

INOVASI PEMBELAJARAN: GAME BASED LEARNING DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA N 1 SUNGAI PENUH

Rizani binti Damris¹, Pristian Hadi Putra²

¹Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri, Kerinci Indonesia

²Institut Agama Islam Negeri, Kerinci Indonesia

rizanicantikk1212@gmail.com¹, fristianhp87@gmail.com²

Abstract

This study aims to identify the advantages and disadvantages of implementing game-based learning (GBL) in Islamic Religious Education learning at SMAN 1 Sungai Penuh. The method used is descriptive qualitative, with data collection through interviews, observations, and documentation. The results of the study indicate that GBL increases student enthusiasm, involvement in learning, and cognitive abilities, as well as strengthening the relationship between teachers and students. However, the main obstacles found were limited facilities such as infocus, limited time, and limited student access to technology. In addition, assessment through GBL cannot be used as the main assessment, so other assessments are needed. This study provides insight into the challenges and opportunities for implementing GBL at SMAN 1 Sungai Penuh.

Keyword: Learning Innovation, Game Based Learning, Islamic Religious Education

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan penerapan game-based learning (GBL) dalam pembelajaran PAI di SMAN 1 Sungai Penuh. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa GBL meningkatkan antusiasme siswa, keterlibatan dalam pembelajaran, dan kemampuan kognitif, serta mempererat hubungan antara guru dan siswa. Namun, kendala utama yang ditemukan adalah terbatasnya fasilitas seperti infokus, waktu yang terbatas, dan keterbatasan akses teknologi siswa. Selain itu, penilaian melalui GBL tidak dapat dijadikan sebagai penilaian utama, sehingga diperlukan penilaian lain. Penelitian ini memberikan wawasan terkait tantangan dan peluang penerapan GBL di SMAN 1 Sungai Penuh.

Kata kunci: Inovasi Pembelajaran, Game Based Learning, Pendidikan Agama Islam

A. PENDAHULUAN

Di sekolah Menengah Atas (SMA), Pendidikan Agama Islam (PAI) memainkan peran penting dalam membentuk karakter, akhlak, dan pemahaman siswa tentang nilai-nilai agama Islam. Proses pembelajaran PAI tidak hanya berfokus pada pengetahuan kognitif tetapi juga pada pengembangan sikap spiritual dan moral siswa¹. Namun, tantangan dalam mengajar PAI sering muncul akibat rendahnya minat belajar siswa terhadap materi agama terutama jika metode pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan bersifat konvensional.² Oleh karena itu diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran agar dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dan peserta didik dalam tujuan pembelajaran³. Berhasil atau tidaknya tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru karena seorang guru tidak hanya menyesuaikan pembelajaran tetapi juga harus bisa membimbing peserta didik agar saling

tumbuh dan berkembang baik sikap, fisik dan juga psikisnya dalam mengikuti proses pembelajaran⁴. Maka dari itu salah satu metode pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk di diterapkan dan dikembangkan yaitu Metode pembelajaran *Game Based Learning*.

Game based learning (atau disebut *game learning*) merupakan jenis *serious game* yang didesain untuk tujuan tertentu. *Game Based learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan/game yang telah di rancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. *Game based learning* merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada pembelajaran yang menggunakan game-game elektronik untuk tujuan pendidikan⁵

Inovasi Pembelajaran melalui *Game Based Learning* telah menjadi focus dalam pendidikan termasuk Pendidikan Agama Islam⁶. *Game Based Learning* memungkinkan siswa untuk belajar secara interaktif dan menyenangkan serta

¹ Nur Ainiyah, "Melalui Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Al-Ulum* 13, no. 1 (2013): 25–38.

² (Akbar dkk., 2024)

³ (Wulandari dkk., 2023)

⁴ Hiskia Ndraha and Agnes Renostini Harefa, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam

Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara," *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 5328–39.

⁵ (Prasetya dkk., 2014)

⁶ (Cinta dkk., 2021)

meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar⁷. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dan hasil belajar kognitif⁸. Dengan memanfaatkan teknologi dan permainan, *Game based Learning* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menarik, sehingga mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang lebih baik⁹. Oleh Karena itu inovasi pembelajaran menggunakan *game based learning* ini lebih menarik di kalangan sekolah Menengah ke atas karna telah menjadi focus dalam pendidikan agama islam.

Metode konvensional dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), seringkali kurang menarik bagi siswa, materi dianggap kaku, dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran terbatas¹⁰. Akibatnya, siswa kurang termotivasi dan kesulitan menyerap inti dari materi pembelajaran¹¹. Penelitian

menunjukkan bahwa siswa cenderung kurang focus dan lebih memilih aktivitas lain seperti bermain di luar kelas selama pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan bagi guru PAI untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan kehidupan siswa.

