

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
GAME BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL IMAROH
CIKARANG BARAT**

TESIS

**Untuk memenuhi salah satu syarat ujian guna memperoleh gelar
Magister Pendidikan Agama Islam**



Oleh:

**NUNU NUBZATUSSANIYYAH
41189903230001**

**MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM 45
BEKASI
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Game Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Al Imaroh Cikarang Barat

Oleh

Nunu Nubzatussaniyyah

41189903230001

Magister Pendidikan Agama Islam

Pembimbing 1



Dr. Dede Rubai Misbahul Alam, M.Pd.

Tgl. 24-07-2025

Pembimbing 2



Dr. Baharuddin, M.Pd.

Tgl. 29-07-2025

Mengetahui

Direktur Sekolah Pascasarjana



Dr. Pauzan Haryono Z, M.Pd.I.

Tgl. 29-07-2025

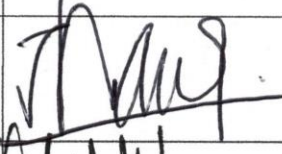
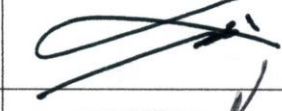
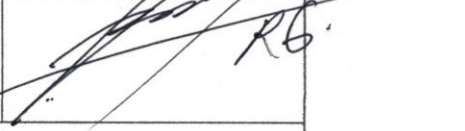
Ketua Program Studi MPAI



Dr. Dede Rubai Misbahul Alam, M.Pd.

Tgl. 24-07-2025

PENGESAHAN UJIAN TESIS

KOMISI PEMBIMBING TESIS		
Nama	Tanggal	Tanda Tangan
Dr. Dede Rubai Misbahul Alam, M.Pd.	24-07-2025	
Dr. Baharuddin, M.Pd.	29-07-2025	
PANITIA UJIAN TESIS		
Nama	Tanggal	Tanda Tangan
1. Dr. Pauzan Haryono Z, M.Pd.I Ketua	29-07-2025	
2. Dr. Dede Rubai Misbahul Alam, M.Pd. Sekretaris / Penguji 1	24-07-2025	
3. Dr. Ahmad Annuri, M.A. Penguji 2	29 Juli 2025	
4. Dr. H. Abdul Khoir. HS, M.Pd. Penguji 3	29 Juli 2025	
5. Dr. Akmal Riski Gunawan Hasibuan, M.A. Penguji 4	29 Juli 2025	
Nama : Nunu Nubzatussaniyyah NPM : 41189903230001 Tanggal Lulus : 07 Agustus 2025 		

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL IMAROH
CIKARANG BARAT**

Nunu Nubzatussaniyyah
Mahapeserta didik Magister Pendidikan Agama Islam
nunu_nubzatussaniyyah@gmail.com

Model game based learning di Madrasah Ibtidaiyyah Al Imaroh Cikarang Barat menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran bagi guru, salah satunya adalah mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan dan menganalisis proses pembelajaran, hambatan dan solusi, serta dampak penerapan pembelajaran game based learning dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyyah Al Imaroh Cikarang Barat.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*) yang bersifat naturalistik dan deskriptif. Informan penelitian ini adalah kepala madrasah ibtidaiyyah, wakil kepala madrasah ibtidaiyyah, guru sejarah kebudayaan Islam dan peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis secara kualitatif yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi.

Temuan penelitian ini adalah: (1) Proses pembelajaran game based learning, meliputi tiga tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran, dalam proses pelaksanaannya bahwa proses pembelajaran *game based learning* pada pelajaran SKI di kelas 5 MI Al Imaroh dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan serta meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berfikir kritis dan memecahkan masalah. Dalam permainannya yaitu bermain ular tangga, kartu dll; (2) Hambatan yang dihadapi diantaranya keterbatasan sumber daya, alokasi waktu yang kurang memadai, serta sulitnya pengelolaan kelas dan keterlibatan peserta didik yang tidak merata. Solusinya yaitu melakukan perencanaan pembelajaran yang lebih matang mulai dari pemilihan permainan yang digunakan, penyiapan media yang dibutuhkan; pendisiplinan waktu setiap kegiatan pembelajaran; dan melakukan pendekatan personal kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran; (3) Penerapan pembelajaran game based learning memberikan dampak positif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik mulai dari rasa senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Kata kunci: *Game based learning*, minat belajar, sejarah kebudayaan Islam

