

**IMPLEMENTASI MODEL *GAME BASED LEARNING* PADA
MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS VIII DI MTSPN
RANTO BAEK**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam*

Oleh:

JULI AVNI

NIM: 22010067

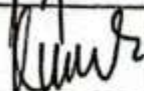
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SEKOLAH
TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL**

2026

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini berjudul "*Implementasi Model Game Based Learning* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di MTsPN Ranto Baek" atas nama Juli Avni Nim. 22010067, Program Studi Pendidikan Agama Islam telah di Munaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Program Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal, pada tanggal 21 Agustus 2026.

Demikianlah Persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dr. H. Kasman, S.Pd.I, M.A NIP. 197007191997121001	Ketua/ Penguji I		4/ 9/26
2	Dr. Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd NIP. 198609192019082001	Sekretaris/ Penguji II		7/9/26
3	Nelmi Hayati, M.A NIP. 198611102023212063	Penguji III		7/9/26
4	Khairurrijal, M.Pd NIP. 199105302019081001	Penguji IV		7/9/26

Mandailing Natal, September 2026



LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama Juli Avni Nim. 22010067 dengan judul **“Implementasi Model *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Di MTsPN Ranto Baek”** telah diperiksa dan memenuhi syarat untuk sidang munaqasyah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Panyabungan, 18 Agustus 2026

Pembimbing I



Nelmi Hayati, M.A
NIP. 198611102023212363

Pembimbing II



Khairurrijal, M.Pd
NIP. 199105302019081001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : JULI AVNI
Nim : 22010067
Tempat/Tgl Lahir : Napolen, 01 Juli 2000
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Desa Manisak, Kec. Ranto Baek

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **Implementasi Model *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Di MTsPN Ranto Baek**, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya. Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Panyabungan, Agustus 2026

Yang membuat pernyataan



Juli Avni

NIM. 22010067

MOTTO

“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar.” (QS. Ar-Rum: 60)

”Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya.” (QS. An-Najm: 39)

”Aku membahayakan nyawa ibu untuk lahir kedunia, Jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya.”
(Juli Avni)



LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillahillāhi Rabbil 'Alamin. Segala puji bagi Allah Swt. Atas segala rahmat, kasih sayang, dan pertolongan-Nya yang tidak pernah putus dalam setiap langkah kehidupanku. Atas izin-Nya, setiap lelah menemukan kekuatan, setiap doa menemukan jalannya, hingga akhirnya karya sederhana ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, suri teladan bagi seluruh umat. Dengan penuh rasa syukur, karya ini kupersembahkan kepada Ayahanda M. Hasbi Siregar dan Ibunda Samni Nasution. Terima kasih atas setiap doa yang tak pernah terputus, kasih sayang yang tak pernah berkurang, serta setiap pengorbanan yang mungkin tak akan pernah mampu kubalas dengan apa pun. Kalian adalah alasan mengapa aku terus memilih bertahan ketika langkah terasa berat dan keyakinan mulai goyah. Semoga Allah Swt. Senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, kebahagiaan, serta membalas setiap kebaikan Ayah dan Ibu dengan balasan yang terbaik. Untuk diriku sendiri, terima kasih telah memilih tetap melangkah, meski tidak sedikit hari yang dipenuhi keraguan dan kelelahan. Terima kasih karena tidak menyerah pada keadaan, karena tetap percaya bahwa setelah setiap kesulitan akan selalu ada jalan yang Allah bukakan. Semoga pencapaian ini bukan menjadi akhir dari sebuah perjalanan, melainkan awal untuk terus belajar, bertumbuh, dan memberi manfaat bagi sesama.

ABSTRAK

Juli Avni (22010067) Implementasi Model *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di MTsPN Ranto Baik. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII MTsPN Ranto Baik. Kondisi tersebut ditandai dengan kurangnya keaktifan, antusiasme, serta partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan model *Game Based Learning* sebagai alternatif pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi model *Game Based Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII MTsPN Ranto Baik. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII MTsPN Ranto Baik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket motivasi belajar, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut terlihat dari rata-rata hasil motivasi belajar pada pre-angket kelas VIII A sebesar 63,48 dan kelas VIII B sebesar 62,81 dengan kategori cukup, kemudian meningkat pada post-angket siklus I menjadi 72,52 dengan kategori tinggi, dan kembali meningkat pada post-angket siklus II menjadi 86,30 dengan kategori sangat tinggi. Dengan demikian, penerapan model *Game Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII MTsPN Ranto Baik.

