

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN DAYA INGAT SISWA DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SD ISLAM AS'AD KOTA JAMBI

Sulis Rizki<sup>1</sup>, Amirul Mukminin Al Anwari<sup>2</sup>  
[sulisrizky38@gmail.com](mailto:sulisrizky38@gmail.com)<sup>1</sup>, [amirulmukminin@uinjambi.ac.id](mailto:amirulmukminin@uinjambi.ac.id)<sup>2</sup>,  
Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

### ABSTRAK

Penelitian ini membahas mengenai peningkatan daya ingat siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan daya ingat siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penerapan model pembelajaran Game Based Learning pada siswa kelas II SD Islam As'ad Kota Jambi materi tentang Nama-Nama Malaikat dan Tugasnya. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. yang melibatkan 35 siswa kelas II Sekolah Dasar Islam As'ad Kota Jambi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Pada Prasiklus, peneliti menemukan bahwa kemampuan daya ingat siswa masih dikategorikan "Rendah". terdapat 19 siswa dikategorikan "Tidak Tuntas" dengan presentase 54%, adapun siswa yang "Tuntas" hanya 16 orang dengan presentase 46%. Pada siklus I, peneliti menemukan bahwa kemampuan daya ingat siswa masih dikategorikan "Sedang". siswa yang memperoleh nilai yang dikategorikan "Tuntas" hanya berjumlah 19 orang (54%), sedangkan siswa yang memperoleh nilai kategori "Tidak Tuntas" berjumlah 16 orang (46%). Karena belum mencapai hasil yang maksimal. Untuk itu, peneliti perlu melakukan tindakan siklus II agar hasil tes terhadap kemampuan daya ingat siswa dapat meningkatkan. pada siklus II kemampuan daya ingat siswa dikategorikan "Tinggi", jumlah siswa yang memperoleh nilai yang dikategorikan "Tuntas" berjumlah 28 orang (80%), sedangkan siswa yang memperoleh nilai kategori "Tidak Tuntas" berjumlah 7 orang (20%). Berdasarkan hasil pemaparan di atas menunjukkan adanya peningkatan terhadap daya ingat siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam menggunakan model pembelajaran Game Based Learning dikelas II SD Islam As'ad Kota Jambi.

**Kata Kunci** : Penerapan, Game Based Learning, Daya Ingat, Pendidikan Agama Islam.

### ABSTRACT

*This study discusses the improvement of students' memory in Islamic Religious Education. The purpose of this study is to improve students' memory in Islamic Religious Education through the application of the Game-Based Learning model to second-grade students at SD Islam As'ad Kota Jambi on the topic of the Names of Angels and Their Duties. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method with two cycles, each cycle consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages, involving 35 second-grade students at As'ad Islamic Elementary School in Jambi City. The data collection techniques used were interviews, observations, tests, and documentation. In the pre-cycle, the researcher found that students' memory abilities were still categorized as "Low." There were 19 students categorized as "Not Complete" with a percentage of 54%, while only 16 students were categorized as "Complete" with a percentage of 46%. In Cycle I, the researcher found that the students' memory abilities were still categorized as "Moderate." Only 19 students (54%) achieved a score categorized as "Proficient," while 16 students (46%) achieved a score categorized as "Not Proficient." Since the results were not yet optimal, Therefore, the researcher needed to conduct Cycle II to improve the test results on students' memory abilities. In Cycle II, students' memory abilities were categorized as "High," with 28 students (80%) achieving a score categorized as "Proficient," while 7 students (20%) achieved a score categorized as "Not Proficient." Based on the above findings, there was an improvement in students' memory in Islamic*

*religious education using the Game- Based Learning model in Grade II of SD Islam As'ad in Jambi City.*

**Keywords:** *Implementation, Game-Based Learning, Memory, Islamic Religious Education.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter dan kecerdasan peserta didik khususnya di Indonesia. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya. Salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan adalah keberhasilan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa (Almaulidia Nur Lestari, 2024).