ABSTRACT

APPLICATION OF GAME BASED LEARNING METHODS TO IMPROVE INTEREST IN LEARNING ISLAMIC CULTURAL HISTORY AT MADRASAH IBTIDAIYAH AL IMAROH IN WEST CIKARANG

Nunu Nubzatussaniyyah
Lecture of Islamic Religious Education Master
nunu_nubzatussaniyyah@gmail.com

Game based learning method at Madrasah Ibtidaiyah Al Imaroh in West Cikarang is one of the alternative learning methods for teachers, one of which is the subject of Islamic Cultural History. The purpose of the study was to describe and analyze the learning process, obstacles and solutions, and the impact of implementing game based learning in increasing students' interest in learning the subject of Islamic Cultural History at Madrasah Ibtidaiyah Al Imaroh in West Cikarang.

The research method used was field research which was naturalistic and descriptive. The informants of this study were the principal of the elementary school, the deputy principal of the elementary school, the teacher of Islamic cultural history and students. Data collection techniques used interviews, observations, and documentation. Data analysis used qualitative analysis, namely data reduction, data presentation, drawing conclusions/verification.

The findings of this study are: (1) The learning process based on game based learning includes three stages, namely: planning, implementation, and evaluation of learning, in the implementation procesat the game based learning process in SKI lessons in class 5 MI Al Imaroh can increase student interest in learning and make the learning process more interactive and fun and improve student' abilities in critical thinking and problem solving. In the game, namely playing snakes and ledders, cards. etc; (2) The obstacles faced include limited resources, inadequate time allocation, and the difficulty of class management and uneven student involvement. The solution is to carry out more mature learning planning starting from the selection of games used, preparation of the media needed; discipline of time for each learning activity; and taking a personal approach to students to be actively involved in learning activities; (3) The application of game based learning has a positive impact on increasing students' interest in learning starting from a sense of pleasure, attention, interest, and student involvement in learning.

Keywords: Game based learning, interest in learning, Islamic cultural history

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik magister, baik di Universitas Islam "45" (UNISMA) Bekasi maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari Tim Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah peroleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Bekasi, Juli 2025

Yang membuat pernyataan



Nunu Nubzatussaniyyah
NPM. 41189903230001

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kehadiran Allah Swt, sehingga atas izin dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul: “Penerapan Metode Pembelajaran Game based learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Al Imaroh Cikarang Barat”. Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar pada Program Pascasarjana Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam “45” Bekasi.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih pada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tesis ini, diantaranya ditujukan kepada:

1. Bapak Dr. Amin, S.Pd., M.Si., selaku Rektor Universitas Islam “45” Bekasi.
2. Bapak Dr. Pauzan Haryono Z., M.Pd.I, selaku Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Islam “45” Bekasi.
3. Bapak Dr. Dede Rubai Misbahul Alam, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Sekolah Pascasarjana Universitas Islam “45” Bekasi, sekaligus sebagai Pembimbing I yang telah menyempatkan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis.
4. Bapak Dr. Baharuddin, M.Pd, sebagai Pembimbing II yang telah menyempatkan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Sekolah Pascasarjana Universitas Islam “45” Bekasi.
6. Ibu Nina Kurniawati, S.Pd.I, MM, Kepala Madrasah Ibtidaiyyah Al Imaroh Cikarang Barat Bekasi, yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian ini dan menjadi informan dalam penelitian ini.
7. Bapak Ahmad Junaedi, S.Ag., M.Pd.I., selaku Wakil Kepala Madrasah Bidang Kurikulum dan Bapak Komarudin, M.Pd.I., selaku Guru Sejarah Kebudayaan

Islam, yang telah menyempatkan waktu dan bersedia menjadi informan dalam penelitian ini.

