

JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMIKIRAN

Halaman Jurnal: <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>
Halaman UTAMA Jurnal : <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>

EFEKTIVITAS GAME WHO AM I DALAM MENINGKATKAN DAYA INGAT DAN PEMAHAMAN SISWA TERHADAP SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MA UNGGULAN NUR AL JADID WARU, SIDOARJO

Alfi Akhsanul Haq^a, Nur Sa'adatut Daraini^b, Sholehuddin Sulaiman^c, Nizam Ramadhan^d

^a PAI, antdev948@gmail.com, Universitas Sunan Giri Surabaya

^b PAI, ainrainidar@gmail.com, Universitas Sunan Giri Surabaya

^c FAI, sholehuddin@unsuri.ac.id, Universitas Sunan Giri Surabaya

^d ramadhannizam07@gmail.com MA Unggulan Nur Al-Jadid Waru Sidoarjo

Abstract

This research aims to investigate the effectiveness of the educational game Who Am I in improving students' memory and understanding of the subject of Islamic Cultural History (SKI) at MA Unggulan Nur Al Jadid, Waru, Sidoarjo. The approach method uses a qualitative case study, and 15 eleventh-grade students who have difficulty understanding Islamic Cultural History (SKI) material were made the subjects of the research. Data were obtained through observation, interviews, tests, and documentation. Learning was conducted in two cycles using the Who Am I game designed to identify figures of Islamic reform and their ideas. The research results show that the implementation of the Who Am I game significantly improved students' memory and understanding. The enthusiasm and participation of students in the learning process increased, as evidenced by the rise in participation and better test results in each cycle. The elements of competition and challenge in the game have proven effective in motivating students to learn more deeply. Thus, the game Who Am I can be used as an enjoyable and effective alternative learning method to enhance the quality of SKI education.

Keywords: Game, Who am I, Education.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki efektivitas game edukatif Who Am I dalam meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Unggulan Nur Al Jadid, Waru, Sidoarjo. Metode pendekatan menggunakan studi kasus kualitatif, dan 15 siswa kelas sebelas yang kesulitan memahami materi SKI dijadikan subjek penelitian. Data didapatkan dengan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Pembelajaran dilakukan dalam dua siklus menggunakan game Who Am I yang dirancang untuk mengidentifikasi tokoh-tokoh pembaruan Islam dan ide-idenya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan game Who Am I secara signifikan meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa. Antusiasme dan keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran meningkat, hal ini terlihat dari peningkatan partisipasi dan hasil tes yang lebih baik pada setiap siklus. Unsur kompetisi dan tantangan dalam permainan terbukti efektif memotivasi siswa untuk belajar lebih mendalam. Dengan demikian, game Who Am I dapat dijadikan alternatif metode

pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran SKI.

Kata Kunci: Permainan, Who am I, Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pengajaran sejarah, yang disampaikan dalam berbagai tahap sistem pendidikan kita, penting bagi masyarakat untuk mempelajari dampak warisan budaya pada masa kini dan mengambil langkah tegas menuju masa depan (Celik, 2023). Pembelajaran sejarah, termasuk Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), berulang kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit karena menuntut daya ingat yang kuat serta pemahaman mendalam terhadap berbagai peristiwa dan tokoh masa lalu. Sebagian siswa merasa kesulitan untuk mengingat dan memahami konten SKI, karena penyampaian yang cenderung monoton dan berbasis ceramah (Harmonika *et al.*, 2022). Banyak guru melaporkan masalah yang terkait dengan kurangnya minat siswa terhadap pelajaran sejarah, yang menganggap pelajaran tersebut membosankan dan hanya bertujuan untuk mendapatkan nilai tinggi (Celik, 2023). Sejarah kebudayaan Islam adalah subjek penting karena memberikan siswa dasar yang kuat dalam sejarah, keyakinan, dan ajaran Islam sejak usia dini. Hal ini menumbuhkan rasa identitas Islam yang kuat, rasa memiliki terhadap warisan budaya Islam, dan penghormatan terhadap peran penting yang dimainkan oleh pemimpin Islam dalam mempromosikan dan memajukan agama (Salsabila & Achadi, 2024).

