

Efektivitas Game-Based Learning Berbasis Sirah Nabawiyah Terhadap Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam

Sri Maryani¹, Mia Audina Musyadad², Meilia Prehartanti³

^{1,2,3}PGMI, Institut Agama Islam Rakeyan Santang
e-mail: msri91164@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini menguji efektivitas penerapan Game-Based Learning yang diintegrasikan dengan Sirah Nabawiyah dalam meningkatkan minat siswa kelas IV terhadap pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada materi keteladanan akhlak amanah di SDIT Tahfizh Qur'an Al-Jabar. Penelitian dilaksanakan dengan pendekatan kuantitatif melalui kuasi eksperimen menggunakan nonequivalent control group design. Sebanyak 32 siswa dilibatkan sebagai sampel dan ditempatkan pada dua kelompok, yaitu 16 siswa dalam kelas eksperimen dan 16 siswa dalam kelas kontrol. Informasi penelitian diperoleh melalui angket, tes, observasi, serta dokumentasi. Angket minat belajar yang digunakan memuat 15 pernyataan valid dan memiliki koefisien reliabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0,951. Data dianalisis melalui statistik deskriptif, perhitungan N-Gain, uji normalitas Shapiro-Wilk, dan uji Mann-Whitney U. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa rata-rata skor angket pada kelompok eksperimen berubah dari 34,13 sebelum perlakuan menjadi 54,50 setelah perlakuan. Pada kelompok kontrol, rata-rata skor meningkat dari 38,25 menjadi 43,31. Uji Mann-Whitney U terhadap N-Gain angket menghasilkan nilai $p < 0,001$, yang menunjukkan adanya perbedaan peningkatan minat belajar secara signifikan antara kedua kelompok. Peningkatan juga terlihat pada hasil tes kelas eksperimen, yaitu dari rata-rata 48,13 menjadi 95,63, dengan seluruh siswa mencapai ketuntasan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan yang dipadukan dengan Sirah Nabawiyah mampu meningkatkan minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Game-Based Learning, Sirah Nabawiyah, Akhlak Amanah, Minat Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam.

Abstract

This study examined the effectiveness of integrating Sirah Nabawiyah into Game-Based Learning to enhance fourth-grade students' interest in learning Islamic Cultural History, particularly in relation to trustworthiness as an exemplary moral value, at SDIT Tahfizh Qur'an Al-Jabar. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The sample comprised 32 students from two intact classes, consisting of 16 students in the experimental group and 16 students in the control group. Data were gathered through a learning-interest questionnaire, achievement tests, classroom observation, and documentation. The final questionnaire contained 15 valid items and demonstrated a high level of internal consistency, with a Cronbach's Alpha coefficient of 0.951. The data were analyzed using descriptive statistics, N-Gain calculations, the Shapiro-Wilk normality test, and the Mann-Whitney U test. The experimental group's mean questionnaire score increased from 34.13 before the intervention to 54.50 after the intervention, whereas the control group's mean score rose from 38.25 to 43.31. The Mann-Whitney U analysis of the questionnaire N-Gain scores produced a statistically significant result of $p < .001$. The experimental group's mean achievement-test score also improved from 48.13 to 95.63, with all students achieving learning mastery. These findings demonstrate that Game-Based Learning integrated with Sirah Nabawiyah can effectively strengthen elementary school students' interest in learning Islamic Cultural History.

Keywords: Game-Based Learning, Sirah Nabawiyah, Trustworthiness, Learning Interest, Islamic Cultural History.

PENDAHULUAN

Jenjang pendidikan dasar merupakan tahap awal yang menentukan perkembangan kemampuan akademik sekaligus pembentukan aspek sosial, emosional, dan moral peserta didik. Proses pendidikan pada fase ini tidak semata-mata berorientasi pada penguasaan pengetahuan dasar, tetapi juga diarahkan untuk menumbuhkan kebiasaan belajar, sikap positif terhadap ilmu pengetahuan, serta karakter yang selaras dengan nilai-nilai kehidupan. Menurut (World Bank, 2022) menjelaskan bahwa salah satu persoalan utama pendidikan dasar terletak pada mutu pengalaman belajar yang belum sepenuhnya menjamin penguasaan kompetensi fundamental. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang sebagai proses yang memberikan pengalaman edukatif dan bermakna, bukan sekadar kegiatan menyampaikan materi kepada siswa.

Kompleksitas pendidikan dasar tidak hanya berkaitan dengan pencapaian akademik, tetapi juga dengan pembentukan karakter dan penguatan nilai moral peserta didik. Kedekatan anak dengan teknologi, media sosial, dan beragam hiburan digital telah mengubah pola interaksi serta cara mereka menerima informasi. Kondisi tersebut menuntut guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan kehidupan siswa tanpa mengabaikan muatan edukatif dan pembentukan nilai. Menurut (Prihatmojo & Badawi, 2020) menegaskan bahwa pendidikan karakter pada jenjang sekolah dasar diperlukan sebagai upaya mencegah kemerosotan moral di tengah perkembangan zaman. Atas dasar itu, sekolah perlu menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya memperluas pengetahuan, tetapi juga mampu membentuk sikap dan perilaku peserta didik.

Dalam konteks pendidikan Islam, jenjang sekolah dasar menjadi fase penting untuk membiasakan akhlak terpuji sejak usia dini. Pembelajaran agama tidak seharusnya berhenti pada penyampaian konsep secara lisan, melainkan perlu memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami makna, menghayati nilai, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat mendukung proses tersebut karena memuat berbagai kisah perjuangan, tokoh, peristiwa, dan keteladanan dalam sejarah Islam. Melalui materi tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan historis, tetapi juga dapat menemukan nilai-nilai yang relevan bagi pembentukan karakternya.

Pada pelaksanaannya, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih kerap dianggap sebagai kegiatan menghafal informasi sejarah. Siswa lebih banyak diarahkan untuk mengingat nama tokoh, lokasi, peristiwa, dan urutan kejadian daripada menelaah pesan serta nilai yang terkandung di dalamnya. Pembelajaran yang didominasi penjelasan satu arah juga berpotensi membuat siswa kehilangan perhatian, mudah merasa jenuh, dan kurang terlibat secara aktif. Menurut (Munawir et al, 2025) menjelaskan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam perlu dikembangkan melalui pendekatan yang lebih kontekstual agar materi terasa dekat dengan pengalaman siswa dan mampu mendorong tumbuhnya minat belajar.

