan di alam barzah. Adapun langkah-langkah pembelajaran adalah:

(1) Kegiatan awal

Untuk memulai pembelajaran, guru mengucapkan salam dan memimpin doa bersama. Setelah itu, guru memeriksa kehadiran serta memastikan kesiapan belajar siswa. Selanjutnya, tujuan pembelajaran yang akan dilakukan disampaikan oleh guru terlebih dahulu agar siswa memahami arah dan harapan dari proses belajar tersebut.

(2) Kegiatan inti

Pada jam pelajaran pertama dilakukan *pre test* untuk mengukur kemampuan belajar siswa sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan media, kemudian jam pelajaran kedua guru mengenalkan media *Educaplay* untuk menjelaskan materi kematian dan kehidupan di alam barzah. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok secara acak yang terdiri dari siswa laki-laki dan siswa perempuan, kemudian meminta setiap kelompok membawa perangkat seperti laptop atau *handphone* di pertemuan selanjutnya.

(3) Kegiatan penutup

Untuk menutup kegiatan pembelajaran, guru mempersilahkan kepada siswa yang ingin bertanya mengenai

topik yang telah dibahas atau seputar media pembelajaran *Educaplay* kemudian mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Selanjutnya pertemuan ditutup dengan doa dan salam.

b) Pertemuan II (Kedua)

Hari Kamis tanggal 30 Januari 2025 dilakukan pertemuan kedua selama 2 jam pelajaran (2 x 30 menit). Pertemuan kedua dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *Educaplay*. Adapun langkah-langkah pembelajaran adalah:

(1) Kegiatan awal

Untuk memulai pembelajaran, guru mengucapkan salam dan memimpin doa bersama. Setelah itu, guru memeriksa kehadiran serta memastikan kesiapan belajar siswa. Selanjutnya, tujuan pembelajaran yang akan dilakukan disampaikan oleh guru terlebih dahulu agar siswa memahami arah dan harapan dari proses belajar tersebut.

(2) Kegiatan inti

Pada kegiatan ini guru mengulas secara singkat materi tentang kematian dan kehidupan di alam barzah menggunakan metode ceramah dengan berinteraksi dengan siswa. Guru meminta siswa untuk duduk berkumpul dengan kelompoknya dan mempersiapkan perangkat untuk memulai pembelajaran menggunakan media *Educaplay*. Setelah semua kelompok siap,

guru membagikan *link* atau tautan *game Educaplay* kepada semua kelompok kemudian meminta siswa untuk mulai mengisi jawaban secara berdiskusi dengan kelompoknya.

(3) Kegiatan penutup

Untuk menutup kegiatan pembelajaran, guru melakukan klarifikasi atau mengulas kembali soal dan jawaban yang ada pada *game Educaplay* yang telah dijawab oleh siswa. Selanjutnya pertemuan ditutup dengan doa dan salam.

c) Pertemuan III (Ketiga)

Hari senin tanggal 03 Februari 2025 dilakukan pertemuan ketiga selama 2 jam pelajaran (2 x 30 menit). Pertemuan kedua dilaksanakan pembelajaran menggunakan media *Educaplay* dan *post test*. Adapun langkah-langkah pembelajaran adalah:

(1) Kegiatan awal

Untuk memulai pembelajaran, guru mengucapkan salam dan memimpin doa bersama. Setelah itu, guru memeriksa kehadiran serta memastikan kesiapan belajar siswa. Selanjutnya, tujuan pembelajaran yang akan dilakukan disampaikan oleh guru terlebih dahulu agar siswa memahami arah dan harapan dari proses belajar tersebut.

(2) Kegiatan inti

Guru meminta siswa untuk duduk berkumpul dengan kelompoknya dan mempersiapkan perangkat untuk memulai

pembelajaran menggunakan media *Educaplay*. Setelah semua kelompok siap, guru membagikan *link* atau tautan *game Educaplay* kepada semua kelompok kemudian meminta siswa untuk mulai mengisi jawaban secara berdiskusi dengan kelompoknya. Setelah semua kelompok selesai, guru secara singkat melakukan klarifikasi atau mengulas kembali soal dan jawaban yang ada pada *game Educaplay* yang telah dijawab oleh siswa. Kemudian guru membagikan soal *post test* kepada siswa guna mengukur hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan bantuan media *Educaplay*.

### (3) Kegiatan penutup

Untuk menutup kegiatan pembelajaran, guru mengingatkan tiap kelompok siswa untuk tetap membawa perangkat yang digunakan untuk media *Educaplay* pada pertemuan selanjutnya.

Selanjutnya pertemuan ditutup dengan doa dan salam.

### 3) Tahap Observasi

#### a) Kegiatan guru dalam pembelajaran

Kegiatan guru diamati oleh observer selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi sebagai berikut:

**Tabel 4.4**  
**Persentase Kegiatan Pembelajaran dengan Media *Educaplay***  
**pada Siklus I**

Indikator	Pert. I	Pert. II	Pert. III	Rata-rata	Ket.
<b>A. Kegiatan Pembukaan</b>					
1. Memberikan salam dan mengajak siswa berdoa.	4	4	4	4	SB
2. Memeriksa kehadiran dan kesiapan belajar siswa	4	4	4	4	SB
3. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan	2	3	3	3	B
<b>B. Kegiatan Inti</b>					
1. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai	2	3	3	3	B
2. Melaksanakan pembelajaran secara runtut	3	3	4	3	B
3. Menguasai kelas	2	3	3	3	B
4. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan	2	3	3	3	B
5. Penguasaan materi pelajaran	2	3	3	3	B
6. Melaksanakan penggunaan media <i>Educaplay</i> sesuai yang direncanakan	2	3	4	3	B
7. Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media	2	3	4	3	B
8. Menunjukkan sikap terbuka dan respon siswa	2	3	3	3	B
9. Memantau proses belajar siswa	2	3	4	3	B

Indikator	Pert. I	Pert. II	Pert. III	Rata-rata	Ket.
10. Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik, dan benar	3	3	3	3	B
C. Kegiatan Penutup					
1. Melakukan refleksi atau membuat kesimpulan dengan melibatkan siswa	2	2	4	3	B
2. Melaksanakan tindak lanjut dengan memberi arahan, kegiatan, atau tugas	2	4	4	3	B
3. Menutup dengan salam	4	4	4	4	SB
Jumlah Skor	40	51	57	49	B
presentase	62,5%	80%	89%	76,5%	

Keterangan:

Nilai 1 = Kurang

Nilai 2 = Cukup

Nilai 3 = Baik

Nilai 4 = Sangat Baik

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Berdasarkan tabel diatas dapat terlihat adanya peningkatan skor perolehan kegiatan guru pada siklus I, yaitu pada pertemuan I memperoleh skor 40 lalu meningkat pada pertemuan II yang memperoleh skor 51 kemudian meningkat pada pertemuan III yang memperoleh skor 57 sehingga diperoleh rata-rata skor 49 dengan

persentase 76,5%. Namun skor tersebut belum memenuhi kriteria yang ditentukan.

b) Kegiatan siswa dalam pembelajaran

Kegiatan siswa diamati oleh observer selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi sebagai berikut:

**Tabel 4.5**  
**Persentase kegiatan Belajar Siswa dengan Media *Educaplay* pada Siklus I**

No.	Aspek yang diamati	Pertemuan			Rata-rata	Ket.
		I	II	III		
1.	Memperhatikan guru mengulas materi	50%	68%	68%	62%	C
2.	Memahami dan mengikuti intruksi yang diberikan guru	60,5%	73%	65%	66%	C
3.	Keaktifan dalam mengikuti, mengerjakan tugas secara berkelompok	68%	65%	66%	66%	C
4.	Menjawab pertanyaan dari guru	67%	61,5%	61,5%	63%	C
Rata-rata		61,5%	67%	66%	65%	C

Keterangan:

Sangat Baik (SB) : 81-100

Baik (B) : 71-80

Cukup (C) : 61-70

Kurang (K) : 0-60

Mengacu pada data dalam tabel, pada siklus I pertemuan pertama, kegiatan belajar siswa tergolong dalam kategori cukup dengan rata-rata capaian sebesar 61,5%. Memasuki pertemuan kedua, terjadi peningkatan kegiatan belajar siswa, ditandai dengan naiknya rata-rata menjadi 67%, meskipun masih berada dalam kategori yang sama. Pada pertemuan ketiga mengalami penurunan dengan perolehan rata-rata 66%, hal ini dikarenakan pada kegiatan 2 siswa mengalami penurunan perolehan sebesar 8%.

d) Hasil Belajar Siswa

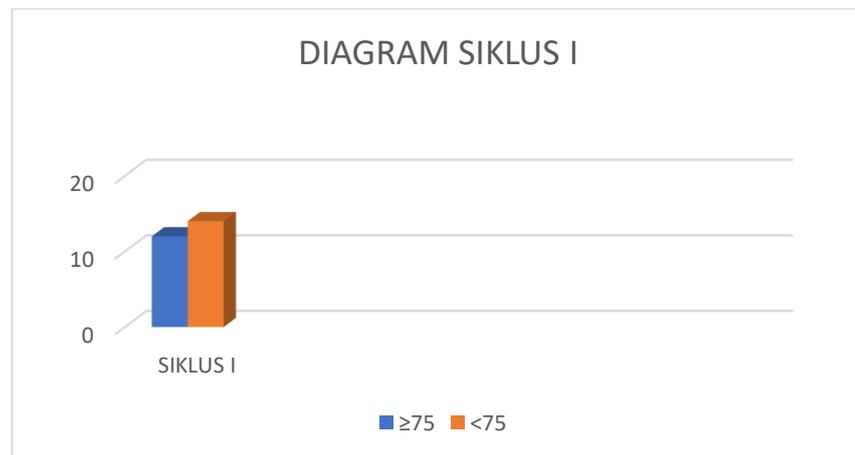
**Tabel 4.6**  
**Hasil Penilaian Siklus I**

No.	Kriteria	Nilai
1.	Nilai tertinggi	85
2.	Nilai terendah	60
3.	Jumlah siswa nilai diatas KKM	12
4.	jumlah siswa nilai dibawah KKM	14

$$\text{Persentase ketuntasan siswa} = \frac{\text{jumlah siswa} \geq \text{KKM}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

**Tabel 4.7**  
**Distribusi Nilai Siklus I**

No.	Nilai	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori
1	$\geq 75$	12	46%	Tuntas
2	$< 75$	14	54%	Belum Tuntas



Gambar 4.2 Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus 1

Mengacu pada tabel dan diagram diatas dapat terlihat bahwa mata pelajaran akidah akhlak siswa kelas XIA materi kematian dan kehidupan di alam barzah melalui media *Educaplay*, hasil belajarnya hanya 46% siswa yang mencapai nilai tuntas sehingga perlu minimal 34% siswa lagi yang mendapat nilai diatas KKM.

#### 4) Tahap Refleksi

Setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan menggunakan media *Educaplay*, Selanjutnya dilakukan refleksi oleh peneliti dan guru mapel terhadap pelaksanaan pembelajaran yang telah berjalan. Secara umum, kegiatan pembelajaran telah mengikuti modul yang telah dirancang, namun dalam prosesnya masih ditemui beberapa kendala yang perlu mendapatkan perhatian untuk dilakukan perbaikan dan penyempurnaan.

Hambatan tersebut adalah:

- (1) Guru kurang mampu menguasai kelas. Menurut guru mapel, guru kurang dalam menarik perhatian siswa sehingga banyak siswa yang masih teralihkannya pada kegiatan diluar pembelajaran.
- (2) Kurangnya guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Menurut guru mapel, guru kurang jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran sehingga siswa masih menganggap pembelajaran yang dilakukan hanya bermain semata.
- (3) Beberapa kelompok mengalami kendala waktu pada saat memainkan media, hal ini disebabkan karena dalam *game* terdapat pengaturan waktu pengerjaan setiap soalnya. Masih ada beberapa kelompok yang kekurangan waktu yang mengakibatkan kehabisan waktu sehingga tidak dapat mengerjakan soal sepenuhnya.

Kemudian diadakan diskusi dan evaluasi oleh peneliti dan observer terhadap tindakan yang telah dilakukan, dengan tujuan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam proses pembelajaran, di antaranya adalah sebagai berikut:

- (1) Agar pembelajaran menjadi menarik siswa untuk mengikutinya, harus tercipta suasana yang ceria sehingga guru harus lebih menguasai kelas, seperti mengadakan refleksi berupa *ice breaking* dsb.
- (2) Guru harus menyampaikan tujuan pembelajaran dengan sepenuhnya.

- (3) Mengubah pengaturan *game* dengan menonaktifkan batas waktu supaya kelompok siswa dapat mengerjakan soal dengan seksama.

## **b. Pelaksanaan Siklus II**

Pelaksanaan siklus II merupakan kelanjutan dan penyempurnaan siklus I, hambatan dan kekurangan pada siklus I akan diperbaiki pada siklus II

### **1) Tahap Perencanaan**

Peneliti menyusun rencana pembelajaran dengan memanfaatkan media *Educaplay* pada tahap ini, serta menyiapkan berbagai keperluan yang mendukung upaya perbaikan pembelajaran pada siklus I.

