

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* MENGGUNAKAN MEDIA *GENIALLY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**  
(Studi Quasi eksperimen di Kelas XI SMAN 1 Ciomas Kabupaten Serang)

**SKRIPSI**

Diajukan pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**Laila Rahmawati Fadilah**  
NIM. 201210094

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTAN MAULANA HASANUDIN BANTEN  
TAHUN 2024 M/ 1445 H**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dan diajukan pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten ini sepenuhnya asli merupakan hasil karya tulis ilmiah saya pribadi

Adapun tulisan maupun pendapat orang lain yang terdapat dalam skripsi ini telah saya sebutkan kutipannya secara jelas sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku di bidang penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa sebagian atau seluruh isi skripsi ini merupakan hasil perbuatan plagiarisme atau menyontek karya tulis orang lain, maka saya bersedia untuk menerima sanksi berupa pencabutan gelar ke sarjanaan yang saya terima ataupun sanksi akademik lain sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Serang, 4 Juni 2024



**Lila Rahmawati Fadilah**  
NIM. 201210094

## ABSTRAK

**Laila Rahmawati Fadilah.** NIM. 201210094, 2024. Judul Skripsi: *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Menggunakan Media Genially Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Quasi Eksoerimen di Kelas XI SMAN 1 Ciomas Kabupaten Serang.*

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang memakai model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan media *Genially* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMAN 1 Ciomas Kabupaten Serang dan mengetahui pengaruh yang signifikan terkait model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan media *Genially* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas XI di SMAN 1 Ciomas Kabupaten Serang.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis *quasi experimental design* menggunakan kelas eksperimen mendapatkan *treatment Game Based Learning* dengan media *Genially* dan kelas kontrol menggunakan model konvensional untuk mengetahui hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media *Genially* yaitu dengan dilakukannya *pretest* dan *posttest*.

Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen 72 dan kelas kontrol 60 berdasarkan pengujian hipotesis dapat dilihat dari perhitungan uji-t pada *posttest* yang telah dilakukan. Dengan nilai signifikansi menunjukkan nilai sebesar  $0.004 \leq 0.05$  maka dapat diambil keputusan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan uji N-gain setelah diberikan *treatment* dengan model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan media *Genially* mengalami peningkatan sebesar 41% yang termasuk dalam kategori cukup efektif dan dapat digunakan karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Simpulan pada penelitian ini terdapat pengaruh terkait hasil belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media *Genially* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan siswa yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Dengan skategori cukup efektif.

*Kata Kunci: Model Pembelajaran, Game Based Learning, Genially, Pendidikan Agama Islam, Hasil Belajar*

Nomor : -  
Lampiran : Skripsi  
Perihal : **Usulan Ujian Munaqosyah**  
**a.n. Laila Rahmawati Fadilah**  
**NIM. 201210094**

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan  
Keguruan di *Serang*

*Assalaamu'alaikum Wr. Wb.*

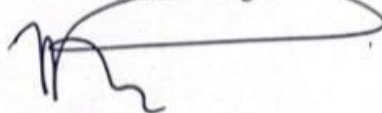
Dipermaklumkan dengan hormat, bahwa setelah membaca dan menganalisis serta mengadakan koreksi seperlunya, kami berpendapat bahwa skripsi saudara Laila Rahmawati Fadilah yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Menggunakan Media *Genially* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Quasi Eksperimen di kelas XI SMAN 1 Ciomas Kabupaten Serang)”**, telah dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk melengkapi ujian munaqasah pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Demikian atas segala perhatian Bapak kami ucapkan terima kasih.

*Wassalaamu'alaikum Wr. Wb*

Serang, 30 Mei 2024

Pembimbing I



**H. M. Rifqi Rijal, S. Si., M. M. Pd.**  
NIP. 197407311999031001

Pembimbing II



**Ina Salma Febriany, M A**  
NIP. 197407311999031001

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* MENGGUNAKAN MEDIA *GENIALLY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**  
(Studi Quasi Eksperimen di Kelas XI SMAN 1 Ciomas Kabupaten Serang)

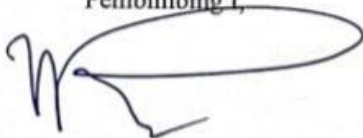
Oleh:

**Laila Rahmawati Fadilah**

NIM. 201210094

Menyetujui,

Pembimbing I,



**H. M. Rifqi Rijal, S. Si., M. M. Pd.**

NIP. 197407311999031001

Pembimbing II,



**Ina Salma Febriany, M. A**

NIP. 198902232020122006

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah  
dan Keguruan



**Dr. Nana Jannahana, M. Ag.**

NIP. 197110291999031002

Ketua Jurusan  
Pendidikan Agama Islam



**Drs. H. Saefudin Zuhri, M. Pd.**

NIP. 196812052000031001

## PENGESAHAN

Skripsi an. Laila Rahmawati Fadilah, NIM: 201210094 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Menggunakan Media *Genially* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Quasi Eksperimen di kelas XI SMAN 1 Ciomas Kabupaten Serang)”, pada tanggal, 4 Juni 2024.

