

## Penggunaan *Game Based Learning* dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kencong

Leny Indriyani\*, Johan Indrus Tofaynudin

Universitas Al-Falah As-Sunniah Kencong, Jember, Indonesia

\*Corresponding Author: [lenyindriyani1234@gmail.com](mailto:lenyindriyani1234@gmail.com)

Dikirim: 30-03-2025; Direvisi: 04-06-2025; Diterima: 06-06-2025

**Abstrak:** Pembelajaran adalah proses yang dirancang secara sistematis untuk membimbing individu menggunakan teknik dan strategi guna mencapai sasaran yang telah ditetapkan. Namun, banyak peserta didik yang mengalami kurangnya motivasi dan merasa pembelajaran di kelas membosankan. Oleh karena itu, guru perlu memiliki metode inovatif dan efektif dalam proses pengajaran. Di SMA Negeri 1 Kencong, model *Game Based Learning* telah diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pendekatan ini lebih menekankan pada peningkatan konsentrasi dan daya ingat peserta didik, dengan tujuan untuk mencapai pemahaman materi yang lebih mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan *Game Based Learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah tersebut. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, di mana data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang melibatkan Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum, guru PAI, serta peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta menunjukkan bahwa *game based learning* secara efektif mampu mengubah suasana belajar dari pasif menjadi aktif, meningkatkan konsentrasi serta membangun kreativitas peserta didik. Pendekatan ini mampu memotivasi peserta didik untuk belajar serta mempermudah mereka dalam memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di SMA Negeri 1 Kencong.

**Kata Kunci:** Game Based Learning; Kualitas Pembelajaran; Pendidikan Agama Islam

**Abstract:** Learning is a systematically designed process to guide individuals in using techniques and strategies to achieve predetermined goals. However, many students experience a lack of motivation and find classroom learning boring. Therefore, teachers need to have innovative and effective methods in the teaching process. At SMA Negeri 1 Kencong, the Game Based Learning model has been applied in Islamic Religious Education (PAI) learning. This approach emphasizes improving students' concentration and memory, with the aim of achieving a deeper understanding of the material. This study aims to examine the use of Game-Based Learning in improving the quality of Islamic Religious Education (IRE) learning at the school. The method used is qualitative research with a phenomenological approach, where data is obtained through observation, interviews, and documentation involving the vice principal for curriculum, PAI teachers, and students. The results of the study indicate that the implementation of Game-Based Learning successfully creates an interactive and enjoyable learning environment, and demonstrates that Game-Based Learning effectively transforms the learning environment from passive to active, enhances concentration, and fosters students' creativity. This approach motivates students to learn and makes it easier for them to understand the taught material. Thus, this method has proven effective in improving the quality of the teaching and learning process at SMA Negeri 1 Kencong.

**Keywords:** Game Based Learning; Learning Quality, Islamic Religious Education

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu usaha metode untuk mengarahkan orang lain melalui teknik dan taktik untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya (Jannah & Dhevin, 2023). Guru diharuskan untuk memiliki strategi dan model pembelajaran yang efektif dan inovatif, bagi peserta didik yang kurang termotivasi dan mengalami kebosanan untuk melakukan pembelajaran di dalam kelas. Pendidik yang berkualitas dapat menyelenggarakan hasil pembelajaran yang efektif dan efisien, salah satunya menerapkan proses pembelajaran yang tepat (Jaa et al., 2021). Dengan demikian yang harus dilakukan oleh pendidik mewajibkan untuk menciptakan suasana kelas lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi dalam mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan *Game Based Learning*.

*Game Based Learning* yaitu permainan yang dikaitkan dengan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak mengalami kebosanan atau malas dalam pembelajaran, proses pembelajaran menjadi terstruktur oleh mekanisme permainan. *Game Based Learning* digunakan untuk melatih keaktifan peserta didik serta keterlibatan pada permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga mengarah pada istilah pembelajaran berbasis permainan yang berfokus pada pengembangan permainan yang di kaitkan dengan materi pembelajaran (de Carvalho & Coelho, 2022). Proses pembelajaran yang efektif salah satunya dengan mengembangkan pembelajaran yang cermat dan optimal (Mea et al., 2024). Dalam hal ini penting dilakukan untuk menciptakan kondisi dengan suasana yang kondusif supaya proses pembelajaran menghasilkan pencapaian yang maksimal (Ma'ruf & Syaifin, 2021).