Penerapan *Game Based Learning* sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran PAI menghadapi beberapa kendala termasuk keterbatasan sumber daya, kurangnya keterampilan guru dalam merancang permainan yang efektif, dan kurangnya konten pembelajaran yang berkualitas. Selain itu, perubahan model pembelajaran memerlukan penyesuaian kurikulum agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari berbagai pihak seperti pemerintah, lembaga pendidikan, dan pengembang game, untuk mengatasi tantangan-tantangan ini dan memastikan implementasi *Game Based Learning* yang efektif dalam pendidikan agama islam.

⁷ Rizkita Mirra Latifa, "Penggunaan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung 2024*, 2024, 1–10.

⁸ Nadaa Imtiyaaz, "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LAERNING TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATERI

SIKLUS AIR KELAS V MIM PK BLIMBING GATAK TAHUN AHARAN 2022/2023" (Islam Ngeri Raden Mas Said Surakarta, 2023).

⁹ (Cahaya dkk., 2024)

¹⁰ Tria Budi Septiani, "RELEVANSI METODE GAME BASED LEARNING" 07, no. 01 (2025): 175–85.

¹¹ (Lestari dkk., 2024)

Penelitian oleh¹² di SDN Palumbonsari III Menyoroti efektivitas Game Based Learning (GBL) dalam meningkatkan focus belajar Pendidikan Agama Islam (PAI). Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan GBL secara signifikan mampu meningkatkan konsentrasi siswa selama pembelajaran. Penelitian ini memberikan landasan penting bagi penelitian ini karena mengkonfirmasi potensi GBL dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan memusatkan perhatian siswa pada materi PAI. Meskipun penelitian ini berfokus pada siswa sekolah dasar, hasil ini mengindikasikan bahwa prinsip-prinsip yang sama dapat diterapkan dan diadaptasi untuk siswa SMA, Mengingat tantangan focus belajar yang serupa juga dihadapi pada jenjang pendidikan tersebut.

Penelitian oleh¹³ Penelitian yang dilakukan oleh Pajriah (2024) mengkaji secara mendalam pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 03 Bukit

Kemuning. Penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran PAI yang cenderung bersifat teoritis dan kurang interaktif. Dalam konteks ini model GBL dipilih sebagai pendekatan alternatif yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan menantang secara intelektual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* memiliki dampak positif terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Melalui aktivitas bermain yang dirancang dengan misi atau soal yang menuntut analisis, interpretasi, dan evaluasi, siswa didorong untuk lebih aktif menggali makna dari materi agama yang diajarkan. Elemen-elemen seperti tantangan, umpan balik langsung, dan kerja sama dalam game memberikan ruang bagi siswa untuk mempertimbangkan konsekuensi dari keputusan yang mereka ambil, memecahkan masalah, serta mengembangkan sikap reflektif terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran Islam.

¹² (Lestari dkk., 2024)

¹³ Istiqomah Nur Pajriah, "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GBL (GAME BASED LEARNING) DALAM MENINGKATKAN BERFIKIR KRITIS SISWA TERHADAP MATA PELAJARAN

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMPN 03 BUKIT KEMUNING," *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu* (2024).

Penelitian ini juga oleh¹⁴ penelitian ini berfokus pada pengembangan metode pembelajaran berbasis permainan dengan model 4D Thiagarajan pada materi kepribadian muslim. Hasil validasi ahli materi dan ahli permainan menunjukkan bahwa desain pembelajaran berbasis permainan sangat sesuai untuk digunakan. Uji coba skala kecil dan implmentasi di kelas menunjukkan bahwa siswa antusias, aktif berdiskusi, bertanya dan menjawab, percaya diri,serta bersemangat mengikuti pembelajaran tanpa merasa mengantuk.

Dari penelitian-penelitian diatas terlihat tidak ada penelitian yang mengkaji mengenai inovasi pembelajaran melalui *game based learning* dalam pendidikan agama islam. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui secara mendalam kelebihan, kekurangan, serta berbagai tantangan yang dihadapi dalam penerapan metode pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) guna

meningkatkan efektivitas, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Penelitian ini menggunakan penelitian metode pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti dan memahami perilaku individu dan kelompok dan fenomena social dalam kondisi ilmiah (natural) sehingga diperoleh data-data deskriptif (non kuantitatif) dalam bentuk lisan dan atau tulisan yang kemudian diinterpretasi secara deskriptif. Sederhana nya, penelitian kualitatif yang di maksudkan untuk mengungkapkan gejala secara holistic-kontekstual melalui pengumpulan data dari latar alami dengan memanfaatkan dari peneliti sebagai instrument kunci¹⁵. Deskriptif kualitatif merupakan metode penyajian data kualitatif yang dijabarkan secara deskriptif dengan cara menganalisis secara holistic suatu fenomena dan situasi social dengan cara menguraikan hasil pengamatan dalam konteks ilmiah tertentu.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sungai Penuh yang berlokasi di Kota Sungai Penuh. Penelitian ini

¹⁴ Muchamad Saiful Muluk and Ibnu Athaillah, "Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Mata Kuliah Agama Islam Di AKN Putra Sang

Fajar Blitar Menggunakan Model 4-D Thiagarajan" 4, no. 2 (2023): 183–202.

