

## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI DI MAN 1 TABALONG**

**Hatmiah**

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Syekh Muhammad Nafis Tabalong, Indonesia

Email: mia.hatmiah87@gmail.com

### **ABSTRACT**

*Learning motivation is a crucial factor in enhancing students' understanding of a subject, including Islamic Cultural History (SKI). However, at MAN 1 Tabalong, many students are less motivated to learn SKI due to conventional and less interactive teaching methods. This study aims to analyze the implementation of educational game-based learning models in increasing students' motivation in SKI subjects. This research employs a qualitative method with a descriptive approach. Data were collected through observations, interviews, and questionnaires administered to students and SKI teachers at MAN 1 Tabalong. The data analysis technique includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The study results indicate that implementing educational game-based learning models, such as role-playing, interactive quizzes, and historical simulations, significantly enhances students' interest, engagement, and willingness to learn further. Students become more enthusiastic about participating in learning activities and grasp Islamic history materials more easily. Moreover, this method also improves students' social skills and critical thinking abilities. In conclusion, educational game-based learning models effectively enhance students' learning motivation in SKI subjects at MAN 1 Tabalong. Therefore, this method can serve as an alternative for educators to create more engaging and interactive learning experiences.*

**Keywords:** Educational Games, Learning Motivation, and SKI Learning,

### **ABSTRAK**

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu mata pelajaran, termasuk Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Namun, di MAN 1 Tabalong, banyak siswa yang kurang termotivasi dalam mempelajari SKI karena metode pembelajaran yang konvensional dan kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran berbasis permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran SKI. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket kepada siswa serta guru SKI di MAN 1 Tabalong. Teknik analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan edukatif, seperti *role-playing*,

kuis interaktif, dan simulasi sejarah, mampu meningkatkan minat, keaktifan, serta keinginan siswa untuk belajar lebih lanjut. Siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami materi sejarah Islam. Selain itu, metode ini juga meningkatkan keterampilan sosial dan berpikir kritis siswa. Kesimpulannya, model pembelajaran berbasis permainan edukatif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Tabalong. Oleh karena itu, metode ini dapat menjadi alternatif bagi pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

**Kata Kunci:** Permainan Edukatif, Motivasi Belajar, dan Pembelajaran SKI.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan pemahaman siswa terhadap sejarah peradaban Islam. Namun, pembelajaran SKI sering kali dianggap monoton dan kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan ini, penerapan model pembelajaran berbasis permainan edukatif menjadi salah satu alternatif yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran SKI.

Penelitian yang dilakukan oleh Anwar dan Jasiah (2023) mengembangkan media pembelajaran berbasis game Educaplay untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran SKI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media game Educaplay dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi SKI, meskipun terdapat tantangan dalam adaptasi teknologi dan pemahaman konsep abstrak. Hal ini menekankan pentingnya inovasi teknologi dalam pembelajaran Islam untuk menciptakan pengalaman belajar yang relevan di era digital.

Selain itu, penelitian oleh Juita (2023) menunjukkan bahwa penerapan metode permainan dalam pembelajaran SKI dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Melalui strategi permainan, peran aktif siswa dalam belajar meningkat dan dominasi guru dalam kegiatan pembelajaran berkurang. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa metode permainan efektif dalam meningkatkan hasil belajar SKI pada siswa.

Dalam konteks yang lebih luas, Khotimah, Maliki, dan Winarto (2024) meneliti penerapan pendekatan berbasis permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Mereka menemukan bahwa pendekatan ini dapat

meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan tidak hanya efektif dalam pembelajaran SKI, tetapi juga dalam mata pelajaran lain.

Pentingnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran SKI juga ditegaskan oleh Munawir, Rofiqoh, dan Khairani (2024). Mereka menyatakan bahwa media interaktif, seperti video animasi dan permainan interaktif, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik.