Skripsi tersebut telah disahkan dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Serang, 4 Juni 2024

Sidang Munaqoysah,

Ketua Merangkap Anggota

Drs H. Saefudin Zuhri, M. Pd  
NIP. 196812052000031001

Sekretaris Merangkap Anggota

Reza Hudan Lissalam, M. Ag  
NIP. 199304022020121006

Anggota,

Penguji I

Dr. Hj. Eneng Muslihah, Ph. D  
NIP. 196812052000031001

Penguji II

Abdul Qodir, M. Pd. I  
NIP. 198802022018011001

Pembimbing I

H. M. Rifqi Rijal, S. Si., M. M. Pd  
NIP. 197407311999031001

Pembimbing II

Ina Salma Febriany, M. A  
NIP. 198902232020122006

## **PERSEMBAHAN**

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT karena hanya atas izin dan karunianya maka skripsi ini dapat di buat dan selesai pada waktunya. Shalawat beserta salam semoga selalu terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan kita semua. Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya ayahanda saya Bapa Arip dan ibunda Herma Maidiyana yang sangat saya cintai, yang telah mendidik saya dari kecil sampai saat ini dengan penuh rasa sayang yang selalu menyertai memberikan dukungan motivasi maupun material serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya Terima kasih banyak yang sebesar besarnya. Sekali lagi mengucapkan terima kasih.

## MOTTO

فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ (الانشراح: ٧)

Artinya: “Apabila engkau telah selesai dengan suatu kebajikan, teruskan bekerja keras untuk kebajikan yang lain” (QS. Al-Insyirah:7)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Muchlis Muhammad Hanafi, Dkk, *Al-Quran dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019*, (Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019), 279



## RIWAYAT HIDUP



Penulis, Laila Rahmawati Fadilah lahir pada tanggal 19 September 2001, tepatnya di Jakarta Barat. Ia adalah anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Arip dan Ibu Herma Maidiyana.

Pendidikan formal yang ditempuh peneliti adalah sebagai berikut; SDN Kutabumi 4 Kabupaten Tangerang Banten lulus tahun 2013, SMP di Pondok Pesantren Modern Daarul Muttaqien 2 Kabupaten Tangerang Banten lulus tahun 2016, SMA di Pondok Pesantren Ar-risalah Cijantung 4 Ciamis lulus tahun 2019, dan pada tahun 2021 masuk perguruan tinggi UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten Serang pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam.

## KATA PENGANTAR

*Bismillaahirrahmaanirrahiim*

Segala puji hanya bagi Allah SWT yang telah memberikan taufik serta inayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan Shalawat beserta salam semoga tetap tercurah kepada Rasulullah SAW para sahabat serta pengikutnya yang setia hingga akhir zaman.

Skripsi ini dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Menggunakan Media Genially Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Quasi Eksperimen di kelas XI SMAN 1 Ciomas Kabupaten Serang)*”, kemungkinan besar tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya, terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Wawan Wahyudin M.Pd. Sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah berjasa besar dalam memimpin Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
2. Bapak Dr. Nana Jumhana, M.Ag sebagai Dekan Pakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah memberikan ilmu dan persetujuan kepada peneliti untuk menyusun skripsi.
3. Bapak Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd. sebagai ketua jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah mengarahkan, mendidik dan memotivasi penulis.
4. Bapak H. M. Rifqi Rijal, S.Si., M.M.Pd sebagai pembimbing I dan Ibu Dr. Ina Salma Febriany, M.A. sebagai pembimbing II. yang telah memberikan bimbingan dan saran-saran kepada peneliti selama penyusunan skripsi sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, terutama yang telah mengajar dan mendidik peneliti selama kuliah di UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

6. Bapak dan Ibu Civitas Universitas Islam Sultan Maulana Hasanuddin Banten, yang telah membantu dan memberikan arahan dalam proses penyusunan skripsi.
7. Keluarga, sahabat, dan teman-teman yang telah memberikan dukungan serta saran selama penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik isi maupun metodologi penulisannya. Untuk itu, kritik dan saran pembaca sangat peneliti harapkan guna perbaikan selanjutnya. Akhirnya hanya kepada Allah peneliti berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua Amin.