Pendidikan amat berpengaruh dalam membentuk karakter dan moral generasi penerus bangsa yang berlandaskan Pancasila dan Undang – Undang Dasar 1945. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, siswa berada dalam masa perkembangan kognitif konkret, di mana mereka lebih mudah memahami materi melalui aktivitas yang menyenangkan dan melibatkan pengalaman langsung di sekolah. Oleh karena itu, pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan guru sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Guru sebagai fasilitator dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan serta sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa.

Di Indonesia, pendidikan agama Islam merupakan bagian terpenting yang bertujuan untuk mencetak individu yang beriman, bertakwa, kepada Allah Swt. Mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan agama semata, melainkan juga untuk membentuk karakter yang berakhlak mulia sejak dini.

Di sekolah dasar Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peranan dalam membentuk karakter dan moralitas peserta didik. Mata pelajaran ini diharapkan dapat mengajarkan nilai-nilai agama yang dapat membimbing peserta didik untuk hidup sesuai dengan ajaran Islam. Namun, salah satu tantangan yang dihadapi dalam pengajaran PAI adalah bagaimana membuat materi yang cenderung teoritis dan hafalan menjadi lebih menarik dan mudah diingat oleh siswa. Banyak siswa yang masih kesulitan dalam mengingat materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif.

SD Islam As'ad merupakan sekolah dasar Islam yang bukan hanya mengajarkan tentang pengetahuan dasar saja tapi juga membentuk karakter peserta didik yang beriman dan takwa dengan selalu melakukan pembiasaan seperti pembacaan juz 30, pembacaan asmaulhusna sholat nabi, serta pelaksanaan sholat sunnah dhuha.

SD Islam As'ad merupakan suatu lembaga yang berada dibawah naungan yayasan yang menerapkan kurikulum merdeka pada setiap jenjang kelas. Terdapat mata pelajaran seperti, Matematika, bahasa Indonesia, Pendidikan agama Islam dan budi pekerti, pendidikan kewarga negaraan, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, dan lain-lain. terlepas dari mata pelajaran yang ada di setiap sekolah, SD Islam As'ad menyediakan mata pelajaran tambahan seperti pelajaran Al-qur'an, Tauhid, Qiroatussholah, Tajwid, Fiqih Ibadah dan bahasa Arab yang didukung dengan adanya guru yang sesuai dengan pendidikannya.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Islam As'ad Kota Jambi, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terdapat pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya materi Nama -Nama Malaikat dan Tugasnya, penenili menemukan bahwa masih ada peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam menghafal khususnya materi nama- nama malaikat dan tugasnya. Peserta didik sering kali terbalik-balik dalam menyebutkan dan mengingat nama-nama malaikat beserta dengan

tugasnya. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Guru cenderung menggunakan metode ceramah atau hafalan yang monoton, sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan, terutama materi yang bersifat hafalan seperti nama-nama malaikat Allah beserta tugas- tugasnya.

Peneliti melakukan observasi di SD Islam As'ad Kota Jambi pada kelas II, dimana wali kelas sangat mengenal karakter peserta didik yang mudah merasa bosan dan mood yang sering berubah-ubah ketika proses pembelajaran berlangsung. Pikiran peserta didik cenderung masih ingin bermain dan ketika guru beribicara peserta didik juga ikut berbicara sehingga membuat peserta didik kurang fokus dan susah saat disuruh menghafal yang diminta oleh guru.

Sebagai respon terhadap permasalahan tersebut pemilihan model pembelajaran juga menjadi suatu tantangan bagi guru, karena pemilihan model pengajaran yang bagus dapat berpengaruh terhadap kemampuan daya ingat dan hasil belajar mereka. Salah satu model yang relevan untuk digunakan adalah model pembelajaran Game Based Learning. Model pembelajaran ini menggabungkan unsur permainan dalam proses belajar, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Melalui permainan yang edukatif, siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga mengalami proses pembelajaran yang melibatkan aspek afektif dan psikomotoriknya.