¹⁵ Brian S Everitt and David C Howell, *Penelitian Kualitatif Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2005.

berlangsung selama 2 Bulan sesuai dengan focus penelitian tentang inovasi pembelajaran game based learning dalam pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Sungai Penuh, Maka Sumber Data dan Subjek dalam penelitian ini ialah para guru pendidikan agama islam di SMA Negeri 1, yang secara langsung terlibat dalam kegiatan pembelajaran pendidikan agama islam. Informan utama yaitu Dua Guru pengajar yang melakukan kegiatan tersebut. Informan dipilih secara purposive dengan pertimbangan bahwa mereka memiliki pengalaman dan pemahaman yang mendalam terhadap fenomena yang diteliti. Peneliti hadir secara langsung di lokasi penelitian sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data. Kehadiran ini bertujuan untuk membangun hubungan yang akrab dengan informan, mengamati secara langsung situasi dan aktivitas yang berlangsung serta memahami konteks social yang melatar belakangi fenomena yang diteliti.

Teknik pengumpulan data penelitian berupa hasil wawancara (semi instruktur) untuk menghimpun sejumlah informasi dan informan guna mengumpulkan data dan observasi (semi instruktur) dilakukan untuk mengamati objek penelitian dalam observasi dan dokumentasi sebagai data pendukung guna membantu peneliti dalam

mengumpulkan data yang sebenarnya. Dengan data yang telah terkumpul, peneliti menggunakan teknik analisis triangulasi. Triangulasi merupakan pengumpulan data yang sah dan data yang benar. Pengumpulan data yang dinyatakan sah untuk memberikan keyakinan terhadap data melalui keabsahan data dengan cara membandingkan hasil wawancara dengan objek penelitian. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif untuk memastikan data melalui keabsahan data.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

Game Based Learning

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan saat ini adalah Game-Based Learning (GBL) yaitu pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Model ini melibatkan siswa secara aktif melalui permainan yang memiliki struktur yang jelas, dimulai dari pengenalan permainan dilanjutkan dengan proses bermain hingga mencapai tujuan tertentu, seperti mencapai "kemenangan" dalam permainan. Game-Based Learning memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, memungkinkan peserta didik untuk belajar

sambil bermain. Model ini banyak digunakan dalam pembelajaran formal baik di kelas maupun secara daring. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar secara konvensional tetapi juga lebih terlibat dalam proses pembelajaran karena mereka dapat memantau perkembangan dan pencapaian mereka sendiri. Secara keseluruhan GBL merupakan pendekatan inovatif dalam dunia pendidikan yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini mampu meningkatkan minat, keterlibatan kognitif, dan motivasi belajar peserta didik secara signifikan¹⁶.

Pembelajaran yang tidak memperhatikan perbedaan individual anak dan hanya berpusat pada keinginan guru akan sulit membawa anak menuju pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Kondisi semacam ini umumnya ditemukan dalam model pembelajaran konvensional yang kurang responsif terhadap kebutuhan peserta didik. Sebagai alternatif, salah satu media yang dapat mendukung pembelajaran anak usia dini adalah game edukasi berbasis

Android atau smartphone. Game edukasi merupakan media pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan tetapi juga efektif digunakan untuk mendukung proses belajar. Media ini bersifat fisik dan dapat dimanfaatkan untuk membantu anak mencapai tujuan pembelajaran secara menyenangkan dan bermakna. Penggunaan game edukasi dalam kegiatan pembelajaran menjadi salah satu pendekatan yang semakin relevan di era digital saat ini. Menurut Moreno-Ger (2008) game edukatif mampu memperkuat gaya pembelajaran yang lebih modern dan interaktif. Sementara itu, Prensky (2001) menegaskan bahwa penggunaan game digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena menyuguhkan suasana yang nyaman, interaktif serta menantang melalui skenario yang menarik¹⁷.

Menurut Noviyanti (2020) Game-Based Learning (GBL) adalah model pembelajaran yang dirancang untuk mendorong peserta didik belajar melalui pendekatan bermain. Dalam model ini proses pembelajaran dikemas dalam bentuk

¹⁶ Haerul Anuar, Etin Solihatin, and Khaerudin, *Model Pembelajaran Sainifik, PT Literasi Nusantara Abadi Grup*, vol. 7 (Malang, 2025).