Dalam tahap perencanaan, beberapa hal yang dilakukan antara lain:

#### **a) Menetapkan topik utama pembelajaran**

##### **(1) Menetapkan Capaian Pembelajaran**

Dalam mata pelajaran akidah akhlak fase F (kelas XI), dalam elemen akidah, peserta didik mampu menganalisis dalil dan fakta kematian, husnul khatimah, su'ul khatimah, dan alam barzah sebagai pedoman dan peringatan dalam merespon tantangan kehidupan hedonis dan materialistis di era global.

##### **(2) Menetapkan Alur Tujuan Pembelajaran**

Sesuai dengan Capaian Pembelajaran diatas, maka dapat ditetapkan Alur Tujuan Pembelajaran yaitu: 1) peserta didik dapat mengidentifikasi dalil aqli, naqli dan fakta sosial kematian, ciri-ciri husnul khatimah dan su'ul khatimah, serta alam barzah. 2) peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri husnul khatimah

dan su'ul khatimah. 3) peserta didik dapat mendeskripsikan kehidupan manusia dialam barzah. 4) peserta didik mampu mempersiapkan diri menghadapi kehidupan di alam barzah dengan amal shaleh.

### (3) Menetapkan pertanyaan pemantik

Pertanyaan pemantik sangat penting dalam pembelajaran karena dapat membantu mempersiapkan siswa untuk menerima materi, meningkatkan partisipasi, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Pertanyaan ini dirumuskan dengan baik dan relevan dengan topik pembelajaran yang akan disampaikan.

Pertanyaan pemantik yang sesuai yaitu: 1) apakah kalian merasa takut akan menghadapi kematian?. 2) bagaimana pandangan kalian mengenai orang yang meninggal dalam keadaan tragis?. 3) sudahkah kalian mempersiapkan bekal untuk menghadapi kematian?.

### (4) Menetapkan materi pembelajaran

Materi yang akan diajarkan adalah materi kematian dan kehidupan dialam barzah, yang pembahasannya terdiri dari: 1) kematian. 2) keadaan orang mati (husnul khatimah, tanda-tanda, dan upaya mendapatkannya, su'ul khatimah, tanda-tanda, dan sebab-sebabnya). 3) alam barzah (keadaan mayit dan ruh di alam barzah, fitnah atau ujian kubur, nikmat kubur dan siksa kubur).

- b) Menyiapkan sumber belajar berupa buku Akidah Akhlak kelas XI.

Sumber belajar yang digunakan yaitu berupa buku akidah akhlak kelas XI yang ditulis oleh Sihabul Milahudin, diterbitkan oleh Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jendral Pendidikan Islam, dan Kementerian Agama RI, tahun terbit 2020.

- c) Menyusun modul ajar yang sesuai dengan model, media dan materi pembelajaran.

Model yang digunakan yaitu model *Game Based Learning* dengan media *Educaplay* dan materi kematian dan kehidupan di alam barzah.

Isi modul terdiri dari: 1) judul materi (kematian dan kehidupan di alam barzah). 2) identitas modul (nama penyusun yaitu Tika Murtafi'ah, satuan pendidikan yaitu Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember, kelas yaitu XI (sebelas), mata pelajaran yaitu akidah akhlak, alokasi waktu yaitu 60 menit (2 JP), tahun penyusun yaitu 2025). 3) sarana dan prasarana (alat yaitu laptop dan LCD proyektor, lingkungan belajar yaitu ruang kelas, bahan ajar dan media yaitu buku, power point, *Educaplay*, dan referensi lain). 4) target siswa (kelas XIA fase F). 5) model pembelajaran (*Game Based Learning*). 6) metode pembelajaran (pendekatan pembelajaran yaitu saintifik, metode pembelajaran yaitu ceramah dan diskusi). 7) komponen inti (Alur Tujuan Pembelajaran, pertanyaan pemantik, kegiatan pembelajaran yaitu

kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup). 8) asesmen/ penilaian (tes).

- d) Merancang lembar observasi untuk memantau kegiatan siswa dan guru selama pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* melalui media *Educaplay*.

(1) Lembar observasi kegiatan pembelajaran

Berisikan beberapa pernyataan aspek yang akan dinilai yaitu kegiatan yang dilakukan oleh guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pernyataan-pernyataan tersebut yaitu guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa, memeriksa kehadiran dan kesiapan belajar siswa, menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan, melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, melaksanakan pembelajaran secara runtut, menguasai kelas, melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan, penguasaan materi pelajaran, melaksanakan penggunaan media *Educaplay* sesuai yang direncanakan, melibatkan siswa dalam pemanfaatan media, menunjukkan sikap terbuka dan respon siswa, memantau proses belajar siswa, menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas baik dan benar, melakukan refleksi atau membuat kesimpulan dengan melibatkan siswa, melaksanakan tindak lanjut dengan memberi arahan, kegiatan, atau tugas, menutup dengan salam.

Setiap aspek dinilai dengan skor 1 hingga 4 dengan keterangan skor 1 = kurang, skor 2 = cukup, skor 3 = baik, dan skor 4 = sangat baik. Seluruh skor perolehan di jumlah kemudian dibagi skor total dan dikali 100%.

(2) Lembar observasi kegiatan belajar siswa

Berisikan beberapa pernyataan mengenai jenis kegiatan yang akan dinilai yaitu kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pernyataan-pernyataan tersebut yaitu siswa memperhatikan guru mengulas materi, memahami dan mengikuti instruksi yang diberikan guru, keaktifan dalam mengikuti dan mengerjakan tugas secara berkelompok, dan menjawab pertanyaan dari guru.

Setiap jenis kegiatan dinilai dengan skor 1 hingga 4 dengan keterangan skor 1 = kurang, skor 2 = cukup, skor 3 = baik, dan skor 4 = sangat baik. Seluruh skor perolehan di jumlah kemudian dibagi jumlah siswa dan dikali 100%.

- e) Menyusun alat evaluasi (perangkat tes) untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi.

(1) *Game Educaplay*

Setiap pertemuan memainkan *Game* berisi beberapa pertanyaan yang berbeda yaitu pertemuan pertama *Game Line Up* yang berisi 10 pertanyaan mengenai dalil aqli, dalil naqli dan fakta sosial kematian, pertemuan kedua *Game Crossword Puzzle*

yang berisi 15 pertanyaan mengenai ciri-ciri husnul khatimah dan su'ul khatimah, pertemuan ketiga *Game Friggy Jump* yang berisi 20 pertanyaan mengenai kehidupan di alam barzah.

(2) *Post test*

Tes dilaksanakan pada akhir siklus yaitu pertemuan ketiga.

Tes berisi 20 soal pilihan ganda yang memuat materi kematian dan kehidupan di alam barzah.

- f) Mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan untuk penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay*.

Perlengkapan yang dibutuhkan yaitu laptop atau perangkat lain sebanyak 6 buah, LCD proyektor dan lembar evaluasi.

- g) Mengubah pengaturan *game* dengan menonaktifkan batas waktu supaya kelompok siswa dapat mengerjakan soal dengan seksama.

**2) Tahap Tindakan**

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu:

- a) Pertemuan I (Pertama)

Hari senin tanggal 10 Februari 2025 dilakukan pertemuan pertama selama 2 jam pelajaran (2 x 30 menit) dengan menggunakan media *Educaplay* untuk menjelaskan materi kematian dan kehidupan di alam barzah. Adapun langkah-langkah pembelajaran adalah:

(1) Kegiatan awal

Untuk memulai pembelajaran, guru mengucapkan salam dan memimpin doa bersama. Setelah itu, guru memeriksa kehadiran serta memastikan kesiapan belajar siswa. Selanjutnya, tujuan pembelajaran yang akan dilakukan disampaikan oleh guru terlebih dahulu agar siswa memahami arah dan harapan dari proses belajar tersebut. Untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, siswa diajak untuk melakukan *ice breaking* yaitu *dance* “COCONUT”

(2) Kegiatan inti

Guru mengulas secara singkat materi tentang kematian dan kehidupan di alam barzah menggunakan metode ceramah dengan berinteraksi dengan siswa. Guru menjelaskan bahwa kelompok belajar telah dirubah, kemudian guru meminta siswa agar duduk berkumpul sesuai dengan teman kelompoknya yang baru dan mempersiapkan perangkat untuk memulai pembelajaran menggunakan media *Educaplay*. Setelah semua kelompok siap, guru membagikan *link* atau tautan *game Educaplay* kepada semua kelompok kemudian meminta siswa untuk mulai mengisi jawaban secara berdiskusi dengan kelompoknya.

### (3) Kegiatan penutup

Untuk menutup kegiatan pembelajaran, guru melakukan klarifikasi atau mengulas kembali soal dan jawaban yang ada pada *game Educaplay* yang telah dijawab oleh siswa. Selanjutnya guru memberi arahan bahwa pertemuan mendatang akan masih menggunakan media *Educaplay* dan kelompok tetap seperti yang baru. Selanjutnya pertemuan ditutup dengan doa dan salam.

### b) Pertemuan II (Kedua)

Hari senin tanggal 24 Februari 2025 dilakukan pertemuan kedua selama 2 jam pelajaran (2 x 30 menit) dengan menggunakan media *Educaplay* untuk menjelaskan materi kematian dan kehidupan di alam barzah. Adapun langkah-langkah pembelajaran adalah:

#### (1) Kegiatan awal

Untuk memulai pembelajaran, guru mengucapkan salam dan memimpin doa bersama. Setelah itu, guru memeriksa kehadiran serta memastikan kesiapan belajar siswa. Selanjutnya, tujuan pembelajaran yang akan dilakukan disampaikan oleh guru terlebih dahulu agar siswa memahami arah dan harapan dari proses belajar tersebut. Untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, siswa diajak untuk melakukan *ice breaking* yaitu “regu kompak berdiri”.

## (2) Kegiatan inti

Guru mengulas secara singkat materi tentang kematian dan kehidupan di alam barzah menggunakan metode ceramah dengan berinteraksi dengan siswa. Kemudian guru meminta siswa agar duduk berkumpul sesuai dengan teman kelompoknya dan mempersiapkan perangkat untuk memulai pembelajaran menggunakan media *Educaplay*. Setelah semua kelompok siap, guru membagikan *link* atau tautan *game Educaplay* kepada semua kelompok kemudian meminta siswa untuk mulai mengisi jawaban secara berdiskusi dengan kelompoknya.

## (3) Kegiatan penutup

Untuk menutup kegiatan pembelajaran, guru melakukan klarifikasi atau mengulas kembali soal dan jawaban yang ada pada *game Educaplay* yang telah dijawab oleh siswa.

Selanjutnya guru memberi arahan bahwa pertemuan mendatang akan masih menggunakan media *Educaplay*. Selanjutnya pertemuan ditutup dengan doa dan salam.

## c) Pertemuan III (Ketiga)

Hari senin tanggal 03 Februari 2025 dilakukan pertemuan ketiga selama 2 jam pelajaran (2 x 30 menit). Pertemuan kedua dilaksanakan pembelajaran menggunakan media *Educaplay* dan *post test*. Adapun langkah-langkah pembelajaran adalah:

(1) Kegiatan awal

Untuk memulai pembelajaran, guru mengucapkan salam dan memimpin doa bersama. Setelah itu, guru memeriksa kehadiran serta memastikan kesiapan belajar siswa. Selanjutnya, tujuan pembelajaran yang akan dilakukan disampaikan oleh guru terlebih dahulu agar siswa memahami arah dan harapan dari proses belajar tersebut. Untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, siswa diajak untuk melakukan *ice breaking* yaitu “regu kompak berdiri”.

(2) Kegiatan inti

Guru meminta siswa untuk duduk berkumpul dengan kelompoknya dan mempersiapkan perangkat untuk memulai pembelajaran menggunakan media *Educaplay*. Setelah semua kelompok siap, guru membagikan *link* atau tautan *game Educaplay* kepada semua kelompok kemudian meminta siswa untuk mulai mengisi jawaban secara berdiskusi dengan kelompoknya. Setelah semua kelompok selesai, guru secara singkat melakukan klarifikasi atau mengulas kembali soal dan jawaban yang ada pada *game Educaplay* yang telah dijawab oleh siswa. Kemudian soal *post test* dibagikan kepada siswa guna mengukur hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan bantuan media *Educaplay*.

## (3) Kegiatan penutup

Untuk menutup kegiatan pembelajaran, guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Selanjutnya pertemuan ditutup dengan doa dan salam.

