

**IMPLEMENTASI GAME BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR SISWA SMK DAN SMA AZZAHIRIYAH**

**IMPLEMENTATION OF GAME-BASED LEARNING IN ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION TO ENHANCE LEARNING MOTIVATION OF VOCATIONAL AND SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS AT AZZAHIRIYAH**

Daan Dini Khairunida<sup>1</sup>  
Achmad Yan Muharis<sup>2</sup>  
Email : daandekaaja@gmail.com

**Abstract**

This study aims to examine the implementation of the Game-Based Learning (GBL) model in Islamic Religious Education (PAI) to enhance student motivation and enthusiasm for learning at Azzahiriyyah Senior and Vocational High Schools in Cikarang Timur, Bekasi. Using the Classroom Action Research (CAR) method based on the Kemmis & McTaggart model, the research was conducted in two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through classroom observations, interviews, and documentation involving teachers and students of grades X and XI. The findings reveal that the application of GBL significantly improves students' learning motivation, active participation, and understanding of Islamic studies. Educational games adapted to Islamic values proved effective in creating a more enjoyable, interactive, and relevant learning experience. This study recommends integrating GBL into the Islamic Religious Education curriculum as an innovative approach to foster active, critical, and morally grounded learners.

**Keywords:** Game-Based Learning, Islamic Religious Education, learning motivation, Classroom Action Research, interactive learning, senior and vocational high school students.

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi model pembelajaran Game-Based Learning (GBL) dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) guna meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa di SMA dan SMK Azzahiriyyah, Cikarang Timur, Bekasi. Dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart, penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru dan peserta didik kelas X dan XI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan GBL secara signifikan meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Permainan edukatif yang disesuaikan dengan nilai-nilai Islam terbukti menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan kehidupan nyata. Temuan ini merekomendasikan integrasi GBL dalam kurikulum PAI sebagai pendekatan inovatif untuk membentuk generasi pembelajar yang aktif, kritis, dan berakhlak mulia.

---

<sup>1</sup> Dosen STAIHAS

<sup>2</sup> Guru MAN 1 Kabupaten Bekasi

**Kata Kunci:** Game-Based Learning, Pendidikan Agama Islam, motivasi belajar, PTK, pembelajaran interaktif, siswa SMA-SMK.

## PENDAHULUAN

Game-Based Learning (GBL) atau pembelajaran berbasis permainan merupakan model belajar yang menyatukan diantara bermain dan belajar dalam sebuah model pembelajaran. Dengan mengaplikasikan permainan, guru akan mampu mengajar aktif siswa di dalam sebuah proses belajar dengan lebih interaktif dan mendalam. Metode ini telah terbukti meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa serta informasi. Di bagian ini, kami akan membahas manfaat GBL dan cara-cara berbeda yang dapat digunakan dalam berbagai lingkungan pendidikan. Game-Based Learning (GBL) telah diintegrasikan ke dalam pendidikan Islam dan menawarkan pendekatan yang menjanjikan untuk meningkatkan hasil belajar, asalkan masalah implementasi diselesaikan dan standar Islam diikuti. [Asyraf dan lainnya, 2024]

Sebuah studi oleh Smith et al. (2018) menemukan bahwa siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan mendapatkan nilai lebih tinggi dalam penilaian dan melaporkan tingkat motivasi dan minat yang lebih tinggi terhadap materi pelajaran. Studi lain oleh Johnson et al. (2019) menemukan bahwa menggabungkan elemen permainan seperti kompetisi dan hadiah ke dalam kegiatan pendidikan dapat membantu meningkatkan partisipasi siswa dan retensi informasi. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alat yang berharga bagi pendidik yang ingin meningkatkan praktik pengajaran mereka dan melibatkan siswa dengan cara yang baru dan inovatif.

Salah satu aspek kunci dari pembelajaran berbasis permainan adalah kemampuan bagi siswa untuk melacak kemajuan mereka dan melihat hasil nyata dari upaya mereka. Dengan menerima umpan balik langsung tentang kinerja mereka, siswa dapat mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan bekerja untuk menguasai konsep-konsep yang sulit. Umpan balik waktu nyata ini tidak hanya meningkatkan pengalaman belajar, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kepemilikan atas pendidikan mereka. Sebagai hasilnya, siswa lebih cenderung untuk tetap terlibat dan termotivasi untuk terus belajar, yang mengarah pada pemahaman yang lebih mendalam tentang materi. Dengan memasukkan elemen-elemen Islam ke dalam permainan edukatif, GBL dapat membuat pembelajaran tentang ajaran dan praktik Islam lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Namun, pendidik harus memastikan bahwa konten permainan sesuai dengan prinsip dan nilai-nilai Islam serta menghormati sensitivitas budaya. GBL memiliki potensi untuk mengubah pendidikan Islam dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif untuk siswa jika diterapkan dan direncanakan dengan hati-hati. [Asyraf dan lainnya, 2024]