Minat belajar menjadi salah satu unsur psikologis yang berperan dalam menentukan kualitas keterlibatan dan keberhasilan siswa selama pembelajaran. Peserta didik yang memiliki ketertarikan kuat terhadap materi cenderung lebih fokus, aktif bertanya, antusias mengikuti kegiatan, serta terdorong untuk memahami pelajaran secara lebih mendalam. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan siswa mudah kehilangan perhatian, bersikap pasif, dan kurang berupaya menyelesaikan tugas pembelajaran. Menurut (Renninger & Hidi, 2019) menjelaskan bahwa minat situasional dapat muncul ketika lingkungan belajar mampu membangkitkan perhatian siswa melalui kegiatan yang menarik, relevan, dan menantang. Hal tersebut diperkuat oleh (Wahyuni et al., 2025) yang menekankan pentingnya pengalaman pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik dalam menumbuhkan ketertarikan belajar.

Keteladanan akhlak amanah merupakan salah satu materi pokok dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV. Nilai amanah berkaitan langsung dengan kehidupan siswa, seperti menjaga kepercayaan, menyelesaikan tanggung jawab, memelihara titipan, memenuhi janji, dan melaksanakan tugas secara sungguh-sungguh. Penanaman nilai tersebut sejak usia sekolah dasar diperlukan agar siswa terbiasa menunjukkan perilaku jujur dan bertanggung jawab dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Menurut (Azzam & Supratama, 2025) mengemukakan bahwa Sirah Nabawiyah mengandung berbagai nilai keteladanan yang dapat dijadikan dasar dalam memperkuat pembentukan karakter dan akhlak peserta didik pada kehidupan modern.

Sirah Nabawiyah menempati posisi penting dalam pendidikan Islam karena menyajikan perjalanan hidup Nabi Muhammad SAW sekaligus memuat berbagai teladan moral yang dapat

diterapkan dalam kehidupan. Kisah-kisah tersebut dapat digunakan untuk membantu siswa memahami nilai, melakukan refleksi, dan menghayati pesan yang dipelajari. Penyajian materi melalui narasi juga memungkinkan peserta didik mengenali contoh penerapan nilai secara lebih konkret sehingga pelajaran terasa dekat dengan pengalaman mereka. Dalam pendekatan narrative pedagogy, kisah berfungsi sebagai sarana pendidikan yang mengarahkan peserta didik untuk menemukan makna, pesan moral, dan ibrah dari suatu peristiwa (Bin Muhammad Yusoff, 2023).

Pemanfaatan kisah dalam pembelajaran memiliki landasan dalam Al-Qur'an. QS. Yusuf ayat 111 menerangkan bahwa kisah-kisah terdahulu mengandung pelajaran bagi orang-orang yang menggunakan akalnya. Ayat tersebut memperlihatkan bahwa narasi dapat berfungsi sebagai media penyampaian petunjuk, keteladanan, dan nilai kehidupan. Atas dasar itu, penelitian ini menempatkan Sirah Nabawiyah sebagai landasan materi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam karena kisah Nabi Muhammad SAW dapat menghubungkan pengetahuan sejarah dengan pembentukan karakter siswa. Pembelajaran mengenai akhlak amanah dengan demikian tidak berhenti pada pemahaman definisi, tetapi diarahkan agar siswa mampu mengenali maknanya serta terdorong meneladani perilaku amanah Nabi Muhammad SAW.

Kebutuhan terhadap pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif mendorong penggunaan *Game-Based Learning* sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran. Pada model ini, permainan ditempatkan sebagai bagian dari rancangan belajar yang memiliki sasaran, aturan, tantangan, interaksi, dan umpan balik yang jelas. Oleh karena itu, aktivitas bermain tidak dilakukan semata-mata untuk menciptakan hiburan, melainkan digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Karakteristik tersebut sesuai dengan perkembangan siswa sekolah dasar yang lebih mudah terlibat melalui kegiatan konkret, visual, interaktif, dan menyenangkan. Menurut (Debrenti, 2024) menunjukkan bahwa pengalaman belajar berbasis permainan dapat mendukung keterlibatan peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Temuan (Russo et al., 2024) juga memperlihatkan bahwa permainan non-digital memiliki potensi untuk menunjang proses belajar melalui aktivitas yang terstruktur dan partisipatif.

Dalam penelitian ini, model *Game-Based Learning* diterapkan secara non-digital melalui media ular tangga dan *flashcard*. Media ular tangga digunakan untuk membangun alur permainan yang memiliki aturan, giliran, tantangan, dan unsur kompetisi sehat. Sementara itu, *flashcard* digunakan sebagai media soal, tantangan, dan penguatan materi yang berisi kisah serta nilai keteladanan akhlak amanah dari Sirah Nabawiyah. Perpaduan kedua media tersebut memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas bermain, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menarik ibrah dari kisah Nabi Muhammad SAW. Dengan demikian, permainan tidak hanya menjadi hiburan, tetapi menjadi bagian inti dari proses pembelajaran.

Secara empiris, kebutuhan terhadap pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang lebih menarik ditemukan di SDIT Tahfizh Qur'an Al-Jabar. Berdasarkan observasi awal, siswa kelas IV menunjukkan minat belajar yang belum optimal ketika pembelajaran berlangsung secara konvensional. Sebagian siswa mudah kehilangan fokus, kurang aktif merespons pertanyaan guru, dan belum menunjukkan antusiasme belajar yang merata. Sebaliknya, ketika pembelajaran melibatkan aktivitas permainan atau tantangan, siswa terlihat lebih responsif, aktif, dan bersemangat. Berdasarkan celah penelitian terdahulu dan kondisi empiris tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas model *Game-Based Learning* berbasis Sirah Nabawiyah pada materi keteladanan akhlak amanah terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas IV SDIT Tahfizh Qur'an Al-Jabar.

TINJAUAN LITERATUR

Belajar

Menurut Gagne dikutip (Ratnaningsih, 2026) menjelaskan bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Adapun Travers dikutip (Safar, 2026) menjelaskan bahwa belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.

Menurut Chaplin dalam (Karwati, 2026), belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Menurut Hintzman dalam (Abdillah, 2024) bahwa belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan yang terjadi pada seseorang. Hal ini diakibatkan karena berinteraksi dengan lingkungan sebagai hasil dari pengalaman.