¹⁷ Mala Hayatie, Cucu Atikah, and Fadulloh, "Penggunaan Game Edukasi Pada

Pembelajaran Aktif Untuk Menstimulasi Kecakapan Hidup Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Tk Islam Al-Muhtadiin Kota Tangerang," *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 8, no. 2 (2021): 264–79.

permainan yang menarik sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Game-Based Learning (GBL) merupakan bentuk pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana game atau permainan elektronik digunakan sebagai media untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam pendekatan ini, siswa menjadi subjek aktif dalam proses belajar, karena mereka terlibat langsung dalam kegiatan bermain yang telah dirancang secara edukatif. Game yang digunakan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, serta motivasi belajar siswa¹⁸.

Oktavia (2022) mengemukakan bahwa Game-Based Learning memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif dan inovatif¹⁹. Pertama, model ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta mendorong keterlibatan langsung mereka dalam proses pembelajaran. Kedua,

GBL juga dapat melatih kemampuan literasi, baik dalam membaca, memahami informasi maupun mengekspresikan gagasan secara tertulis. Ketiga, pendekatan ini dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik seperti daya ingat, konsentrasi, serta kemampuan berpikir kritis. Keempat, kegiatan pembelajaran melalui game dirancang untuk membuat siswa menjadi lebih aktif, berpikir logis, dan merasa senang selama proses belajar berlangsung. Kelima, materi pelajaran yang disampaikan melalui game menjadi lebih mudah dipahami karena disajikan dalam bentuk visual, interaktif, dan kontekstual. Keenam, model ini juga berperan dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, di mana siswa dituntut untuk menemukan solusi dalam situasi tertentu yang disimulasikan melalui permainan. Terakhir, secara keseluruhan, Game-Based Learning terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga mengalami proses belajar yang menyatu

¹⁸ Prasetya et al., "Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini Didik Dwi Prasetya, Wahyu Sakti G.I, Syaad Patmanthara."

¹⁹ Maharani et al., "Efektivitas Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap

Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak," *Journal on Education* 06, no. 03 (2024): 16677–84.

antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik²⁰.

Model pembelajaran Game-Based Learning (GBL) memiliki potensi besar dalam membantu siswa untuk berpikir secara kreatif, karena pendekatan ini mendorong perkembangan kognitif melalui aktivitas bermain yang terstruktur dalam konteks pembelajaran. Permainan yang dirancang secara edukatif menciptakan lingkungan belajar yang mendukung lahirnya pemikiran kreatif dan inovatif. Dalam situasi pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif siswa GBL mampu merangsang imajinasi dan cara berpikir yang out of the box. Salah satu manfaat penting dari kemampuan berpikir kreatif ini adalah dalam menghadapi tantangan sosial seperti intoleransi yang timbul akibat kemajemukan budaya di lingkungan sekitar. Keberagaman budaya yang tidak dikelola dengan baik dapat memicu konflik, prasangka, dan sikap eksklusif di tengah masyarakat. Namun, melalui model GBL, siswa dilatih untuk memandang keberagaman sebagai sumber kekayaan, bukan sebagai ancaman. Mereka belajar mengidentifikasi masalah, mencari

solusi, serta mengevaluasi dampak dari tindakan mereka dalam lingkungan permainan yang menstimulasi.

GBL juga sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan kolaboratif siswa. Permainan yang digunakan dalam model ini bersifat *immersive* yang berarti melibatkan peserta didik secara menyeluruh, baik secara fisik, emosional, maupun intelektual. Karena sifatnya yang kolaboratif, siswa terdorong untuk aktif berdialog, berdiskusi, dan bekerja sama, baik dalam kelompok kecil (*intragroup*) maupun antar kelompok. Interaksi yang terjalin dalam permainan tidak hanya memperkuat solidaritas sosial, tetapi juga melatih kemampuan komunikasi, toleransi, dan pengambilan keputusan bersama. Game-Based Learning bukan hanya alat untuk menyampaikan materi pelajaran tetapi juga sarana yang efektif dalam membentuk karakter siswa yang kreatif, kolaboratif, dan mampu hidup harmonis di tengah masyarakat yang beragamaya²¹.

Inovasi game based learning dalam pendidikan agama islam

²⁰ Maharani et al.

²¹ Elsa Dian Mayanti and Alfyananda Kurnia Putra, "Pengaruh Game Based Learning Dengan Gamification Terhadap Kemampuan

Berfikir Kreatif Dan Keterampilan Kolaboratif Siswa (Studi Kasus Mata Pelajaran IPS Di SMP N 2 MALANG)" 3, no. 9 (2023), <https://doi.org/10.17977/um066.v3.i9.2023.3>.