Kata kunci: *Game Based Learning*, Motivasi Belajar, Akidah Akhlak, Penelitian Tindakan Kelas

ABSTRACT

Juli Avni (22010067) Implementation of the Game-Based Learning Model in the Akidah Akhlak (Islamic Creed and Ethics) Subject to Enhance the Learning Motivation of Grade VIII Students at MTsPN Ranto Baek. This study was motivated by the low learning motivation of eighth-grade students in the Akidah Akhlak (Islamic Creed and Ethics) subject at MTsPN Ranto Baek. This condition was characterized by a lack of student engagement, enthusiasm, and participation in a learning process that remained dominated by conventional methods. To address this issue, the Game-Based Learning model was implemented as an alternative instructional approach capable of creating an active, enjoyable, and student-centered learning environment. The study aimed to examine the implementation of the Game-Based Learning model in enhancing the learning motivation of eighth-grade students in the Akidah Akhlak subject at MTsPN Ranto Baek. This study employed the Classroom Action Research (CAR) method, conducted over two cycles (Cycle I and Cycle II). Each cycle consisted of planning, action implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were eighth-grade students at MTsPN Ranto Baek. Data collection techniques included observation, learning motivation questionnaires, interviews, and documentation, while data analysis was performed using a descriptive-qualitative. The research results indicate that the implementation of the Game-Based Learning model successfully increased student learning motivation. This is evidenced by the average learning motivation scores: the pre-questionnaire results showed scores of 63.48 for Class VIII-A and 62.81 for Class VIII-B (categorized as "sufficient"); these increased to 72.52 in the Cycle I post-questionnaire ("high" category) and further rose to 86.30 in the Cycle II post-questionnaire ("very high" category). Thus, the implementation of the Game-Based Learning model proved effective in enhancing the learning motivation of eighth-grade students in the Akidah Akhlak subject at MTsPN Ranto Baek.

Keywords: Game-based learning, learning motivation, Akidah and Akhlak, Classroom Action Research.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, taufik, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "**Implementasi Model *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Di MTsPN Ranto Baik.**" Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umat beliau hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa banyak tantangan dan hambatan yang dihadapi. Namun, berkat pertolongan Allah Swt. serta bantuan, bimbingan, doa, motivasi, dan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Mara Samin Lubis, M.Ed., selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal.
2. Dr. Muhammad Ikbali, M.Pd.I., selaku Wakil Ketua I Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.
3. Dr. Irma Suryani Siregar, M.A., selaku Wakil Ketua II Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.
4. Dr. Faisal Musa, S.Ag., M.Pd., selaku Wakil Ketua III Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.
5. Ali Jusri Pohan, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam STAIN Mandailing Natal.
6. Syafri Martabe Rizka Nasution, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam STAIN Mandailing Natal.
7. Nelmi Hayati, M.A., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan

waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, bimbingan, motivasi, serta saran yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini.

8. Khairurrijal, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, masukan, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
9. Seluruh dosen dan civitas akademika Program Studi Pendidikan Agama Islam STAIN Mandailing Natal yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, serta pelayanan akademik kepada penulis selama menempuh pendidikan.
10. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Erwin Saputra, S.Pd, selaku Kepala MTsPN Ranto Baek dan Bapak AswanLubis, S.Pd, selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak yang telah memberikan izin, bimbingan, bantuan, dan kerja sama selama penulis melaksanakan penelitian.
11. Kepada cinta pertama dan panutan bagi penulis, ayahanda tersayang, M. Hasbi Siregar. Sosok yang mengajarkan arti keteguhan tanpa banyak kata, yang dalam setiap langkahnya selalu menyimpan harapan untuk masa depan penulis. Yang peluhnya menjadi jalan dan doanya menjadi langit tempat penulis menggantungkan harapan. Dari keteguhan dan kasih sayangnya, penulis menemukan kekuatan untuk terus melangkah hingga sampai pada titik ini. Semoga setiap huruf dalam karya ini menjadi saksi betapa besar rasa hormat, cinta, dan terima kasih penulis kepada Ayah.
12. Kepada pintu surga dan sumber kekuatan bagi penulis, Ibunda tercinta, Samni Nasution. Sosok yang dengan kesabaran tak bertepi mengajarkan penulis arti bertahan dalam setiap keadaan. Dalam teduh kasihnya, penulis menemukan kekuatan untuk terus melangkah. Doa-doanya yang tak pernah putus menjadi pelindung dalam setiap perjalanan, seolah menjadi payung yang menjaga penulis dari setiap rasa takut dan ragu. menuntun setiap langkah penulis melewati perjalanan panjang ini, dengan membawa setiap doa dan cinta Ibu di dalam hati.

13. Dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih kepada saudara-saudara tercinta, Alim Samic, Ade Murdiansyah, Nova Gustanti, dan Mastimaida, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, semangat, serta dukungan moril dan materiil selama penulis menempuh pendidikan. Teristimewa kepada Mastimaida atas pengorbanan dan ketulusannya dalam mendukung penulis untuk terus bersekolah dan meraih cita-cita. Semoga Allah Swt. membalas segala kebaikan dan pengorbanan dengan kesehatan, kebahagiaan, keberkahan, dan pahala yang berlipat ganda.
14. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai wujud rasa cinta, hormat, terima kasih, dan bakti kepada kalian semua. Teman-teman mahasiswa PAI C angkatan 2022 BPJS (Barisan Para Jiwa Sukses/Sarjana) dan seluruh mahasiswa PAI angkatan 2022 yang telah memberikan semangat, kebersamaan, serta dukungan selama menjalani perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
15. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan karya ilmiah ini di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri, pembaca, serta semua pihak yang berkepentingan, khususnya dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan Agama Islam.

Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Panyabungan, 07 Agustus 2026

Penulis,



Juli Avni

NIM. 22010067



DAFTAR ISI

MOTTO

LEMBAR PERSEMBAHAN

ABSTRACT	i
ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	4
C. Pembatasan Fokus Penelitian.....	5
D. Perumusan Masalah Penelitian	5
E. Tujuan dan Kegunaan Hasil Penelitian.....	6

BAB II LANDASAN TEORI

A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti	7
1. Pengertian Model <i>Game Based Learning</i>	7
2. Jenis-jenis <i>Game Based Learning</i>	12
3. Langkah-langkah Model <i>Game Based Learning</i>	15
4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Game Based Learning</i>	16
5. Pengertian Motivasi Belajar	18
6. Fungsi Motivasi Belajar.....	22
7. Prinsip Motivasi.....	23
8. Jenis-jenis Motivasi	27
9. Indikator Motivasi Belajar	27
10. Pembelajaran Akidah Akhlak	28
11. Karakteristik dan Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak	29
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	32
C. Hipotesis Tindakan	36

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
B. Metode Penelitian dan Rancangan Siklus Penelitian	37
C. Subjek Penelitian	39
D. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian	39
E. Tahapan Intervensi Tindakan.....	39
F. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan.....	42
G. Data dan Sumber Data	42
H. Instrumen Pengumpulan Data.....	43
I. Teknik Pengumpulan Data.....	44
J. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan.....	45
K. Analisis Data dan Interpretasi Data	45
L. Pengembangan Perencanaan Tindakan.....	47

BAB IV DESKRIPSI, ANALISIS DATA, dan PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	48
1. Sejarah singkat berdirinya MTsPN Ranto Baik	48
2. VISI MISI dan Tujuan MTsPN Ranto Baik	49
3. Letak Geografis MTsPN Ranto Baik	50
4. Identitas MTsPN Ranto Baik.....	51
5. Sarana Prasarana MTsPN Ranto Baik	51
6. Struktur organisasi MTsPN Ranto Baik	52
7. Daftar siswa kelas VIII MTsPN Ranto Baik	53
8. Daftar Peserta Didik Kelas VIII MTsPN Ranto Baik.....	53
B. Analisis Data.....	56
C. Pembahasan.....	94