Model Pembelajaran

Pengertian menurut Syaiful Sagala sebagaimana dikutip oleh (Mayasari, 2023), mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Adapun Suprijono dalam (Arifudin, 2023) menjelaskan bahwa model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.

Hamalik dalam Ngilimun dalam (Abdillah, 2026) mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu rencana yang digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan pengajaran dan membimbing pembelajaran di kelas. Sedangkan Suprihatiningrum dalam (Andrivat, 2024) berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang di dalamnya menggambarkan sebuah proses pembelajaran yang dapat dilaksanakan oleh guru dalam mentransfer pengetahuan maupun nilai-nilai kepada siswa.

Dari beberapa pengertian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu.

Game-Based Learning

Pengertian *game-based learning* menurut Taylor and Francis dikutip (Andrivat, 2025) mendefinisikan bahwa suatu jenis media pembelajaran berbasis game, yang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang interaktif. Adapun menurut Maiga dikutip (Supriatna, 2025) mendefinisikan bahwa bermain memiliki peran penting dalam proses belajar. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan, atau yang dikenal sebagai *game-based learning*, mengharuskan siswa untuk belajar dengan cara bermain. Ini merupakan metode pembelajaran yang sengaja dirancang dengan menggunakan aplikasi permainan atau game untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Hidayat dikutip (Mayasari, 2026) mendefinisikan bahwa metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) merupakan metode pembelajaran berbasis pengalaman yang meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa dengan menggunakan elemen permainan. Metode GBL membuat siswa belajar sambil bermain, eksperimen, dan refleksi yang menjadikannya lebih baik daripada menggunakan pembelajaran konvensional. Adapun menurut Ibam dikutip (Judijanto, 2025) mendefinisikan bahwa model ini terutama cocok diterapkan untuk generasi digital. *Game-based learning* juga merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang menggunakan permainan elektronik sebagai fokus utama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan pembelajaran berbasis game, siswa dapat bereksperimen dan mengatasi berbagai tantangan.

Dari beberapa pengertian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan *game-based learning* menekankan bahwa permainan tidak hanya sekadar hiburan, melainkan dapat menjadi inti dari proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi pendidikan berbasis game dapat menarik dan memotivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Minat Belajar

Menurut Slameto dikutip (Abdillah, 2022) mendefinisikan bahwa minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Selain itu Muhibbin Syah dikutip (Mayasari, 2025) mendefinisikan bahwa minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

Sementara itu Zakiah Darajat dikutip (Kartika, 2021) mendefinisikan bahwa minat belajar adalah suatu keadaan di mana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu yang disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut. Sedangkan menurut Abdul hadits dan Nurhayati dikutip (Ulfah, 2022) mendefinisikan bahwa minat belajar diartikan sebagai rasa tertarik yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar, baik di rumah, di sekolah, dan di masyarakat.

Berdasarkan pengertian di atas maka dipahami bahwa minat perlu ditumbuhkan pada siswa dalam belajar, karena dengan adanya minat siswa akan aktif untuk menerima pelajaran yang disampaikan guru. Minat juga merupakan suatu unsur penting dalam proses belajar mengajar, tanpa adanya minat maka proses belajar mengajar tidak akan berlangsung secara efektif dan efisien.

METODE PENELITIAN

Menurut Rahardjo dikutip (Arifudin, 2024) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Erfiyana, 2025) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Menurut Rahayu yang dikutip (Awaludin, 2023) bahwa metode penelitian merupakan suatu cara yang ditempuh peneliti untuk mencari serta mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan penelitian. Adapun menurut (Ulfah, 2021) menjelaskan bahwa metode penelitian merupakan prosedur sistematis yang digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data guna menjawab pertanyaan penelitian dan mencapai tujuan penelitian. Metode ini merupakan langkah penting dalam rangka memastikan bahwa penelitian yang dilakukan valid, reliabel, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dalam rangka mencari data-data penelitian.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yakni penelitian kuantitatif dengan pengujian hipotesis sebab akibat atau kausalitas. Menurut Sahir dikutip (Kartika, 2023) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif menekankan pada hasil yang objektif serta menggunakan pengolahan data secara statistik, guna menghasilkan informasi berupa angka. Adapun Ridwan dan Tita dikutip (Nurazizah, 2026) menjelaskan bahwa metode penelitian kuantitatif adalah penelitian yang hasilnya disajikan dalam bentuk deskripsi dengan menggunakan angka dan statistik.

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen menggunakan nonequivalent control group design. Dua kelas yang telah tersedia ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengukuran awal dan akhir diberikan kepada kedua kelompok, sedangkan perlakuan *Game-Based Learning* berbasis Sirah Nabawiyah hanya dilaksanakan pada kelas eksperimen. Kelas kontrol mengikuti pembelajaran yang biasa digunakan, yaitu ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Desain kuasi eksperimen dipilih karena pembagian siswa telah terbentuk sebelum penelitian, sehingga pengacakan subjek secara menyeluruh seperti pada eksperimen murni tidak dapat dilakukan (Sugiyono, 2022).

Lokasi penelitian berada di SDIT Tahfizh Qur'an Al-Jabar, Kabupaten Karawang, Jawa Barat. Populasi mencakup seluruh siswa kelas IV tahun ajaran 2025/2026 sebanyak 32 orang yang tergabung dalam dua rombongan belajar. Seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel melalui teknik sampling jenuh karena jumlahnya terbatas dan sesuai dengan tujuan penelitian. Masing-masing kelas terdiri atas 16 siswa. Kelompok eksperimen mempelajari keteladanan akhlak amanah melalui *Game-Based Learning* berbasis Sirah Nabawiyah dengan bantuan ular tangga dan *flashcard*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional.

Menurut Ghozali dikutip (Asitoh, 2025) menjelaskan bahwa sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Selain itu, menurut Arikunto dikutip (Erfiyana, 2026) menjelaskan bahwa sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Jadi sumber data merupakan informasi yang diperoleh oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian. Adapun menurut Hartono dikutip (Supriatna, 2026) menjelaskan bahwa data dikumpulkan melalui metode tidak langsung, yaitu dengan menggunakan survei kuesioner yang dikirimkan secara online kepada responden.