Serang, 30 Mei 2024

Penulis

**Laila Rahmawati Fadilah**

NIM. 201210094

# DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	11
G. Sistematika Pembahasan .....	12
<b>BAB II LANDASAN TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR, HIPOTESIS     PENELITIAN.....</b>	<b>14</b>
A. Landasan Teoretis.....	14
1. Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> .....	14
a. Pengertian Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> ...	14
b. Kelebihan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> ....	19
c. Kekurangan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> .	20
2. Media <i>Genially</i> .....	21
a. Pengertian Media <i>Genially</i> .....	21
b. Langkah-langkah Menggunakan Media <i>Genially</i> .....	22

3. Pendidikan Agama Islam.....	24
a. Pengertian Pendidikan Agama Islam.....	24
b. Materi Pendidikan Agama Islam .....	26
4. Hasil Belajar.....	28
a. Pengertian Hasil Belajar.....	28
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	29
B. Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	31
C. Kerangka Berpikir .....	35
D. Hipotesis Penelitian .....	38
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>40</b>
A. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	40
B. Metode Penelitian.....	41
C. Variabel Penelitian .....	45
D. Populasi dan Sampel.....	48
E. Instrumen Penelitian.....	50
F. Teknik Pengumpulan Data .....	54
G. Teknik Analisis Data .....	61
<b>BAB IV DESKRIPSI HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>64</b>
A. Deskripsi Hasil.....	64
a. Data Tes Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen .....	65
b. Data Tes Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	67
B. Uji Persyaratan Analisis .....	70
a. Uji Validitas .....	70
b. Uji Reliabilitas.....	71
c. Tingkat Kesukaran Soal .....	72
d. Daya Pembeda Soal.....	73
e. Uji Normalitas .....	73
f. Uji Homogenitas .....	74

g. Uji-T.....	76
h. Normal Gain.....	77
C. Pengujian Hipotesisi.....	79
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	<b>80</b>
a. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	82
b. Pengaruh Sinifikansi Terkait Model Pembelajaran <i>Game         Based Learning</i> Menggunakan Media <i>Genially</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa .....	83
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>85</b>
A. Simpulan .....	85
B. Saran-Saran .....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>88</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>92</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tempat Dan Waktu Penelitian .....	42
Tabel 3. 2 Desain Nonequivalent Control Group Design .....	46
Tabel 3.3 Tabel Konseptuan dan Oprasional .....	48
Tabel 3. 4 Nilai Rata-Rata PTS Kelas XI di SMAN 1 Ciomas.....	50
Tabel 3. 5 Indikator Soal .....	52
Tabel 3.6 Wawancara Penelitian.....	54
Tabel 4.1 Daftar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	65
Tabel 4.2 Nilai Hasil Pretest Kelas Eksperimen .....	66
Table 4.3 Nilai Hasil Posttest Kelas Eskperimen.....	67
Table 4.4 Nilai Hasil Pretest kelas Kontrol.....	68
Table 4.5 Nlai Hasil Posttest kelas Kontrol .....	68
Tabel 4.6 Uji Validitas butir soal .....	70
Tabel 4.7 Uji Tingkat Kesukaran Soal .....	72
Tabel 4.7 Hasil Out Put Uji Normalitas .....	74
Tabel 4.8 Hasil Out put SPSS 26 Uji Homogenitas .....	75
Tabel 4.9 Hasil Out Put SPSS 26 Uji t-Test.....	76
Tabel 4.10 Hasil Uji N- Gain .....	78
Tabel 4.11 Hasil Belajar Siswa .....	82

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	33
------------------------------------	----



## DAFTAR LAMPIRAN

Uji Validitas dan Reliabilitas .....	93
Uji Daya Beda Soal .....	94
Uji Tingkat Kesukaran Soal .....	95
Profil Sekolah.....	96
Lembar Wawancara.....	99
Lembar Observasi.....	101
Lembar Tes Soal Dan Pilahan Ganda .....	108
Pretest Kelas Experimen.....	113
Posttes Kelas Experimen .....	114
Pretest Kelas Kontrol.....	115
Posttes Kelas Kontrol .....	116
Lembar Validator.....	117
Surat Keterlaksanaan Penelitian.....	121
Surat Keterangan Kampus.....	122
Buku Bimbingan .....	124
Rpp .....	126
Dokumentasi.....	127