Menurut penelitian Heeter *et al.* (2005) menemukan bahwa semua orang menganggap permainan itu "lebih baik daripada ceramah atau buku teks yang membosankan." Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar (Setyawan & Ibrahim, 2019). Mayoritas masyarakat menganggap penerapan permainan dalam sistem belajar mengajar kurang efektif dan efisien. Namun, para instruktur memanfaatkan permainan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar, permainan dirancang agar menarik dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Lameras *et al.*, 2017). Guru harus berusaha untuk kreatif dalam menyampaikan informasi atau mengembangkan inovasi baru dalam pengajaran dan mengintegrasikan metode pengajaran berbantuan media terkini untuk mengatasi kejenuhan siswa dan menciptakan dampak baru dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan (Istiomah *et al.*, 2023). Ketika pembelajaran menyenangkan, siswa cenderung lebih aktif dan fokus selama kegiatan pendidikan mereka. Permainan juga diyakini dapat memfasilitasi instruktur untuk mengajarkan konsep yang kompleks atau abstrak dan dapat memenuhi berbagai gaya dan preferensi belajar (Machmud *et al.*, 2024).

Mengintegrasikan permainan dengan tujuan memperkaya dan memperkuat mata pelajaran pada akhir kegiatan pembelajaran adalah metode alternatif yang dapat digunakan untuk memperkuat keterampilan analisis siswa, yang juga mempengaruhi peningkatan hasil belajar (Yulianti, 2016). Metode lain yang penting dan sedang naik daun dalam pembelajaran aktif adalah gamifikasi, yaitu pendekatan yang melibatkan pemanfaatan elemen dan mekanisme permainan dalam lingkungan pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Tujuannya adalah untuk membuat proses pembelajaran lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif (Oliveira *et al.*, 2024). Salah satu metode yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran SKI adalah penggunaan game edukatif, seperti Who Am I (Setyawan & Ibrahim, 2019). Game ini

merupakan strategi berbasis permainan yang mendorong siswa untuk mengidentifikasi tokoh atau peristiwa sejarah melalui petunjuk tertentu. Dengan metode ini, siswa dapat meningkatkan daya ingat dan pemahamannya terhadap materi yang dipelajari karena mereka terlibat secara aktif dalam proses belajar (Ardika & Sardjana, 2016). Secara umum, nama "Who am I Game" mengacu pada permainan di mana pemain mencoba menebak atau mengira-ngira identitas seseorang atau sesuatu dengan menggunakan petunjuk atau pertanyaan ya/tidak. Permainan ini dimainkan dalam suasana berkelompok. Meskipun frasa ini lebih sering disebutkan dalam kaitannya dengan permainan tebak-tebakan kasual. Namun sisi lain, ide di balik permainan ini adalah bahwa permainan ini merupakan kegiatan yang menumbuhkan hubungan sosial, meningkatkan keterampilan analitis (Putri *et al.*, 2024). Menurut Bimantara dan Pusparini (2012) bahwa dengan menerapkan permainan *Who am I*, guru yakin bahwa siswa akan tertarik dan semangat berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan partisipasi siswa serta efektivitas pemahaman konsep (Mones, 2020). Selain itu, permainan edukatif juga telah terbukti memperkuat ingatan dan hasil belajar siswa dalam berbagai disiplin ilmu (Safitri *et al.*, 2024). Sejalan dengan hal tersebut, metode *Who Am I* berpotensi menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan rendahnya daya ingat dan pemahaman siswa terhadap SKI (Harmonika *et al.*, 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Oliveira *et al.* (2024) juga menemukan hasil bahwa mayoritas siswa mengakui manfaat permainan dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap topik dan melaporkan tingkat kepuasan dan kesenangan yang tinggi. ditunjukkan oleh peringkat rata-rata yang tinggi dan tidak adanya skor rendah, menegaskan efektivitasnya dalam melibatkan dan mendukung pembelajaran siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas game *Who Am I* dalam memperkuat daya ingat dan pemahaman siswa MA terhadap Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian ini dilakukan di MA Unggulan Nur Al Jadid sebagai objek studi untuk mengeksplorasi bagaimana game ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran SKI.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pembelajaran berbasis Game