**3) Tahap Observasi**

## a) Kegiatan guru dalam pembelajaran

Kegiatan guru diamati oleh observer selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi sebagai berikut:

**Tabel 4.8**  
**Persentase Kegiatan Pembelajaran dengan Media *Educaplay* pada Siklus II**

Indikator	Pert. I	Pert. II	Pert. III	Rata-rata	Ket.
<b>A. Kegiatan Pembukaan</b>					
1. Memberikan salam dan mengajak siswa berdoa.	4	4	4	4	SB
2. Memeriksa kehadiran dan kesiapan belajar siswa	4	4	4	4	SB
3. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan	3	3	3	3	B
<b>B. Kegiatan Inti</b>					
1. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai	3	4	3	3	B
2. Melaksanakan pembelajaran secara runtut	4	4	4	4	SB
3. Menguasai kelas	4	4	4	4	SB
4. Melaksanakan pembelajaran sesuai	3	4	3	3	B

Indikator	Pert. I	Pert. II	Pert. III	Rata-rata	Ket.
dengan alokasi waktu yang direncanakan					
5. Penguasaan materi pelajaran	3	3	3	3	B
6. Melaksanakan penggunaan media <i>Educaplay</i> sesuai yang direncanakan	3	4	4	4	SB
7. Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media	4	4	4	4	SB
8. Menunjukkan sikap terbuka dan respon siswa	3	4	4	4	SB
9. Memantau proses belajar siswa	4	4	4	4	SB
10. Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik, dan benar	3	3	3	3	B
C. Kegiatan Penutup					
1. Melakukan refleksi atau membuat kesimpulan dengan melibatkan siswa	4	4	4	4	SB
2. Melaksanakan tindak lanjut dengan memberi arahan, kegiatan, atau tugas	3	4	4	4	SB
3. Menutup dengan salam	4	4	4	4	SB
Jumlah Skor	56	61	59	59	B
presentase	87,5%	95%	92%	92%	

Keterangan:

Nilai 1 = Kurang

Nilai 2 = Cukup

Nilai 3 = Baik

Nilai 4 = Sangat Baik

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Berdasarkan tabel diatas dapat terlihat adanya peningkatan dan penurunan skor perolehan kegiatan guru pada siklus II, yaitu pada pertemuan I memperoleh skor 56 lalu meningkat pada pertemuan II yang memperoleh skor 61 kemudian menurun pada pertemuan III yang memperoleh skor 59 sehingga diperoleh rata-rata skor 59 dengan persentase 92%. Hal ini menandakan bahwa perolehan sudah memenuhi kriteria penelitian yang telah ditentukan

b) Kegiatan siswa dalam pembelajaran

Kegiatan siswa diamati oleh observer selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi sebagai berikut:

**Tabel 4.9**  
**Persentase kegiatan Belajar Siswa dengan Media *Educaplay* pada Siklus II**

No.	Aspek yang diamati	Pertemuan			Rata-rata	Ket.
		I	II	III		
1.	Memperhatikan guru mengulas materi	80%	81%	88%	83%	SB
2.	Memahami dan mengikuti intruksi yang diberikan guru	81%	87,5%	92%	87%	SB
3.	Keaktifan dalam mengikuti, mengerjakan tugas secara berkelompok	86,5%	90%	93%	90%	SB

No.	Aspek yang diamati	Pertemuan			Rata-rata	Ket.
		I	II	III		
4.	Menjawab pertanyaan dari guru	83%	79%	86,5%	83%	SB
Rata-rata		83%	84%	90%	86%	SB

Keterangan:

Sangat Baik (SB) : 81-100

Baik (B) : 71-80

Cukup (C) : 61-70

Kurang (K) : 0-60

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa pada siklus II pertemuan pertama, aktivitas siswa sudah masuk dalam kategori Sangat Baik dengan rata-rata sebesar 83%. Pada pertemuan kedua, kegiatan siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata mencapai 84%, yang juga termasuk dalam kategori Sangat Baik. Pada pertemuan ketiga juga mengalami peningkatan dengan perolehan rata-rata 90%. Sehingga pada siklus II ini perolehan rata-rata sudah dalam kategori Sangat Baik yaitu 86%, dan dinyatakan memenuhi kriteria penelitian.

c) Hasil Belajar Siswa

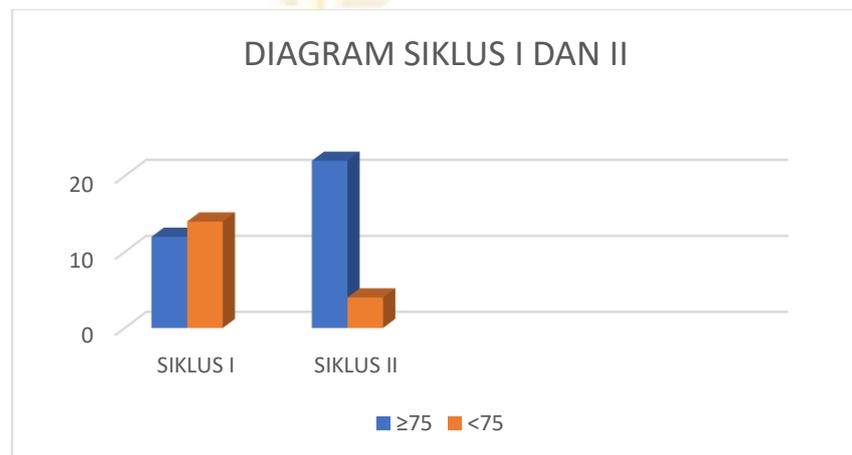
**Tabel 4.10**  
**Hasil Penilaian Siklus I**

No.	Kriteria	Nilai
1.	Nilai tertinggi	95
2.	Nilai terendah	70
3.	Jumlah siswa nilai diatas KKM	22
4.	jumlah siswa nilai dibawah KKM	4

$$\text{Persentase ketuntasan siswa} = \frac{\text{jumlah siswa} \geq \text{KKM}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

**Tabel 4.11**  
**Distribusi Nilai Siklus I**

No.	Nilai	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori
1	$\geq 75$	22	85%	Tuntas
2	$< 75$	4	15%	Belum Tuntas



Gambar 4.3 Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus 1, II, III

Mengacu pada tabel dan diagram diatas dapat terlihat bahwa mata pelajaran akidah akhlak siswa kelas XIA materi kematian dan kehidupan di alam barzah melalui media *Educaplay*, hasil belajarnya mengalami perubahan dari siklus I siswa yang mencapai nilai tuntas sebanyak 46% meningkat pada siklus II yaitu mencapai 85%. Hal ini menandakan bahwa perolehan sudah memenuhi kriteria penelitian yang telah ditentukan.

#### 4) Tahap Refleksi

Setelah dilaksanakannya pembelajaran menggunakan media *Educaplay* dengan melibatkan siswa secara langsung, selanjutnya dilakukan refleksi oleh penelitian dan guru mapel terhadap pembelajaran yang telah berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2 dapat ditarik kesimpulan bahwa:

- (1) Ditinjau dari hasil belajar siswa, hasil observasi proses pembelajaran pada siklus II yaitu pembelajaran dengan menggunakan media *Educaplay* menunjukkan adanya peningkatan.
- (2) Siswa lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran dengan menerapkan media *Educaplay*.
- (3) Selama proses pembelajaran mendapat kesan baik dari siswa, dengan adanya media *Educaplay* dalam pelajaran akidah akhlak di kelas. Siswa dapat lebih aktif bekerja sama dengan teman kelompoknya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam *game Educaplay* sehingga materi yang dipelajari dapat lebih melekat dalam ingatan siswa yang mengakibatkan hasil belajarnya meningkat. Hal ini juga didukung oleh guru mapel yang mengatakan bahwa model *Game Based Learning* melalui media *Educaplay* cocok digunakan dalam pembelajaran akidah akhlak dan mata pelajaran yang lain karena penggunaannya yang mudah dan dapat

membuat siswa lebih aktif dibanding dengan menggunakan metode ceramah.

### C. Pembahasan

Hasil analisis data pada siklus I dan siklus II dapat dibuat pembahasan sebagai berikut:

#### 1. Hasil Analisis Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media *Educaplay* Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil observasi terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Educaplay*, diperoleh data bahwa seluruh aspek yang diamati telah terlaksana, meskipun masih terdapat beberapa yang belum maksimal. Untuk melihat lebih jelas, peningkatan kegiatan pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak dengan media *Educaplay* pada siswa kelas XIA Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember, diketahui bahwa terjadi peningkatan pada siklus II. Rata-rata nilai kegiatan pembelajaran pada siklus I sebesar 76,5% dengan kategori Baik, dan meningkat sebesar 15,5% pada siklus II menjadi 92% dengan kategori Sangat Baik.

Peningkatan tersebut disebabkan oleh peran guru yang lebih memperhatikan kondisi siswa di kelas serta meningkatkan pengawasan baik saat siswa bekerja dalam kelompok maupun ketika mengerjakan soal.

## 2. Hasil Analisis Kegiatan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Menggunakan Media *Educaplay* Siklus I dan Siklus II

Rata-rata persentase kegiatan belajar siswa pada siklus I dan siklus II setelah menggunakan media *Educaplay* dapat dilihat melalui tabel perbandingan di bawah ini sebagai hasil dari penelitian yang telah dilakukan.:

**Tabel 4.12**  
**Persentase Rata-Rata Kegiatan Belajar Siswa dengan Media *Educaplay* Siklus I dan II**

No.	Aspek yang Diamati	Siklus		Peningkatan
		1	2	
1.	Memperhatikan guru mengulas materi	62%	83%	21%
2.	Memahami dan mengikuti intruksi yang diberikan guru	66%	87%	21%
3.	Keaktifan dalam mengikuti, mengerjakan tugas secara berkelompok	66%	90%	24%
4.	Menjawab pertanyaan dari guru	63%	83%	20%
Rata-rata		64%	86%	21,5%

Berdasarkan hasil perbandingan rata-rata kegiatan belajar siswa pada siklus I dan II pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar menggunakan media *Educaplay* dapat meningkatkan kegiatan belajar siswa, hal ini dapat terlihat pada siklus I memperoleh rata-rata sebesar 64%, dan pada siklus II memperoleh rata-rata 86%. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran akidah akhlak kelas XIA di Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember menggunakan media *Educaplay* dari siklus I hingga siklus II terdapat adanya peningkatan rata-rata sebesar 22%.

### 3. Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Diperoleh dari hasil penelitian dan rata-rata persentase hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Educaplay* pada siklus I, II dan siklus III dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.13**  
**Persentase Rata-rata Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II**

No.	Siklus	Nilai Rata-rata	Nilai $\geq$ KKM	Persentase	Peningkatan Tiap Siklus
1.	I	72	12	46%	15%
2.	II	83	22	85%	39%

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, persentase siswa yang mencapai nilai di atas KKM 75 adalah 46%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 85%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa setelah penerapan media *Educaplay*, ketuntasan belajar meningkat sebesar 55%, dari 31% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Dengan demikian, ketuntasan belajar telah mencapai lebih dari 80% siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$ .

Berdasarkan indikator ketercapaian yang telah ditentukan, dengan standar nilai ketuntasan minimal  $\geq 75$ , maka hasil post-test pada siklus II menunjukkan bahwa 85% siswa telah mencapai nilai tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini dinyatakan telah mencapai ketuntasan pada siklus II dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Perubahan perilaku seseorang, seperti dari tidak tahu menjadi tahu atau dari tidak paham menjadi paham, merupakan bukti bahwa proses

belajar telah terjadi. Dengan demikian, keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar tidak terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan hasil dari kerja keras serta kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan model serta media pembelajaran yang tepat. Salah satu upaya yang dapat meningkatkan keberhasilan tersebut adalah pemanfaatan media *Educaplay*, yang terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Hal ini terlihat dari persentase hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan antara siklus I dan siklus II yang mencapai 55%.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka diperoleh kesimpulan bahwa pelaksanaan pembelajaran akidah akhlak dengan menerapkan model *Game Based Learning* melalui media *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XIA di Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

Pembelajaran dengan menerapkan model *Game Based Learning* melalui media *Educaplay* di kelas XIA MA Nahdlatul Arifin sudah terlaksana sesuai prosedur dan mendapat respon baik dari siswa kelas XIA yang dibuktikan oleh persentase skor kegiatan belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I mendapat skor dengan persentase 64% selanjutnya pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 22% dengan persentase sebesar 86%.

Penerapan model *Game Based Learning* melalui media *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran akidah akhlak siswa kelas XIA di Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember, hal ini dibuktikan dengan persentase hasil tes pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I dengan ketuntasan 46% selanjutnya pada siklus II mengalami peningkatan ketuntasan sebesar 39% dengan presentase ketuntasan belajar sebesar 85%.

## B. Saran

Peneliti mempunyai beberapa saran yang perlu ditimbangkan dari hasil penelitian yaitu:

1. Dalam kegiatan pembelajaran, pendidik diharapkan mampu menerapkan model dan media pembelajaran yang lebih beragam, salah satunya adalah media *Educaplay*. Penggunaan media ini memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga mereka menjadi lebih siap dalam menyelesaikan tugas yang diberikan serta memiliki rasa tanggung jawab baik secara individu maupun dalam kelompok.
2. Pihak madrasah disarankan untuk memberikan dukungan berupa fasilitas teknologi yang lebih baik, sehingga media pembelajaran berbasis *game* seperti *Educaplay* dapat digunakan secara maksimal dalam berbagai mata pelajaran



## DAFTAR PUSTAKA

- AK, W W, and T ZA. *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*. FTK Ar-Raniry Press, 2015.  
<https://books.google.co.id/books?id=HNKREAAAQBAJ>.
- Arianda, M Teguh, Sarwo Derta, Riri Okra, and Hari Antoni Musril. “Perancangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di MAN 4 Agam.” *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 10, no. 1 (2024): 55–68.
- Azizah, Anisatul. “Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran.” *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2021): 15–22.
- Batitusta, Fabian Omar, and Vanda Hardinata. “Pengaruh Implementasi Media Permainan Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai.” *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 3 (2024): 2685–90.
- Fadhallah. *WAWANCARA*. UNJ PRESS, 2021.  
<https://books.google.co.id/books?id=rN4fEAAAQBAJ>.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research* 1, no. 2 (2023): 1–17.
- Farichah, Siti Dawiyah. “Strategi Queen Card dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Pendekatan Saintifik” 3, no. 3 (2021).
- Fauziah, Indah Nur, Laily Nur Noviana Suratno, and Frida Agung Rakhmadi. “Menelaah Konsep Fluida Dalam QS Al-Baqarah Ayat 164 Menggunakan Pendekatan Filsafat Ilmu.” *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam Dan Sains* 2 (2020): 195–98.
- Hastuti, Lili. “Tri Pusat Pendidikan (Keluarga, Sekolah, Dan Masyarakat) Dalam Membentuk Akhlak Melalui Pembinaan Agama.” *Educreative: Jurnal Pendidikan Kreativitas Anak* 5, no. 1 (2020): 83–95.
- Hidayat, Rafael Arif, Putri Rizky Askamilati, Siti Nur Wijayanti, Shafa Diva Salsabila, Shaine Veila Sufa, Siska Pratiwi, Putri Nugraeheni Wulandari, Ratna Yunita Sari, Muhammad Rizki, and Sigit Ibnu Majid. “Pendidikan Agama Islam.” *Penerbit Tahta Media*, 2024.
- Kartini, Vidya Putri. “Penerapan Metode Game Based Learning Berbasis Game Educandy Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS 1 SMA Negeri 3 Kota Jambi.” Universitas Jambi, 2022.