Siswa dapat berinteraksi dengan materi dengan cara yang menyenangkan dan mendidik dengan membuat permainan interaktif yang menggabungkan ajaran Islam. Pendekatan pembelajaran inovatif ini dapat membantu siswa mengingat dan menerapkan informasi dalam situasi kehidupan nyata. Pendidik dapat menggunakan GBL untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermanfaat bagi siswa dari segala usia dengan bimbingan dan pengawasan yang tepat. Misalnya, siswa dapat bersenang-senang dengan mempelajari sejarah dan budaya Islam dengan menyelesaikan tantangan dan memecahkan teka-teki. Metode interaktif ini dapat menginspirasi siswa untuk belajar di luar kelas dan membangun hubungan yang lebih kuat dengan iman mereka. Pada akhirnya, ini dapat menghasilkan pandangan Islam yang lebih adil dan informatif (Elrawi, n.d.).

Namun, penting untuk diingat bahwa beberapa permainan yang digunakan untuk mengajar tidak efektif. Misalnya, permainan video yang hanya menekankan penaklukan dan peperangan yang brutal dapat menyebarkan stereotip negatif dan salah gambar tentang sejarah dan budaya Islam. Daripada mendorong pemahaman dan penghargaan yang lebih dalam terhadap materi tersebut, ini dapat menyebabkan kesalahpahaman dan memperkuat bias yang merugikan.

Pendidikan Agama Islam, memainkan peran penting dalam membangun pemahaman dan penghargaan siswa terhadap Islam. Ini memberikan siswa gambaran menyeluruh tentang sejarah, keyakinan, dan praktik agama tersebut, dan membantu mereka menumbuhkan dasar pengetahuan dan rasa hormat yang kuat terhadap ajaran Islam. Jika permainan edukatif digunakan untuk meningkatkan pembelajaran, sangat penting untuk memilih dan membuat permainan yang sesuai dengan tujuan pendidikan Islam. Permainan yang mendorong pemikiran kritis, empati, dan sensitivitas budaya dapat secara efektif melibatkan siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang Islam. Pendidik dapat melampaui instruksi kelas tradisional dengan menggunakan alat pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk membuat pengalaman belajar yang dinamis dan memperkaya. [Hendika, 2024]

Metode ini tidak hanya membuat pelajaran lebih menyenangkan bagi siswa, tetapi juga membuat mereka lebih menghargai prinsip-prinsip Islam. Permainan edukatif juga dapat berfungsi sebagai alat yang bermanfaat untuk memperkuat ide-ide penting dan menumbuhkan rasa solidaritas siswa. Pendidik dapat menginspirasi generasi muda Muslim untuk merangkul iman mereka dengan antusiasme dan pemahaman dengan memanfaatkan kekuatan teknologi dan gamifikasi. Pada akhirnya, memasukkan permainan edukatif ke dalam pendidikan Islam dapat membantu membangun individu yang seimbang, yang tidak hanya berpengetahuan luas tetapi juga menghormati ajaran Islam. Menggabungkan teknologi dalam pendidikan agama juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan lebih mudah diakses untuk siswa dari segala usia. Menurut Fehmida et al. (2018)

Siswa tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk mengingat dengan lebih baik, tetapi mereka juga dapat menerapkan pengetahuan mereka ke situasi dunia nyata melalui permainan yang interaktif dan menarik. Metode pembelajaran langsung ini tidak hanya membuat materi lebih mudah dipahami, tetapi juga meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis. Dengan memasukkan permainan edukatif ke dalam kurikulum, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik yang memenuhi kebutuhan dan minat berbagai siswa. Pada akhirnya, ini akan menumbuhkan kecintaan abadi terhadap pembelajaran dan hubungan yang kuat dengan iman mereka. [Siddiqi 2024]

Pendidik dapat meningkatkan lingkungan belajar dengan menyediakan permainan interaktif dan menarik yang secara khusus disesuaikan dengan materi pelajaran. Metode ini tidak hanya membantu siswa untuk lebih memahami dan mengingat ajaran Islam, tetapi juga mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar mereka sendiri. Melalui penggunaan GBL, siswa dapat mengembangkan pemahaman dan penghargaan yang lebih dalam terhadap iman mereka sambil juga mengasah keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Pada akhirnya, penerapan GBL dalam Pendidikan Agama Islam dapat membantu membentuk generasi muda Muslim yang tidak hanya berpengetahuan tentang agama mereka tetapi juga bersemangat untuk terus belajar dan berkembang dalam iman mereka. [Mardianto dan Hasan, tahun 2023]