Menurut Ulimaz *et al.* (2024) menggunakan teknologi sebagai alat untuk memperoleh tujuan pendidikan, pembelajaran berbasis permainan menawarkan metode yang baru. Selain memberikan pengalaman pendidikan yang menarik, permainan dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dengan memperkenalkan rintangan, hadiah, dan tingkat kesulitan yang bervariasi (Suyuti *et al.*, 2023). Pendapat yang dikemukakan oleh Haryanto *et al.* (2024) bahwa pembelajaran berbasis permainan mengembangkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan melampaui sekadar bermain game. Pembuatan permainan edukatif yang inovatif yang dapat disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran sangat penting untuk keberlangsungan jangka panjang strategi ini di dalam kelas. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sappaile *et al.* (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan, yang menggabungkan aspek permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa dan pencapaian akademis, telah muncul sebagai tren utama di sektor pendidikan modern. Pendapat lain menjelaskan bahwa sebuah permainan adalah sebuah kreasi artistik di mana pemain membuat pilihan tentang bagaimana menggunakan sumber daya yang mereka miliki melalui

elemen permainan untuk mencapai tujuan mereka. Istilah interaktif menggambarkan setiap interaksi dua arah atau lebih antara pengguna media dan teks, gambar, audio, video, atau animasi (Candra & Rahayu, 2021).

B. *Who am I Game*

Model pembelajaran *Who am I* adalah komponen dari paradigma pembelajaran kooperatif TGT, yang dapat membantu mengembangkan literasi. Siswa menggunakan strategi *Who am I* untuk membentuk kelompok kecil dan menguasai berbagai tantangan. Tantangan tersebut dapat diterapkan dalam kelas dengan cara yang menyenangkan, seperti menebak sebuah objek (Prihatmojo, 2021). Sejalan dengan pendapat Prihatmojo dan Rohmani (2020) bahwa Pengembangan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) menghasilkan desain produk baru untuk model pembelajaran kooperatif berbasis karakter dengan permainan *Who am I*. Menurut Uyub (2021) menjelaskan bahwa model Pembelajaran *Who Am I Quiz* adalah model pembelajaran yang di desain sedemikian rupa yang dapat mengoptimalkan keaktifan belajar siswa dan berimplikasi pada peningkatan Keterampilan menulis. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Game *Who am I* menurut Lovecha *et al.* (2014) adalah game yang menggunakan beberapa anggota kelompok untuk duduk di depan ruangan dan tulis nama. Selanjutnya pendapat yang dikemukakan oleh Lee (1979) permainan *Who am I* adalah menebak kata yang keluar kertas disiapkan terlebih dahulu yang mana nama orang yang terkenal, misalnya pop bintang, tokoh TV, raja dan ratu dari sejarah, aktor dan aktris terkenal, karakter populer dalam fiksi, telah dicetak dengan jelas.

C. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah kebudayaan Islam bukan hanya merupakan warisan berharga bagi umat Islam, tetapi juga kunci penting dalam membentuk identitas serta pemahaman nilai-nilai keislaman para siswa (Biantoro, 2024). Menurut Salsabila dan Achadi (2024) sejarah kebudayaan Islam diartikan sebagai perkembangan sejarah budaya Islam, dengan fokus pada kemampuan untuk belajar dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi atau berjasa, dan menghubungkan pengalaman sejarah Islam dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmiah, artistik, dan fenomena lainnya untuk membangun peradaban dan budaya Islam di masa kini dan masa depan. Penelitian Ikrom (2024) menjelaskan bahwa sejarah kebudayaan Islam merupakan bagian dari Pendidikan Agama Islam di Madrasah, yang menekankan pendidikan moral dan karakter. Kemudian, menurut sejarah dan budaya Islam, sejarah adalah kumpulan peristiwa, kejadian, dan keadaan masa lalu yang mempengaruhi orang atau masyarakat secara keseluruhan, sama seperti yang terjadi di dunia alam dan di antara manusia. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Siregar *et al.* (2024) mengungkapkan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam adalah sejarah masyarakat Arab pra-Islam, kelahiran dan karir kenabian Nabi Muhammad Saw, serta periode Khulafa' Rasyidin. Sejarah kebudayaan Islam ini adalah salah satu mata pelajaran PAI yang melihat awal mula, pertumbuhan, dan signifikansi budaya dan peradaban Islam. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Manja (2024) bahwa sejarah bukan hanya tentang mengingat masa lalu, namun diperlukan juga dapat menyampaikan kontribusi nyata bagi masa kini dan masa depan agar siswa dapat belajar dari masa lalu dan menjadi