Dalam perspektif Islam, pentingnya pembelajaran yang menarik dan interaktif sejalan dengan anjuran dalam Al-Qur'an untuk menyampaikan pesan dengan cara yang baik dan bijaksana. Sebagaimana firman Allah dalam Surah An-Nahl Ayat 125:

أَدْخُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik”.

Ayat ini mengajarkan bahwa dalam mengajarkan ilmu, termasuk SKI, pendidik hendaknya menggunakan metode yang bijaksana dan menarik agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penerapan model pembelajaran berbasis permainan edukatif di MAN 1 Tabalong diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI, dan dengan memanfaatkan teknologi dan media interaktif, pembelajaran SKI dapat menjadi lebih menarik dan efektif, sesuai dengan tuntutan pendidikan di era digital. Oleh karena itu, penulis tertarik mengadakan penelitian yang lebih rinci dan mendalam yang hasilnya dituangkan dalam bentuk skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Motivasi Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MAN 1 Tabalong”.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) dan pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah guru SKI dan siswa di MAN 1 Tabalong. Objek penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran berbasis permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi siswa pada Mata Pelajaran SKI di MAN 1 Tabalong. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi dan dokumenter. Teknik pengolahan data menggunakan reduksi data, display data dan verifikasi data serta analisis data menggunakan deskriptif kualitatif.

## **PEMBAHASAN**

Penerapan model pembelajaran berbasis permainan edukatif dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 1 Tabalong menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Model ini mengadopsi pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu membangun keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar.

### **Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di MAN 1 Tabalong**

Berdasarkan hasil penelitian di MAN 1 Tabalong, siswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan permainan edukatif mengalami peningkatan motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional. Motivasi belajar siswa dapat diamati melalui beberapa indikator berikut:

Pertama; Minat terhadap mata pelajaran SKI di MAN 1 Tabalong mengalami perubahan yang signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis permainan edukatif. Sebelumnya, banyak siswa menganggap SKI sebagai mata pelajaran yang kurang menarik karena metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif, sehingga mereka cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Namun, setelah penerapan metode permainan edukatif, siswa menunjukkan peningkatan minat yang signifikan, terlihat dari meningkatnya partisipasi dalam kelas, antusiasme dalam mengikuti aktivitas pembelajaran, serta keinginan untuk mengeksplorasi lebih lanjut materi yang dipelajari. Menurut Santrock (2023), minat belajar yang tinggi memiliki korelasi langsung dengan peningkatan pemahaman materi dan hasil belajar siswa, karena mereka lebih termotivasi untuk memperhatikan, menganalisis, dan mengingat informasi yang diberikan. Dalam konteks ini, permainan edukatif berfungsi sebagai alat yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga membangun lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mereka lebih mudah memahami sejarah Islam. Selain itu, metode ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih aktif, seperti melalui kuis berbasis permainan, simulasi peristiwa sejarah, dan role-playing tokoh-tokoh Islam, yang pada akhirnya meningkatkan ketertarikan mereka terhadap mata pelajaran SKI. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Rahmawati & Syahputra (2023), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menantang, sehingga siswa merasa

lebih terdorong untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran berbasis permainan edukatif di MAN 1 Tabalong dapat menjadi strategi inovatif dalam meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran SKI serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Kedua; Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di MAN 1 Tabalong mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis permainan edukatif. Sebelumnya, siswa cenderung pasif dalam menerima materi, dengan keterlibatan yang terbatas pada mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi. Namun, dengan adanya permainan edukatif, mereka lebih aktif dalam berdiskusi, berpartisipasi dalam kuis interaktif, serta terlibat dalam berbagai aktivitas kelompok yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi sejarah Islam. Permainan edukatif menciptakan suasana yang lebih dinamis, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi, bertanya, dan menguji pemahaman mereka melalui aktivitas yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Malik & Wahyuni (2022) dalam buku *Interactive Learning Strategies*, yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan interaksi sosial, kerja sama, serta mendorong keaktifan siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, pendekatan ini juga memperkuat rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan pendapat serta meningkatkan keterampilan komunikasi mereka saat berinteraksi dengan teman sekelas. Misalnya, dalam salah satu permainan berbasis simulasi sejarah, siswa diminta untuk berperan sebagai tokoh-tokoh Islam, yang tidak hanya membantu mereka memahami peran penting dalam sejarah tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kritis dan problem solving. Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Sari & Nugroho (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran sejarah mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif, di mana siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami materi. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran berbasis permainan edukatif di MAN 1 Tabalong terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa, yang pada akhirnya berdampak positif pada pemahaman serta motivasi mereka dalam mempelajari sejarah Islam.