- Kifli, S. *Gambaran Hasil Belajar Fisika Berdasarkan Kepribadian (Myers Briggs Type Indicator) MBTI*. Irawan Massie, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=xqGaEAAAQBAJ>.
- Magdalena, Ina. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*, 2023. [https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi\\_Penelitian\\_Tindakan\\_Kelas/5oXrEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=model+ptk+kemmis+mc&pg=PA73&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_Penelitian_Tindakan_Kelas/5oXrEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=model+ptk+kemmis+mc&pg=PA73&printsec=frontcover).
- Nasution, Suhailasari, and Arfannudin Nurbaiti. *Teks Laporan Hasil Observasi Untuk Tingkat SMP Kelas VII*. Guepedia, 2021.
- Nindi, Noviani. “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Model Game Based Learning Berbantuan ‘Educaplay’ Untuk Siswa Kelas IV SD.” FKIP UNPAS, 2024.
- Nur Kumala, Aida. “Penerapan Strategi Pembelajaran Joyfull Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IXA Di Madrasah Tsanawiyah Wahid Hasyim Jatimulyo Jenggawah.” *Nucl. Phys.*, 2023.
- Nurfadhilah, Septi. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021. <https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ>.
- Nursyafa’ah, Octavia Chandra. “Penerapan Model Game Based Learning Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi.” Universitas Jambi, 2024.
- Pristiwanti, Desi, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, and Ratna Sari Dewi. “Pengertian Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 6 (2022): 7911–15.
- Putri, Pramaishella Adinda. “Pengaruh. Model Project Based Learning Berbantuan Media Digital Educaplay Terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV.” In *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)*, 3:452–60, 2024.
- Rahayu, Silvia Dwi, Dian Permatasari Kusuma Dayu, Himmatul Khoiroh, and Wiwik Moeljaningsih. “Penerapan Game Based Learning Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar.” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 10, no. 3 (2024): 511–19.
- Rahmaniati, Rita. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Vol. 16. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2024. [https://books.google.co.id/books?id=ec\\_5EAAAQBAJ&pg=PA26&dq=Mod](https://books.google.co.id/books?id=ec_5EAAAQBAJ&pg=PA26&dq=Mod)

el+pembelajaran+game+based+learning&hl=id&newbks=1&newbks\_redir=0&source=gb\_mobile\_search&ovdme=1&sa=X&ved=2ahUKEwj-0\_nlst2JAxWtyDgGHaciCkMQ6AF6BAgIEAM#v=onepage&q=Model pembelajaran game base.

———. *Model – Model Pembelajaran Inovatif*. Uwais Inspirasi Indonesia, 2024. [https://books.google.co.id/books?id=ec\\_5EAAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=ec_5EAAAQBAJ).

Rifaldin, Muhamad, Nurhayani H Muhiddin, and Paulus Rante. “Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media *Educaplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII. D SMPN 20 Makassar.” *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN* 6, no. 2 (2024): 1623–33.

Saragih, Afif Toni Suhendra. “Kajian Komprehensif Globalisasi Pendidikan Di Era Digital.” Amsu Press, 2025. [https://books.google.co.id/books?id=b8RVEQAAQBAJ&newbks=1&newbks\\_redir=0&dq=karakteristik+game+based+learning&hl=id&source=gb\\_navlinks\\_s](https://books.google.co.id/books?id=b8RVEQAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&dq=karakteristik+game+based+learning&hl=id&source=gb_navlinks_s).

Shubhie, Muhiyi. *Pendidikan Agama Islam-Akidah Akhlak*. Uwais Inspirasi Indonesia, 2023. [https://books.google.co.id/books?id=\\_SiuEAAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=_SiuEAAAQBAJ).

Suhardi, M, R P Murtikusuma, and M A U Islamiah. *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran*. Penerbit P4I, 2024. <https://books.google.co.id/books?id=oB0EEQAAQBAJ>.

Sulthon Masyhud, M. *Metode PENELITIAN PENDIDIKAN, Penuntun Teori Dan Praktik Penelitian Bagi Calon Guru, Dan Praktisi Pendidikan*. 7th ed., 2021.

Sulung, Undari, and Mohamad Muspawi. “Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, Dan Tersier.” *Edu Research* 5, no. 3 (2024): 110–16.

Surya, Ayu Cahyaning. “Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Pada Elemen Akhlak Terpuji Melalui Metode Pembiasaan.” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 3 (2024): 3967–78.

Usriyah, Lailatul. *PERENCANAAN PEMBELAJARAN*. Penerbit Adab, n.d. <https://books.google.co.id/books?id=AtBYEAAAQBAJ>.

Wati, Amalia Ratna Zakiah, and Syunu Trihantoyo. “Strategi Pengelolaan Kelas Unggulan Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.” *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan* 5, no. 1 (2020): 46. <https://doi.org/10.26740/jdmp.v5n1.p46-57>.

Wibawa, Aisyah Cinta Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, and Rizki Hikmawan. “Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal.” *Jurnal: Integrated (Information Technology and Vocational Education)* 3, no. 1

(2021): 17–22.

Widiana, Wita. “Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media *Educaplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas III SDN Purwantoro IV Malang.” In *Seminar Nasional Dan Prosiding PPG Unikama*, 1:882–92, 2024.



Lampiran 1

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

**Nama** : Tika Murtafi'ah  
**NIM** : 214101010014  
**Program Studi** : Pendidikan Agama Islam  
**Fakultas** : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
**Institusi** : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 17 April 2025  
 Saya yang menyatakan



## Lampiran 2



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli Telp.(0331) 428104 Fax: (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-10093/In.20/3.a/PP.009/01/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember

Jl. Watu Ulo Kedungkaji, Desa Sumberejo, Kecamatan Ambulu, Kabupaten Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 214101010014

Nama : TIKA MURTAFAH

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Penerapan Model Game based learning Melalui Media Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas XI A Di Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember selama 42 (Empat Puluh Dua) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Bahrul Ulum, S.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 13 Januari 2025

Dekan,  
 Dekan Bidang Akademik,



**KHOTIBUL UMAM**

## Lampiran 3



**YAYASAN PONDOK PESANTREN NAHDLATUL ARIFIN  
MA. NAHDLATUL ARIFIN**

NSM : 131235090068 / NPSN : 20580302

TERAKREDITASI B

Alamat : Kedungkaji Sumberejo Ambulu Jember Kode Pos 68172 Telp. 082264543500  
e-mail : [masnahan2010@gmail.com](mailto:masnahan2010@gmail.com)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 002/Mas.13.32.068/02/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala MA Nahdlatul Arifin Kec. Ambulu, Kab. Jember, menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Tika Murtafiah  
NIM : 214101010014  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Universitas : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Judul Skripsi : “Penerapan Model Game Based Learning Melalui Media Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas XI A di Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember”

Memang benar yang bersangkutan telah melakukan Penelitian di MA Nahdlatul Arifin Kec. Anbulu, Kab. Jember selama 42 Hari.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 24 Februari 2025  
Kepala Madrasah,  
  
KH. HAHRUL ULUM, S.Pd.I.

Lampiran 4

**MATRIKS PENELITIAN**

<b>Judul</b>	<b>Variabel</b>	<b>Indikator Variabel</b>	<b>Sumber Data</b>	<b>Metode Penelitian</b>	<b>Rumusan Masalah</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Melalui <i>Media Educaplay</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas XIA Di Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember	<p>Variabel Independen: Model <i>Game Based Learning</i> Melalui <i>Media Educaplay</i></p> <p>Variabel Dependen: Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak</p>	<p>Model <i>Game Based Learning</i> Melalui <i>Media Educaplay</i>:</p> <p>a. Keterlibatan siswa dalam permainan</p> <p>b. Partisipasi siswa dalam kelompok</p> <p>Hasil Belajar:</p> <p>a. Nilai <i>post test</i> siswa</p> <p>b. Kegiatan belajar siswa selama pembelajaran</p>	<p>1. Siswa kelas XIA</p> <p>2. Hasil test (<i>pre test</i> dan <i>post test</i>)</p> <p>3. Observasi kegiatan pembelajaran</p>	<p>Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain dua siklus, yang mencakup:</p> <p>a. Perencanaan</p> <p>b. Pelaksanaan</p> <p>c. Observasi</p> <p>d. Refleksi</p>	<p>Bagaimana penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Melalui <i>Media Educaplay</i> dapat Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas XIA Di Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember</p>

Lampiran 5

**HASIL WAWANCARA**

1. Hasil Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak

No.	Pertanyaan (P)	Jawaban (J)
1.	Metode pembelajaran apa yang paling sering Anda gunakan dalam mengajar akidah akhlak? Mengapa metode tersebut dipilih?	Biasanya saya akan menyampaikan materi dengan metode ceramah kemudian mempersilahkan siswa yang ingin bertanya mengenai materi yang belum dipahami.
2.	Bagaimana Anda menyesuaikan metode pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa yang beragam?	Semua saya anggap memiliki kemampuan yang sama, namun jika ada yang kurang mengerti saya mempersilahkan untuk bertanya
3.	Seberapa sering Anda menggunakan teknologi atau media digital dalam pembelajaran akidah akhlak?	Sangat kurang karena siswa disini tidak diperbolehkan membawa <i>handphone</i>
4.	Apakah Anda menerapkan pembelajaran berbasis proyek atau praktik dalam pelajaran akidah akhlak? Bagaimana dampaknya terhadap siswa?	Untuk elemen akidah tidak ada praktik atau proyek sedangkan elemen akhlak biasanya saya terapkan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu contohnya yaitu bersalam-salaman dengan semua guru setiap pagi untuk membiasakan sikap sopan, hormat dan rendah hati.
5.	Apa tantangan terbesar yang Anda hadapi dalam mengajar akidah akhlak di sekolah ini?	Tantangan terbesarnya adalah siswa yang kurang dalam menerapkan materi yang telah dipelajari. Siswa cenderung melupakan materi ketika pelajaran sudah berakhir.
6.	Bagaimana Anda mengatasi siswa yang kurang tertarik atau kurang aktif dalam pelajaran akidah akhlak?	Meskipun mereka kurang tertarik akan tetap mengikuti pelajaran karena jika tidak saya akan memberi sanksi.
7.	Apakah ada hambatan dalam menggunakan media pembelajaran modern atau teknologi dalam mengajar akidah akhlak?	Penggunaan teknologi cukup sulit karena waktunya yang terbatas. Siswa juga tidak diperbolehkan membawa <i>handphone</i> .

No.	Pertanyaan (P)	Jawaban (J)
8.	Apakah menurut Anda hasil belajar mata pelajaran akidah akhlak siswa kelas XIA sudah optimal?	Sangat kurang karena nilai asli dari ujian atau PTS banyak yang masih dibawah KKM.
9.	Bagaimana cara mengatasi hasil belajar siswa yang kurang optimal tersebut?	Biasanya saya adakan remidi.
10.	Apa harapan Anda untuk pembelajaran akidah akhlak kedepannya?	Harapan saya siswa lebih rajin belajar agar nilai yang didapat bisa maksimal.

## 2. Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas IXA

No.	Pertanyaan (P)	Jawaban (J)	
1.	Bagaimana pendapatmu tentang pelajaran akidah akhlak di sekolah? Apakah menarik atau membosankan? Mengapa?	Siswa A	Saat guru menyampaikan materi rasanya membosankan, tapi saat guru bercerita sedikit menyenangkan apalagi kalau ceritanya baru dan lucu.
		Siswa B	Menurut saya seperti pembelajaran biasanya, tidak ada yang spesial.
2.	Apa materi akidah akhlak yang paling kamu sukai? Mengapa?	Siswa A	Saya suka materi yang berhubungan dengan akhlak karena asal baik maka itu sudah benar. Soal-soal tentang akhlak biasanya mudah.
		Siswa B	Menurut saya materi adab karena sudah diajarkan dari kecil jadi lebih mudah
3.	Metode pembelajaran seperti apa yang paling kamu sukai dalam pelajaran akidah akhlak (ceramah, diskusi, praktik, menonton video, permainan dll.)?	Siswa A	Saya suka permainan tapi pada mapel akidah akhlak tidak pernah.
		Siswa B	Metode yang dipakai guru hanya menerangkan materi saja, tidak ada yang lain.