Data penelitian diperoleh melalui angket, tes, observasi, serta dokumentasi. Angket menjadi alat utama untuk mengetahui perubahan minat belajar sebelum dan setelah perlakuan. Tes digunakan sebagai data pendukung guna melihat penguasaan siswa terhadap materi keteladanan akhlak amanah. Observasi diarahkan pada keterlaksanaan pembelajaran dan bentuk keterlibatan peserta didik di kedua kelas. Dokumentasi melengkapi bukti penelitian dalam bentuk foto kegiatan, daftar nama siswa, perangkat pembelajaran, dan dokumen relevan lainnya.

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Kartika, 2026) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan Efektivitas *Game-Based Learning* Berbasis Sirah Nabawiyah Terhadap Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

Responden penelitian ini adalah mahasiswa yang telah menyelesaikan mata kuliah tertentu yang mendukung pemahamannya mengenai fraud akademik. Menurut Sugiyono dikutip (Saepudin, 2024) menjelaskan bahwa responden adalah orang yang memberikan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner atau wawancara dalam rangka penelitian. Arikunto dikutip (Kartika, 2025) menjelaskan bahwa responden adalah orang yang dijadikan objek penelitian dan memberikan data yang diperlukan oleh peneliti. Kerlinger dikutip (Kartika, 2024) menjelaskan bahwa responden adalah individu yang memberikan respons terhadap instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti. Dengan demikian, responden sangat penting dalam penelitian karena mereka adalah sumber data utama yang membantu peneliti memahami fenomena yang sedang diteliti secara langsung dari sumbernya.

Penyusunan angket minat belajar mengacu pada tiga dimensi, yakni *lesson interest*, *cognitive-affective engagement*, dan *self-learning fulfilment*. Instrumen awal berisi 18 pernyataan dengan empat kategori respons pada skala *Likert*: Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Ketiadaan pilihan netral dimaksudkan agar siswa menentukan kecenderungan jawabannya secara lebih jelas. Instrumen lain berupa tes pilihan ganda digunakan untuk mengukur pemahaman terhadap keteladanan akhlak amanah. Tes yang sama diberikan pada tahap sebelum dan setelah pembelajaran kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Kelayakan butir angket diperiksa melalui korelasi *Pearson Product Moment* menggunakan SPSS versi 26. Uji coba melibatkan 25 responden dan menghasilkan r tabel 0,396 pada taraf 5%. Suatu pernyataan dipertahankan apabila nilai r hitung melampaui r tabel. Dari 18 pernyataan yang diuji, 15 butir memenuhi kriteria, sedangkan nomor 5, 11, dan 18 tidak valid sehingga tidak digunakan dalam instrumen akhir. Reliabilitas 15 butir tersebut selanjutnya diuji dengan *Cronbach's Alpha* dan menghasilkan koefisien 0,951. Nilai yang berada di atas 0,70 menunjukkan bahwa angket memiliki konsistensi internal yang sangat baik serta layak dipakai dalam pengumpulan data.

Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistis secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang Efektivitas *Game-Based Learning* Berbasis Sirah Nabawiyah Terhadap Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Arifudin, 2025).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Arifudin, 2026) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan Efektivitas *Game-Based Learning* Berbasis Sirah Nabawiyah Terhadap Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

Lebih lanjut Amir Hamzah dalam (Awaludin, 2024) mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali. Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Mayasari, 2024) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Pengolahan data mencakup analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif menyajikan mean, median, modus, standar deviasi, skor terendah dan tertinggi, rentang, frekuensi, persentase, serta ketuntasan belajar. Analisis inferensial digunakan untuk menilai perbedaan peningkatan antara kedua kelas melalui *N-Gain*, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, dan pengujian hipotesis. Salah satu kelompok menghasilkan data yang tidak berdistribusi normal, sehingga perbandingan peningkatan dilakukan

dengan Mann-Whitney U. H_0 ditolak apabila nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* berada di bawah 0,05, yang berarti peningkatan kedua kelompok berbeda secara signifikan. Ketentuan analisis tersebut mengacu pada (Ghozali, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penyajian hasil dibagi menjadi analisis deskriptif dan inferensial. Bagian deskriptif memperlihatkan perubahan skor tes serta angket minat belajar pada kelas kontrol dan eksperimen antara pengukuran awal dan akhir. Selanjutnya, *N-Gain*, hasil pengujian normalitas, serta *Mann-Whitney U* digunakan untuk menentukan apakah peningkatan kedua kelas berbeda secara statistik.

Hasil Tes Kelas Kontrol

Tabel 1. Hasil Tes Kelas Kontrol *Pretest* dan *Posttest*

Statistik	Tes <i>Pretest</i>	Tes <i>Posttest</i>
N Valid	16	16
Missing	0	0
Mean	41,88	65,63
Median	50,00	70,00
Mode	50	70
Std. Deviation	17,595	11,529
Range	60	40
Minimum	10	40
Maximum	70	80
Sum	670	1050

(Sumber: Output SPSS versi 26, data diolah peneliti)

Data pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa hasil tes kelas kontrol membaik setelah pembelajaran konvensional. Mean berubah dari 41,88 menjadi 65,63, sementara median bergerak dari 50,00 ke 70,00 dan modus dari 50 ke 70. Skor terendah bertambah dari 10 menjadi 40 serta skor tertinggi dari 70 menjadi 80. Penurunan standar deviasi, yaitu dari 17,595 menjadi 11,529, mengindikasikan bahwa nilai *posttest* lebih terkonsentrasi dan perbedaan antarsiswa menjadi lebih kecil dibandingkan saat *pretest*.

Tabel 2. Perbandingan Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Tes *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Skor	Kategori	Frekuensi <i>Pretest</i>	Frekuensi <i>Posttest</i>	Persentase <i>Pretest</i>	Persentase <i>Posttest</i>
90-100	Sangat Baik	0	0	0%	0%
80-89	Baik	0	3	0%	18,75%
70-79	Cukup	1	7	6,25%	43,75%
0-69	Kurang	15	6	93,75%	37,50%
Jumlah		16	16	100%	100%

(Sumber: Data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol, diolah peneliti)

Sebagaimana tercantum pada Tabel 2, kondisi awal kelas kontrol didominasi kategori kurang. Sebanyak 15 siswa (93,75%) berada dalam kategori tersebut dan 1 siswa (6,25%) masuk kategori cukup. Sesudah pembelajaran, jumlah kategori kurang berkurang menjadi 6 siswa (37,50%). Pada saat yang sama, kategori cukup bertambah menjadi 7 siswa (43,75%) dan kategori baik muncul sebanyak 3 siswa (18,75%).