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	97
B. Saran	98

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu	32
Tabel 3.1 Siklus Penelitian	37
Tabel 3.2 Kriteria Motivasi Belajar Peserta Didik	36
Table 4. 1 Identitas MTsPN Ranto Baik.....	51
Tabel 4.2 Sarana Prasarana MTsPN Ranto Baik	51
Tabel 4. 3 Tenaga Pendidik MTsPN Ranto Baik	53
Tabel 4. 4 Daftar Peserta Didik Kelas VIII-A MTsPN Ranto Baik	53
Tabel 4. 5 Daftar Peserta Didik Kelas VIII-B MTsPN Ranto Baik.....	55
Tabel 4. 6 Hasil Pre-Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII A.....	58
Tabel 4. 7 Hasil Pre-Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII B.....	59
Tabel 4. 8 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	69
Tabel 4. 9 Hasil Observasi Aktivitas siswa Siklus I.....	71
Tabel 4. 10 Hasil Post-Angket Motivasi Belajar Siklus I	74
Tabel 4. 11 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	84
Tabel 4. 12 Hasil Observasi Aktivitas siswa Siklus II	86
Tabel 4. 13 Hasil Post-Angket Motivasi Belajar Siklus II.....	89

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berasal dari kata Yunani "*paedagogie*", yang terdiri dari kata "*paes*" yang berarti "anak" dan "*agogos*" yang berarti "bimbingan". Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk membantu atau membimbing anak-anak dalam mengembangkan potensi fisik dan rohani mereka sehingga mereka dapat tumbuh menjadi orang dewasa dan memiliki kemampuan untuk menyelesaikan tugas hidupnya sendiri (Hidayat & Abdillah, 2019).

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional khususnya pasal 1 ayat (1) dan (2) yaitu ditegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dimiliki dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia dan Presiden Republik Indonesia, 2003).

Dalam proses tersebut, pembelajaran tidak hanya diarahkan pada penyampaian materi, tetapi juga pada terciptanya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan pengertian pembelajaran sebagai proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Djamaluddin & Wardana, 2019)

Selain landasan yuridis, pendidikan juga memiliki landasan teologis yang kuat dalam Islam. Dalam Al-Qur'an, Allah SWT berfirman dalam QS. Al-Mujadalah ayat 11 yang menjelaskan bahwa Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang berilmu.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا
فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ۱۱

Artinya: *“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu ‘Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,’ lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, ‘Berdirilah,’ (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”* (QS. Al-Mujadalah ayat 11)

Menurut tafsir Al-Mishbah oleh Quraish Shihab, ayat tersebut mengandung pedoman etika dalam berinteraksi di dalam majelis agar tercipta suasana yang harmonis dan penuh penghargaan. Allah mengajarkan kepada orang-orang beriman bahwa ketika diminta untuk memberi kelapangan tempat, hendaknya dilakukan dengan penuh keikhlasan, meskipun harus mengalah demi memberikan ruang bagi orang lain. Sikap ini mencerminkan kerendahan hati serta kepedulian terhadap sesama dalam sebuah pertemuan. Pembelajaran idealnya berlangsung dalam suasana yang mampu membangkitkan perhatian, keaktifan, ketekunan, dan antusiasme peserta didik. Motivasi belajar menjadi salah satu unsur penting dalam kondisi tersebut karena dapat mendorong peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, berusaha memahami materi, menyelesaikan tugas, serta mencapai tujuan pembelajaran (Shihab, 2002).

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terlihat pada pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII MTsPN Ranto Baek. Berdasarkan observasi awal, proses pembelajaran masih cenderung didominasi oleh metode ceramah, sehingga guru lebih banyak menyampaikan materi sementara peserta didik lebih sering mendengarkan dan mencatat. Keadaan tersebut menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum optimal. Sebagian peserta didik masih terlihat pasif, kurang berani bertanya maupun menyampaikan pendapat, serta belum menunjukkan antusiasme yang konsisten selama pembelajaran berlangsung.

Kondisi ini menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik masih

perlu ditingkatkan. Salah satu penyebab yang terlihat adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan belum memberikan kesempatan yang cukup kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Permasalahan tersebut penting untuk diteliti karena motivasi belajar berkaitan dengan dorongan peserta didik untuk mengikuti, mempertahankan, dan menyelesaikan aktivitas pembelajaran. Apabila pembelajaran berlangsung secara monoton dan keterlibatan peserta didik rendah, maka proses pembelajaran Akidah Akhlak yang seharusnya turut membentuk pemahaman, sikap, dan perilaku peserta didik dapat berjalan kurang optimal.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi kondisi tersebut adalah Model *Game Based Learning*. Model ini dipilih karena mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh kesempatan untuk belajar melalui aktivitas yang melibatkan tantangan, interaksi, kerja sama, dan umpan balik. Dengan karakteristik tersebut, *Game Based Learning* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan serta memberikan ruang yang lebih besar kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung. Pemilihan model ini juga didukung oleh hasil penelitian terdahulu. Penelitian (Islam et al., 2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik. Penelitian (Ulfah, 2024) menemukan bahwa penggunaan media berbasis game edukasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Sementara itu, penelitian (Farid Hatul Hasanah, 2023) menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar melalui aktivitas pembelajaran yang menantang dan melibatkan peserta didik secara aktif. Hasil penelitian tersebut memperkuat alasan bahwa *Game Based Learning* relevan digunakan sebagai alternatif untuk mengatasi rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kesenjangan antara kondisi ideal