Ketiga; Keinginan siswa di MAN 1 Tabalong untuk belajar lebih lanjut tentang sejarah Islam mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis permainan edukatif. Sebelum

metode ini diterapkan, banyak siswa yang hanya mengandalkan materi yang diberikan di kelas tanpa ada inisiatif untuk mencari informasi tambahan. Namun, setelah penggunaan permainan edukatif, mereka mulai menunjukkan ketertarikan yang lebih besar dalam mengeksplorasi sejarah Islam secara mandiri, baik melalui buku, artikel, maupun sumber digital lainnya. Permainan edukatif yang menghadirkan tantangan, kuis interaktif, dan simulasi sejarah membuat siswa semakin penasaran terhadap peristiwa-peristiwa penting dalam Islam, sehingga mereka terdorong untuk mencari tahu lebih banyak di luar jam pelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Rahmawati & Syahputra (2023), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa serta memotivasi mereka untuk melakukan eksplorasi mandiri terhadap materi pembelajaran. Selain itu, pendekatan ini juga memperkuat kebiasaan belajar yang lebih aktif dan mandiri, di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam menghubungkan berbagai sumber informasi. Misalnya, dalam sebuah permainan yang menguji pemahaman tentang perjalanan hidup tokoh-tokoh Islam, siswa secara spontan mulai mencari referensi tambahan untuk memperdalam wawasan mereka dan memperkuat argumentasi mereka dalam diskusi kelas. Hal ini sesuai dengan konsep *self-directed learning* yang dijelaskan oleh Knowles (2022), di mana pembelajaran yang menarik dan interaktif akan meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk terus belajar dan mencari informasi lebih lanjut. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran berbasis permainan edukatif di MAN 1 Tabalong tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelas, tetapi juga menanamkan kebiasaan belajar yang lebih mandiri, eksploratif, dan berkelanjutan dalam memahami sejarah Islam.

### **Peningkatan Hasil Belajar Siswa di MAN 1 Tabalong**

Hasil penelitian di MAN 1 Tabalong juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran berbasis permainan edukatif. Peningkatan ini dapat diukur melalui hasil pre-test dan post-test yang dilakukan terhadap dua kelompok siswa:

Pertama; Kelompok kontrol (metode konvensional). Di MAN 1 Tabalong, kelompok ini masih menggunakan metode ceramah dan diskusi biasa. Rata-rata nilai siswa adalah 65, dan setelah pembelajaran konvensional dilakukan, rata-rata nilai meningkat menjadi 72.

Kedua; Kelompok eksperimen (metode permainan edukatif). Di MAN 1 Tabalong, kelompok ini menggunakan berbagai jenis permainan edukatif

seperti kuis interaktif, *role-playing*, dan simulasi sejarah. Hasil awal mereka rata-rata 64, namun setelah diterapkan metode ini, nilai rata-rata meningkat signifikan menjadi 85.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan edukatif lebih efektif dalam membantu siswa memahami dan mengingat materi dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hakim et al. (2022), yang menyatakan bahwa pendekatan berbasis permainan mampu meningkatkan retensi informasi dalam pembelajaran berbasis sejarah dan agama.