Tabel 3. Perbandingan Ketuntasan Belajar Hasil Tes *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Skor	Kategori	Frekuensi <i>Pretest</i>	Frekuensi <i>Posttest</i>	Persentase <i>Pretest</i>	Persentase <i>Posttest</i>
≥ 70	Tuntas	1	10	6,25%	62,50%
< 70	Tidak Tuntas	15	6	93,75%	37,50%
Jumlah		16	16	100%	100%

(Sumber: Data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol, diolah peneliti)

Tabel 3 menunjukkan perubahan ketuntasan di kelas kontrol. Sebelum pembelajaran, hanya 1 siswa (6,25%) telah mencapai batas ketuntasan, sedangkan 15 siswa (93,75%) masih berada di bawah kriteria. Pada *posttest*, siswa yang tuntas bertambah menjadi 10 orang (62,50%) dan yang belum tuntas tersisa 6 orang (37,50%).

Hasil Tes Kelas EksperimenTabel 4. Hasil Tes Kelas Eksperimen *Pretest* dan *Posttest*

Statistik	Tes <i>Pretest</i>	Tes <i>Posttest</i>
N Valid	16	16
Missing	0	0
Mean	48,13	95,63
Median	50,00	100,00
Mode	60	100
Std. Deviation	12,764	6,292
Range	40	20
Minimum	30	80
Maximum	70	100
Sum	770	1530

(Sumber: Output SPSS versi 26, data diolah peneliti)

Gambaran pada Tabel 4 menunjukkan lonjakan hasil tes kelas eksperimen setelah memperoleh *Game-Based Learning* berbasis Sirah Nabawiyah. Rata-rata meningkat dari 48,13 menjadi 95,63. Median berubah dari 50,00 menjadi 100,00 dan modus dari 60 menjadi 100. Skor minimum yang semula 30 naik menjadi 80, sedangkan skor maksimum meningkat dari 70 hingga mencapai 100. Data tersebut memperlihatkan perbaikan capaian yang kuat pada hampir seluruh peserta didik.

Tabel 5. Perbandingan Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Tes *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Skor	Kategori	Frekuensi <i>Pretest</i>	Frekuensi <i>Posttest</i>	Persentase <i>Pretest</i>	Persentase <i>Posttest</i>
90-100	Sangat Baik	0	15	0%	93,75%
80-89	Baik	0	1	0%	6,25%
70-79	Cukup	1	0	6,25%	0%
0-69	Kurang	15	0	93,75%	0%
Jumlah		16	16	100%	100%

(Sumber: Data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen, diolah peneliti)

Distribusi pada Tabel 5 memperlihatkan pergeseran kategori yang sangat jelas. Saat *pretest*, 15 siswa (93,75%) berada pada kategori kurang dan 1 siswa (6,25%) pada kategori cukup. Setelah perlakuan, 15 siswa (93,75%) menempati kategori sangat baik serta 1 siswa (6,25%) berada pada kategori baik. Tidak terdapat siswa yang tersisa dalam kategori cukup maupun kurang pada pengukuran akhir.

Tabel 6. Perbandingan Ketuntasan Belajar Hasil Tes *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Skor	Kategori	Frekuensi <i>Pretest</i>	Frekuensi <i>Posttest</i>	Persentase <i>Pretest</i>	Persentase <i>Posttest</i>
≥ 70	Tuntas	1	16	6,25%	100%
< 70	Tidak Tuntas	15	0	93,75%	0%
Jumlah		16	16	100%	100%

(Sumber: Data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen, diolah peneliti)

Tabel 6 menunjukkan bahwa pada saat *pretest* hanya 1 siswa atau 6,25% yang tuntas, sedangkan 15 siswa atau 93,75% belum tuntas. Setelah pembelajaran menggunakan model *Game-Based Learning* berbasis Sirah Nabawiyah, seluruh siswa kelas eksperimen atau 100% dinyatakan tuntas. Temuan ini menunjukkan bahwa perlakuan berdampak sangat kuat terhadap pemahaman siswa pada materi keteladanan akhlak amanah.

Hasil Angket Minat Belajar

Tabel 7. Hasil Angket Kelas Kontrol *Pretest* dan *Posttest*

Statistik	Angket <i>Pretest</i>	Angket <i>Posttest</i>
N Valid	16	16
Missing	0	0
Mean	38,25	43,31
Median	39,00	44,00
Mode	43	44
Std. Deviation	5,183	5,816
Range	18	21
Minimum	28	30
Maximum	46	51
Sum	612	693

(Sumber: Output SPSS versi 26, data diolah peneliti)

Menurut Tabel 7, minat belajar kelas kontrol mengalami kenaikan, tetapi tidak terlalu besar. Mean angket bergerak dari 38,25 menjadi 43,31; median dari 39,00 menjadi 44,00; dan modus dari 43 menjadi 44. Skor minimum meningkat dari 28 ke 30, sedangkan skor maksimum berubah dari 46 menjadi 51. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran konvensional tetap menghasilkan perbaikan minat, meskipun peningkatannya terbatas.

Tabel 8. Hasil Angket Kelas Eksperimen *Pretest* dan *Posttest*

Statistik	Angket <i>Pretest</i>	Angket <i>Posttest</i>
N Valid	16	16
Missing	0	0
Mean	34,13	54,50

Statistik	Angket Pretest	Angket Posttest
Median	35,00	54,00
Mode	31	53
Std. Deviation	3,481	2,191
Range	11	8
Minimum	28	50
Maximum	39	58
Sum	546	872

(Sumber: Output SPSS versi 26, data diolah peneliti)

Tabel 8 menunjukkan perkembangan minat belajar yang lebih menonjol pada kelas eksperimen. Rata-rata angket meningkat dari 34,13 menjadi 54,50, median dari 35,00 menjadi 54,00, dan modus dari 31 menjadi 53. Skor terendah berubah dari 28 menjadi 50 serta skor tertinggi dari 39 menjadi 58. Standar deviasi juga menyusut dari 3,481 menjadi 2,191, sehingga skor akhir tidak hanya lebih tinggi, tetapi juga lebih seragam setelah penerapan *Game-Based Learning* berbasis Sirah Nabawiyah.