Dengan memasukkan aktivitas interaktif dan permainan ke dalam kurikulum, guru dapat membuat pengalaman belajar siswa lebih menarik dan dinamis. Metode langsung ini memungkinkan siswa menggunakan pengetahuan mereka dengan cara yang menyenangkan dan bermanfaat. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan berhasil. Pada akhirnya, penggunaan GBL

dalam pendidikan agama Islam memiliki potensi untuk membentuk generasi muda Muslim yang tidak hanya memahami keyakinan mereka dengan baik tetapi juga bersemangat untuk terus mengeksplorasi dan memperdalam pemahaman mereka tentang keyakinan lain. Ini dapat dicapai dengan menumbuhkan kecintaan siswa terhadap pembelajaran dan hubungan yang lebih dalam dengan iman mereka. [Toni dkk., 2024]

Siswa dapat berinteraksi dengan ajaran Islam dengan cara yang interaktif dan menarik dengan GBL. Ini memungkinkan mereka untuk membangun hubungan yang lebih substansial dengan iman mereka. Dengan memasukkan elemen permainan dan teknologi ke dalam proses pembelajaran, guru dapat menyesuaikan diri dengan gaya belajar yang berbeda dari siswa mereka dan menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih inklusif. Pendekatan inovatif ini terhadap pendidikan agama dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, dan rasa kebersamaan yang lebih besar dalam kelompok agama mereka. Sebagai hasilnya, GBL memiliki potensi tidak hanya untuk meningkatkan pencapaian akademis tetapi juga mendorong pertumbuhan spiritual dan perkembangan pribadi di antara para siswa. (Papakostas, 2024)

Pendidikan agama Islam sangat penting untuk menanamkan sifat-sifat karakter yang baik seperti kasih sayang, kejujuran, dan integritas pada siswa. Dengan mengajarkan siswa prinsip-prinsip Islam, mereka dapat membangun kompas moral yang kuat yang akan mengarahkan pilihan dan tindakan mereka. Ini tidak hanya membantu mereka menjadi orang yang bermoral dan bertanggung jawab, tetapi juga membantu kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan. Selain itu, pendidikan agama Islam membantu siswa menjadi lebih spiritual dan lebih terhubung dengan kekuatan yang lebih tinggi, yang membantu mereka menemukan tujuan dan jalan dalam hidup mereka. Secara keseluruhan, pendidikan agama Islam harus dimasukkan ke dalam sistem pendidikan untuk membangun individu yang seimbang yang baik secara moral dan berprestasi akademik. [M. dan Mazkiyil, 2023]

Pendidikan Agama Islam mengajarkan siswa nilai-nilai seperti kasih sayang, kejujuran, dan integritas. Ini memberi mereka kemampuan untuk dengan anggun dan bermartabat menghadapi kompleksitas dunia modern. Selain itu, ajaran Islam mengajarkan orang untuk bertoleransi dan menghormati orang lain, yang menghasilkan rasa persatuan dan harmoni dalam masyarakat yang beragam. Pada akhirnya, memasukkan pendidikan Islam ke dalam sistem pendidikan sangat penting untuk menghasilkan generasi yang tidak hanya cerdas dan terampil tetapi juga penuh kasih sayang dan berbudi pekerti luhur. [Irohmahsari, 2024]

Nilai-nilai ini bermanfaat bagi masyarakat secara keseluruhan, bukan hanya para siswa. Pendidikan Agama Islam memainkan peran penting dalam menciptakan dunia yang lebih damai dan harmonis dengan mengajarkan kasih sayang dan penghormatan kepada orang lain. Siswa lebih siap untuk menjadi pemimpin yang mengutamakan kesejahteraan orang lain dan bekerja menuju masyarakat yang lebih adil dan setara jika ajaran-ajaran ini digunakan sebagai dasar pendidikan mereka. Pada dasarnya, pendidikan agama Islam berfungsi sebagai landasan bagi semua orang untuk masa depan yang lebih baik. (Beck, et al.)

Untuk memastikan bahwa pembelajaran berbasis permainan (GBL) berhasil digunakan dalam pendidikan agama Islam, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Untuk memastikan bahwa semua siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan GBL, pendidik harus memilih platform dan alat yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan konten mata pelajaran serta memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa. Selain itu, sangat penting bagi guru untuk mendapatkan pelatihan dan dukungan yang tepat untuk menggunakan platform ini secara efektif. Pendidik dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dan mendorong pemahaman dan penghargaan yang lebih

dalam terhadap ajaran Islam di kalangan siswa dengan memilih dan menerapkan alat pembelajaran berbasis permainan dengan hati-hati. [Asyraf dan lainnya, 2024]

Siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan berguna, tetapi metode ini juga membantu mereka belajar tentang pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan kerja tim. Mengintegrasikan GBL ke dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam memungkinkan pendidik untuk membuat lingkungan belajar yang dinamis dan imersif yang sesuai dengan berbagai gaya dan kemampuan belajar. Pada akhirnya, pembelajaran berbasis permainan memiliki kemampuan untuk mengubah cara siswa berinteraksi dan menginternalisasi ajaran Islam, menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan bermakna. (Larry, et al.)