No.	Pertanyaan (P)	Jawaban (J)	
4.	Apakah ada materi akidah akhlak yang menurutmu sulit dipahami? Jika ya, materi apa dan mengapa?	Siswa A	Materi tentang akidah, karena hampir sama dengan sejarah yang harus dihapalkan, seperti materi munculnya ilmu kalam dan aliran-alirannya yang sangat banyak.
		Siswa B	Menurut saya materi yang sulit itu yang harus menghafal seperti aliran-aliran ilmu kalam dan lain-lain.
5.	Bagaimana menurutmu cara guru akidah akhlak mengajar di kelas? Apakah mudah dipahami	Siswa A	Ketika didalam kelas bisa dipahami, namun saat pelajaran selesai terkadang langsung lupa dengan materi yang diajarkan.
		Siswa B	Asal mendengarkan dengan seksama pasti paham, meskipun nantinya lupa dan harus belajar sendiri lagi
6.	Apakah guru akidah akhlak menggunakan media pembelajaran seperti video, gambar, atau aplikasi dalam mengajar? Bagaimana pendapatmu tentang penggunaannya?	Siswa A	Belum pernah, hanya menggunakan buku paket.
		Siswa B	Tidak pernah, biasanya hanya menggunakan buku.
7.	Apakah kamu lebih suka belajar akidah akhlak dengan bantuan teknologi, atau lebih suka dengan cara tradisional seperti ceramah dan buku teks? Mengapa?	Siswa A	Sebenarnya saya lebih suka jika menggunakan teknologi seperti video atau permainan karena lebih seru dan tidak membosankan.
		Siswa B	Tentu lebih suka, karena seru dan menyenangkan
8.	Apa tantangan terbesar yang kamu rasakan	Siswa A	Tantangan terbesar saya adalah rasa malas mengikuti pembelajaran.

No.	Pertanyaan (P)	Jawaban (J)	
	dalam mengikuti pelajaran akidah akhlak	Siswa B	Menurut saya rasa bosan dan malas
9.	Apakah kamu merasa hasil belajar akidah akhlak sudah optimal?	Siswa A	Belum, biasanya nilai yang saya dapat masih rendah.
		Siswa B	Masih kurang, pada materi yang harus menghafal biasanya rendah
10.	Apakah kamu merasa perlu adanya perubahan dalam cara pengajaran akidah akhlak agar lebih mudah dipahami atau menarik? Jika ya, perubahan seperti apa?	Siswa A	Sangat perlu, agar materi akidah akhlak bisa mudah dipahami maka lakukan pembelajaran yang menarik seperti menampilkan video atau melakukan permainan.
		Siswa B	Tentu, karena jika kami mendapat pengalaman baru ketika belajar seperti diadakan kuis atau permainan, maka akan lebih terekam di ingatan.



## Lampiran 6

## 1. Modul Ajar Siklus I

<b>MODUL AJAR</b>	
<b>Kematian dan Kehidupan di Alam Barzah</b>	
<b>INFORMASI UMUM</b>	
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>	
<b>Nama Penyusun</b>	: Tika Murtafi'ah
<b>Satuan Pendidikan</b>	: MA Nahdlatul Arifin Ambulu
<b>Kelas</b>	: XI (Sebelas)
<b>Mata Pelajaran</b>	: Aqidah Akhlak
<b>Alokasi Waktu</b>	: 60 Menit (2 JP)
<b>Tahun Penyusun</b>	: 2025
<b>B. CAPAIAN PEMBELAJARAN</b>	
Mata Pelajaran Aqidah Akhlak, fase F, kelas XI dalam elemen akidah, peserta didik mampu menganalisis dalil dan fakta kematian, husnul khatimah, su'ul khatimah, dan alam barzah sebagai pedoman dan peringatan dalam merespon tantangan kehidupan hedonis dan materialistis di era global.	
<b>C. SARANA DAN PRASARANA</b>	
<b>Alat</b>	: papan tulis, LCD proyektor, laptop, kertas, bolpoin
<b>Lingkungan belajar</b>	: ruang kelas
<b>Bahan ajar dan media</b>	: buku, power point, <i>Educaplay</i> , dan referensi lain
<b>D. TARGET SISWA</b>	
Siswa kelas XI (Fase F) yang menjadi target yaitu siswa reguler tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.	
<b>E. MODEL PEMBELAJARAN</b>	
<i>Game Based Learning</i>	

## F. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan pembelajaran : saintifik

Metode pembelajaran : ceramah, diskusi, tanya jawab

## KOMPONEN INTI

### A. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi dalil aqli, naqli dan fakta sosial kematian, ciri-ciri husnul khatimah dan su'ul khatimah, serta alam barzah.
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri husnul khatimah dan su'ul khatimah
3. Peserta didik dapat mendeskripsikan kehidupan manusia di alam barzah
4. Peserta didik mampu mempersiapkan diri menghadapi kehidupan di alam barzah dengan amal shaleh.

### B. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Percayakah kalian akan menghadapi kematian?
2. Pernahkah kalian melihat orang yang terlihat sholeh malah meninggal di tempat maksiat?
3. Siapkah kalian menghadapi kematian?

### C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Pertemuan Pertama

<b>Kegiatan pendahuluan:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa</li> <li>• Guru memeriksa kehadiran siswa</li> <li>• Guru memeriksa kesiapan belajar siswa</li> <li>• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagi soal <i>pre test</i> kepada seluruh siswa</li> <li>• Guru mengenalkan media <i>educaplay</i> untuk menjelaskan materi dalil aqli, naqli dan fakta sosial kematian, ciri-ciri husnul khatimah dan su'ul khatimah, serta alam barzah.</li> <li>• Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok secara acak yang terdiri dari siswa laki-laki dan siswa perempuan</li> </ul>
<b>Kegiatan penutup:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama siswa menyimpulkan mengenai materi yang diperoleh dari kegiatan yang telah dilakukan.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang telah dipelajari.</li> <li>• Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.</li> </ul>
<b>Pertemuan Kedua</b>	
<b>Kegiatan pendahuluan:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa</li> <li>• Guru memeriksa kehadiran siswa</li> <li>• Guru memeriksa kesiapan belajar siswa</li> <li>• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengulas secara singkat materi tentang mengidentifikasi ciri-ciri husnul khatimah dan su'ul khatimah menggunakan metode ceramah.</li> <li>• Guru meminta siswa untuk duduk berkumpul dengan kelompoknya dan mempersiapkan perangkat untuk memulai pembelajaran menggunakan media <i>educaplay</i></li> <li>• Guru membagikan <i>link</i> atau tautan <i>game educaplay</i> kepada semua kelompok kemudian meminta siswa untuk mulai mengisi jawaban secara berdiskusi dengan kelompoknya</li> </ul>
<b>Kegiatan penutup:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru melakukan klarifikasi atau mengulas kembali soal dan jawaban yang ada pada <i>game educaplay</i> yang telah dijawab oleh siswa.</li> <li>• Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.</li> </ul>
<b>Pertemuan Ketiga</b>	
<b>Kegiatan pendahuluan:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa</li> <li>• Guru memeriksa kehadiran siswa</li> <li>• Guru memeriksa kesiapan belajar siswa</li> <li>• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk duduk berkumpul dengan kelompoknya dan mempersiapkan perangkat untuk memulai pembelajaran menggunakan media <i>educaplay</i></li> <li>• Guru membagikan <i>link</i> atau tautan <i>game educaplay</i> kepada semua kelompok kemudian meminta siswa untuk mulai mengisi jawaban secara berdiskusi dengan kelompoknya.</li> <li>• Guru secara singkat melakukan klarifikasi atau mengulas kembali soal dan jawaban yang ada pada <i>game educaplay</i> yang telah dijawab oleh siswa.</li> </ul>

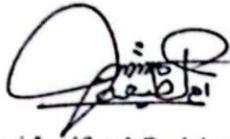
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membagikan soal <i>post test</i> kepada siswa untuk mengukur hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media <i>educaplay</i>.</li> </ul>
<b>Kegiatan Penutup:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengingatkan tiap kelompok siswa untuk tetap membawa perangkat yang digunakan untuk media <i>educaplay</i> pada pertemuan selanjutnya</li> <li>Guru menutup pertemuan dengan doa dan salam.</li> </ul>

#### D. ASEMEN/ PENILAIAN

Tes: menjawab soal *test*

Jember, 14 Januari 2025

Guru Akidah Akhlak



Umi Latifatul Qudsiyah,  
S.Pd.I.,M.Pd.

Mahasiswa



Tika Murtafi'ah



Kepala Madrasah

Bahrul Ulum, S.Pd.I

JEMBER

## 2. Modul Ajar Siklus II

<b>MODUL AJAR</b>	
<b>Kematian dan Kehidupan di Alam Barzah</b>	
<b>INFORMASI UMUM</b>	
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>	
<b>Nama Penyusun</b>	: Tika Murtafi'ah
<b>Satuan Pendidikan</b>	: MA Nahdlatul Arifin Ambulu
<b>Kelas</b>	: XI (Sebelas)
<b>Mata Pelajaran</b>	: Aqidah Akhlak
<b>Alokasi Waktu</b>	: 60 Menit (2 JP)
<b>Tahun Penyusun</b>	: 2025
<b>B. CAPAIAN PEMBELAJARAN</b>	
Mata Pelajaran Aqidah Akhlak, fase F, kelas XI dalam elemen akidah, peserta didik mampu menganalisis dalil dan fakta kematian, husnul khatimah, su'ul khatimah, dan alam barzah sebagai pedoman dan peringatan dalam merespon tantangan kehidupan hedonis dan materialistis di era global.	
<b>C. SARANA DAN PRASARANA</b>	
Alat	: papan tulis, LCD proyektor, laptop, kertas, bolpoin
Lingkungan belajar	: ruang kelas
Bahan ajar dan media	: buku, power point, educaplay, dan referensi lain
<b>D. TARGET SISWA</b>	
Siswa kelas XI (Fase F) yang menjadi target yaitu siswa reguler tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.	
<b>E. MODEL PEMBELAJARAN</b>	
<i>Game Based Learning</i>	
<b>F. METODE PEMBELAJARAN</b>	
Pendekatan pembelajaran : saintifik	

Metode pembelajaran : ceramah, diskusi, tanya jawab

## KOMPONEN INTI

### A. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi dalil aqli, naqli dan fakta sosial kematian, ciri-ciri husnul khatimah dan su'ul khatimah, serta alam barzah.
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri husnul khatimah dan su'ul khatimah
3. Peserta didik dapat mendeskripsikan kehidupan manusia di alam barzah
4. Peserta didik mampu mempersiapkan diri menghadapi kehidupan di alam barzah dengan amal shaleh.

### B. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apakah kalian merasa takut akan menghadapi kematian?
2. Bagaimana pandangan kalian mengenai orang yang meninggal dalam keadaan tragis?
3. Sudahkah kalian mempersiapkan bekal untuk menghadapi kematian?

### C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Pertemuan Pertama

<b>Kegiatan pendahuluan:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa</li> <li>• Guru memeriksa kehadiran siswa</li> <li>• Guru memeriksa kesiapan belajar siswa</li> <li>• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.</li> <li>• Guru mengajak siswa untuk melakukan <i>ice breaking</i> yaitu <i>dance c.o.c.o.n.u.t.</i> Sebelum memulai kegiatan belajar.</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengulas secara singkat materi tentang ciri-ciri husnul khatimah dan su'ul khatimah menggunakan metode ceramah dengan berinteraksi dengan siswa.</li> <li>• Guru menjelaskan bahwa kelompok belajar telah dirubah</li> <li>• Guru meminta siswa agar duduk berkumpul sesuai dengan teman kelompoknya yang baru dan mempersiapkan perangkat untuk memulai pembelajaran menggunakan media <i>educaplay</i>.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagikan <i>link</i> atau tautan <i>game educaplay</i> kepada semua kelompok kemudian meminta siswa untuk mulai mengisi jawaban secara berdiskusi dengan kelompoknya.</li> </ul>
<b>Kegiatan penutup:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru melakukan klarifikasi atau mengulas kembali soal dan jawaban yang ada pada <i>game educaplay</i> yang telah dijawab oleh siswa.</li> <li>• Guru memberi arahan bahwa pertemuan mendatang akan masih menggunakan media <i>educaplay</i> dan kelompok tetap seperti yang baru.</li> <li>• Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.</li> </ul>
<b>Pertemuan Kedua</b>	
<b>Kegiatan pendahuluan:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa</li> <li>• Guru memeriksa kehadiran siswa</li> <li>• Guru memeriksa kesiapan belajar siswa</li> <li>• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.</li> <li>• Guru mengajak siswa untuk melakukan <i>ice breaking</i> yaitu “regu kompak berdiri”.Sebelum memulai kegiatan belajar.</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengulas secara singkat materi tentang kehidupan manusia di alam barzah cara mempersiapkan diri menghadapi kehidupan di alam barzah dengan amal shaleh.</li> <li>• Guru meminta siswa agar duduk berkumpul sesuai dengan teman kelompoknya dan mempersiapkan perangkat untuk memulai pembelajaran menggunakan media <i>educaplay</i>.</li> <li>• Guru membagikan <i>link</i> atau tautan <i>game educaplay</i> yang telah disiapkan sebelumnya, kemudian meminta siswa untuk mulai <i>game</i> dengan menjawab semua pertanyaan yang tersedia dalam <i>game educaplay</i>.</li> </ul>
<b>Kegiatan penutup:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru melakukan klarifikasi atau mengulas kembali soal dan jawaban yang ada pada <i>game educaplay</i> yang telah dijawab oleh siswa.</li> <li>• Guru memberi arahan bahwa pertemuan mendatang akan masih menggunakan media <i>educaplay</i>.</li> <li>• Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.</li> </ul>

<b>Pertemuan Ketiga</b>	
<b>Kegiatan pendahuluan:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa</li> <li>• Guru memeriksa kehadiran siswa</li> <li>• Guru memeriksa kesiapan belajar siswa</li> <li>• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.</li> <li>• Guru mengajak siswa untuk melakukan <i>ice breaking</i> yaitu “regu kompak berdiri”.</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk duduk berkumpul dengan kelompoknya dan mempersiapkan perangkat untuk memulai pembelajaran menggunakan media <i>educaplay</i></li> <li>• Guru membagikan <i>link</i> atau tautan <i>game educaplay</i> kepada semua kelompok kemudian meminta siswa untuk mulai mengisi jawaban secara berdiskusi dengan kelompoknya.</li> <li>• Guru secara singkat melakukan klarifikasi atau mengulas kembali soal dan jawaban yang ada pada <i>game educaplay</i> yang telah dijawab oleh siswa.</li> <li>• Guru membagikan soal <i>post test</i> kepada siswa untuk mengukur hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media <i>educaplay</i>.</li> </ul>
<b>Kegiatan penutup:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</li> <li>• Guru menutup pertemuan dengan doa dan salam.</li> </ul>

#### D. ASEMEN/ PENILAIAN

Tes: menjawab soal *test*

Jember, 03 Februari 2025

Guru Akidah Akhlak



Umi Latifatul Qudsiyah,  
S.Pd.I.,M.Pd.