8. Guru-guru Madrasah Ibtidaiyyah Al Imaroh Cikarang Barat Bekasi yang telah membantu dalam proses pengumpulan data dalam penelitian ini.
9. Peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyyah Al Imaroh Cikarang Barat Bekasi, khususnya Azka Danish Syafiq dan Nayla Putri Anindita, yang telah menyempatkan waktu dan bersedia untuk menjadi informan dalam penelitian ini.
10. Rekan-rekan mahasiswa Pascasarjana Pendidikan Agama Islam Universitas Islam "45" Bekasi.
11. Untuk suami dan anak-anakku tersayang yang senantiasa memberikan semangat dan sebagai motivator yang selalu membantu penulis penyusunan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki banyak kekurangan baik dari isi maupun sistematikanya. Oleh karena itu, penulis mohon kritik dan saran dari Bapak/Ibu Dosen sehingga tesis ini dapat disempurnakan dengan baik.

Bekasi, Juli 2025

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN TESIS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
SURAT PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	11
C. Rumusan Masalah	11
D. Tujuan Penelitian	12
E. Kegunaan Penelitian	13
BAB II KAJIAN TEORETIK	
A. Minat Belajar	15
1. Pengertian Minat Belajar	15
2. Teori-teori Minat Belajar.....	20
3. Ciri-ciri Minat Belajar Peserta Didik	22
4. Tujuan dan Manfaat Minat Belajar.....	24
5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar.....	26
6. Indikator Minat Belajar	30
B. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	32
1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam	32
2. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	34
3. Ruang Lingkup Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	35
C. Metode Pembelajaran Game based learning	37
1. Metode Pembelajaran	37
2. <i>Games Based Learning</i>	41
D. Metode Pembelajaran Pendidikan Islam	57

1. Pengertian Metode Pembelajaran Pendidikan Islam	57
2. Dasar Metode Pembelajaran dalam Al-Qur'an	58
3. Jenis Metode Pembelajaran dalam Pendidikan Islam	61
E. Hasil Penelitian yang Relevan	68
F. Kerangka Berpikir	78
G. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional	81
1. Definisi Konseptual	81
2. Definisi Operasional	83

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	86
1. Tempat Penelitian	86
2. Waktu Penelitian	86
B. Metode Penelitian	87
C. Data dan Sumber Data	88
1. Data Primer	88
2. Data Sekunder	88
D. Teknik Pengumpulan Data	90
1. Observasi Partisipan.....	90
2. Interview/Wawancara.....	91
3. Dokumentasi	93
E. Teknik Analisis Data	94
1. Reduksi Data	94
2. Penyajian Data	94
3. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi	95
F. Pengecekan Keabsahan Data	96
1. Triangulasi Sumber	96
2. Triangulasi Metode	97
G. Tahap-tahap Penelitian	97
1. Tahap Pra Lapangan	97
2. Tahap Pekerjaan Lapangan	97
3. Tahap Analisis Data	97

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	98
1. Sejarah Madrasah Ibtidaiyah Al Imaroh	98
2. Visi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah Al Imaroh	99
3. Struktur Organisasi Madrasah Ibtidaiyah Al Imaroh	100

4. Sarana dan Prasarana Madrasah Ibtidaiyah Al Imaroh ...	102
B. Hasil Temuan Penelitian	102
1. Proses Pembelajaran Game based learning Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas V MI Al Imaroh Cikarang Barat	102
2. Hambatan dan Solusi yang Dihadapi dalam Penerapan Metode Pembelajaran Game based learning Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas V MI Al Imaroh Cikarang Barat	109
3. Dampak Penerapan Pembelajaran Game based learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas V MI Al Imaroh Cikarang Barat	111
C. Pembahasan Temuan Penelitian	116
1. Proses Pembelajaran Game based learning Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas V MI Al Imaroh Cikarang Barat	119
2. Hambatan dan Solusi yang Dihadapi dalam Penerapan Metode Pembelajaran Game based learning Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas V MI Al Imaroh Cikarang Barat	129
3. Dampak Penerapan Pembelajaran Game based learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas V MI Al Imaroh Cikarang Barat	135

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	140
B. Saran	142

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BIOGRAFI PENULIS

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Ruang Lingkup Materi Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah	36
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian	86
Tabel 4.1 Temuan Penelitian	116

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran Penelitian	81
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Madrasah Ibtidaiyah Al Imaroh.....	101

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pedoman Observasi dan Wawancara
- Lampiran 2 Matrik Hasil Wawancara
- Lampiran 3 Foto Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 4 Surat-surat Penelitian
- Lampiran 5 Hasil Cek Plagiasi
- Lampiran 6 Daftar Riwayat hidup