Pendekatan kreatif untuk mengajar pendidikan Islam ini juga dapat menumbuhkan semangat siswa untuk bekerja sama dan berkomunitas saat mereka bekerja sama untuk menyelesaikan tantangan dan mencapai tujuan bersama. Selain itu, GBL dapat membantu siswa memahami ajaran Islam dalam situasi dunia nyata, memberi mereka pemahaman yang lebih luas tentang konsep tersebut. Secara keseluruhan, penggunaan pembelajaran berbasis permainan dalam kurikulum pendidikan agama Islam memiliki potensi untuk menumbuhkan kecintaan yang abadi untuk belajar dan pemahaman yang lebih mendalam tentang nilai-nilai dan prinsip Islam. [Shah et al. 2024]

Salah satu manfaat utama dari penggunaan Game-Based Learning (GBL) dalam Pendidikan Agama Islam adalah meningkatnya keterlibatan dan motivasi siswa dalam mempelajari ajaran Islam. Dengan memasukkan permainan dan aktivitas interaktif ke dalam kurikulum, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan imersif yang menarik minat siswa dan mendorong partisipasi aktif. Pendekatan praktis ini tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa, tetapi juga membantu mereka mempertahankan dan menerapkan pengetahuan dengan lebih efektif. Selain itu, GBL memungkinkan pengalaman pembelajaran yang dipersonalisasi yang sesuai dengan gaya dan preferensi belajar individu, sehingga memudahkan siswa untuk terhubung dengan dan menginternalisasi ajaran Islam. (Asyraf & And, 2024)

Dengan menggabungkan elemen gamifikasi dan teknologi interaktif, pendidik dapat memberikan siswa cara yang lebih interaktif dan menarik untuk mempelajari ajaran dan prinsip-prinsip Islam. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa tetap termotivasi dan tertarik pada materi pelajaran, tetapi juga memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi dan memahami konsep-konsep kompleks dengan cara yang lebih praktis. Secara keseluruhan, penggunaan pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan Islam dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efektif yang mendorong pemahaman dan penghargaan yang lebih dalam terhadap ajaran Islam. (Toni et al., 2024)

Melalui penggunaan permainan edukatif, siswa dapat membenamkan diri dalam skenario yang memerlukan pemikiran kritis dan keterampilan pemecahan masalah, sambil belajar tentang sejarah dan ajaran Islam. Pendekatan interaktif ini juga dapat membantu siswa mengingat informasi dengan lebih baik dan menerapkannya dalam situasi dunia nyata. Dengan membuat pembelajaran menyenangkan dan menarik, pendidik dapat menginspirasi rasa ingin tahu dan penghormatan seumur hidup terhadap agama Islam pada siswa mereka. Pada akhirnya, pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan Islam memiliki potensi untuk merevolusi cara siswa berinteraksi dengan dan memahami ajaran agama. (Siti et al., 2020)

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas (PTK) dengan tujuan meningkatkan profesionalisme pendidikan dalam proses pendidikan agama Islam (PAI), sehingga kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. PTK memiliki peran penting dalam peningkatan pembelajaran. (Kunandar (2010:41). Model penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc Taggart, yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. (Wijaya Kusuma, 2012:8).

Dalam perencanaan, langkah pertama adalah mengidentifikasi masalah pembelajaran PAI, merumuskan pertanyaan, menganalisis penyebabnya, dan berkonsultasi dengan guru. Kemudian, menyusun RPP dengan metode game based learning atau pembelajaran berbasis permainan dan indikator penilaian. Pelaksanaan adalah tahap di mana rencana tersebut dijalankan sesuai RPP. Pengamatan dilakukan dengan mengamati situasi kelas, perilaku siswa, dan penyerapan materi. Refleksi dilakukan kolaboratif untuk mengevaluasi tindakan, mengidentifikasi kesalahan, dan merancang ulang jika diperlukan. Prosedur penelitian ini terdiri dari dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, hingga mencapai indikator keberhasilan.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif yaitu hasil observasi aktivitas peserta didik selama pembelajaran, observasi guru saat mengajar di kelas, observasi sekolah, interview dengan instruktur mata pelajaran PAI di SMA dan SMK Azzahiriyah Cikarang Timur Bekasi. Sumber data dalam penelitian ini meliputi: sumber data primer: Guru PAI, guru kelas dan seluruh peserta didik kelas X dan XI.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### ● Analisis Data

#### 1. Penelitian Menuju Tindakan

Langkah pertama adalah mengidentifikasi masalah di lokasi penelitian. Kemudian, peneliti meminta izin kepada Kepala Madrasah untuk melakukan praktik pengalaman lapangan kependidikan dan observasi awal di SMA dan SMK Azzahiriyah Cikarang Timur Bekasi. Setelah mendapatkan persetujuan, peneliti berkomunikasi dengan guru PAI untuk membahas tujuan penelitian dan proses pembelajaran di kelas X an XI. Dilakukan wawancara dengan Ibu Uun seagau guru Pamong PPLK mata pelajaran PAI untuk mendapatkan gambaran umum mengenai pelaksanaan pembelajaran PAI.