Mahasiswa



Tika Murtafi'ah

Kepala Madrasah



Bahrul Ulum, S.Pd.I



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## Lampiran 7

<b>KISI-KISI SOAL</b>	
<i>Game Line Up</i>	
<b>Soal</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ayat yang menjelaskan bahwa tiap yang berjiwa akan merasakan mati</li> <li>2. Ayat yang menjelaskan bahwa Allah membicarakan kematian sebelum kehidupan</li> <li>3. Ayat yang menjelaskan bahwa kematian akan menemui meskipun manusia lari darinya</li> <li>4. Ayat yang menjelaskan bahwa dunia itu kehidupan senda gurau sedangkan kematian itu kehidupan sebenarnya</li> <li>5. Ayat yang menjelaskan bahwa terdapat malaikat yang mencabut nyawa dengan keras dan juga dengan lembut</li> <li>6. Ayat yang menjelaskan bahwa jika manusia melihat malaikat mencabut nyawa seraya memukul muka dan belakang maka akan merasa ngeri</li> <li>7. Ayat yang menjelaskan bahwa Allah memerintahkan manusia mati dalam keadaan beragama Islam</li> <li>8. Dalil yang menjelaskan bahwa amalan itu tergantung dengan penutupnya</li> <li>9. Dalil yang menjelaskan bahwa orang yang akhir ucapannya laa ilaha illallah, maka akan masuk surga</li> <li>10. Dalil yang menjelaskan bahwa berjaga-jaga sehari semalam di daerah perbatasan lebih baik daripada puasa beserta sholat malamnya selama satu bulan</li> </ol>	
<b>Kunci Jawaban</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Al-Ankabut: 57</li> <li>2. Al-Mulk: 2</li> <li>3. Al-Jumuah:8</li> <li>4. Al-Ankabut: 64</li> <li>5. An-Naziat: 79</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Al-Anfal:50</li> <li>7. Al-Imron: 102</li> <li>8. Bukhori dan lainnya</li> <li>9. Hakim</li> <li>10. Muslim</li> </ol>
<b>Tautan (Link) Game</b>	
<a href="https://www.educaplay.com/game/23734532-pertemuan_pertama.html">https://www.educaplay.com/game/23734532-pertemuan_pertama.html</a> <a href="https://www.educaplay.com/game/23734667-dalil_2.html">https://www.educaplay.com/game/23734667-dalil_2.html</a>	

### *Game Crossword Puzzle*

#### *Soal*

1. Bagi manusia, kematian merupakan .... untuk memasuki alam akhirat.
2. Proses alam yang menandai perpindahan ruh dari tubuh manusia, disebut juga sakaratul ...
3. Istilah Al-Qur'an untuk dunia sebagai tempat yang hanya sementara dan penuh tipu daya.
4. Masa antara kehidupan dunia dan kebangkitan yang menjadi penantian ruh-ruh manusia
5. Alasan Allah mendahulukan kata "kematian" sebelum "kehidupan" dalam QS. Al-Mulk:2 adalah karena kematian adalah bentuk ...
6. Satu-satunya jalan untuk mendapatkan kenikmatan dan kesempurnaan itu adalah ....
7. QS. Az-Zumar:42 menjelaskan bahwa ruh ditahan saat tidur; ruh itu akan kembali atau ditahan sesuai dengan ... yang ditentukan Allah.
8. QS. Al-'Ankabut:64 menyebut kehidupan akhirat dengan kata yang menunjukkan kesempurnaan, yaitu ...
9. Menurut hadis, penyakit yang tidak memiliki obat dan merupakan tanda pendekatan ajal.
10. Dalam QS. Al-Waqi'ah:60, kematian disebut sebagai sebuah ... yang telah Allah tetapkan.
11. QS. Al-Jumu'ah:8 menyatakan bahwa manusia akan dikembalikan kepada Allah yang mengetahui yang ... dan yang nyata.
12. Kata dalam bahasa Arab yang berarti "penahanan", digunakan untuk menjelaskan ruh yang belum mati saat tidur.
13. Kehidupan dunia dalam istilah Al-Qur'an disebut ... ad-dunya.
14. Menurut Al-Raghib al-Isfahani, kematian adalah perpindahan dari satu ... ke tempat lain.
15. Al-Qur'an menyebut kematian bisa menjadi bentuk ... bagi orang yang tidak membawa amal.

#### *Kunci Jawaban*

- |                  |             |            |             |
|------------------|-------------|------------|-------------|
| 1. Pintu gerbang | 5. Ujian    | 9. Tua     | 13. Hayat   |
| 2. Maut          | 6. Kematian | 10. Takdir | 14. Negeri  |
| 3. Dunya         | 7. Ajal     | 11. Ghaib  | 15. Musibah |
| 4. Barzah        | 8. Hayawan  | 12. Imsak  |             |

#### *Tautan (Link) Game*

[https://www.educaplay.com/game/23734733-pertemuan\\_2.html](https://www.educaplay.com/game/23734733-pertemuan_2.html)

**Game Froggy Jump**

**Soal**

1. Surah Al-Imran ayat 185 menyatakan bahwa kematian adalah...
  - a. Sebuah peristiwa yang pasti datang pada waktu yang telah ditentukan
  - b. Kejadian yang dialami hanya oleh orang-orang tertentu di dunia
  - c. Sebuah peringatan yang datang dalam berbagai bentuk bagi umat manusia
2. Surah Al-Qamar ayat 15 menggambarkan azab bagi orang yang mendustakan ajaran Allah, bahwa mereka akan merasakan...
  - a. Hukuman yang tidak hanya fisik, tetapi juga mental
  - b. Azab yang akan datang hanya pada Hari Kiamat
  - c. Siksa yang terasa berat di alam barzakh hingga Hari Kiamat
3. Pada Surah At-Tawbah ayat 111, Allah SWT berfirman tentang orang yang berjuang di jalan-Nya, bahwa mereka akan...
  - a. Mendapatkan tempat yang mulia di sisi Allah tanpa hisab
  - b. Diampuni dosa-dosanya dan diberikan surga
  - c. Dibalas dengan kemuliaan dunia dan akhirat sebagai hadiah
4. Mengapa seseorang yang terbiasa menolong orang lain berpotensi meninggal dalam husnul khatimah?
  - a. Karena amalnya sering dilihat orang
  - b. Karena keikhlasan dan amal salehnya terus mengalir
  - c. Karena suka dipuji masyarakat
5. Nabi bersabda bahwa seseorang akan dibangkitkan sesuai keadaan ketika ia wafat. Hal ini menuntut kita untuk...
  - a. Memperbanyak ibadah saat tua
  - b. Fokus pada amalan menjelang kematian
  - c. Menjaga amal sepanjang hayat
6. Seseorang rutin menghadiri kajian ilmu, bersedekah, dan rajin salat. Ketika meninggal, masyarakat mengenalnya sebagai orang baik. Ini menunjukkan...
  - a. Ia pandai menjaga citra
  - b. Popularitasnya saat hidup
  - c. Tanda-tanda husnul khatimah
7. Dalam menghadapi godaan maksiat, seorang pemuda berkata, “Aku takut meninggal dalam keadaan berdosa.” Sikap ini menunjukkan...
  - a. Rasa waswas yang berlebihan
  - b. Ketakutan terhadap hukuman
  - c. Kesadaran akan pentingnya husnul khatimah
8. Salah satu tanda husnul khatimah adalah mengucapkan kalimat syahadat saat meninggal. Untuk mencapainya, seorang mukmin hendaknya...
  - a. Menghafalkan kalimat syahadat
  - b. Membiasakan mengucapkannya dalam keseharian
  - c. Meminta orang lain mengingatkannya

9. Seorang sahabat meninggal saat berjihad di jalan Allah. Hal ini menunjukkan bahwa...
  - a. Ia mengalami kematian yang tragis
  - b. Ia termasuk orang yang mati syahid dan husnul khatimah
  - c. Ia memiliki riwayat militer yang kuat
10. Jika seseorang meninggal dalam keadaan sedang berbuat maksiat, maka hal ini menunjukkan bahwa...
  - a. Kematian datang tiba-tiba tanpa pilihan
  - b. Ia tidak sempat bertaubat
  - c. Pentingnya mempersiapkan kematian sejak dini
11. Seorang ibu meninggal ketika sedang menyusui anaknya dengan penuh kasih. Hal ini dapat dianggap sebagai...
  - a. Kematian yang biasa saja
  - b. Kematian karena kelelahan
  - c. Husnul khatimah karena beramal dalam cinta kasih
12. Mengapa memperbanyak amal saleh bisa menjadi ikhtiar menuju husnul khatimah?
  - a. Agar dikenal sebagai orang baik
  - b. Karena amal saleh menarik rahmat Allah di akhir hayat
  - c. Supaya lebih ringan dihisab
13. Surah Al-A'raf: 126 menyebutkan doa: "Ya Tuhan kami, limpahkanlah kesabaran kepada kami dan wafatkanlah kami dalam keadaan Islam." Apa makna mendalam dari permohonan wafat dalam keadaan Islam tersebut?
  - a. Agar mati tercatat sebagai warga Muslim
  - b. Agar kematian disaksikan oleh sesama Muslim
  - c. Agar akhir hayat dalam keadaan tunduk dan taat kepada Allah
14. Dalam Surah Ali 'Imran: 102, Allah memerintahkan: "...dan janganlah kamu mati kecuali dalam keadaan Muslim." Apa bentuk konkret dari perintah ini dalam kehidupan sehari-hari?
  - a. Menjaga identitas Muslim secara lahiriah
  - b. Konsisten dalam amal dan ketaatan hingga akhir hayat
  - c. Rajin memperkenalkan diri sebagai Muslim
15. Surah An-Nahl: 32 menggambarkan orang yang diwafatkan dalam kebaikan:
 

"(yaitu) orang-orang yang diwafatkan dalam keadaan baik oleh para malaikat..."

 Apa yang bisa kita pelajari dari ayat ini?
  - a. Malaikat akan datang secara langsung membawa kabar baik
  - b. Kematian yang baik disertai dengan amal ya
  - c. Kematian selalu indah bagi orang beriman
16. Dalam Surah Al-Fajr: 27–30, Allah berfirman: "Hai jiwa yang tenang, kembalilah kepada Tuhanmu..."
 

Mengapa jiwa yang tenang layak mendapat seruan itu?

  - a. Karena hidupnya damai tanpa ujian
  - b. Karena telah menghindari konflik dunia

- c. Karena ia telah tunduk kepada Allah dan sabar dalam cobaan
17. Dalam Surah Al-Ahqaf: 13–14, Allah menyebut: “Sesungguhnya orang-orang yang mengatakan: ‘Tuhan kami ialah Allah’, kemudian mereka meneguhkan pendirian mereka...”  
Apa yang menjadikan mereka mendapat balasan husnul khatimah menurut ayat ini?
- Pengakuan tauhid secara lisan
  - Konsistensi dalam tauhid dan amal saleh
  - Ketaatan pada komunitas Muslim
18. Allah berfirman dalam Surah Al-Baqarah: 2–5, bahwa Al-Qur’an adalah petunjuk bagi orang bertakwa.  
Mengapa mengikuti petunjuk Al-Qur’an menjadi jalan menuju husnul khatimah?
- Karena membedakan antara Muslim dan non-Muslim
  - Karena menuntun kehidupan dalam kebenaran hingga akhir
  - Karena menjadi kebiasaan turun-temurun
19. Surah Yasin: 58 menyatakan: “Salam, sebagai ucapan dari Tuhan yang Maha Penyayang.”  
Apa hubungan ayat ini dengan husnul khatimah?
- Orang yang wafat husnul khatimah akan disambut salam damai dari Allah
  - Salam ini diberikan setiap malam Jumat
  - Hanya orang syahid yang mendapat salam ini
20. Perhatikan QS. Al-Hijr [15]: 99 berikut ini:  
*"Dan sembahlah Tuhanmu sampai datang kepadamu yang diyakini (ajal)."*  
Makna paling tepat dari ayat tersebut dalam konteks menjaga keimanan adalah ...
- Seorang muslim harus beribadah sepanjang hidup hingga ajal menjemputnya.
  - Beribadah wajib dilakukan saat ajal sudah dekat agar memperoleh husnul khatimah.
  - Seorang muslim harus memperbanyak amal saat hidupnya sedang dalam bahaya.