Penelitian sebelumnya tentang pembelajaran *Game Based Learning* berfokus pada tiga penempatan. Pertama, lebih fokus pada pembahasan Penggunaan *Ice Breaking* dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Penggunaan *ice breaking* dapat menumbuhkan perasaan senang terhadap pembelajaran (Wulandari, 2024). Kedua, penggunaan metode *Game Based Learning* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa (Azzahra et al., 2024). Ketiga, penggunaan metode *Game Based Learning* pada pembelajaran PAI melalui aplikasi kuis (Al Miskiyah, 2023). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sudah ada terletak pada tujuan yaitu lebih meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam penelitian ini ingin memperdalam Penggunaan *Game Based Learning* yang lebih menerapkan dan menekankan kreativitas peserta didik untuk belajar sambil bermain, dalam mendorong daya ingat peserta didik untuk lebih kuat mengenai pembelajaran.

Penelitian ini didasarkan pada pentingnya penggunaan *Game Based Learning* dalam pembelajaran sebagai solusi untuk mengatasi kejenuhan peserta didik yang disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton. Banyak guru masih menggunakan pendekatan satu arah yang membuat peserta didik kehilangan minat belajar dan kesulitan mempertahankan ingatan terhadap materi (Sugianto et al., 2020). Dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), kondisi ini menjadi tantangan tersendiri karena materi PAI tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga pemahaman nilai, sikap, dan praktik kehidupan sehari-hari. Materi seperti kisah teladan, akhlak, dan sejarah Islam sering kali sulit untuk dipahami jika tidak disajikan dengan pendekatan yang kontekstual dan menarik.



Penggunaan *Game Based Learning* dinilai relevan karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong pemikiran peserta didik melalui media permainan edukatif. Model ini mampu menciptakan pembelajaran yang partisipatif dan meningkatkan konsentrasi peserta didik (Ramadhani et al., 2022). Dalam konteks PAI, *game based learning* dapat digunakan untuk menyampaikan materi-materi seperti akidah, ibadah, dan sejarah keislaman dalam bentuk aktivitas permainan yang bermakna, sehingga membantu peserta didik memahami nilai-nilai agama dengan lebih efektif.

Urgensi penggunaan *game based learning* dalam pembelajaran PAI memiliki peranan strategis dalam menanamkan nilai-nilai keimanan, akhlak mulia, dan kesadaran spiritual pada peserta didik. Namun realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI sering kali dianggap monoton dan kurang menarik oleh peserta didik. Akibatnya, partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi rendah, motivasi belajar menurun, dan pencapaian kompetensi spiritual maupun sosial tidak optimal (Salfianti, 2024). Pendekatan *Game Based Learning* muncul sebagai inovasi pedagogis yang relevan dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik. *Game Based Learning* memanfaatkan elemen permainan yang familiar dan menyenangkan sebagai medium untuk menyampaikan materi secara edukatif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, memfasilitasi interaksi yang bermakna, serta memperdalam pemahaman konsep keagamaan (Lestari & Kurnia, 2023). Penggunaan *game based learning* dalam pembelajaran PAI berpotensi menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kontekstual, sekaligus memperkuat internalisasi nilai-nilai islam dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami bagaimana Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Negeri 1 Kencong dapat ditingkatkan melalui penggunaan *game based learning*. Penelitian ini secara khusus, juga meneliti sejauh mana permainan edukatif dapat digunakan untuk memberikan lingkungan belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik, dan memperkuat pemahaman nilai-nilai islam, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik. Dengan metode ini, diharapkan proses pembelajaran PAI dapat mengintegrasikan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik secara komprehensif, selain bersifat teks dan monoton (Martia Fotriani et al, 2024). Dengan adanya latar belakang di atas peneliti menarik sebuah judul *Game Based Learning* untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga peserta didik dapat belajar melalui pengalaman. Selain itu *Game Based learning* mampu memberikan peserta didik cara menghibur untuk berinteraksi dengan kegiatan belajar, dengan demikian penggunaan *Game Based Learning* mampu digunakan untuk membuat suasana kelas lebih menarik sekaligus meningkatkan daya ingat terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Menurut Creswell bahwa penelitian fenomenologi mengklarifikasi makna pengalaman hidup bagi individu yang berbeda dalam kaitannya dengan suatu konsep atau fenomena (Creswell, 2023). Dalam penelitian ini memiliki fokus penelitian yaitu penggunaan *Game Based Learning* dalam meningkatkan kualitas



pembelajaran PAI di SMA Negeri Kencong. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dan memahami bagaimana Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Negeri 1 Kencong dapat ditingkatkan melalui penggunaan *Game Based Learning*.