Uji Normalitas dan Uji Hipotesis

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas *N-Gain* Angket Minat Belajar

Variabel	Kelas	K-S Stat.	K-S Sig.	S-W Stat.	S-W Sig.	Keterangan
<i>N-Gain</i> Angket	Eksperimen	0,154	0,200	0,967	0,796	Normal
<i>N-Gain</i> Angket	Kontrol	0,209	0,060	0,876	0,034	Tidak normal

(Sumber: Output SPSS versi 26, data diolah peneliti)

Hasil *Shapiro-Wilk* dalam Tabel 9 menunjukkan nilai signifikansi *N-Gain* angket sebesar 0,796 untuk kelas eksperimen dan 0,034 untuk kelas kontrol. Dengan kriteria 0,05, data eksperimen memenuhi asumsi normalitas, sedangkan data kontrol tidak. Karena distribusi salah satu kelompok tidak normal, pengujian perbedaan *N-Gain* dilanjutkan menggunakan prosedur nonparametrik Mann-Whitney U.

Tabel 10. Hasil Uji Hipotesis *N-Gain* Angket Minat Belajar

Statistik Uji	<i>N-Gain</i> Angket
<i>Mann-Whitney U</i>	0,000
Wilcoxon W	136,000
Z	-4,826
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	0,000

(Sumber: Output SPSS versi 26, data diolah peneliti)

Berdasarkan Tabel 10, uji Mann-Whitney U menghasilkan Asymp. Sig. (2-tailed) 0,000, lebih rendah daripada batas 0,05. Keputusan analisis adalah menolak H_0 dan menerima H_1 . Artinya, kenaikan minat belajar pada kelas yang memperoleh *Game-Based Learning* berbasis Sirah Nabawiyah berbeda secara signifikan dari kenaikan pada kelas yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Tabel 11. Hasil Uji Normalitas *N-Gain* Tes

Variabel	Kelas	K-S Stat.	K-S Sig.	S-W Stat.	S-W Sig.	Keterangan
<i>N-Gain</i> Tes	Eksperimen	0,360	0,000	0,691	0,000	Tidak normal
<i>N-Gain</i> Tes	Kontrol	0,217	0,042	0,897	0,072	Normal

(Sumber: Output SPSS versi 26, data diolah peneliti)

Tabel 11 memperlihatkan bahwa signifikansi *Shapiro-Wilk* untuk *N-Gain* tes kelas eksperimen adalah 0,000, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,072. Nilai kelas eksperimen berada di bawah 0,05 sehingga datanya tidak normal, sementara nilai kelas kontrol menunjukkan distribusi normal. Kondisi tersebut menjadi dasar penggunaan Mann-Whitney U untuk menguji perbedaan *N-Gain* tes.

Tabel 12. Hasil Uji Hipotesis *N-Gain* Tes dengan Mann-Whitney U

Statistik Uji	<i>N-Gain</i> Tes
Mann-Whitney U	3,000
Wilcoxon W	139,000
Z	-4,791
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	0,000

(Sumber: Output SPSS versi 26, data diolah peneliti)

Pengujian pada Tabel 12 menghasilkan *Asymp. Sig. (2-tailed)* $0,000 < 0,05$. Oleh sebab itu, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam peningkatan hasil tes kedua kelompok. Temuan pendukung ini menegaskan bahwa *Game-Based Learning* berbasis Sirah Nabawiyah tidak hanya meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, tetapi juga membantu mereka menguasai materi amanah.

Pembahasan

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa skor minat belajar meningkat pada kedua kelompok, tetapi pola peningkatannya tidak sama. Pada kelas kontrol, rata-rata skor angket berubah dari 38,25 pada pengukuran awal menjadi 43,31 setelah pembelajaran. Adapun kelas eksperimen menunjukkan kenaikan yang lebih besar, yaitu dari 34,13 menjadi 54,50. Selisih perubahan tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan *Game-Based Learning* berbasis Sirah Nabawiyah menghasilkan peningkatan minat belajar yang lebih kuat dibandingkan pembelajaran konvensional.

Besarnya peningkatan pada kelas eksperimen dapat dipahami dari karakteristik *Game-Based Learning* yang menempatkan siswa sebagai peserta aktif dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima penjelasan guru, tetapi turut bermain, menjawab soal, mendiskusikan jawaban, dan menentukan langkah selama permainan berlangsung. Keterlibatan tersebut menghasilkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan interaktif. Media ular tangga mengatur alur permainan melalui aturan, giliran, tantangan, dan interaksi antarpeserta. Sementara itu, *flashcard* berfungsi menyajikan pertanyaan dan tugas yang membantu siswa menelaah materi keteladanan akhlak amanah secara bertahap.

Temuan tersebut selaras dengan konsep minat situasional, yaitu ketertarikan yang muncul karena adanya rangsangan dari lingkungan dan rancangan pembelajaran. Kegiatan yang menarik, relevan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik dapat memunculkan perhatian serta mendorong keterlibatan selama proses belajar. Pada jenjang sekolah dasar, aktivitas konkret, visual, partisipatif, dan menyenangkan cenderung lebih mudah mempertahankan fokus siswa. Menurut (Wahyuni et al., 2025) menegaskan bahwa minat situasional dapat berkembang ketika pengalaman belajar mampu memberi stimulus yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan permainan dalam penelitian ini tidak hanya menciptakan suasana menyenangkan, tetapi juga menjadi unsur yang membantu mempertahankan perhatian dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Integrasi Sirah Nabawiyah dalam model pembelajaran juga menjadi faktor penting yang memperkuat minat belajar siswa. Materi keteladanan akhlak amanah tidak hanya disampaikan sebagai definisi atau konsep abstrak, tetapi dikaitkan dengan kisah kehidupan Nabi Muhammad SAW. Melalui kisah tersebut, siswa dapat memahami amanah sebagai sikap dapat dipercaya, menjaga titipan, menepati janji, dan bertanggung jawab. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi hanya menjadi hafalan peristiwa sejarah, tetapi menjadi proses menemukan teladan dan ibrah.

Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* berbasis Sirah Nabawiyah diikuti oleh peningkatan hasil tes siswa. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata berubah dari 48,13 pada *pretest* menjadi 95,63 pada *posttest*, dengan seluruh siswa mencapai kriteria ketuntasan. Sementara itu, kelas kontrol mengalami peningkatan dari rata-rata 41,88 menjadi 65,63, dengan persentase ketuntasan sebesar 62,50%. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan tetap dapat mendukung kesungguhan siswa dalam memahami materi keteladanan akhlak amanah.

Perbedaan peningkatan antara kedua kelas juga didukung oleh hasil pengujian statistik. Uji *Mann-Whitney U* terhadap *N-Gain* angket menghasilkan nilai signifikansi $p < 0,001$, sedangkan pengujian terhadap *N-Gain* tes memperoleh nilai yang sama, yaitu $p < 0,001$. Karena nilai tersebut berada di bawah taraf signifikansi 0,05, hipotesis nol ditolak. Dengan demikian, peningkatan minat belajar dan hasil tes pada kelas eksperimen berbeda secara signifikan dari kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas model *Game-Based Learning* berbasis Sirah Nabawiyah tidak hanya terlihat dari perubahan nilai rata-rata, tetapi juga memperoleh dukungan melalui analisis inferensial.

Keunggulan pembelajaran pada kelas eksperimen terutama terlihat pada kesempatan siswa untuk terlibat secara langsung selama kegiatan belajar. Pembelajaran konvensional tetap menghasilkan peningkatan karena guru memberikan penjelasan, pertanyaan, dan latihan kepada siswa. Namun, pola tersebut lebih banyak menempatkan siswa sebagai penerima informasi. Sebaliknya, *Game-Based Learning* berbasis Sirah Nabawiyah memberi ruang yang lebih luas bagi siswa untuk bergerak, menentukan langkah permainan, memikirkan jawaban, berdiskusi, serta memperoleh umpan balik. Keterlibatan fisik, kognitif, dan sosial tersebut menjadi salah satu faktor yang menjelaskan mengapa peningkatan pada kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol.

Temuan penelitian ini memperluas penerapan *Game-Based Learning* yang selama ini lebih banyak dikaji pada mata pelajaran umum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model tersebut juga dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, terutama pada materi yang memuat nilai keteladanan dan pembentukan karakter. Integrasi Sirah Nabawiyah menjadikan permainan tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan aktivitas dan minat belajar, tetapi juga membantu siswa memahami makna amanah melalui kisah kehidupan Nabi Muhammad SAW. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini terletak pada perpaduan antara pembelajaran berbasis permainan, materi sejarah Islam, dan penguatan nilai karakter dalam satu rancangan pembelajaran.

Dalam perspektif pendidikan karakter, temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa penanaman nilai akhlak akan lebih mudah dipahami ketika disampaikan melalui pengalaman yang dekat dengan kehidupan anak. Penjelasan moral yang hanya bersifat verbal cenderung belum cukup untuk mendorong siswa memahami dan mempraktikkan nilai yang dipelajari. Oleh karena itu, peserta didik memerlukan kegiatan yang konkret, menarik, dan memberi kesempatan untuk terlibat secara langsung. Penggunaan permainan ular tangga dan *flashcard* memungkinkan siswa mempelajari nilai amanah sekaligus mempraktikkan perilaku sosial, seperti menaati aturan, menunggu giliran, bekerja sama, memberikan jawaban secara jujur, dan menerima hasil permainan dengan sikap yang baik.

Secara umum, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* berbasis Sirah Nabawiyah mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas IV. Efektivitas model tersebut tercermin pada kenaikan skor angket, peningkatan hasil tes, bertambahnya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan, serta adanya perbedaan yang signifikan berdasarkan hasil analisis statistik. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat dirancang secara lebih aktif, interaktif, dan bermakna tanpa mengurangi substansi materi keislaman. Model serupa juga berpeluang diterapkan pada topik lain yang memuat kisah, nilai keteladanan, dan pembentukan karakter, dengan menyesuaikan bentuk permainan serta tujuan pembelajarannya.

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan *Game-Based Learning* berbasis Sirah Nabawiyah terbukti mampu meningkatkan minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas IV SDIT Tahfizh Qur'an Al-Jabar. Rata-rata skor angket pada kelas eksperimen meningkat dari 34,13 menjadi 54,50, sedangkan kelas kontrol mengalami kenaikan dari 38,25 menjadi 43,31. Perbedaan peningkatan tersebut diperkuat oleh hasil uji *Mann-Whitney U* terhadap *N-Gain* angket yang memperoleh nilai $p < 0,001$, sehingga peningkatan minat belajar antara kedua kelas dinyatakan berbeda secara signifikan. Hasil tes juga memperlihatkan perubahan yang lebih besar pada kelas eksperimen, yaitu dari rata-rata 48,13 menjadi 95,63 dengan ketuntasan belajar mencapai 100%. Adapun kelas kontrol meningkat dari 41,88 menjadi 65,63 dengan persentase ketuntasan sebesar 62,50%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga dan *flashcard* yang dipadukan dengan materi Sirah Nabawiyah dapat mendorong siswa menjadi lebih tertarik, aktif, dan terlibat dalam memahami keteladanan akhlak amanah.