Di SMA Negeri 1 Sungai Penuh, telah diterapkan penggunaan media pembelajaran berbasis game atau *Game-Based Learning* dalam proses belajar mengajar. Salah satu bentuk penerapan metode ini terdapat pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), di mana guru menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pendukung pembelajaran. Kahoot merupakan sebuah aplikasi berbasis digital yang dirancang untuk menyajikan materi pelajaran dalam bentuk permainan interaktif. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis soal, seperti pilihan ganda, kuis interaktif, hingga soal rebutan yang dapat diakses dan dijawab secara langsung (real-time) oleh siswa melalui perangkat mereka masing-masing. Seperti yang dinyatakan oleh informan berikut:

“Dalam mengajar pai saya sesekali memakai aplikasi Kahoot sebagai belajar melalui game. Saya akan buat soal mengenai pembelajaran hari itu yang kemudian nantinya saya bagikan pin permainan ke siswa untuk kemudian siswa akses melalui handphone” (Wawancara LS, Guru Mapel PAI 15 Maret 2025)

Dalam pelaksanaannya guru menyusun sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan

materi pelajaran hari itu kemudian membagikannya melalui aplikasi Kahoot. Siswa akan bersaing untuk menjawab soal-soal tersebut secara cepat dan tepat, yang menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan interaktif. Melalui pendekatan ini pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa terdorong untuk lebih aktif memahami materi yang diajarkan.

Penggunaan aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran diawali dengan langkah-langkah persiapan yang dilakukan oleh guru. Pertama-tama, guru masuk (login) ke akun Kahoot miliknya melalui perangkat laptop atau komputer. Setelah berhasil login guru akan memilih jenis permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran seperti kuis pilihan ganda atau soal rebutan, kemudian menyusun dan memasukkan sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran hari itu ke dalam aplikasi. Setelah seluruh soal siap, guru akan menyambungkan laptop ke perangkat proyektor (*infokus*) yang diarahkan ke papan tulis atau layar presentasi di dalam kelas. Hal ini bertujuan agar tampilan permainan dapat dilihat oleh seluruh siswa secara jelas. Setelah itu sistem akan secara otomatis menghasilkan kode PIN permainan yang

kemudian dibagikan kepada siswa sebagai akses untuk bergabung ke dalam sesi permainan.

Siswa dapat mengakses permainan tersebut melalui browser web ataupun aplikasi Kahoot di perangkat mereka masing-masing seperti smartphone atau tablet. Dengan memasukkan PIN yang telah diberikan, siswa akan masuk ke dalam sesi kuis yang sama dan dapat langsung berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan secara interaktif dan real-time. Proses ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam.

Kahoot tidak hanya membuat siswa lebih semangat dan aktif, tetapi juga membangun suasana kompetitif yang sehat di kelas. Melalui leaderboard yang muncul setelah setiap soal, siswa dapat memantau posisi mereka dibandingkan teman-temannya yang secara tidak langsung meningkatkan motivasi belajar. Guru juga bisa menggunakan fitur diskusi di akhir soal untuk mengulas jawaban yang benar dan memperdalam pemahaman siswa tentang materi ajaran islam yang sedang dipelajari. Selain itu, penggunaan kahoot membantu

berbagai gaya belajar siswa karena kuis disertai dengan warna, suara, dan gerakan yang menarik. Dengan begitu proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan efektif. Seperti yang dinyatakan oleh informan berikut:

“Metode pembelajaran melalui Kahoot ini akan meningkatkan minat belajar siswa dan mengoptimalkan proses belajar dan mengajar. Hal ini dikarenakan siswa akan lebih tertarik dan tertantang jika dibikin soal rebutan disbanding mereka disuruh satu-satu menjawab soal”(Wawancara L.S, Guru Mapel PAI 15 Maret 2025)

Penerapan *Game Based Learning* (GBL) dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Negeri 1 Sungai Penuh sejauh ini baru dilakukan oleh dua orang guru. Padahal secara keseluruhan sekolah tersebut memiliki tujuh guru PAI yang aktif mengajar. Artinya, mayoritas guru sebanyak lima orang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti tanya jawab secara langsung di dalam kelas. Terbatasnya jumlah guru yang menerapkan GBL disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu alasan utamanya adalah kurangnya pemahaman atau keterampilan dalam

penggunaan teknologi pembelajaran digital. Banyak guru yang belum terbiasa menggunakan platform interaktif seperti Kahoot sehingga merasa kesulitan dalam hal teknis maupun dalam menyesuaikan metode pengajaran mereka dengan media digital tersebut. Seperti yang dinyatakan oleh informan berikut:

“Di sekolah ini khususnya maple pendidikan agama islam hanya dua orang saya yang aktif memakai aplikasi ini. Lima guru lainnya hanya memakai cara lama dengana tanya jawab biasa atau melempar pertanyaan karena beberapa guru juga mengalami kesulitan ketika mengajar memakai aplikasi atau web” (wawancara A.N, Guru Mapel PAI 15 Maret 2025)

Kecenderungan sebagian guru yang merasa lebih nyaman dan percaya diri menggunakan pendekatan tradisional seperti metode ceramah atau diskusi langsung. Metode tersebut dinilai lebih sederhana, tidak membutuhkan perangkat tambahan, dan sudah lama menjadi bagian dari rutinitas mengajar mereka. Kondisi ini mencerminkan bahwa meskipun inovasi dalam pembelajaran seperti GBL memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, tantangan dalam implementasi di

lapangan masih cukup signifikan terutama terkait dengan kesiapan guru dalam mengadopsi teknologi pendidikan. Oleh karena itu perlu adanya pelatihan, pendampingan, serta dorongan dari pihak sekolah agar lebih banyak guru yang mampu dan bersedia memanfaatkan media pembelajaran digital secara efektif.