lebih bermoral. Mengkaji sejarah memberi kesempatan seseorang untuk mengerti kondisi masa lalu yang penuh dengan nilai-nilai dan pelajaran hidup.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Studi kasus dipilih untuk menggali secara mendalam pengalaman siswa dan guru dalam penerapan game *Who Am I* sebagai metode pembelajaran dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Menurut Aaltio dan Heilmann (2010) penelitian kualitatif juga cocok untuk studi kasus. Data penelitian dikumpulkan dalam situasi alamiah dan nyata, dan metode pengumpulan data penelitian bersifat komprehensif dalam kedua metode. Pengamatan dan diskusi peneliti sendiri sebagai instrumen lebih sering digunakan daripada cara pengukuran tidak langsung. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MA Unggulan Nur Al Jadid Waru, Sidoarjo. Jumlah siswa di kelas XI sebanyak 15 siswa. Kelas XI dipilih karena, menurut pendapat mahasiswa PLP 2 yang mengawasi, kelas tersebut memiliki lebih banyak tantangan pembelajaran dibandingkan kelas lainnya. Metode pengumpulan data dalam studi ini mencakup dokumentasi, wawancara, observasi, dan ujian untuk mengukur pemahaman siswa. Penelitian dilakukan dalam langkah-langkah berikut: 1) Penilaian awal melalui observasi pemahaman para siswa tentang SKI, 2) Mengidentifikasi sampel dan populasi penelitian, 3) Memilih topik pada mata pelajaran SKI terkait Tokoh-tokoh Pembaruan Islam dan Ide-idenya, 4) Menyusun Modul Ajar, 5) Mengumpulkan dan melaksanakan validasi ahli dan lapangan terhadap peralatan uji penelitian, 6) Mencoba untuk melaksanakan pretest di kelas penelitian, 7) Melakukan posttest, 8) Memeriksa informasi, dan 9) Membuat kesimpulan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *time line*. Menurut hipotesis penelitian ini adalah bahwa siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman belajar *Who Am I Game* mengalami peningkatan dalam memori dan pemahaman mereka yang lebih besar dibandingkan dengan mereka yang tidak berpartisipasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran SKI di kelas XI bab 2 membahas tentang Tokoh-tokoh Pembaruan dalam Islam dan Ide-idenya. Tokoh-tokoh yang dijelaskan dalam mata pelajaran SKI ini adalah beberapa tokoh yang menciptakan ide-ide pembaruan dalam Islam untuk memajukan umat muslim agar tidak tertinggal jauh oleh bangsa barat. Adapun tokoh-tokoh yang dibahas adalah Muhammad Ali Pasha, Jamaluddin Al-Afghany, Muhammad Abduh, Rasyid Ridla, dan Muhammad Iqbal. Kondisi awal pada kelas XI masih banyak siswa yang masih belum paham terkait beberapa tokoh yang di sebutkan oleh guru tersebut.