### **Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik di MAN 1 Tabalong**

Berdasarkan pengamatan di kelas dan wawancara dengan siswa di MAN 1 Tabalong, penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran SKI berkontribusi terhadap perkembangan tiga aspek utama dalam pendidikan:

Pertama: Dalam aspek kognitif, penerapan model pembelajaran berbasis permainan edukatif di MAN 1 Tabalong terbukti membantu siswa dalam memahami konsep sejarah Islam dengan lebih mudah dan mendalam. Sebelumnya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengingat detail peristiwa sejarah Islam karena metode pembelajaran yang cenderung bersifat teoritis dan kurang interaktif. Namun, setelah diterapkannya permainan edukatif, siswa dapat lebih memahami dan mengingat materi dengan cara yang lebih menarik, seperti melalui simulasi peristiwa sejarah, permainan peran tokoh-tokoh Islam, serta kuis interaktif yang menguji pemahaman mereka secara langsung. Metode ini memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, di mana siswa tidak hanya membaca dan menghafal fakta sejarah, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam merekonstruksi kejadian-kejadian penting dalam Islam. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky (2022), yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika siswa terlibat dalam aktivitas yang memungkinkan mereka membangun pemahaman sendiri berdasarkan pengalaman langsung. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Malik & Wahyuni (2022) dalam buku *Interactive Learning Strategies* juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa karena informasi disampaikan dengan cara yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Misalnya, dalam simulasi peristiwa Perang Badar, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang berperan sebagai pasukan Muslim dan Quraisy, sehingga mereka dapat memahami strategi perang, tokoh-tokoh yang terlibat, serta dampak dari peristiwa tersebut secara lebih mendalam. Selain

meningkatkan pemahaman, pendekatan ini juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dengan menghubungkan berbagai aspek sejarah Islam dalam konteks yang lebih luas. Menurut Rahmawati & Syahputra (2023), pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik tetapi juga membantu siswa mengembangkan kemampuan analitis dalam menafsirkan informasi sejarah.

Kedua; Dalam aspek afektif, penerapan model pembelajaran berbasis permainan edukatif di MAN 1 Tabalong berhasil meningkatkan sikap positif siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dan menumbuhkan rasa cinta mereka terhadap sejarah Islam. Sebelumnya, banyak siswa menganggap SKI sebagai mata pelajaran yang membosankan dan kurang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Namun, setelah penggunaan permainan edukatif, siswa mulai menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi yang diajarkan, karena mereka tidak hanya sekedar membaca atau mendengar cerita sejarah, tetapi juga mengalami dan memahami peristiwa-peristiwa penting dalam Islam melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Permainan peran, simulasi, dan kuis berbasis tantangan membuat mereka lebih antusias dalam belajar, sehingga mereka lebih menghargai nilai-nilai sejarah dan tokoh-tokoh Islam yang telah berkontribusi dalam perkembangan peradaban Islam. Menurut teori pembelajaran afektif dari Krathwohl (2022), pengalaman belajar yang melibatkan emosi dan interaksi langsung lebih efektif dalam menanamkan sikap dan nilai-nilai positif dibandingkan dengan metode pembelajaran yang hanya berfokus pada penyampaian materi secara pasif. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Malik & Wahyuni (2022) dalam buku *Interactive Learning Strategies*, yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga membentuk keterikatan emosional siswa terhadap materi yang dipelajari. Sebagai contoh, ketika siswa memainkan permainan yang menampilkan kisah perjuangan Nabi Muhammad SAW dan para sahabat dalam menyebarkan Islam, mereka mulai memahami pengorbanan dan nilai-nilai keteladanan yang terkandung dalam sejarah tersebut. Hal ini mendorong mereka untuk lebih menghormati dan meneladani karakter-karakter tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pendekatan ini juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif, di mana siswa merasa lebih termotivasi, bersemangat, dan memiliki rasa kebersamaan yang lebih kuat dalam mempelajari sejarah Islam. Menurut Rahmawati & Syahputra (2023), pembelajaran yang melibatkan aspek afektif cenderung lebih efektif dalam menanamkan nilai-nilai luhur

karena siswa mengalami keterlibatan emosional yang mendalam terhadap materi yang mereka pelajari.