Kelebihan dan kekurangan penerapan Game Based Learning

Game Based Learning (GBL) memberikan berbagai kelebihan dalam penerapannya, namun metode ini tetap memiliki kekurangan dan tantangan tersendiri terutama dalam hal kesiapan guru dan sarana pendukung yang dibutuhkan. Namun demikian, manfaat yang ditawarkan oleh GBL sangat signifikan dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Salah satu keunggulan utama dari metode ini adalah kemampuan siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran, di mana mereka dapat menjawab pertanyaan secara interaktif dan real-time melalui platform digital. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami materi, karena mereka belajar secara aktif, bukan sekadar mendengarkan penjelasan guru secara pasif.

Penggunaan GBL mampu menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan menyegarkan. Siswa merasa senang dan antusias karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menantang namun tetap edukatif. Suasana kelas yang fun ini juga berkontribusi dalam menumbuhkan rasa kebersamaan dan kekompakan antar siswa, terutama saat mereka bekerja sama dalam kelompok atau berkompetisi secara sehat. GBL juga dapat meningkatkan pemahaman konsep, melatih kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam setiap sesi pembelajaran. Dengan begitu, pembelajaran tidak lagi terasa monoton, melainkan menjadi pengalaman yang aktif, partisipatif, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan abad ke-21. Seperti yang dinyatakan oleh informan berikut:

“menerapkan game based learning pada mata Pelajaran pendidikan agama islam memiliki kelebihan yang cukup banyak. Siswa jadi cepat merespon dan lebih aktif, kelas jadi seru, serta siswa jadi lebih mengingat materi hari itu” (Wawancara A.N, Guru Mapel PAI 15 Maret 2025)

Dengan meningkatnya antusiasme siswa, hal ini dapat mendorong mereka untuk

lebih aktif dan semangat dalam merespon materi pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah dengan menerapkan game based learning. Pembelajaran berbasis permainan ini dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan interaktif, apalagi jika mata pelajaran diajarkan pada waktu-waktu tertentu, seperti siang hari di mana konsentrasi dan fokus siswa mulai berkurang. Game based learning hadir sebagai solusi untuk menarik perhatian siswa kembali, sehingga mereka dapat lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, game based learning juga memiliki dampak positif terhadap kemampuan kognitif siswa. Permainan yang disusun dengan baik dapat memberikan tantangan yang merangsang pikiran, sehingga siswa dapat mengasah kemampuan logika dan memori mereka. Ketika siswa dihadapkan pada situasi yang memerlukan pemecahan masalah, mereka akan lebih terbiasa berpikir kritis dan kreatif, serta mengingat informasi dengan lebih baik.

Tidak hanya itu, game-based learning juga mendorong terciptanya keterlibatan aktif antara guru dan siswa. Dengan pendekatan ini, hubungan antara keduanya dapat semakin kuat karena adanya

komunikasi yang lebih terbuka dan kolaboratif. Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendampingi siswa dalam proses belajar. Jika game-based learning diterapkan menggunakan metode kelompok, hal ini akan lebih memperkaya pengalaman belajar siswa. Para siswa akan bekerja sama dalam tim untuk mencapai tujuan bersama, yang tentunya meningkatkan keterampilan mereka dalam berkolaborasi dan berkomunikasi. Dalam konteks ini, teamwork menjadi aspek yang sangat penting. Selain memperoleh pengetahuan, siswa juga dapat mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari maupun dunia kerja. Secara keseluruhan, game-based learning tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan kognitif, sosial, dan komunikasi siswa. Oleh karena itu, metode ini sangat layak diterapkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan bermakna bagi siswa.