Siklus I

Perencanaan awal yang dilaksanakan pada siklus I adalah merancang perangkat pembelajaran yaitu modul ajar, model pembelajaran, hingga media pembelajaran yang akan dimanfaatkan dalam proses mengajar di kelas. Siklus I dilaksanakan selaras dengan modul ajar yang sudah direncanakan sebelumnya, dengan alokasi waktu selama 2 jam pelajaran dalam 1 kali pertemuan setiap 1 Minggu sekali. Kondisi awal pembelajaran di kelas XI MA Unggulan Nur Al-Jadid Waru menggunakan media powerpoint. Model pembelajaran yang dimanfaatkan adalah cooperative learning, dengan membagi kelompok sesuai dengan materi yang ditugaskan. Pembagian kelompok ini dibagi

menjadi 3 kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 5 orang siswa. Guru memberikan informasi pembelajaran terkait materi yang akan dipelajari, cara pembuatan PPT, dan membagi subtopik pembahasan untuk setiap kelompok agar seluruh materi utama dapat dikaji dari berbagai sudut pandang. Setiap kelompok ini akan melakukan diskusi bersama dengan anggota masing-masing untuk mendiskusikan permasalahan materi yang akan dibahas. Setelah para siswa mendiskusikan topik permasalahan, dimulai dengan kelompok 1 hingga kelompok 3 untuk mengemukakan hasil diskusi mereka di depan kelas. Selanjutnya kelompok yang tidak mendapat tugas untuk maju, wajib mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang sedang maju sebagai bentuk diskusi. Kelompok yang maju akan dipersilahkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan para temannya, sehingga adanya diskusi tanya jawab para siswa akan menemukan jawaban dari hal-hal yang belum mereka pahami.

Siklus II

Awal pelaksanaan siklus II dilakukan dengan merancang perangkat pembelajaran berupa modul ajar serta media pembelajaran yang akan diaplikasikan dalam proses mengajar. Berdasarkan modul ajar yang sudah dirancang, alokasi waktu yang dilakukan selama 2 jam pelajaran pada 1 kali pertemuan dalam 1 Minggu. Tahap awal pembelajaran dilaksanakan dengan menjelaskan materi yang akan dibahas terlebih dahulu. Setelah guru menjelaskan isi materi, kegiatan selanjutnya diisi dengan refleksi siswa untuk menguji pemahaman materi yang telah dibahas sebelumnya. Kegiatan refleksi menggunakan media pembelajaran interaktif berupa game Who am I atau permainan menebak Siapakah saya?. Game ini ditampilkan pada layar proyektor melalui media powerpoint, serta menggunakan media perantara berupa kursi. Kursi Pelaksanaan game kuis Who am I ini adalah untuk menebak para tokoh-tokoh Islam. Sebelum permainan dimulai para siswa akan dijelaskan beberapa peraturan yang harus mereka patuhi selama permainan berlangsung. Selanjutnya para siswa akan diberikan beberapa petunjuk terkait ciri-ciri para tokoh, mulai dari biografi hingga ide-ide para tokoh dalam pembaruan Islam. Petunjuk-petunjuk ini akan ditampilkan di layar proyektor sebanyak 4 petunjuk. Permainan ini akan dimainkan sebanyak 2 ronde, pada pergantian ronde terdapat peraturan yang akan dirubah.

Mekanisme pelaksanaan Game Who am I ini tahap awal guru akan mengelompokkan siswa sehingga membentuk beberapa regu, pada hari itu jumlah siswa yang hadir sebanyak 14 orang. Kelompok dibagi menjadi 4 kelompok yang beranggotakan 3 siswa pada 2 kelompok awal dan 4 siswa pada 2 kelompok akhir. Selanjutnya guru akan memberikan para siswa peraturan-peraturan yang harus mereka patuhi selama permainan berlangsung. Tahap dalam permainan adalah para siswa diminta untuk menebak tokoh yang sesuai dengan petunjuk yang sudah diberikan. Para siswa akan menebak para tokoh dengan menyentuh kursi yang sudah ditempelkan nama-nama para tokoh. Setiap pertanyaan Who am I akan ada satu perwakilan kelompok yang memilih kursi dengan nama tokoh yang tertempel pada kursi tersebut. Setelah satu ronde berakhir kemudian peraturan dirubah, yang awalnya hanya menyentuh kursi dirubah menjadi menduduki kursi pilihan yang dipilih oleh perwakilan kelompok, tanpa harus menyenggol atau mengubah posisi kursi dari keadaan awal. Dengan adanya perubahan peraturan ini menjadikan para siswa berambisi untuk mendapatkan skor terbanyak. Skor terbanyak akan dipilih menjadi pemenang dalam permainan Who am I.