Game Based Learning memiliki sejumlah keunggulan, di antaranya yaitu bisa meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa, mengembangkan kerja sama dalam tim, serta meningkatkan daya ingat melalui pembelajaran yang menyenangkan. Dengan adanya model ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dalam konteks materi Pendidikan Agama Islam, Game Based Learning dapat digunakan untuk memperkenalkan nama-nama malaikat Allah beserta tugas-tugasnya melalui permainan-permainan yang telah disiapkan oleh guru yang dirancang secara edukatif dan kontekstual.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam penerapan model pembelajaran Game Based Learning ini adalah flashcard, flashcard merupakan sebuah alat pembelajaran yang terdiri dari kartu-kartu yang dapat diutar dan berisi informasi yang relevan dengan materi pembelajaran. Flipcard menawarkan cara yang unik, menarik dan interaktif untuk menarik perhatian peserta didik dalam memperkenalkan materi yang akan disampaikan. Setiap sisi kartu flipcard berisi satu nama malaikat dan satu sisinya lagi berisi tentang tugasnya, dan siswa dapat memutar kartu tersebut untuk menguji ingatan mereka terhadap nama-nama malaikat yang telah dipelajari. Media ini tidak hanya dapat meningkatkan daya ingat siswa tetapi juga dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan kreatif.

Penerapan model pembelajaran ini tidak hanya dapat membantu siswa memahami materi nya saja, tetapi juga dapat membangun keterampilan motorik dan kognitif mereka. Selain itu, metode ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, yang dapat memperkuat daya ingatan mereka tentang materi yang diajarkan. Karena bermain game tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memiliki dampak positif terhadap daya ingat mereka.

Meskipun konsep Game Based Learning telah diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, penerapannya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya untuk mengajarkan materi mari mengenal malaikat-malaikat Allah kepada siswa kelas 2 SD/MI, masih relatif jarang digunakan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengevaluasi efektivitas penerapan model pembelajaran Game Based

Learning dalam meningkatkan daya ingat siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya dalam materi mari mengenal malaikat-malaikat Allah.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan akan diperolehnya informasi yang berguna mengenai keuntungan dan tantangan dalam menggunakan model ini, serta memberikan kontribusi bagi pengembangan model pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih inovatif dan efektif lagi di tingkat MI/SD..

## **METODE PENELITIAN**

Desain atau rancangan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian praktis yang dilakukan oleh guru di kelas untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan cara melakukan refleksi pada proses pembelajaran yang dia Pimpin. Menurut Suyanto dan Sukarnyana, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional. PTK berupaya meningkatkan dan mengembangkan profesionalisme guru dalam menunaikan tugasnya. Kemmis dan McTaggart (1988) mendefinisikan PTK sebagai suatu bentuk penelaah atau inkuiri melalui refleksi diri yang dilakukan oleh peserta kegiatan pendidikan (guru atau kepala sekolah) dalam pembelajaran untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran dari praktik-praktik sosial (Pahleviannur, 2022, hal. 2).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.**

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan II siklus, sebelum memulai siklus I peneliti mengawali dengan tindakan pra siklus pada hari Kamis, tanggal 15 Mei 2025 kemudian dilanjutkan dengan siklus I yang mana pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 19 Mei 2025 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 20 Mei 2025. Pada tindakan pra siklus peneliti memberikan soal kepada peserta didik untuk mengetahui kondisi awal tentang daya ingat siswa. Sebelum pelaksanaan pertemuan pertama pada siklus I peneliti melakukan tahap perencanaan (Planning) kemudian melaksanakan pelaksanaan (Acting) pada pertemuan pertama di siklus I, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar dan menyajikan materi dengan menggunakan model pembelajaran Game Based Learning. Setelah menyampaikan materi guru membagikan beberapa kelompok untuk siswa menebak nama tugas malaikat yang guru sampaikan. Kemudian, pada pertemuan kedua pada siklus ini guru membagikan soal tes untuk mengetahui hasil daya ingat peserta didik setelah dilakukannya proses pembelajaran.