Guru dan peserta didik, serta Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum, berperan sebagai tiga informan penelitian. Responden dipilih berdasarkan kontribusi mereka dalam meningkatkan standar pembelajaran berbasis permainan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan metodenya Miles dan Huberman, yang meliputi pengumpulan data, reduksi, penyajian, dan pengambilan kesimpulan, digunakan untuk analisis (Huberman, 2014). Data primer dan data sekunder merupakan sumber data penelitian ini. Data yang dikumpulkan langsung dari sumber data asli disebut sebagai data primer. Buku dan jurnal merupakan contoh data sekunder. Triangulasi sumber dan metodologi memastikan validitas data dalam penelitian ini. Wawancara mendalam dengan informan utama, termasuk Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum, guru PAI, dan peserta didik, serta pengamatan langsung terhadap pembelajaran berbasis permainan, digunakan untuk mengumpulkan data. Dilanjutkan dengan keabsahan data melalui triangulasi data menggabungkan data dari berbagai sumber, metode dan teori. Pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif yaitu suatu bentuk analisis data yang digunakan untuk mengkarakterisasi, mengilustrasikan, dan memasukkan sekumpulan data (Citriadin, 2020). Dengan analisis deskriptif data yang di hasilkan dapat menggambarkan secara lebih rinci terkait penggunaan *Game Based Learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kencong.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*Game Based Learning* adalah model pembelajaran inovatif yang menggabungkan unsur permainan dengan proses belajar. Pendekatan ini memberikan peluang bagi peserta didik untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, sambil tetap fokus pada pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Stiller & Schworm, penggunaan permainan dalam pendidikan dapat secara efektif membantu mencapai hasil belajar yang di inginkan. Pembelajaran Berbasis Permainan *Game Based Learning* menciptakan suasana belajar yang menarik dengan memanfaatkan aspek motivasi dan keterlibatan guna membangun lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif. Selain itu dapat di terapkan dalam konteks pembelajaran formal di kelas, pembelajaran berbasis permainan juga memungkinkan peserta didik untuk memantau perkembangan belajar mereka sendiri melalui media permainan. Pendekatan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat yang efektif untuk memperdalam pemahaman terhadap materi serta meningkatkan motivasi belajar (Haerul Annuar, Etin Sholihatin, 2025).

*Game Based Learning* adalah model pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan edukasi. Pendekatan ini dapat meningkatkan keaktifan, konsentrasi dan memotivasi peserta didik dalam belajar melalui berbagai jenis permainan, interaksi dengan objek nyata, maupun kegiatan kelompok. Pembelajaran dengan model *Game Based Learning* mampu mengubah paradigma pembelajaran yang semula *teacher centered* (berpusat pada guru) menuju *student center* (berpusat pada peserta didik). Diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih beragam agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan



dan berkesan. Pembelajaran berlangsung dalam suasana yang menarik dan interaktif. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Game Based Learning*, yaitu pendekatan yang mengintegrasikan materi pelajaran dengan elemen permainan, sehingga mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar (Rahmaniati, 2024).

Pendekatan pembelajaran yang dikenal sebagai pembelajaran berbasis permainan memanfaatkan permainan sebagai alat untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Menurut paradigma ini, guru berperan sebagai mentor dan supervisor yang memberikan bimbingan dan dukungan, sementara peserta didik secara aktif berpartisipasi dalam jalannya proses pembelajaran. Agar peserta didik lebih memahami materi yang diajarkan, Pembelajaran berbasis Permainan dirancang untuk mendorong keterlibatan langsung mereka dalam proses pembelajaran. Peserta didik dapat belajar sambil terlibat dalam kegiatan yang menarik berkat model pembelajaran aktif ini, yang meningkatkan kesenangan dan makna proses pembelajaran (Asari et al., 2021). Secara umum, *Game Based Learning* telah dirancang khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Penggunaan *Game Based Learning* tidak hanya memudahkan pemahaman materi, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan ketrampilan berpikir, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah bagi peserta didik. Pendekatan ini menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien, sekaligus mendorong peningkatan motivasi belajar.