### ***Kunci Jawaban***

1. A	5. C	9. B	13. C	17. B
2. C	6. C	10. C	14. C	18. B
3. A	7. C	11. C	15. B	19. A
4. B	8. B	12. B	16. C	20. A

### ***Tautan (Link) Game***

[https://www.educaplay.com/game/23737045-pertemuan\\_ketiga.html](https://www.educaplay.com/game/23737045-pertemuan_ketiga.html)

## Lampiran 8

***Bacalah soal berikut kemudian pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dari pilihan A, B, C, atau D, kemudian silanglah huruf pada jawaban yang sesuai!***

1. Bagi manusia, kematian merupakan .... untuk memasuki alam akhirat.
  - A. Kunci
  - B. Pintu gerbang
  - C. Tiket
  - D. Rahasia
2. Dalam QS. Al-Mulk [67]: 2, mengapa Allah menyebutkan kematian lebih dahulu daripada kehidupan?
  - A. Karena kematian lebih menakutkan daripada kehidupan
  - B. Karena kematian adalah akhir dari kehidupan
  - C. Karena kematian merupakan proses alamiah tanpa sebab
  - D. Karena kematian sudah ditentukan dan diprogram oleh Allah sejak awal penciptaan
3. Bagaimana perbedaan pandangan orang jahiliah dengan pandangan Islam tentang kematian?
  - A. Orang jahiliah percaya kematian datang tiba-tiba, sedangkan Islam menjelaskan bahwa kematian adalah proses yang terprogram
  - B. Orang jahiliah meyakini kematian sebagai jalan menuju surga, sedangkan Islam tidak
  - C. Orang jahiliah tidak percaya adanya kematian, sedangkan Islam mengajarkannya
  - D. Orang jahiliah memahami kematian sebagai ciptaan Allah, sedangkan Islam menolaknya
4. Jika kamu ingin menjelaskan bahwa kematian adalah program Ilahi yang terstruktur, perumpamaan manakah yang paling tepat?
  - A. Kematian seperti badai yang datang tiba-tiba tanpa arah
  - B. Kematian seperti mimpi buruk yang menghantui manusia
  - C. Kematian seperti virus komputer yang merusak sistem tubuh
  - D. Kematian seperti program komputer yang sudah diatur sejak awal dan akan berjalan sesuai perintah
5. Mengapa orang yang sadar akan akibat dari dosanya dan segera bertaubat disebut sebagai orang yang cerdas?
  - A. Karena ia memahami bahwa setiap dosa pasti mendapat balasan dunia dan akhirat
  - B. Karena ia menyadari akibat dosa dan memilih memperbaiki diri sebelum kematian
  - C. Karena ia yakin semua dosa akan diampuni tanpa perlu usaha yang berat
  - D. Karena ia hanya fokus pada amal kebaikan dan mengabaikan dosa kecil
6. Apa makna dari perumpamaan Ibnu Mas'ud yang menyamakan dosa orang beriman seperti gunung yang siap menyimpannya?
  - A. Orang beriman merasa dosa itu kecil namun bisa dikumpulkan jadi besar

- B. Orang beriman selalu merasa khawatir terhadap dosa-dosanya  
 C. Orang beriman takut menghadapi malaikat maut karena dosanya banyak  
 D. Orang beriman merasa dosa dapat ditebus dengan amal tertentu
7. Berdasarkan QS. Fushilat [41]: 30, bagaimana keadaan orang beriman ketika malaikat datang mencabut nyawanya?  
 A. Mereka ketakutan karena mengingat dosa-dosanya yang belum diampuni  
 B. Mereka merasa tenang karena didampingi oleh malaikat yang membawa kabar bahagia  
 C. Mereka bingung karena belum yakin diterima amalnya  
 D. Mereka menolak kematian karena merasa masih banyak amal yang belum dilakukan
8. Apa yang terjadi saat malaikat mencabut nyawa orang-orang kafir sebagaimana dijelaskan dalam QS. al-Anfāl (8): 50?  
 A. Malaikat mencabut nyawa dengan tenang sambil mengingatkan mereka akan amal buruknya.  
 B. Malaikat memukul wajah dan punggung mereka sambil menyampaikan azab neraka yang membakar.  
 C. Malaikat memberi kesempatan bertobat sebelum mencabut nyawa dengan paksa.  
 D. Malaikat datang dengan marah sambil mencatat dosa mereka untuk dilaporkan di akhirat.
9. Menurut QS. Al-An'am [6]: 93, orang zalim mengalami siksa yang sangat menghinakan saat sakratul maut. Apa yang menjadi alasan utama mereka mendapatkan balasan itu?  
 A. Karena mereka selalu menolak nasihat dan meremehkan ulama.  
 B. Karena mereka menciptakan kebohongan atas nama Allah dan menyombongkan diri terhadap ayat-Nya.  
 C. Karena mereka enggan salat dan berbuat maksiat secara terang-terangan.  
 D. Karena mereka tidak pernah memohon ampun dan suka merendahkan sesama.
10. Apa pesan penting dari QS. Ali Imran [3]: 102 mengenai keadaan seorang muslim ketika meninggal?  
 A. Seorang muslim harus meninggal dalam keadaan bertakwa dan bertaubat.  
 B. Umat Islam diwajibkan untuk selalu mengingat kematian agar siap menghadapi akhirat.  
 C. Orang beriman harus menjaga keislamannya sampai akhir hayat dan tidak mati kecuali dalam Islam.  
 D. Keimanan harus dijaga dengan amal, agar saat meninggal tetap dalam keadaan suci.
11. Perhatikan QS. Al-Hijr [15]: 99 berikut ini:  
*"Dan sembahlah Tuhanmu sampai datang kepadamu yang diyakini (ajal)."*  
 Makna paling tepat dari ayat tersebut dalam konteks menjaga keimanan adalah  
 ...  
 A. Seorang muslim harus beribadah sepanjang hidup hingga ajal menjemputnya.

- B. Beribadah wajib dilakukan saat ajal sudah dekat agar memperoleh husnul khatimah.
- C. Keimanan cukup dijaga di masa tua karena ajal pasti akan datang.
- D. Seorang muslim harus memperbanyak amal saat hidupnya sedang dalam bahaya.
12. Imam Nawawi menjelaskan bahwa nasib seseorang di alam barzakh dan akhirat sangat ditentukan oleh keadaan pada saat sakaratul maut, baik itu husnul khatimah atau su'ul khatimah. Berdasarkan pemahaman tersebut, yang dimaksud dengan "penutup amal" dalam hadis Rasulullah Saw. adalah ...
- A. Keadaan seseorang di akhir hayatnya yang menentukan hasil dari amal perbuatannya.
- B. Proses sakaratul maut yang dapat mengubah keadaan amal seseorang selama hidup.
- C. Tindakan terakhir yang dilakukan seseorang sebelum meninggal dunia, seperti amal ibadah.
- D. Hanya taubat yang dilakukan menjelang wafat yang akan menentukan penutup amal seseorang.
13. Rasulullah Saw. menyebutkan beberapa tanda bagi orang yang meninggal dengan husnul khatimah. Salah satu tanda tersebut adalah meninggal pada hari Jum'at atau malam Jum'at. Berdasarkan hadits tersebut, apa implikasi bagi seseorang yang meninggal pada hari Jum'at atau malam Jum'at menurut ajaran Islam?
- A. Orang yang meninggal pada hari Jum'at akan dijaga dari fitnah kubur.
- B. Orang yang meninggal pada hari Jum'at akan langsung masuk surga tanpa dihisab.
- C. Meninggal pada hari Jum'at berarti seseorang tidak akan mengalami sakaratul maut.
- D. Orang yang meninggal pada hari Jum'at akan mendapatkan kemuliaan duniawi yang berlimpah.
14. Rasulullah Saw. menyebutkan beberapa kondisi kematian yang dapat memberikan status syahid bagi seseorang. Salah satu kondisi tersebut adalah meninggal saat mempertahankan harta dari perampokan atau pembegalan. Berdasarkan hadits yang diriwayatkan oleh Abu Hurairah, apa yang dapat disimpulkan dari sabda Rasulullah Saw. tentang orang yang meninggal dalam keadaan tersebut?
- A. Orang yang meninggal saat mempertahankan hartanya akan langsung masuk surga tanpa dihisab.
- B. Orang yang meninggal saat mempertahankan hartanya akan mendapatkan pahala syahid, meskipun tidak terbunuh.
- C. Meninggal saat mempertahankan harta dianggap sebagai dosa besar dalam Islam.
- D. Orang yang meninggal saat mempertahankan harta tidak akan mendapatkan ganjaran dari Allah Swt.
15. Mana di antara pilihan berikut yang paling TEPAT mencerminkan sikap seorang mukmin dalam mencegah su'ul khatimah?
- A. Rajin beribadah ketika tua dan lebih banyak menikmati hidup saat muda.

- B. Menjaga akidah dan amal shaleh secara konsisten serta segera bertaubat dari dosa.
- C. Fokus pada amal-amal lahiriah karena amal batin tidak dapat dinilai manusia.
- D. Meninggalkan maksiat saat mendekati ajal karena itulah waktu penentu akhir hidup.
16. Dalam QS. al-Mu'minun [23]: 99–100 disebutkan bahwa orang-orang yang telah meninggal meminta untuk dikembalikan ke dunia agar bisa beramal shaleh, namun permintaan itu ditolak dan mereka akan berada dalam suatu "dinding" hingga hari kebangkitan.
- Dari konteks ayat tersebut dan penjelasan tentang Barzakh, manakah pernyataan berikut yang palingtepat menjelaskan fungsi dari alam Barzakh bagi ruh manusia?
- A. Tempat ruh manusia menerima pembalasan secara langsung atas amalnya selama di dunia.
- B. Alam peralihan bagi ruh untuk menikmati pahala atau siksa abadi sebagai akhir dari perjalanan hidupnya.
- C. Tempat ruh menanti kebangkitan, terpisah dari dunia, tanpa bisa kembali atau menambah amal.
- D. Alam roh di mana ruh akan menyatu dengan kesadaran kosmik dan lepas dari batas kehidupan sosial.
17. Dalam sebuah hadis, Rasulullah Saw. menyalatkan seorang wanita yang biasa menyapu masjid, meskipun wanita itu telah dikuburkan sebelumnya. Beliau juga menyatakan bahwa salat beliau dapat menjadi cahaya bagi kuburan yang gelap. Jika dikaitkan dengan nilai spiritual dan sosial dalam kehidupan modern, pelajaran paling penting dari peristiwa tersebut adalah...
- A. Setiap pekerjaan yang dilakukan di masjid pasti dijamin masuk surga
- B. Orang yang wafat tetap harus disalatkan meskipun sudah dikuburkan
- C. Setiap manusia, tak peduli status sosialnya, layak mendapatkan penghormatan dan doa
- D. Rasulullah Saw. hanya mendoakan orang yang dekat dengannya secara pribadi
18. Perhatikan peristiwa-peristiwa berikut:
- 1) Dua malaikat mendatangi mayit di dalam kubur.
  - 2) Malaikat memberikan tiga pertanyaan utama tentang Rabb, agama, dan utusan.
  - 3) Kubur diluaskan sejauh mata memandang atau disempitkan hingga rusuk berhimpitan.
  - 4) Sosok berwajah tampan atau buruk mendatangi si mayit dan berbicara padanya.
  - 5) Mayit mengungkapkan keinginan terhadap datangnya atau tertundanya hari kiamat.
- Berdasarkan peristiwa-peristiwa tersebut, apa makna mendalam yang dapat dipetik dari fitnah kubur terkait dengan tanggung jawab manusia selama hidupnya?