Selanjutnya pada siklus II, yang dilaksanakan pada tanggal 26-27 Mei 2025. Pada siklus ini guru tidak membentuk kelompok melainkan bermain secara individu dengan membagikan media permainan flashcard atau kartu Nama-Nama Malaikat kepada peserta didik. Lalu, setelah peserta didik mendapat kartu yang diberikan guru peserta didik ditugaskan mencari pasangan kartu atau tugas dari nama Malaikat yang mereka dapatkan. Selanjutnya, pertemuan kedua pada siklus II sama halnya dengan siklus I yaitu guru membagikan soal tes untuk mengetahui hasil daya ingat siswa setelah dilaksanakan pembelajaran tersebut.

### **2. Hasil Peningkatan Daya Ingat Siswa Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.**

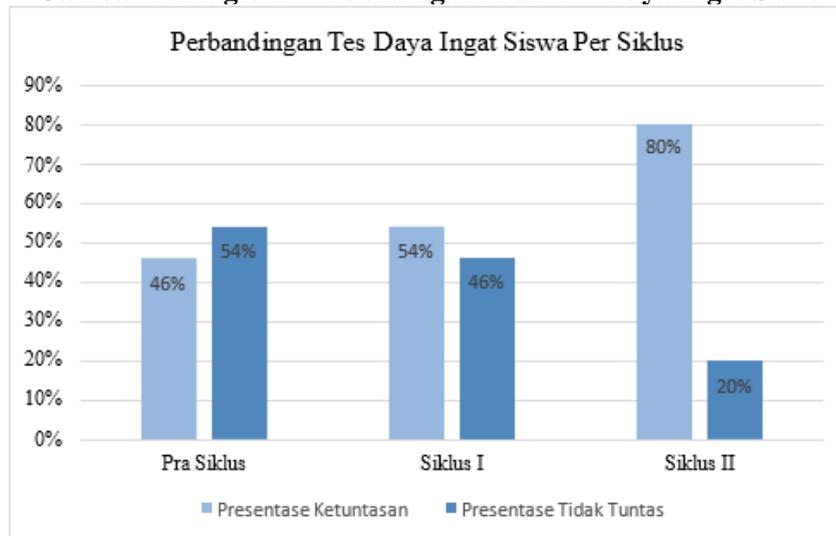
Pada saat dilaksanakan Prasiklus di kelas II dapat diketahui bahwa hasil daya ingat