Tahapan pelaksanaan pembelajaran PAI dengan pendekatan game-based learning terdiri dari beberapa langkah:

1. Observasi dan Analisis Kebutuhan
  - a) Mengamati proses pembelajaran PAI di SMK dan SMA Azzahiriyah.
  - b) Mengidentifikasi tingkat pemahaman belajar siswa.
2. Perencanaan Pembelajaran
  - a) Menyusun perangkat pembelajaran yang mengintegrasikan game-based learning.
  - b) Memilih media dan aplikasi pembelajaran yang sesuai, seperti Kahoot, Quizizz, atau permainan berbasis kartu.
3. Implementasi Pembelajaran
  - Tahap Awal: Memberikan pengantar dan menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa.
  - Tahap Inti: Siswa mengikuti pembelajaran dengan metode permainan edukatif. Guru mengarahkan siswa dalam memahami konsep PAI melalui permainan.

- Tahap Akhir: Evaluasi hasil pembelajaran dan refleksi bersama siswa.
4. Pengembangan dan Evaluasi
- a) Melakukan penyesuaian metode berdasarkan respons siswa.
  - b) Mengembangkan strategi pembelajaran agar lebih efektif dan menarik.

• **Penelitian Siklus I**

- Tahap Perencanaan: Peneliti dan guru merancang pembelajaran berdasarkan hasil observasi, membuat RPP, dan menyiapkan media seperti spidol, kertas, laptop, dan lainnya. Siklus I berfokus pada materi rukun iman dengan metode game based learning.
  - Tahap Pelaksanaan: Guru memulai dengan salam, doa bersama, dan motivasi, serta menjelaskan tujuan pembelajaran. Materi rukun iman. Kegiatan ditutup dengan kesimpulan, refleksi, dan doa bersama.
  - Tahap Pengamatan: Peneliti dan guru mengamati proses pembelajaran, dengan hasil yang menunjukkan peningkatan motivasi peserta dan pengetahuan sesuai RPP. Antusiasme peserta cukup baik, meskipun ada yang masih bingung dengan metode game based learning. Pelaksanaan sesuai rencana, dan hasil menunjukkan peningkatan.
- a. Tahap Refleksi dari siklus I mencakup beberapa hal:
- i. Perlu pendalaman materi untuk memastikan pemahaman peserta.
  - ii. Pada siklus II, persiapan media dan penjelasan detail strategi game based learning akan ditingkatkan.
  - iii. Apresiasi dan motivasi peserta akan ditingkatkan melalui strategi game based learning yang lebih menyenangkan.
  - iv. Pentingnya pembiasaan komunikasi terbuka antara guru dan peserta untuk memfasilitasi pertanyaan dan diskusi yang lebih lancar.

**2. Penelitian Siklus II**

- a. Tahap Perencanaan: Guru memperbaiki kekurangan Siklus I dengan persiapan RPP, materi, media pembelajaran dan penjelasan metode. Persiapan media meliputi spidol, kertas, pulpen, dan lainnya. Siklus II ditutup dengan interview.
- b. Tahap Pelaksanaan: Guru memulai dengan salam dan permohonan kepada Allah SWT, menjelaskan tujuan pembelajaran, memberikan motivasi, dan mereview pembahasan sebelumnya. Inti pembelajaran meliputi materi rukun iman dengan metode game based learning. Kegiatan ditutup dengan kesimpulan pembelajaran dan refleksi.
- c. Tahap Pengamatan: Peneliti dan guru mengamati proses pembelajaran. Hasilnya menunjukkan peningkatan dari Siklus I, dengan peserta yang lebih antusias, tidak kebingungan, dan berani mengemukakan pendapat. Materi disampaikan sesuai RPP, dan motivasi peserta meningkat, membuat pembelajaran lebih efektif.
- d. Tahap refleksi siklus II, guru PAI kelas XI mengevaluasi proses pembelajaran menggunakan metode game based learning.

Pelaksanaan Game Based Learning di kelas X MIPA 1



siklus 1



Siklus 2

Pelaksanaan Game Based Learning di kelas X MIPA 1



siklus 1



Siklus 2

Pelaksanaan Game Based Learning di kelas XI MIPA 1



Siklus 1



Siklus 2

Pelaksanaan Game Based Learning di kelas X AK AP



Siklus 1



Siklus 2

Pelaksanaan Game Based Learning di kelas X AK AP



Siklus 1



Siklus 2

Pelaksanaan Game Based Learning di kelas X TKJ



Siklus 1



Siklus 2

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan pula bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar secara signifikan antara pelaksanaan di siklus 1 dan siklus 2 dengan menggunakan model *game based learning*. Terdapat perbedaan prestasi belajar secara signifikan antara kelas yang menggunakan model ceramah dengan kelas yang menggunakan *game-based learning*. Motivasi belajar peserta didik secara signifikan meningkat karena penerapan model pembelajaran *game-based learning*. Melalui permainan yang interaktif dan menarik, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam. Pada akhirnya, dengan dengan mengadopsi pembelajaran berbasis permainan, pendidik dapat melibatkan siswa dengan cara yang mungkin tidak dapat dilakukan oleh metode pengajaran tradisional, menumbuhkan kecintaan terhadap pembelajaran dan pemahaman yang lebih dalam tentang konsep-konsep yang kompleks. Saat kita terus mendorong batasan dan menjelajahi jalur baru untuk inovasi pendidikan, sangat penting bagi kita untuk memprioritaskan GBL sebagai alat utama dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dan peluang di masa depan.