Ketiga: Dalam aspek psikomotorik. Permainan edukatif seperti *role-playing* di MAN 1 Tabalong membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan berpikir kritis. Sebelum penerapan metode ini, banyak siswa yang pasif dan hanya menerima materi tanpa partisipasi aktif. Namun, setelah diberikan kesempatan untuk memerankan tokoh sejarah Islam, seperti Khalifah Umar bin Khattab atau Salahuddin Al-Ayyubi, mereka lebih terlibat dalam pembelajaran dan memahami materi dengan lebih mendalam. Teori *experiential learning* dari Kolb (2022) menegaskan bahwa pengalaman langsung dalam pembelajaran meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis. Selain itu, permainan edukatif juga mendorong siswa untuk menganalisis dan mengevaluasi peristiwa sejarah, seperti dalam simulasi debat strategi Perang Khandaq, yang menuntut mereka untuk berpikir logis dan argumentatif. Penelitian Rahmawati & Syahputra (2023) menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Malik & Wahyuni (2022) juga menyatakan bahwa permainan edukatif memperkuat interaksi sosial dan kerja sama tim. Selain itu, aktivitas fisik seperti simulasi peperangan atau penggunaan peta interaktif membantu meningkatkan koordinasi motorik siswa.

### **Relevansi dengan Ajaran Islam dalam Pembelajaran SKI di MAN 1 Tabalong**

Pembelajaran berbasis permainan edukatif dalam SKI di MAN 1 Tabalong juga memiliki landasan kuat dalam Islam. Dalam Surah An-Nahl Ayat 125, Allah SWT berfirman:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik”. (QS. An-Nahl: 125)

Ayat ini mengajarkan bahwa dalam menyampaikan ilmu, termasuk sejarah Islam, pendidik dianjurkan untuk menggunakan metode yang menarik dan efektif. Model permainan edukatif merupakan salah satu bentuk pendekatan yang memenuhi prinsip ini, yaitu menyampaikan ilmu dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MAN 1 Tabalong menunjukkan, bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa

pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Siswa yang terlibat dalam pembelajaran interaktif menunjukkan minat yang lebih tinggi, keaktifan dalam proses pembelajaran, serta keinginan untuk belajar lebih lanjut dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, model ini juga berkontribusi terhadap perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa, menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Hasil pembelajaran menunjukkan peningkatan nilai yang signifikan, membuktikan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan pemahaman dan retensi materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

## REFERENSI

- Anwar, S., & Jasiah, R. 2023. "Penggunaan Media Game Educaplay dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI". *Jurnal Pendidikan Islam*, 12 (2), 45-57.
- Hakim, A., Rofiq, M., & Sari, D. 2022. "Game-Based Learning dalam Pembelajaran Sejarah Islam: Studi Empiris di Madrasah Aliyah." *Jurnal Pendidikan Islam dan Sejarah*, 10 (2), 55-68.
- Juita, R. 2023. "Efektivitas Metode Permainan dalam Meningkatkan Prestasi Belajar SKI." *Jurnal Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5 (1), 34-48.
- Khotimah, H., Maliki, R., & Winarto, A. 2024. "Penerapan Pendekatan Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Aplikasi Modern (JPTAM)*, 7 (3), 98-112.
- Malik, R., & Wahyuni, L. 2022. *Interactive Learning Strategies: Implementasi Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Gramedia.
- Munawir, A., Rofiqoh, I., & Khairani, T. 2024. "Pengaruh Media Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran SKI." *Jurnal Teknologi dan Strategi Pembelajaran (TESLAH)*, 9 (2), 120-135.
- Rahmawati, S., & Syahputra, H. 2023. "Efektivitas Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 8 (1), 30-45.
- Santrock, J. W. 2023. *Educational Psychology: Motivation and Learning*. New York: Mc. Graw-Hill.
- Sumarni, D. 2022. *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Bandung: Alfabeta.