Berdasarkan hasil observasi dengan 2 guru yakni bapak Sohibul Hasan dan bapak Abdul Kafi guru PAI di SMA Negeri 1 kencong, pertanyaannya yaitu apa saja langkah-langkah *game based learning* dalam mengilustrasikan kartu warna? wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Bapak Shohibul Hasan, diperoleh penjelasan mengenai langkah-langkah penggunaan *Game Based Learning* dalam pembelajaran PAI, khususnya dalam permainan mengilustrasikan kartu warna. Ketika ditanya tentang langkah-langkah pelaksanaan metode tersebut, Bapak Shohibul Hasan menjelaskan, “Jadi sebelum memulai permainan, saya minta peserta didik membaca terlebih dahulu materi yang ada di buku, yang sebelumnya sudah saya jelaskan juga di awal pembelajaran. Hal ini penting supaya mereka punya pemahaman dasar sebelum masuk ke sesi *game*. Setelah itu saya mulai mengilustrasikan kartu warna dengan menggunakan empat warna berbeda, yaitu merah, biru, kuning, dan hijau. Masing-masing warna ini punya makna atau instruksi tersendiri. Saya berikan kode warna, lalu peserta didik saya minta melompat ke arah warna yang sesuai dengan instruksi yang saya sebutkan.” Evaluasi dalam permainan ini, “kalau ada peserta didik yang salah melompat atau memilih warna yang tidak sesuai dengan arahan saya, mereka langsung saya minta maju ke depan. Di situ saya berikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang sudah kita bahas sebelumnya. Jadi permainan ini tidak hanya melatih gerak dan konsentrasi, tetapi juga sekaligus menguatkan ingatan mereka terhadap materi tersebut.”

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah *Game Based Learning* dalam pembelajaran di dalam kelas, Pada sesi awal pembelajaran, guru PAI memulai dengan memperkenalkan konsep *game* berbasis warna sebagai bagian dari model pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Guru mengilustrasikan sistem warna dengan menggunakan empat warna berbeda, yaitu merah, biru, kuning, dan hijau, yang masing-masing mewakili instruksi tertentu dalam permainan. Setelah itu, guru memberikan kode warna kepada peserta didik



dengan menjelaskan bahwa setiap warna tersebut memiliki makna yang berbeda sesuai dengan instruksi yang diberikan. Setelah penjelasan singkat mengenai aturan permainan, guru kemudian memberi arahan kepada peserta didik untuk loncat atau berpindah tempat mengikuti kode warna yang disebutkan oleh guru. Misalnya, jika guru menyebutkan warna merah, peserta didik harus meloncat ke tempat yang telah ditentukan untuk warna merah, dan seterusnya untuk warna biru, kuning, dan hijau. Namun, apabila ada peserta didik yang salah dalam meloncat dan berada pada warna yang tidak sesuai dengan arahan guru, mereka diminta untuk maju ke depan dan diberikan pertanyaan terkait materi yang telah diajarkan sebelumnya. *Game Based Learning* secara signifikan mampu meningkatkan logika berpikir, keterlibatan peserta didik, dan efektivitas dalam memahami materi pembelajaran melalui aktivitas bermain yang terstruktur (Maula, 2020). Dengan cara ini, permainan tidak hanya menguji ketangkasan fisik peserta didik, tetapi juga mendorong daya ingat dan pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari, sehingga *Game Based Learning* menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan motivasi, pemahaman, serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan bapak Abdul Kafi, dengan pertanyaan Apa saja langkah-langkah *ice breaking* yang Bapak terapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas? Dalam wawancara yang dilakukan bersama Bapak Abdul Kafi, salah satu guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Kencong, beliau menjelaskan secara rinci langkah-langkah yang biasa dilakukan dalam menerapkan kegiatan *ice breaking* sebelum memulai pelajaran. “Saya sangat memperhatikan suasana awal kelas, jadi saya memang cukup fokus pada *ice breaking* sebelum masuk ke materi inti. Karena menurut saya, kondisi fokus peserta didik sangat mempengaruhi proses belajar. Kalau suasana masih kaku atau mengantuk, materi tidak akan terserap dengan baik, biasanya saya mulai dengan kegiatan sederhana yang bersifat fisik, seperti tepuk semangat, permainan tebak gerak, atau tepuk dengan irama tertentu yang harus diikuti oleh peserta didik. Kalau kelas sudah mulai aktif, saya lanjutkan dengan permainan cepat seperti menyebut nama nabi atau rukun iman secara bergantian dalam waktu singkat.”

Jadi dapat disimpulkan dari hasil wawancara dengan Bapak Abdul Kafi, bahwa *ice breaking* merupakan bagian penting dalam strategi pembelajaran yang beliau terapkan didalam kelas. Beliau menekankan bahwa suasana awal kelas sangat menentukan kesiapan belajar dan fokus peserta didik dalam menerima materi. Oleh karena itu, kegiatan *ice breaking* difungsikan sebagai upaya untuk mencairkan suasana, mengaktifkan kembali semangat belajar, serta membangun interaksi yang lebih hidup di awal pembelajaran. Bentuk *ice breaking* yang digunakan umumnya berupa aktivitas fisik ringan seperti tepuk semangat, tebak gerak, atau irama yang harus ditirukan oleh peserta didik. Setelah suasana kelas menjadi lebih dinamis, Bapak Abdul Kafi melanjutkan dengan permainan cepat yang relevan dengan materi PAI, seperti menyebut nama-nama nabi atau rukun iman secara bergantian. Langkah-langkah ini terbukti mampu membangkitkan perhatian peserta didik, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, serta mempersiapkan peserta didik secara emosional dan kognitif sebelum menerima materi inti pelajaran. *Ice breaking* tidak hanya dimaksudkan untuk menghibur, tetapi juga untuk menghubungkan peserta didik dengan tema pembelajaran hari itu.