Media game ini efektif dalam mendorong pemahaman konseptual dan analitis siswa, karena mereka harus mengingat informasi penting tentang tokoh-tokoh pembaruan

Islam serta memahami peran dan kontribusi mereka dalam sejarah Islam. Selain itu, permainan ini juga meningkatkan keterampilan komunikasi, karena siswa perlu menyusun dan menyampaikan petunjuk dengan jelas serta bekerja sama dalam tim. Adanya unsur kompetisi dan tantangan, siswa lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi secara mendalam. Secara keseluruhan, penerapan Who Am I dalam pembelajaran SKI tidak hanya menjadikan suasana belajar lebih menarik, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa melalui pengalaman yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Permainan Who Am I digunakan untuk mengamati bagaimana aktivitas siswa dilaksanakan selama proses pembelajaran SKI. Hasil menunjukkan bahwa lebih banyak siswa masuk dalam kelompok yang sangat praktis, menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dan semua tahap dilaksanakan dengan sukses. Permainan Who Am I meningkatkan pengetahuan siswa, hal ini dilihat dari antusiasme para siswa yang berdampak positif pada hasil belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diamati, mendapatkan hasil bahwa permainan *Who am I* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Terlihat pada antusiasme siswa dalam mengikuti permainan *Who am I*. Adanya unsur kompetisi dan tantangan, siswa lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi secara mendalam. Hasil dapat disimpulkan bahwa permainan *Who am I* merupakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, siswa akan lebih terlibat dalam proses belajar melalui permainan. Permainan ini terbukti efektif dalam meningkatkan ingatan dan pemahaman siswa MA Unggulan Nur Al-Jadid Waru Sidoarjo terhadap materi tokoh-tokoh pembaruan dalam Islam dan ide-idenya. Permainan ini juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran berbasis *game* seperti *Who am I* dapat memerankan strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran SKI.

DAFTAR PUSTAKA

- Aaltio, I., & Heilmann, P. (2010). Case Study as a Methodological Approach: From Locality to Understanding The Essence. *Encyclopedia of case study research*, 66-76.
- Ardika, Yokhanan., & Sardjana, A. (2016). Efektivitas Metode Mnemonik Ditinjau dari Daya Ingat dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Kelas X. *Kreano*, 7(1).
- Biantoro, O. F. (2024). Efektifitas Media Video Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Diniyah. *Afeksi Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 222-233.
- Bimantara, A., & Puspardini, R. (2015). The Implementation Of “Who Am I” Game To Teach Speaking Descriptive Text To The Seventh Graders Of SMPN 3 Krian. *FBS. UNNESA, Surabaya*, 1(1), 1-11.
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311–2321.
- Çelik, T. (2023). Using digital games to teach history: A design-based study. *Research on Education and Media*, 15(2), 11-24.
- de Oliveira, K. M., Fernandes, A. C. D. G., Soares, G. M., da Silva Jr, J. A., Carneiro, E. M., & Barbosa, H. C. (2024). Development and evaluation of the active learning game “Who Am I?—Cellular Signal Transduction Edition”: the positive impact on undergraduate education. *Advances in Physiology Education*, 48(4), 690-697.