siswa tergolong rendah. Hal ini terdapat pada 19 orang siswa yang dikategorikan tidak tuntas dengan presentase 54%, kemudian siswa yang tuntas hanya 16 orang dengan presentase 46%. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa kemampuan daya ingat siswa kelas II SD Islam As'ad Kota Jambi masih dikategorikan rendah. Hal ini disebabkan oleh perolehan nilai siswa diatas 75 hanya berjumlah 16 orang atau sebesar 46%, sedangkan nilai siswa dibawah 75 berjumlah 19 orang atau berjumlah 54%. Untuk itu diperlukan tindakan kelas untuk dapat meningkatkan kemampuan daya ingat siswa dengan menggunakan model pembelajaran Game Based Learning dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Nama-Nama Malaikat dan Tugasnya di SD kelas II As'ad Kota Jambi. Dilanjutkan dengan dilaksanakan Siklus I, pada Siklus I ini Kemampuan daya ingat siswa dalam mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Nama-Nama Malaikat dan Tugasnya masih dikategorikan "Sedang". Hal ini ditunjukkan dengan pencapaian nilai rata-rata tes daya ingat siswa secara klasikal hanya mencapai 76,28. Sedangkan secara individual, siswa yang memperoleh nilai yang dikategorikan "Tuntas" hanya berjumlah 19 orang (54%), sedangkan siswa yang memperoleh nilai kategori "Tidak Tuntas" berjumlah 16 orang (46%). Jadi, secara klasikal kemampuan daya ingat siswa dalam dalam mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Nama-Nama Malaikat dan Tugasnya dapat dikatakan belum mencapai hasil yang maksimal. Hal ini disebabkan oleh perolehan nilai siswa yang diatas 75 hanya berjumlah 19 orang atau sebesar 54%, sedangkan nilai siswa dibawah 75 berjumlah 16 orang atau 46%. keberhasilan hasil belajar siswa masih belum tercapai. Dari hasil nilai tes tersebut maka peneliti perlu melakukan tindakan siklus II agar hasil tes terhadap kemampuan daya ingat siswa dapat meningkatkan. Kemudian setelah dilanjutkannya siklus II sudah terlihat bahwa kemampuan daya ingat sudah tercapai dan dapat dikategorikan "Tinggi". Hal ini ditunjukkan dengan pencapaian nilai rata-rata tes daya ingat siswa secara klasikal mencapai 84,41. Sedangkan secara individual, siswa yang memperoleh nilai yang dikategorikan "Tuntas" berjumlah 28 orang (80%), sedangkan siswa yang memperoleh nilai kategori "Tidak Tuntas" berjumlah 7 orang (20%). Jadi, secara klasikal kemampuan daya ingat siswa dalam dalam mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Nama-Nama Malaikat dan Tugasnya dapat dikatakan sudah mencapai hasil yang diharapkan. Hal ini disebabkan oleh perolehan nilai siswa yang diatas 75 berjumlah 20 orang atau sebesar 80 %, sedangkan nilai siswa dibawah 75 berjumlah 7 orang atau hanya 20%.

**Tabel 1. Perbandingan Hasil Tes Siswa, Prasiklus, Siklus I, Siklus II**

<b>Aspek yang diamati</b>	<b>Pra Siklus</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Nilai Tertinggi	100	100	100
Nilai Terendah	0	20	20
Nilai Rata-rata	74	76,28	84,41
Jumlah Siswa yang yang Tidak Tuntas	19	16	7
Jumlah Siswa yang Tuntas	16	19	28
Rata -Rata Presentase Ketuntasan	46%	54%	80%
Rata – Rata Presentase Tidak Tuntas	54%	46%	20%

**Gambar 1. Diagram Perbandingan Hasil Tes Daya Ingat Siswa**



## KESIMPULAN

Pelaksanaan Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam As'ad Kota Jambi dikategorikan sangat baik. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan pada model pembelajaran game based learning pada mata pelajaran pendidikan agama islam maka memperoleh hasil yang menunjukkan peningkatan pada daya ingat siswa. Dimulai dari pelaksanaan pra siklus kegiatan pembelajaran belum menggunakan model pembelajaran game based learning daya ingat siswa hanya mencapai 46% presentase saja. Selanjutnya pada siklus I setelah menerapkan model pembelajaran Game Based Learning diperoleh hasil daya ingat siswa hanya mencapai 64% dari keseluruhan. Dan pada siklus II diperoleh peningkatan daya ingat siswa yaitu 80% dari keseluruhan. Penerapan model pembelajaran Game Based Learning dapat meningkatkan daya ingat siswa di SD Islam As'ad Kota Jambi. Hal tersebut terdapat pada hasil daya ingat siswa pada siklus II telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran Game Based Learning untuk meningkatkan daya ingat siswa dalam mata pelajaran Game Based Learning dikatakan berhasil.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mohtarom, A. M. (2017). Implementasi Metode Apel Dalam Menghafal Juz 'Amma Guna Meningkatkan Daya Ingat Santri Madin Childern. *Jurnal Al- Murabbi*, 1(1), 31–54. <https://doi.org/10.35891/amb.v1i1.386>
- Armedianto Putro, B., Dedy Irawan, J., & Adi Wibowo, S. (2021). Kombinasi Metode Finite State Machine Dan Fuzzy Pada Game Escape From Punk Hazard. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(1), 71–78. <https://doi.org/10.36040/jati.v5i1.3276>
- Hafidzoh Rahman, N., Mayasari, A., Arifudin, O., & Wahyu Ningsih, I. (2021). Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodad Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>
- Hamim, A. H., Muhidin, M., & Ruswandi, U. (2022). Pengertian, Landasan, Tujuan dan Kedudukan PAI Dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 4(2), 220–231. <https://doi.org/10.47467/jdi.v4i2.899>
- Hasanah, T. A., Victoria, D. C., & Anita, I. (2019). Penggunaan media flash card untuk meningkatkan daya ingat kosakata bahasa inggris siswa kelas 4 sekolah dasar. *Primaria*