Pembelajaran yang diterapkan pada *Game Based Learning* ini, berupa permainan untuk menciptakan lingkungan belajar yang hidup, bersemangat, dan



dinamis. Salah satu fitur permainan adalah menciptakan lingkungan belajar yang serius namun tetap menyenangkan. Dengan bantuan permainan, lingkungan belajar dapat diubah dari pasif menjadi aktif dan dari membosankan menjadi semangat (Aini Kholishoh Nur, 2022). Walaupun mencakup materi yang kompleks, pembelajaran berbasis permainan bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien dalam lingkungan yang menyenangkan. Permainan berfungsi lebih dari sekedar hiburan atau cara untuk menghabiskan waktu permainan merupakan komponen penting dari proses pendidikan. Prosedur pendidikan yang efektif harus mampu memenuhi kebutuhan dan kepuasan peserta didik. Pembelajaran yang menyenangkan bagi mereka adalah dapat menciptakan rasa aman, nyaman, dan memungkinkan mereka untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Motivasi intrinsik, khususnya dorongan untuk terus-menerus ingin tahu dan mencari informasi baru, merupakan komponen dari kenikmatan belajar. Agar peserta didik dapat berpikir kritis, mencoba hal-hal baru, dan belajar lebih seksama, serta mengembangkan kemandirian dan rasa percaya diri mereka untuk mencapai potensi penuh mereka, pembelajaran juga harus memberikan tantangan. Menurut Ausubel, jika peserta didik dapat menghubungkan konsep yang baru di ajarkan dengan ide-ide yang sudah menjadi bagian dari struktur kognitif mereka, pembelajaran akan memiliki makna yang mendalam (Sutikno, 2019).

Pembelajaran *Game Based Learning* sangat relevan untuk dikembangkan dalam rangka meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Salah satu cara yang efektif untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran adalah melalui pendekatan berbasis permainan, yang juga dapat meningkatkan motivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dan fokus selama proses pembelajaran (Syahrudin Muharrir et al., 2022). Penggunaan permainan dalam pembelajaran memiliki peran khusus dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik serta membantu mengurangi kesenjangan antara mereka yang memiliki kecepatan belajar berbeda. Motivasi peserta didik untuk belajar dapat di tingkatkan dan pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dengan pembelajaran berbasis permainan. Hal ini berkontribusi dalam membentuk suasana yang mendorong peserta didik untuk berinovasi dengan cara yang lebih efisien. Pendekatan pembelajaran yang dikenal sebagai pembelajaran berbasis permainan memanfaatkan permainan sebagai alat bantu mengajar. Secara umum, pembelajaran berbasis permainan memiliki dua tujuan utama yang saling melengkapi, yaitu sebagai sumber inspirasi dan sebagai sistem pengujian. Pertama, pendekatan ini berperan sebagai sistem inspirasi karena keberagaman manfaat yang mampu meningkatkan minat belajar dan semangat peserta didik dalam menghadapi proses pembelajaran. Suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk terlibat secara aktif. Kedua, pembelajaran berbasis permainan juga berfungsi sebagai sistem pengujian. Permainan memungkinkan guru dan peserta didik mengeksplorasi konsep-konsep yang sulit untuk didemonstrasikan secara langsung di kelas atau diulang dalam situasi nyata. Misalnya, dalam permainan yang melibatkan reproduksi visual seperti mengilustrasikan kartu warna, peserta didik dapat memahami dan menguji materi melalui simulasi yang menarik dan interaktif (Muhtadillah, 2022). Kedua fungsi ini menjadikan permainan sebagai pendekatan yang efektif dalam pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.