- Harmonika, Sri., Sadaruddin, Muhammad.,& Supiarmo, M. Gunawan. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Timeline untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs NW Suralaga. *Jurnal At Tadbir STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang NTB*, 2(1).
- Haryanto, S. ., Zahra, R. ., Merakati, I. ., Hanafiah, H., Haryati, H., Thasimmim, S. N. ., & Arifianto, T. (2024). PEMBELAJARAN BERBASIS GAME: PELATIHAN MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN MENARIK DENGAN TEKNOLOGI. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 868–883.
- Heeter, C., Winn, B. M., & Greene, D. D. (2005, November). Theories meet realities: Designing a learning game for girls. In *Proceedings of the 2005 conference on Designing for User eXperience* (pp. 27-es).
- Ikrom, A.D. (2024). Implementasi Metode Mind Mapping pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa Kelas VII di MTs YKUI Maskumambang Gresik. *Studia Religia : Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 8(1), 150 -163.
- Istiqomah, N.F., Lisdawati, L., & Adiyono, A. (2023). Reinterpretasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Optimalisasi Implementasi dalam Kurikulum 2013 di Madrasah Aliyah. *IQRO: Journal of Islamic Education*.6(1), hal.85-106.
- Lameras, P., Arnab, S., Dunwell, I., Stewart, C., Clarke, S., and Petridis, P. (2017). Essential features of serious games design in higher education: Linking learning attributes to game mechanics. *British Journal of Educational Technology*, 48(4), 972-994.
- Lee, W R. 1979. Pengajaran Bahasa Permainan dan Kontes. Kedua edisi. Britania: Oxford Universitas Press.
- Lovecha, V., Tanjung, F., & Husna, L. (2014). Teaching Writing Descriptive Text By Using Who am I Game, *ejurnal bunghatta*, 3(5), 1-12.
- Machmud, M. T., Utami, N. M. T., Pansri, O., & Rosidah, R. (2024). Enhancing Philosophy Comprehension Through the What Am I? Word Guessing Game. *Indonesian Journal of Multidiciplinary Research*, 4(2), 427-438.
- Manja, A. (2024). Upaya Guru Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1(3), 79-86.
- Mones, Anselmus Yata. (2020). Upaya Meningkatkan Daya Ingat Siswa Kelas IV Melalui Penerapan Metode Praktek dan Latihan Terstruktur Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Katolik. *Jurnal Selidik*, 1(1).
- Prihatmojo, A. (2021). Model Kooperatif Who Am I Menggunakan Zoom Mendorong Literasi Anak Dalam Pembelajaran Daring. *Edukasi Lingua Sastra*, 19(2), 93-100.
- Prihatmojo, A., & Rohmani. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Literasi Berkarakter dengan Game Who am I. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 3(2), 312-321.
- Putri, A. N., Mortini, A. V., & Pratiwi, E. (2024). Analysis of The Use “Who am I Game” In Learning Descriptive Text to Increase Students Writing Skills of Junior High School 30 Palembang. *Esteem Journal of English Education Study Programme*, 7(1), 422-429.
- Safitri, Yulia., Karim, Hamdi Abdul., Aprison, Wedra.,& Khairuddin. (2024). Pengaruh Penerapan Metode Mind Mapping terhadap Daya Ingat Siswa dalam Mata

- Pelajaran Fikih di MTsN 5 Pasaman Barat. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal*, 4(6).
- Salsabila, Y. R., & Achadi, M. W. (2024). Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Salafiyah Tanjungsari. *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 65-84.
- Sappaile, B. I., Mahmudah, L., Gugat, R. M. D., Farlina, B. F., Mubarak, A. S., & Mardikawati, B. (2024). Dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 714-727.
- Setyawan, Pugh., & Ibrahim, Muslimin. (2019). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Pictorial Riddle untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *BioEdu*, 8(2).
- Siregar, N., Kosim, M., & Rehani, R. (2024). Analisis Materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada Tema Ketabahan Nabi Muhammad Saw dan Sahabat di Madrasah Ibtidaiyah (MI). *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 7(1), 30-40.
- Suyuti, S., Wahyuningrum, P. M. E., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Rusmayani, N. G. A. L. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1-11.
- Ulimaz, A., Salim, B. S., Yuniwati, I., Marzuki, M., Syamsuddin, A., & Tumpu, A. B. (2024). Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Dengan Penerapan Pembelajaran Berbasis Game. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (Jrpp)*, 7(1), 1962-1976.
- Uyub, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajardan Keterampilan Menulistema We Love What We Do Melalui Model Who am I Quiz pada Siswa Kelas VII H SMP Negeri 1 Talang Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. *Sasando: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pancasakti Tegal*, 4(1), 1-12.
- Yulianti, A. (2016). Keefektifan Kartu Permainan Who Am I untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik pada Submateri Struktur dan Fungsi Organel Sel. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 5(3).