Meskipun game-based learning (GBL) memiliki banyak manfaat dan potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa, ada beberapa kekurangan dan tantangan yang

perlu diperhatikan ketika metode ini diterapkan dalam pembelajaran. Salah satu kendala utama adalah terbatasnya fasilitas yang mendukung pelaksanaan GBL, seperti ketersediaan infokus atau proyektor yang memadai. Tanpa perangkat yang memadai guru akan kesulitan untuk memanfaatkan metode ini secara maksimal yang bisa mengurangi efektivitas pembelajaran. Selain itu jika permainan yang digunakan tidak dirancang dengan baik, ada risiko bahwa siswa akan lebih fokus pada aspek permainan itu sendiri daripada materi pembelajaran. Hal ini dapat terjadi jika game terlalu menarik atau tidak memiliki kaitan yang jelas dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, perancangan game yang cermat dan relevan sangat diperlukan agar permainan tetap mendukung pencapaian kompetensi yang diinginkan dan tidak justru mengalihkan perhatian siswa dari materi utama. Seperti yang dinyatakan oleh informan berikut:

“agak sulit sebenarnya menerapkan game based learning karna fasilitas sekolah yang masih kurang. Selain itu kalau gamenya tidak dirancang dengan baik maka siswa akan lebih focus ke gamenya dari pada materinya” (Wawancra L.S, Guru Mapel PAI 15 Maret 2025)

Keterbatasan waktu juga menjadi masalah utama dalam penerapan GBL, terutama jika mata pelajaran hanya diajarkan dua kali dalam seminggu. Dengan durasi pembelajaran yang terbatas, misalnya hanya 45 menit per pertemuan waktu yang tersedia untuk menerapkan game based learning menjadi sangat terbatas. Jika hanya 15 menit terakhir dari waktu pelajaran yang dapat digunakan untuk permainan maka jumlah pertemuan yang tersedia dalam sebulan pun menjadi sangat terbatas hanya sekitar dua kali. Hal ini dapat menghambat penggunaan metode ini secara efektif karena waktu yang diperlukan untuk menyusun dan melaksanakan permainan sering kali lebih dari itu.

Selain tantangan waktu, guru juga perlu mempersiapkan game dengan cermat yang membutuhkan waktu ekstra untuk merancang dan menyesuaikan permainan agar tidak menyita fokus siswa. Perancangan game yang tidak matang bisa berisiko mengurangi kualitas pembelajaran dan mempengaruhi konsentrasi siswa terhadap materi yang sedang diajarkan. Tidak semua guru memiliki keterampilan atau pengalaman dalam merancang game edukatif yang bisa membuat penerapan GBL menjadi lebih

kompleks dan memerlukan pelatihan lebih lanjut.

Ketidakmerataan dalam penguasaan teknologi di kalangan guru dan siswa juga dapat menimbulkan ketimpangan dalam penerapan GBL. Tidak semua guru memiliki keterampilan teknologi yang cukup untuk merancang dan mengelola game berbasis teknologi, sementara beberapa siswa mungkin mengalami kesulitan dalam mengakses teknologi yang diperlukan. Beberapa siswa mungkin tidak memiliki akses yang cukup pada perangkat teknologi seperti smartphone atau komputer, serta terbatasnya kuota data internet yang diperlukan untuk menjalankan game secara optimal. Masalah teknis lainnya, seperti keterbatasan kapasitas penyimpanan perangkat atau spesifikasi perangkat keras yang tidak memadai (seperti RAM yang rendah), juga dapat mengganggu kelancaran pembelajaran berbasis permainan. Seperti yang dinyatakan oleh informan:

“kapasitas hp dan kuota siswa juga menjadi kendala karna terkadang siswa itu tidak memiliki paket internet untuk mengakses web dan ada juga yang hpnya sudah terllau penuh sehingga tegang layarnya” (Wawancara A.N. Guru Mapel PAI 15 Maret 2025)

Meskipun GBL dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, penilaian yang dilakukan melalui metode ini tidak selalu dapat dijadikan sebagai penilaian utama. Penilaian berbasis game mungkin tidak sepenuhnya mencerminkan pemahaman mendalam siswa terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, penilaian lain yang lebih konvensional seperti tes tertulis atau penilaian berbasis proyek tetap diperlukan untuk memastikan bahwa siswa benar-benar memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Secara keseluruhan meskipun game-based learning menawarkan banyak keuntungan, penerapannya membutuhkan perhatian ekstra terhadap fasilitas yang tersedia, waktu yang terbatas, serta kemampuan guru dan siswa dalam mengakses dan memanfaatkan teknologi. Dengan demikian, GBL perlu dirancang dengan hati-hati agar dapat memberikan manfaat maksimal tanpa mengurangi fokus pada tujuan utama pembelajaran.

C. KESIMPULAN

Penerapan Game Based Learning (GBL) di SMAN 1 Sungai Penuh dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya

melalui penggunaan aplikasi Kahoot, menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa. Metode ini berhasil mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam merespons materi yang diajarkan. Selain itu, GBL juga dapat mengasah kemampuan kognitif siswa seperti logika dan memori, serta mempererat hubungan antara guru dan siswa melalui keterlibatan aktif.