Dari berbagai definisi yang telah dijelaskan dan temuan-temuan dari penelitian yang ada, dapat disimpulkan bahwa *Game Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang relevan dan patut untuk dikembangkan seiring dengan perkembangan teknologi. Pendekatan ini dinilai efisien dan efektif karena dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Hal itu dapat terjadi berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI di SMA Negeri 1 Kencong bahwa *Game Based Learning* ini dapat diterapkan secara efektif untuk mengajarkan peserta didik yang semula bosan menjadi aktif, yang awalnya jenuh menjadi kreatif dan tidak membosankan kembali dan dapat meningkatkan konsentrasi bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Kencong, dengan guru PAI yaitu bapak Shohibul Hasan, memilih model *Game Based Learning* untuk menghindari kebosanan dan meningkatkan minat belajar peserta didik yang kurang aktif dalam memahami materi yang telah dijelaskan. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Game Based Learning* dalam pembelajaran PAI sangat sesuai, karena mampu mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam memahami ajaran agama secara lebih kontekstual (Septiani, 2025). *Game Based Learning* membuat pembelajaran PAI lebih menarik dan tidak monoton. Dalam beberapa kesempatan, menggunakan permainan yang melibatkan warna dan pergerakan fisik untuk memotivasi peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Model ini di rasa sangat efektif, karena peserta didik lebih aktif dan lebih cepat memahami materi tersebut dengan penerapan model seperti ini peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru PAI. Penggunaan *Game Based Learning* juga dapat memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi PAI. Dalam *game*, materi diajarkan melalui tantangan atau skenario yang mengharuskan peserta didik untuk memahami konsep-konsep PAI secara lebih aplikatif dan kontekstual. Misalnya, peserta didik harus menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang sudah diajarkan. Dengan adanya *game*, peserta didik menjadi lebih terlibat dalam proses belajar. Ketika mereka merasa ada tujuan yang ingin dicapai dalam permainan (misalnya, menyelesaikan misi tertentu), mereka lebih termotivasi untuk mempelajari materi dengan lebih serius dan penuh perhatian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* secara efektif mampu mengubah suasana belajar dari pasif menjadi aktif, meningkatkan konsentrasi, serta membangun kreativitas peserta didik.

Pendekatan pembelajaran berbasis permainan telah terbukti menghibur dan berhasil dalam meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Pendekatan ini memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap topik dan kemampuan dengan menempatkan penekanan kuat pada praktik langsung dan pengamatan visual. Selain itu, kurangnya gangguan kebisingan memungkinkan peserta didik untuk lebih fokus pada pembelajaran. Karena anak-anak dipaksa untuk memahami mekanisme permainan yang mereka lihat, ini juga menumbuhkan pemikiran kritis dalam diri mereka. Hasilnya, model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman praktis peserta didik tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran. Salah satu model yang paling tepat untuk digunakan di dunia digital saat ini adalah pembelajaran berbasis permainan. Seiring dengan kemajuan teknologi, pembelajaran berbasis permainan pun berkembang pesat, sehingga memungkinkan pengembangan strategi pembelajaran berbasis permainan yang lebih menarik dan dinamis. Hasilnya, pembelajaran berbasis permainan mulai digunakan



di sejumlah lembaga pendidikan di seluruh dunia sebagai alternatif pembelajaran kelas tradisional (Aryana et al., 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik dikelas X4, ulfa dengan beberapa peserta didik lain mengatakan bahwa dengan adanya model *Game Based Learning* belajar peserta didik menjadi meningkat, karena Pertama, yang awalnya pembelajaran monoton jadi lebih bervariasi. Kedua, pengalaman belajar yang menyenangkan. Ketiga, pembelajaran yang awalnya sulit di pahami oleh peserta didik, dengan adanya model *Game Based Learning* peserta didik lebih tertarik dan antusias untuk belajar. Ketika guru mengadakan permainan seperti itu. Biasanya, pelajaran agama membosankan, tapi dengan adanya *game*, terasa lebih seru. Misalnya, saat bermain dengan sistem warna, peserta didik lebih semangat menjawab pertanyaan tentang agama. Penggunaan *game based learning* secara nyata dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan semangat belajar peserta didik. Melalui aktivitas permainan yang bersifat edukatif, peserta didik menjadi lebih berkonsentrasi, lebih cepat memahami materi pelajaran, serta merasakan proses belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan (Mahbubi, 2025). Setelah mengikuti permainan, peserta didik merasa lebih mudah mengingat materi yang diajarkan. Terkadang, kalau hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja cepat lupa. Tapi kalau sudah ada pertanyaan-pertanyaan seperti dalam permainan, peserta didik jadi lebih fokus dan ingat hal-hal yang penting.