- A. Bahwa amal perbuatan manusia akan dibalas secara langsung saat di hari kiamat.
  - B. Bahwa ujian kubur merupakan bentuk penyiksaan fisik terhadap tubuh manusia.
  - C. Bahwa iman dan amal saleh memiliki peran kunci dalam menentukan nasib akhirat seseorang.
  - D. Bahwa siksa kubur hanya diperuntukkan bagi orang-orang kafir yang menolak Islam.
19. Seorang siswa bertanya kepada gurunya, “Mengapa ada orang yang disiksa di alam kubur padahal hari kiamat belum terjadi?” Sang guru menjawab dengan mengutip QS. Al-Mukmin: 46 yang menyebutkan bahwa neraka diperlihatkan pagi dan petang kepada kaum Fir’aun, sebagai bentuk siksaan sebelum mereka masuk neraka secara penuh pada hari kiamat. Berdasarkan ilustrasi tersebut, apa makna penting yang dapat dipetik dari adanya siksa kubur sebelum kiamat?
- A. Bahwa siksa kubur hanya berlaku bagi kaum-kaum terdahulu seperti Fir’aun.
  - B. Bahwa siksa kubur adalah hukuman sementara sebelum kiamat tiba.
  - C. Bahwa kehidupan setelah mati langsung dimulai dengan pembalasan sesuai amal.
  - D. Bahwa siksa kubur terjadi karena neraka sudah terbuka sejak alam barzakh.
20. Dalam QS. Al-Rum ayat 55–56, Allah menggambarkan keadaan sebagian manusia di alam kubur yang seolah hanya merasa “tidur sesaat” hingga dibangkitkan kembali pada hari kiamat. Fenomena ini menggambarkan kondisi kelompok manusia yang tidak mendapatkan siksa maupun nikmat kubur. Apa hikmah yang dapat diambil dari kondisi ini terkait keadilan Allah dalam memperlakukan manusia di alam barzakh?
- A. Allah hanya menghukum orang-orang kafir, sehingga pendosa lain pasti selamat.
  - B. Allah menanggihkan siksa sebagian orang karena dosanya belum cukup untuk dihukum saat itu juga.
  - C. Allah mengabaikan golongan ini karena amal mereka tidak bernilai.
  - D. Allah memberikan waktu istirahat kepada semua manusia sebelum kiamat tiba.

## Lampiran 9

**LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN  
PENERAPAN MEDIA *EDUCAPLAY*  
MA NAHDLATUL ARIFIN AMBULU JEMBER  
TAHUN AJAR 2024/2025**

Nama Sekolah : MA Nahdlatul Arifin Ambulu Jember  
Mata Pelajaran : Akidah Akhlak  
Kelas : XIA  
Materi : mempersiapkan diri menghadapi kematian dan alam barzah  
Hari/ Tanggal :  
Siklus/ Pertemuan :

Berilah penilaian Anda dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia!

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Pembukaan Pembelajaran</b>				
1.	Memberikan salam dan mengajak siswa berdoa.				
2.	Memeriksa kehadiran dan kesiapan belajar siswa				
3.	Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan				
<b>II</b>	<b>Kegiatan Inti</b>				
1.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai				
2.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut				
3.	Menguasai kelas				
4.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan				
5.	Penguasaan materi pelajaran				
6.	Melaksanakan penggunaan media <i>educaplay</i> sesuai yang direncanakan				
7.	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media				
8.	Menunjukkan sikap terbuka dan respon siswa				
9.	Memantau proses belajar siswa				
10.	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik, dan benar				

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
<b>III</b>	<b>Penutup</b>				
1.	Melakukan refleksi atau membuat kesimpulan dengan melibatkan siswa				
2.	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberi arahan, kegiatan, atau tugas				
3.	Menutup dengan salam				

Keterangan:

Nilai 1 = Kurang

Nilai 2 = Cukup

Nilai 3 = Baik

Nilai 4 = Sangat Baik

Observer memberikan penilaian dengan melingkari rentang nilai sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Ambulu, 20 Januari 2025

Observer

**Umi Latifatul Qudsiyah, S.Pd.I., M.Pd.**

## Lampiran 10

**LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN SISWA  
PENERAPAN MEDIA *EDUCAPLAY*  
MA NAHDLATUL ARIFIN AMBULU JEMBER  
TAHUN AJAR 2024/2025**

Mata Pelajaran : Akidah Akhlak  
Kelas : XIA  
Hari/ Tanggal :  
Siklus/ Pertemuan :

No.	NAMA SISWA	JENIS AKTIVITAS			
		1	2	3	4
1.	AAI				
2.	ALM				
3.	ADK				
4.	AS				
5.	AID				
6.	DF				
7.	DAF				
8.	EFN				
9.	FSM				
10.	GFE				
11.	GWA				
12.	IB				
13.	IU				
14.	I				
15.	JN				
16.	MLF				
17.	MDP				
18.	NM				
19.	NMA				
20.	NLA				
21.	PAS				
22.	PYL				
23.	RES				
24.	SH				
25.	SFM				
26.	SAA				
Jumlah					
Persentase					

Keterangan :

Isilah kolom dengan kriteria penskoran jika siswa yang bersangkutan memenuhi jenis kegiatan dibawah ini:

Keterangan :

a. Jenis kegiatan yang diamati :

1. Memperhatikan guru mengulas materi
2. Memahami dan mengikuti intruksi yang diberikan guru
3. Keaktifan dalam mengikuti, mengerjakan tugas secara berkelompok
4. Menjawab pertanyaan dari guru

b. Kriteria penskoran :

4 = Sangat Baik

2 = Cukup

3 = Baik

1 = Kurang

c. Presentase keaktifan siswa menggunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

F = Jumlah

N = Jumlah siswa

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER  
Ambulu, 20 Januari 2025  
Observer

**Umi Latifatul Qudsiyah, S.Pd.I., M.Pd.**

## Lampiran 11

**DATA HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I  
PENERAPAN MEDIA *EDUCAPLAY*  
MA NAHDLATUL ARIFIN AMBULU JEMBER  
TAHUN AJAR 2024/2025**

No	Nama Siswa	KKM	Pre Test	Keterangan	Post Test	Keterangan
1.	AAI	75	65	BELUM LULUS	70	BELUM LULUS
2.	ALM	75	70	BELUM LULUS	75	LULUS
3.	ADK	75	75	LULUS	85	LULUS
4.	AS	75	60	BELUM LULUS	65	BELUM LULUS
5.	AID	75	55	BELUM LULUS	70	BELUM LULUS
6.	DF	75	75	LULUS	80	LULUS
7.	DAF	75	45	BELUM LULUS	60	BELUM LULUS
8.	EFN	75	40	BELUM LULUS	65	BELUM LULUS
9.	FSM	75	75	LULUS	85	LULUS
10.	GFE	75	75	LULUS	80	LULUS
11.	GWA	75	65	BELUM LULUS	70	BELUM LULUS
12.	IB	75	60	BELUM LULUS	75	LULUS
13.	IU	75	50	BELUM LULUS	55	BELUM LULUS
14.	I	75	75	LULUS	80	LULUS
15.	JN	75	55	BELUM LULUS	60	BELUM LULUS
16.	MLF	75	65	BELUM LULUS	70	BELUM LULUS
17.	MDP	75	70	BELUM LULUS	70	BELUM LULUS
18.	NM	75	40	BELUM LULUS	65	BELUM LULUS
19.	NMA	75	70	BELUM LULUS	75	LULUS
20.	NLA	75	50	BELUM LULUS	70	BELUM LULUS
21.	PAS	75	75	LULUS	75	LULUS

No	Nama Siswa	KKM	Pre Test	Keterangan	Post Test	Keterangan
22.	PYL	75	75	LULUS	85	LULUS
23.	RES	75	40	BELUM LULUS	70	BELUM LULUS
24.	SH	75	75	LULUS	85	LULUS
25.	SFM	75	45	BELUM LULUS	55	BELUM LULUS
26.	SAA	75	55	BELUM LULUS	75	LULUS
<b>Jumlah</b>			1600		1870	
<b>Rata-Rata</b>			61,5	BELUM LULUS	72	BELUM LULUS
<b>Nilai Tertinggi</b>			75		85	
<b>Nilai Terendah</b>			40		60	



**DATA HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS II  
PENERAPAN MEDIA *EDUCAPLAY*  
MA NAHDLATUL ARIFIN AMBULU JEMBER  
TAHUN AJAR 2024/2025**

No	Nama Siswa	KKM	Pre Test	Keterangan	Post Test	Keterangan
1.	AAI	75	70	BELUM LULUS	80	LULUS
2.	ALM	75	75	LULUS	95	LULUS
3.	ADK	75	85	LULUS	80	LULUS
4.	AS	75	65	BELUM LULUS	80	LULUS
5.	AID	75	70	BELUM LULUS	75	LULUS
6.	DF	75	80	LULUS	85	LULUS
7.	DAF	75	60	BELUM LULUS	70	BELUM LULUS
8.	EFN	75	65	BELUM LULUS	70	BELUM LULUS
9.	FSM	75	85	LULUS	90	LULUS
10.	GFE	75	80	LULUS	95	LULUS
11.	GWA	75	70	BELUM LULUS	85	LULUS
12.	IB	75	75	LULUS	90	LULUS
13.	IU	75	55	BELUM LULUS	70	BELUM LULUS
14.	I	75	80	LULUS	95	LULUS
15.	JN	75	60	BELUM LULUS	75	LULUS
16.	MLF	75	70	BELUM LULUS	80	LULUS
17.	MDP	75	70	BELUM LULUS	85	LULUS
18.	NM	75	65	BELUM LULUS	75	LULUS
19.	NMA	75	75	LULUS	90	LULUS
20.	NLA	75	70	BELUM LULUS	85	LULUS
21.	PAS	75	75	LULUS	80	LULUS
22.	PYL	75	85	LULUS	90	LULUS
23.	RES	75	70	BELUM LULUS	85	LULUS
24.	SH	75	85	LULUS	95	LULUS

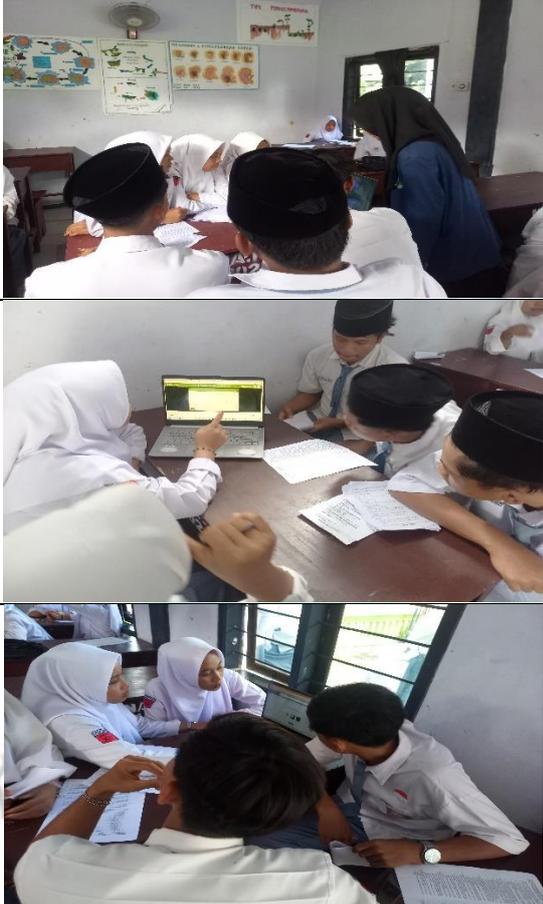
No	Nama Siswa	KKM	Pre Test	Keterangan	Post Test	Keterangan
25.	SFM	75	55	BELUM LULUS	70	BELUM LULUS
26.	SAA	75	75	LULUS	80	LULUS
<b>Jumlah</b>			1870		2150	
<b>Rata-Rata</b>			72	BELUM LULUS	83	LULUS
<b>Nilai Tertinggi</b>			85		95	
<b>Nilai Terendah</b>			60		70	



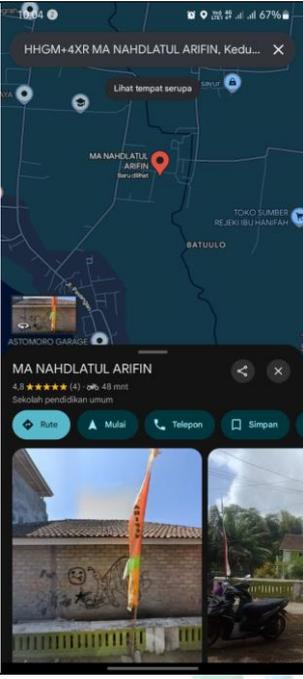
## Lampiran 12

## DOKUMENTASI PELAKSANAAN PENELITIAN

No.	FOTO	KETERANGAN
1.		Bimbingan modul ajar dengan guru mapel akidah akhlak
2.		Wawancara dengan siswa kelas XIA sebagai observasi awal
3.		Pelaksanaan <i>pre test</i> siswa kelas XIA

No.	FOTO	KETERANGAN
4.		Pengenalan media <i>Educaplay</i>
5.		Pembelajaran menggunakan media <i>Educaplay</i> siklus I
6.		Pelaksanaan <i>post test</i> siklus I

No.	FOTO	KETERANGAN
7.		Pembelajaran menggunakan media <i>Educaplay</i> siklus II
8.		Pelaksanaan <i>post test</i> siklus II
9.		Foto Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember

No.	FOTO	KETERANGAN
10.		Lokasi Madrasah Aliyah Nahdlatul Arifin Ambulu Jember

  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

## Lampiran 13

**BIODATA PENULIS****A. Biodata Diri**

Nama : Tika Murtafi'ah  
 NIM : 214101010014  
 TTL : Jember, 15 Mei 2003  
 Alamat : Ds. Bagorejo Kec. Gumukmas Kab. Jember  
 Email : [Tikamurtafiyah2003@gmail.com](mailto:Tikamurtafiyah2003@gmail.com)  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Prodi : Pendidikan Agama Islam

**B. Pendidikan Formal**

1. 2021-sekarang : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
2. 2018-2021 : MAN 3 Jember
3. 2015-2018 : SMPN 1 Kencong
4. 2009-2015 : MI Darul Huda Bagorejo 02