Meskipun GBL memiliki banyak kelebihan penerapannya juga memiliki beberapa kendala. Kekurangan fasilitas pendukung seperti infokus yang tidak memadai serta keterbatasan waktu yang hanya memungkinkan penggunaan game di akhir pelajaran menjadi tantangan utama. Selain itu tidak semua siswa dan guru memiliki akses teknologi yang memadai seperti perangkat yang mendukung dan kuota data internet yang cukup. Penilaian yang dilakukan melalui game meskipun efektif untuk keterlibatan tidak bisa dijadikan penilaian utama sehingga diperlukan metode penilaian lain untuk memastikan pemahaman materi siswa secara lebih komprehensif. Secara keseluruhan, meskipun ada beberapa kendala penerapan GBL melalui Kahoot di

SMAN 1 Sungai Penuh terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan interaksi siswa, namun perlu adanya perbaikan fasilitas dan penyesuaian waktu agar dapat memaksimalkan potensi metode ini dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Ainiyah, Nur. "Melalui Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Al-Ulum* 13, no. 1 (2013): 25–38.

Akbar, Mohammad Auliya Rizqy, Izza Safitri, and Evi Fatimatur Rusydiyah. "Penerapan Metode Pembelajaran Mind Mapping Pendidikan Agama Islam Dalam Perspektif Guru PAI." *Journal of Education Research* 5, no. 2 (2024): 1899–1910. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1040>.

Annuar, Haerul, Etn Solihatin, and Khaerudin. *Model Pembelajaran Sainifik. PT Literasi Nusantara Abadi Grup*. Vol. 7. Malang, 2025.

Cahaya, Sri Anika, Upik Yelianti, Ervan Johan Wicaksana, Revny Nataliya, Program Studi, Magister Pendidikan, Pascasarjana Universitas Jambi, et al. "Efektivitas Problem Based Learning Berbasis Game Gurita Point Dengan Lesson Study Terhadap Hasil Belajar Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Pada Siswa SMP (The Effectiveness of Problem Based Learning on the Octopus Point Game with Lesson Study on Learning" 10 (2024): 80–88.

Cinta, Aisyah, Putri Wibawa, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, Universitas Pendidikan, and

Indonesia Kampus. "Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa" 3, no. 1 (2021): 17–22.

Everitt, Brian S, and David C Howell. *Penelitian Kualitatif Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2005.

Hayatie, Mala, Cucu Atikah, and Fadulloh. "Penggunaan Game Edukasi Pada Pembelajaran Aktif Untuk Menstimulasi Kecakapan Hidup Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Tk Islam Al-Muhtadiin Kota Tangerang." *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 8, no. 2 (2021): 264–79.

Imtiyaaaz, Nadaa. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LAERNING TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATERI SIKLUS AIR KELAS V MIM PK BLIMBING GATAK TAHUN AHARAN 2022/2023." Islam Ngeri Raden Mas Said Surakarta, 2023.

Latifa, Rizkita Mirra. "Penggunaan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Proseding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung 2024*, 2024, 1–10.

Lestari, Almaulidia nur, Ernawati, M Syauqillah, Nur aini Farida, and M Makbul. "MENINGKATKAN FOKUS BELAJAR PAI MENGGUNAKAN METODE GAME BASED LEARNING DI KELAS II SDN PALUMBONSARI III." *Mahasiswa Pendidikan Agama Islam* 5, no. 1 (2024): 11–18.

Maharani, Aminuyati, Hadi Wiyono, Sri Buwono, and Venny Karolina.

- “Efektivitas Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak.” *Journal on Education* 06, no. 03 (2024): 16677–84.
- Mayanti, Elsa Dian, and Alfyananda Kurnia Putra. “Pengaruh Game Based Learning Dengan Gamification Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Dan Keterampilan Kolaboratif Siswa (Studi Kasus Mata Pelajaran IPS Di SMP N 2 MALANG)” 3, no. 9 (2023). <https://doi.org/10.17977/um066.v3.i9.2023.3>.
- Muluk, Muchamad Saiful, and Ibnu Athaillah. “Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Mata Kuliah Agama Islam Di AKN Putra Sang Fajar Blitar Menggunakan Model 4-D Thiagarajan” 4, no. 2 (2023): 183–202.
- Ndraha, Hiskia, and Agnes Renostini Harefa. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara.” *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 5328–39.
- Pajriah, Istiqomah Nur. “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GBL (GAME BASED LEARNING) DALAM MENINGKATKAN BERFIKIR KRITIS SISWA TERHADAP MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMPN 03 BUKIT KEMUNING.” *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*, 2024.
- Prasetya, Dwi, Digital Game-based Learning, Untuk Anak, Usia Dini, Didik Dwi Prasetya, and Universitas Negeri Malang. “Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini Didik Dwi Prasetya, Wahyu Sakti G.I, Syaad Patmanthara,” 2014, 45–50.
- Septiani, Tria Budi. “RELEVANSI METODE GAME BASED LEARNING” 07, no. 01 (2025): 175–85.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, and Tsani Shofiah. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar” 05, no. 02 (2023): 3928–36.