Peneliti selain wawancara dengan guru PAI dan peserta didik juga melakukan wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum, beliau memberikan tanggapan yang positif mengenai model yang digunakan oleh guru PAI, khususnya model *Game Based Learning*. Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum memberikan dukungan, dengan demikian *Game Based Learning* di SMA Negeri 1 Kencong sangat mendukung kelancaran proses belajar mengajar, terutama dalam meningkatkan kreativitas peserta didik dalam memahami materi, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Mendukung penuh inovasi yang dilakukan oleh guru-guru, khususnya dalam penerapan *Game Based Learning* untuk pelajaran PAI. Model pembelajaran berbasis permainan dalam mata pelajaran PAI terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta membantu mereka memahami konsep secara lebih kreatif dan menyenangkan (Akhyar, 2024). Inovasi seperti ini sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan relevan dengan perkembangan zaman, di mana teknologi dan kreativitas harus menjadi bagian dari proses Pendidikan.

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik, keunggulan, dan keterbatasan masing-masing, termasuk model pembelajaran *Game Based Learning*. Salah satu kelebihan utama dari *game based learning* adalah kemampuannya dalam meningkatkan aktivitas berpikir peserta didik. Melalui pendekatan ini, peserta didik terdorong untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, baik secara kognitif maupun sosial. Permainan yang dirancang secara edukatif juga membuat peserta didik lebih mudah memahami materi karena disajikan dalam bentuk yang menyenangkan dan kontekstual (Wati, 2024). Selain itu, *game based learning* mampu menciptakan suasana kelas yang interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Namun, di balik kelebihannya, *game based learning* juga memiliki kekurangan. Salah satu tantangan yang sering muncul adalah rendahnya minat peserta didik dalam membaca literasi pendukung sebelum mengikuti pembelajaran (Nainggolan et al., 2025). Ketergantungan pada permainan



kadang membuat peserta didik cenderung mengabaikan proses pemahaman awal yang seharusnya diperoleh melalui bacaan atau penelaahan teks. Oleh karena itu, dalam penerapannya, *game based learning* perlu didesain secara seimbang agar tetap mendorong peserta didik untuk aktif membaca dan memahami konteks materi secara utuh sebelum terlibat dalam aktivitas permainan. Untuk mengoptimalkan *Game Based Learning*, guru PAI dapat menggabungkannya dengan diskusi reflektif dan tugas pemecahan masalah agar peserta didik tidak hanya bermain, tetapi juga menganalisis konsep. Untuk mengatasi kurangnya minat membaca, guru PAI bisa menerapkan tantangan berbasis game yang mengharuskan pemahaman materi sebelum bermain, seperti kuis interaktif atau teka-teki berbasis teks. Dengan demikian, *Game Based Learning* dapat meningkatkan pemahaman materi sambil tetap mendorong literasi peserta didik.

## KESIMPULAN

*Game Based Learning* diterapkan sebagai model pembelajaran inovatif yang menggabungkan elemen permainan dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi, konsentrasi, serta pemahaman peserta didik. Pendekatan ini mengubah pembelajaran yang sebelumnya berfokus pada guru (*teacher-centered*) menjadi lebih berorientasi pada peserta didik (*student-centered*), menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir. *Game Based Learning* memiliki keunggulan dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, mempermudah pemahaman materi, serta mendorong mereka untuk lebih aktif. Namun, tantangan yang muncul adalah rendahnya minat membaca sebelum pembelajaran berlangsung. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan strategi tambahan seperti diskusi reflektif, tugas pemecahan masalah, serta penerapan tantangan berbasis *game* yang mendorong pemahaman materi sebelum bermain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* secara efektif mampu mengubah suasana belajar dari pasif menjadi aktif, meningkatkan konsentrasi, serta membangun kreativitas peserta didik. Dengan pendekatan yang tepat, *Game Based Learning* tidak hanya memperkuat pemahaman praktis, tetapi juga meningkatkan partisipasi serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Oleh karena itu, *Game Based Learning* dapat terus dikembangkan sejalan dengan perkembangan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efisien dan menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar. (2024). Implementasi Kepemimpinan Guru Pai Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Teknologi Di Era Digital Muaddyl Akhyar Universitas Islam Negeri Sjech M . Djamil Djambek Bukittinggi Junaidi Universitas Islam Negeri Sjech M . Djamil Djambe. *18*(6), 4234–4248.
- Al Miskiyah, I. R. (2023). Penggunaan Metode Game Based Learning Pada Pembelajaran Pai Melalui Aplikasi Kuis Agama Islam. *Azzamir Pendidikan Islam*, *01*(01), 1–7. <http://journal.azzamir.com/index.php/API>
- Aryana, A., P, S. I., Faizal, M., Marscellino, B., & Apreilan, Z. (2024). Penggunaan Model Game Based-Learning Dengan Bantuan Media Cross Historic Pada



Pembelajaran Sejarah di Kurikulum Merdeka Belajar. *King Jurnal Sejarah Indonesia*, 1(1), 1–24.