- Educationem Journal, 2(2), 187–192.  
<http://journal.unla.ac.id/index.php/pej/article/view/1407>
- Ma'rifah Khairunisa Nuril, Rivian Muhammad, & Alamsyah Gilang Aldi. (2022). Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Upaya meningkatkan kemampuan membaca menggunakan media flash card. *Jurnal konferensi ilmiah*, 3, 523–530. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Marfu'ah, S., Zaenuri, Masrukan, & Walid. (2022). Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 50–54. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Mashuri, M., & Dewi, M. (2017). Penerapan Metode Bernyanyi Dan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Daya Ingat Anak Dalam Pengenalan Huruf Hijaiyyah Di Tpa Darul Falah Gampong Pineung. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 346. <https://doi.org/10.22373/jm.v7i2.2368>
- Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). Model-Model Pembelajaran ( Empat Rumpun Model Pembelajaran ). 2(1), 14–23.
- Musyawir, & Ismail. (2022). Model-Model Pembelajaran Inovatif. 1(03), 54–64.
- Ndasi, A. A. R., Endu, S., Dhoka, F. A., Mawa, H. A., & Lawe, Y. U. (2023). Peningkatan Daya Ingat Siswa Sd Melalui Metode Simulasi. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(1), 17–23. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i1.1507>
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*, 1–7.
- Pahleviannur, R. S. M. (2022). Penelitian Tindakan Kelas. In Pradina Pustaka. Pendidikan, A. P., & Islam, A. (n.d.). BAB III Pendidikan Agama Islam. 65–88.
- Prasetyo, A. K. (2016). Iman kepada Malaikat. 1–4. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/94996011/Iman\\_Kepada\\_Malaikat-libre.pdf?1669691723=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DIman\\_Kepada\\_Malaikat.pdf&Expires=1710309136&Signature=UXQ1LXvq3eEAxbxWd85ttJMzcaXpwmnRVnHltTK9kq2M5jtJZCXr6VVdbEPOA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/94996011/Iman_Kepada_Malaikat-libre.pdf?1669691723=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DIman_Kepada_Malaikat.pdf&Expires=1710309136&Signature=UXQ1LXvq3eEAxbxWd85ttJMzcaXpwmnRVnHltTK9kq2M5jtJZCXr6VVdbEPOA)
- Pratiwi, A. F. (2017). Peningkatan Daya Ingat Anak Usia Dini Melalui Media Mind Mapping Pada Kelompok B Di Tk Islam Al-Muttaqin Kota Jambi. Program Studi PG-PAUD Universitas Negeri Jambi.
- Putri, D. A. (2023). Model Pembelajaran: Peningkatan Proses Pembelajaran. <https://doi.org/10.31219/osf.io/c9q3u>
- Saputra, D., Fidri, M., Fatoni, & Nurhayati. (2022). Penggunaan Media Flashcard Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Penguasaan Kosa Kata. *Jurnal AS-SAID*, 2022(1), 127–137.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- Wiseza, F. C., & Andini, N. F. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Game Based. *NUR EL-ISLAM: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 10(1), 125–138.