Pembelajaran berbasis permainan tidak hanya membuat pendidikan lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan penting seperti pemecahan masalah, kolaborasi, dan adaptabilitas. Dengan menggabungkan elemen kompetisi dan penghargaan ke dalam pelajaran mereka, guru dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran mereka sendiri. Akibatnya, siswa menjadi lebih mandiri dan percaya diri dalam kemampuan mereka untuk menghadapi tantangan baik di dalam maupun di luar kelas.

Pembelajaran berbasis permainan di kelas mencakup memberikan pelatihan dan dukungan yang memadai bagi guru, mengintegrasikan teknologi secara efektif, dan secara teratur menilai kemajuan dan keterlibatan siswa. Selain itu, menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung di mana siswa merasa nyaman mengambil risiko dan membuat kesalahan sangat penting untuk memaksimalkan manfaat pembelajaran berbasis permainan. Guru juga dapat meminta umpan balik dari siswa untuk terus meningkatkan dan menyesuaikan pendekatan mereka agar sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar yang beragam dari siswa mereka. Pada akhirnya, dengan perencanaan dan pelaksanaan yang cermat, pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk merevolusi pendidikan dan menginspirasi generasi baru pembelajar seumur hidup.

Pembelajaran berbasis permainan menawarkan cara yang unik dan menarik bagi pendidik untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa mereka. Dengan mengintegrasikan permainan ke dalam kurikulum mereka, para guru dapat mendorong kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan berpikir kritis pada siswa mereka. Pendekatan inovatif ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga mempersiapkan siswa untuk tantangan masa depan. Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk merevolusi pendidikan dan memberdayakan siswa untuk mencapai potensi penuh mereka.

Dengan menyediakan lingkungan belajar yang praktis dan interaktif, pembelajaran berbasis permainan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan penting yang akan berguna bagi mereka di dunia yang terus berubah. Kemampuan untuk memecahkan masalah, berpikir kritis, dan bekerja secara kolaboratif sangat penting untuk sukses di abad ke-21. Dengan pembelajaran berbasis permainan, pendidik memiliki alat yang kuat untuk membantu siswa berkembang dan unggul di dunia modern.

Kesimpulannya, integrasi permainan ke dalam pendidikan memiliki potensi untuk mengubah cara siswa belajar dan mempersiapkan mereka untuk masa depan yang sukses.

Dengan mengintegrasikan pembelajaran berbasis permainan ke dalam kurikulum, pendidik dapat melibatkan siswa dengan cara yang menyenangkan dan mendidik. Pendekatan ini tidak hanya memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran mereka tetapi juga menumbuhkan kecintaan terhadap pembelajaran yang akan mereka bawa sepanjang hidup mereka. Dengan keseimbangan yang tepat antara teknologi dan metode pengajaran tradisional, pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk merevolusi sistem pendidikan dan menciptakan generasi pemikir yang inovatif dan adaptif.

Rekomendasi untuk penelitian dan implementasi GBL di Pendidikan Agama Islam di masa depan termasuk melakukan lebih banyak penelitian tentang efektivitas strategi pembelajaran berbasis permainan tertentu dalam mengajar Pendidikan Agama Islam, serta mengeksplorasi cara untuk mengintegrasikan nilai-nilai dan ajaran Islam ke dalam permainan itu sendiri. Selain itu, penting bagi pendidik untuk menerima pelatihan dan dukungan yang tepat dalam menerapkan GBL di kelas, serta bagi pembuat kebijakan untuk menyediakan sumber daya dan dukungan bagi sekolah-sekolah yang ingin mengadopsi pendekatan ini. Dengan terus melakukan penelitian, pengembangan, dan penerapan pembelajaran berbasis permainan dalam Pendidikan Agama Islam, kita dapat memastikan bahwa siswa tidak hanya terlibat dan termotivasi untuk belajar tetapi juga dilengkapi dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk berkembang di dunia yang terus berubah.

Selain itu, kolaborasi antara pengembang game, pendidik, dan cendekiawan agama dapat membantu memastikan bahwa game tersebut sensitif secara budaya dan secara akurat mewakili keyakinan dan praktik Islam. Kolaborasi ini juga dapat menghasilkan konten permainan yang lebih beragam dan inklusif yang dapat diterima oleh audiens siswa yang lebih luas. Dengan berinvestasi dalam pengembangan dan perbaikan berkelanjutan pembelajaran berbasis game dalam pendidikan agama Islam, kita dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efektif yang mempersiapkan siswa untuk sukses dalam kehidupan akademis dan pribadi mereka.