- Asari, S., Pratiwi, S. D., Ariza, T. F., Indapратиwi, H., Putriningtyas, C. A., Vebriyanti, F., Alfiansyah, I., Sukaris, S., Ernawati, E., & Rahim, A. R. (2021). PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan). *DedikasiMU: Journal of Community Service*, 3(4), 1139. <https://doi.org/10.30587/dedikasimu.v3i4.3249>
- Azzahra, A. N., Ginting, N., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2024).. 2(1), 210–225.
- Citriadin, Y. (2020). Metode penelitian Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Di Smp Muhammadiyah 4 Medan Helvetia kualitatif. In Sanabil Creative. [http://www.academia.edu/download/35360663/Metode\\_Penelitian\\_Kualitaif.docx](http://www.academia.edu/download/35360663/Metode_Penelitian_Kualitaif.docx)
- De Carvalho, C. V., & Coelho, A. (2022). Game Based Learning, Gamification in Education and Serious Games. In *Computers* (Vol. 11, Nomor 3). <https://doi.org/10.3390/computers11030036>
- Haerul Annuar, Etin Sholihatin, K. (2025). Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Game Based Learning.
- Huberman, M. (2014). *Qualitative Data Analysis*.
- Jaa, J. A., Meningkatkan, U., Pembelajaran, M., Kartika, I., Mayasari, A., & Arifudin, O. (2021). Pendidikan Agama Islam Dengan Model Berbasis Hal tersebut sama halnya dengan tujuan Pendidikan Agama Islam yaitu sesuatu keseluruhan , yaitu kepribadian seseorang yang membuatnya menjadi insan kamil. 2(1), 5–12.
- Jannah, & Dhevin. (2023). Urgensitas Penerapan Kecakapan Abad 21 pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Society 5 . 0 AL-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam, Universitas Al-Falah As-Sunniah Kencong Jember Pendahuluan Penerapan kecakapan abad 21 pada pembelajaran PAI. 4(2), 313–329. <https://doi.org/10.35719/adabiyah.v4i2.764>
- Lestari, D. I., & Kurnia, H. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru di Era Digital. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 205–222.
- Ma'ruf, M. W., & Syaifin, R. A. (2021). Strategi Pengembangan Profesi Guru dalam Mewujudkan Suasana Pembelajaran yang Efektif. *Al-Musannif*, 3(1), 27–44. <https://doi.org/10.56324/al-musannif.v3i1.54>
- Mahbubi. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. 2(1), 1–9.
- Martia Fotriani, Affan Yusra, & Nelyahardi Gutji. (2024). Pengaruh Strategi Pembelajaran Terhadap Kejenuhan Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(3), 1441–1452. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i3.5853>



- Maula, N. K. (2020). Analisis Peningkatan Keterampilan Problem-Solving Siswa SMP dalam Pembelajaran Matematika dengan IDEAL Problem-Solving berbasis Game-Based Learning. *Jurnal Petik*, 6(2), 71–80. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v6i2.764>
- Mea, F., Tinggi, S., Kristen, A., Bangsa, A., Guru, K., Guru, I., & Dinamis, K. (2024). Kreativitas Dan Inovasi Guru Dalam Menciptakan. 4(3), 252–275.
- Muhtadillah, N. F. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Pada Pelajaran Pai Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Tkj 1 Smkn 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1–215.
- Nainggolan, J., Tarigan, D. H., Patri, M., & Habayahan, W. (2025). Peningkatan Literasi Siswa Melalui Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar di Era Digital. 5(2), 243–249.
- Rahmaniati, R. (2024). Model-Model Pembelajaran Inovatif.
- Ramadhani, O. R., Rahmawati, V., & Setyawan, A. (2022). Pengaruh Kejenuhan Terhadap Konsentrasi Belajar dan Cara Mengatasinya pada Peserta Didik di SDN 1 Pandan. *JURNAL PANCAR: Pendidik Anak Cerdas dan Pintar*, 6(2), 242–250.
- Salfianti, (2024). Efektivitas Game Based Learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII-D SMP Negeri 56 Surabaya. *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*, 09, 741–741. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-23161-2\\_300477](https://doi.org/10.1007/978-3-031-23161-2_300477)
- Septiani, T. B. (2025). Relevansi Metode Game Based Learning. 07(01), 175–185.
- Sutikno, D. M. S. (2019). Metode & Model-Model Pembelajaran.
- Wati, (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Subtopik Hubungan Antar Sudut Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Wulandari, E. (2024). Penggunaan Ice Breaking Dalam Menumbuhkan Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Al-Falah As-Sunniyyah Kencong – Jember Juni 2024 Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Al-Falah As-Sunniyyah Kencong – Jember.