Guru dapat memanfaatkan model pembelajaran yang lebih variatif dan melibatkan siswa secara aktif, terutama dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang memuat kisah serta nilai keteladanan. *Game-Based Learning* berbasis Sirah Nabawiyah dapat digunakan sebagai salah satu pilihan karena mengintegrasikan unsur permainan, tantangan, interaksi, dan penguatan nilai keislaman dalam satu rangkaian kegiatan belajar. Sekolah juga perlu mendukung penyediaan dan pengembangan media non-digital yang sederhana, terjangkau, dan mudah diterapkan, seperti ular tangga edukatif, *flashcard*, kartu pertanyaan, dan papan permainan tematik. Penelitian selanjutnya dapat memperluas kajian dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, jenjang kelas yang berbeda, materi pembelajaran lain, serta variabel seperti motivasi, hasil belajar, keterampilan sosial, dan internalisasi nilai karakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, H. (2022). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar*, 3(4), 562–577.
- Abdillah, H. (2024). Penggunaan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital. *Jurnal Al-Amar*, 5(4), 651–666.
- Abdillah, H. (2026). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar*, 7(1), 1–15.
- Andrivat, Z. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Dengan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 2(2), 182–197.
- Andrivat, Z. (2025). Implementasi Pembelajaran Tematik Perkembangan Teknologi Melalui Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 3(3), 264–279.
- Arifudin, O. (2023). Dampak Model Pembelajaran Cooperative Learning Terhadap Motivasi Belajar Guru Pendidikan Agama Islam. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 70–81.
- Arifudin, O. (2024). Evaluasi Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 2(2), 560–575.
- Arifudin, O. (2025). Strategi Kepala Sekolah untuk Meningkatkan Motivasi dan Kinerja Guru Pendidikan Agama Islam. *Tut Wuri Handayani: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 4(4), 279–290.
- Arifudin, O. (2026). Peran Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Motivasi dan Kinerja Guru Pendidikan Agama Islam (PAI). *Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan*, 8(1), 72–83.
- Asitoh, A. (2025). Efektivitas Meronce Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Di PAUD A. Sopyan Karawang. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 453–468.
- Awaludin, A. (2023). Strategi Guru Dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Di PAUD Cendekia Muslim. *Plamboyon Edu*, 1(3), 257–269.
- Awaludin, A. (2024). Urgensi Manajemen Pendidikan Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam Di Madrasah. *Jurnal Tahsinia*, 5(2), 253–271.
- Azzam, A., & Supratama, R. (2025). Pendidikan Sirah Nabawiyah sebagai basis penguatan karakter dan akhlak peserta didik di era modern. *Jurnal Ar-Ruhul Ilmi: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*

Islam, 1(02), 88–101.

- Bin Muhammad Yusoff, M. F. (2023). Tracing the tracts of Qaṣaṣ: Towards a theory of narrative pedagogy in Islamic education. *Religions*, 14(10), 1299. <https://doi.org/10.3390/rel14101299>
- Debrenti, E. (2024). Game-based learning experiences in primary mathematics education. *Frontiers in Education*, 9, 1331312. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1331312>
- Erfiyana, E. (2025). Islamic School Financial Management: A Case Study of Islamic Junior High Schools in Rural Areas. *International Journal Of Science Education and Technology Management*, 4(2), 33–44.
- Erfiyana, E. (2026). Transformational Leadership of School Principals in Developing Islamic Education in Elementary Madrasahs. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 4(1), 32–44.
- Field, A. (2018). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (5th ed.). SAGE Publications.
- Judijanto, L. (2025). Ethics And Security In Artificial Intelligence And Machine Learning: Current Perspectives In Computing. *International Journal of Society Reviews (INJOSER)*, 3(2), 374–380.
- Kartika, I. (2021). Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model Berbasis Aktivitas Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Amar*, 2(1), 36–46.
- Kartika, I. (2023). Peran Pengawas Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 4(1), 111–124.
- Kartika, I. (2024). Strategi Implementasi Sistem Informasi Manajemen Untuk Meningkatkan Pengelolaan Data Pendidikan Islam Yang Efisien. *Jurnal Al-Amar*, 5(3), 392–407.
- Kartika, I. (2025). Peran Sistem Informasi Manajemen Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Dan Administrasi Di Lembaga Pendidikan Islam. *Jurnal Al-Amar*, 6(4), 660–675.
- Kartika, I. (2026). Implementasi Kurikulum Cinta Dalam Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Karakter Siswa. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 4(1), 1–15.
- Karwati, K. (2026). Penggunaan Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Anak Usia 4–5 Tahun Di PAUD A. Sopyan. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 5(3), 1550–1564.
- Mayasari, A. (2023). Implementasi Model Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Primary Edu*, 1(3), 382–397.
- Mayasari, A. (2024). Optimizing Student Management to Improve Educational Service Quality: A Qualitative Case Study in Integrated Islamic Elementary Schools. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 799–808.
- Mayasari, A. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Benda Konkret Di Kelas V MI Tarbiyah Islamiyyah Tirta Makmur. *Jurnal Primary Edu*, 3(1), 124–137.
- Mayasari, A. (2026). Technology-Based Learning Innovation To Improve The Quality Of Education In The Digital Era. *International Journal of Social Science, Educational, Economics, Agriculture Research and Technology (IJSET)*, 5(3), 1646–1654.
- Munawir et al. (2025). Contextual teaching and learning strategi untuk meningkatkan minat belajar siswa MI pada mata pelajaran SKI. *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, dan Kebudayaan*, 11(1), 14–30. <https://doi.org/10.55148/inovatif.v11i1.976>
- Nurazizah, S. (2026). The Role Of Teachers In Instilling Disciplined Character In Early Childhood 5-6 Years Old At Darussalam Early Childhood Education Center. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 5(1), 1–13.
- Prihatmojo, A., & Badawi, B. (2020). Pendidikan karakter di sekolah dasar mencegah degradasi moral di era 4.0. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 142–152. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.41129>
- Ratnaningsih, Y. (2026). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Alam Dalam Rangka Mengembangkan Kognitif Anak Pada Kelompok B PAUD Nurulzulam. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 5(3), 1535–1549.
- Renninger, K. A., & Hidi, S. (2019). Interest development and learning. In K. A. Renninger & S. E. Hidi (Ed.), *The Cambridge handbook of motivation and learning BT - The Cambridge handbook of motivation and learning* (hal. 265–290). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316823279.013>
- Saepudin, S. (2024). Pendampingan Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Moral Dan Etika Pada Masyarakat Usia Sekolah. *Publikasi Ilmiah Bidang Pengabdian Kepada Masyarakat (SIKEMAS)*,

- 2(4), 149–158.
- Safar, M. (2026). The Effectiveness of Multimodal Gamified Learning Platforms in Enhancing Student Engagement and Computational Thinking Skills in K-12 Classrooms: A Randomized Controlled Trial. *International Journal of Educational Research Excellence*, 5(1), 972–981. <https://doi.org/https://doi.org/10.55299/ijere.v5i1.1811>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, U. (2025). Technology-Based Learning Management In Improving Learning Outcomes In Junior High Schools. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 4(2).
- Supriatna, U. (2026). The Role Of Teachers In Improving The Quality Of Learning In Madrasah Tsanawiyah. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 5(1), 45–56.
- Ulfah, U. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar*, 2(1), 1–9.
- Ulfah, U. (2022). Peran Guru Dalam Upaya Pengembangan Bakat Dan Minat Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar*, 3(1), 9–16.
- World Bank. (2022). *The state of global learning poverty: 2022 update*. World Bank.