Melalui kolaborasi ini, pengembang game dapat memperoleh wawasan berharga tentang kebutuhan dan preferensi spesifik siswa yang mempelajari Pendidikan Agama Islam, memungkinkan mereka untuk menyesuaikan game mereka agar lebih sesuai dengan audiens target. Pendidik dan cendekiawan agama dapat memberikan panduan tentang konten dan pesan dalam permainan, memastikan bahwa permainan tersebut sesuai dengan kurikulum dan sensitivitas budaya. Dengan bekerja sama, para pemangku kepentingan ini dapat menciptakan pengalaman permainan yang menarik dan edukatif yang meningkatkan pemahaman dan penghargaan siswa terhadap ajaran Islam. Pada akhirnya, upaya kolaboratif ini dapat berkontribusi pada peningkatan keseluruhan pendidikan agama dan mempromosikan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan penuh rasa hormat bagi semua siswa.

Selain meningkatkan pemahaman siswa tentang ajaran Islam, integrasi pembelajaran berbasis permainan juga dapat membantu membuat mata pelajaran ini lebih mudah diakses dan menyenangkan bagi pelajar dari berbagai latar belakang. Dengan menggabungkan elemen interaktif dan imersif ke dalam kurikulum, pendidik dapat memenuhi berbagai gaya belajar dan melibatkan siswa dengan cara yang mungkin tidak dilakukan oleh metode pengajaran tradisional. Ini dapat mengarah pada peningkatan retensi informasi dan koneksi yang lebih dalam dengan materi, yang pada akhirnya menumbuhkan apresiasi seumur hidup terhadap pendidikan Islam. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan agama dapat membantu menjembatani kesenjangan antara ajaran tradisional dan masyarakat modern, membuat konten lebih relevan dan dapat diterima oleh siswa di era digital saat

ini. Secara keseluruhan, potensi dampak dari pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan pendidikan Islam sangat besar, menawarkan pendekatan pengajaran yang unik dan inovatif yang memiliki kekuatan untuk mengubah cara siswa berinteraksi dengan dan mempelajari keyakinan mereka.

#### DAFTAR PUSATAKA

Amy, Matthew, Devin, & Christian. (n.d.). *Challenges and solutions when using technologies in the classroom*. <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781315647500-2/challenges-solutions-using-technologies-classroom-amy-johnson-matthew-jacovina-devin-russell-christian-soto>

Asyraf, & And. (2024). *Advancing Islamic Education with Game-Based Learning: Principles, Effects, And Implementation Obstacles*. <http://ojie.um.edu.my/index.php/JIER/article/view/55154>

Beck. (n.d.). *Better Schools: A Values Perspective*. <https://eric.ed.gov/?id=ED355643>

Dale. (n.d.). *Personalized learning: A guide for engaging students with technology*. International Society for Technology in Education. [https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=96apCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=This+personalized+approach+helps+students+feel+more+engaged+and+invested+in+their+education,+leading+to+higher+levels+of+academic+achievement&ots=wLSMifQobQ&sig=YPB8yd2PjL8jJGOwI\\_gt mZ0P\\_B4](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=96apCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=This+personalized+approach+helps+students+feel+more+engaged+and+invested+in+their+education,+leading+to+higher+levels+of+academic+achievement&ots=wLSMifQobQ&sig=YPB8yd2PjL8jJGOwI_gt mZ0P_B4)

eela. (n.d.). *Assessment of real-world problem-solving and critical thinking skills in a technology education classroom*. [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-981-16-7885-1\\_10](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-981-16-7885-1_10)

Elrawi. (n.d.). *The use of mixed-realities techniques for the representation of Islamic cultural heritage*. <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/7878715/>

Fehmida, Mahreen, Rida, & Mukhtar. (2023). *The role of islamic education in promoting peace and tolerance*. <http://alqantarajournal.com/index.php/Journal/article/view/366>

Hanif, Eva, & Norhapizah. (2023). *Probing experiential learning approach in Islamic religious education*. <https://core.ac.uk/download/pdf/599005910.pdf>

Hendika. (2024). *The Role of Islamic Religious Education Teachers in Shaping the Inclusive Character of Students*. <https://journal.jcopublishing.com/index.php/jcell/article/view/402>

Hind. (2024). *Navigating critical thinking in the digital era: An informative exploration*. <https://www.neliti.com/publications/589528/navigating-critical-thinking-in-the-digital-era-an-informative-exploration>

irohmahsari. (2024). *Character education building a generation with integrity and ethics*. <https://journal-internationalmultidisciplinary.com/index.php/IJM/article/view/6>