pembelajaran Akidah Akhlak yang seharusnya mampu melibatkan peserta didik secara aktif dengan kondisi nyata di kelas VIII MTsPN Ranto Baek yang masih menunjukkan rendahnya keaktifan dan antusiasme peserta didik. Kondisi tersebut berkaitan dengan proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan kurang bervariasi. Oleh karena itu, diperlukan tindakan pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik. *Game Based Learning* dipilih karena karakteristiknya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui permainan, tantangan, interaksi, dan kerja sama, serta didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan keterkaitannya dengan peningkatan motivasi belajar. Atas dasar permasalahan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “***Implementasi Model Game Based Learning pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di MTsPN Ranto Baek.***”

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

1. Identifikasi Area Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat ditentukan identifikasi area penelitian sebagai berikut

- a. Rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang ditandai dengan kurangnya antusiasme dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Dominasi penggunaan metode pembelajaran yang monoton seperti metode ceramah yang menyebabkan pembelajaran bersifat monoton dan kurang menarik bagi siswa.
- c. Minimnya penerapan model pembelajaran inovatif, khususnya yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan menyenangkan seperti *Game Based Learning*.
- d. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa cenderung pasif dan tidak optimal dalam memahami materi Akidah Akhlak.
- e. Belum optimalnya upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar

siswa melalui pemanfaatan media dan strategi pembelajaran yang variatif dan interaktif.

2. Fokus Penelitian

Adapun fokus penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Iman Kepada Kitab-kitab Allah melalui model *Game Based Learning*.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

1. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas VIII MTsPN Ranto Baek pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2026/2027.
2. Materi pembelajaran yang menjadi fokus penelitian dibatasi pada materi “Iman kepada Kitab-Kitab Allah” dalam mata pelajaran Akidah Akhlak.
3. Aspek yang diteliti dibatasi pada motivasi belajar siswa, yang meliputi perhatian dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran, keaktifan dalam proses pembelajaran, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, serta semangat dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Penelitian ini tidak berfokus pada aktivitas belajar maupun hasil belajar siswa sebagai variabel utama.
4. Tindakan yang diberikan dalam penelitian ini dibatasi pada penerapan model *Game Based Learning* dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Penelitian ini tidak dimaksudkan untuk membandingkan model *Game Based Learning* dengan model pembelajaran lainnya, tetapi untuk melihat penerapannya dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana meningkatkan motivasi belajar akidah akhlak melalui model *Game Based Learning* pada siswa kelas VIII di MTsPN Ranto Baek?
2. Apakah motivasi belajar akidah akhlak pada siswa kelas VIII di MTsPN Ranto Baek dapat meningkat melalui model *Game Based Learning*?

E. Tujuan dan Kegunaan Hasil Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa melalui model *Game Based Learning* pada mata pelajaran akidah akhlak siswa kelas VIII di MTsPN Ranto Baik

2. Kegunaan Hasil Penelitian

- a. Bagi peneliti: memberikan manfaat berupa pengalaman atau wawasan tentang model *Game Based Learning*, terlebih halnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak.
- b. Bagi pendidik: bisa dijadikan tambahan pengetahuan yang terkait dengan model pembelajaran agar peserta didik dapat belajar dengan lebih menyenangkan, selain itu pendidik menjadi tahu berbagai macam model pembelajaran yang bervariasi seperti halnya model *Game Based Learning*.
- c. Bagi peserta didik: dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan.
- d. Bagi sekolah: sebagai masukan dalam menyusun program kualitas sekolah dan pendidik akan lebih maksimal dalam menggunakan model yang bervariasi salah satunya model *Game Based Learning*.