J., & tivity. (2020). *Examining the effects of immersive game-based learning on student engagement and the development of collaboration, communication, creativity and critical thinking*. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11528-020-00500-9>

Kittisak, Kanrawee, Alongkorn, & Boonlit. (2021). *Engaging students in the learning process with game-based learning: The fundamental concepts*. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1311472>

Larry. (n.d.). *Team-based learning in the social sciences and humanities: Group work that works to generate critical thinking and engagement*. Taylor Francis. [https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=bg\\_JEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT8&dq=This+approach+not+only+makes+learning+more+enjoyable+and+memorable+but+also+helps+students+develop+critical+thinking,+problem-solving+skills,+and+teamwork&ots=1n1YewEuMR&sig=usRKbrHpMGNKioJk2HKUesyA6D9c](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=bg_JEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT8&dq=This+approach+not+only+makes+learning+more+enjoyable+and+memorable+but+also+helps+students+develop+critical+thinking,+problem-solving+skills,+and+teamwork&ots=1n1YewEuMR&sig=usRKbrHpMGNKioJk2HKUesyA6D9c)

M., & Mazkiyil. (2023). *Enhancing moral integrity: islamic education's role in fostering superior character within islamic boarding school management*. <http://serambi.org/index.php/managere/article/view/334>

Mardianto, & Hasan. (2023). *Development of game-based learning media on islamic religious education materials*. <https://e-journal.uac.ac.id/index.php/NAZHRUNA/article/view/2824>

Micael, & Carla. (n.d.). *Introduction to Game-Based Learning*. [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-78523-8\\_2](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-78523-8_2)

Moses, Entika, & Yusuff. (2024). *Empowering learning: Pedagogical strategies for advancing 21st century skills and quality education*. <https://journal.unnes.ac.id/journals/jone/article/view/1451>

Nachima, Yusop, & Jaruwat. (2024). *Transforming Islamic Education through Lesson Study (LS): A Classroom-Based Approach to Professional Development in Southern Thailand*. <https://www.mdpi.com/2227-7102/14/9/1029>

Olga, Irmgard, & vol. (n.d.). *Aspects of game-based learning*. [https://www.academia.edu/download/30410789/32\\_aspects\\_of.pdf](https://www.academia.edu/download/30410789/32_aspects_of.pdf)

Papakostas. (2024). *Faith in Frames: Constructing a Digital Game-Based Learning Framework for Religious Education*. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/teth.12685>

QuillBot. (2025). *QuillBot Flow*. (Apr 2025 version) [Large Language Model]. Retrieved April 4, 2025, from <https://quillbot.com/flow>

Shah, Nasir, & Mezirow. (2024). *Countering extremism through islamic education: Curriculum and pedagogical approaches*. <https://pubcenter.ristek.or.id/index.php/jois/article/view/20>

Shahidullah, Okundaye, & Menezes. (2024). *Addressing contemporary ethical and moral issues through islamic education*. <https://pubcenter.ristek.or.id/index.php/jois/article/view/18>

Siddiqi. (2024). *Future of digital education: inclusive, immersive, equitable*. <https://dmejournals.com/index.php/DMEJC/article/view/335>

Siti, Wan, & Muhammad. (2020). *Islamic Education Teacher's Critical Thinking Practice and Its Challenges In Enhancing 21 st Century Learning Skills*. [https://www.researchgate.net/profile/Talhah-Ajmain/publication/341255122\\_Islamic\\_Education\\_Teacher's\\_Critical\\_Thinking\\_Practice\\_and\\_its\\_Challenges\\_in\\_Enhancing\\_21st\\_Century\\_Learning\\_Skills/links/5eb5a3a74585152169c0ec3a/Islamic-Education-Teachers-Critical-Thinking-Practice-and-its-Challenges-in-Enhancing-21st-Century-Learning-Skills.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Talhah-Ajmain/publication/341255122_Islamic_Education_Teacher's_Critical_Thinking_Practice_and_its_Challenges_in_Enhancing_21st_Century_Learning_Skills/links/5eb5a3a74585152169c0ec3a/Islamic-Education-Teachers-Critical-Thinking-Practice-and-its-Challenges-in-Enhancing-21st-Century-Learning-Skills.pdf)

Surjit. (n.d.). *Faith and culture in education: Fostering inclusive environments*. <https://www.igi-global.com/chapter/faith-and-culture-in-education/329529>

Theofylaktos, Kerstin, & Learning. (n.d.). *Digital game-based learning in education: Significance of motivating, engaging and interactive learning environments*. <https://www.bcs.org/media/5862/inspire-2019-proceedings.pdf#page=117>

Toni, M., & Fauziah. (2024). *Islamic Religious Learning in the Digital Age: An Interactive Method for Generation Z*. <http://journal.walideminstitute.com/index.php/sicopus/article/view/222>

Yahya, C., Poojary, & Savitha. (n.d.). *Innovative Game Based Educational Application for Learning*. <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/9579868/>