

## RELEVANSI METODE GAME BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**Tria Budi Septiani<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Universitas Muhammadiyah Kendal Batang (UMKABA), Indonesia

Email : [triaseptiani292@gmail.com](mailto:triaseptiani292@gmail.com)

---

DOI: <https://doi.org/10.46773/muaddib.v7i1.1491>

---

### Abstract :

*Learning Islamic Religious Education has an important role in the formation of individual character and morals, but many educators still have difficulty in conveying Islamic Religious Education the core of the discussion of Islamic religious education as the basis for character formation. Until now, even the decline in student learning motivation in learning Islamic religious education requires special attention that matches the character of students and technological advances in the 21st century. Using a descriptive analytical approach, this study reviewed related literature and conducted case studies in several Islamic educational institutions. The results of the study indicate that GBL has great potential in increasing student learning motivation. This study also produces products in the form of educational games that can be used in learning Islamic Religious Education. The results of the study indicate that the educational games developed have the potential to increase student learning motivation and their understanding of religious concepts.*

**Keywords:** Education, Islamic Religion, GBL, Learning Motivation.

### Abstrak :

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting pada pembentukan karakter dan moral individu, namun masih banyak pendidik yang mengalami kesulitan dalam menyampaikan Pendidikan Agama Islamkan inti dari pembahasan pendidikan agama islam sebagai dasar pembentukan karakter. hingga saat ini bahkan menurunnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan agama islam memerlukan perhatian khusus yang cocok dengan karakter peserta didik dan kemajuan teknologi di abad 21. Menggunakan pendekatan deskriptif analitik, penelitian ini mengkaji literatur terkait dan melakukan studi kasus di beberapa lembaga pendidikan Islam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa GBL memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini juga menghasilkan produk berupa permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif yang dikembangkan memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep agama.

**Kata kunci :** Pendidikan, Agama Islam, GBL, Motivasi Belajar.

## PENDAHULUAN

Dalam konteks transformasi digital yang pesat, pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan tuntutan zaman yang semakin kompleks. Salah satu bidang yang tidak luput dari perubahan adalah Pendidikan Agama Islam (PAI). Meskipun Pendidikan Agama Islam memiliki peran sentral dalam membentuk karakter dan nilai-nilai moral peserta didik, namun minat belajar terhadap mata pelajaran ini cenderung menurun. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, di

antaranya adalah metode pembelajaran yang masih konvensional, materi yang dianggap terlalu kaku dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari, serta kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran.

Dalam rangka mengatasi tantangan tersebut, berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Salah satu pendekatan yang menarik perhatian adalah Game Based Learning (GBL). GBL menawarkan alternatif yang segar dalam proses pembelajaran dengan mengintegrasikan elemen permainan yang menyenangkan dan interaktif. (Irwan et al., 2019) Demikian, GBL tidak hanya sekedar menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga mampu merangsang minat belajar, meningkatkan motivasi, dan memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih mendalam.

Namun, penerapan GBL dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih relatif terbatas. Padahal, potensi GBL untuk memperkaya pengalaman belajar agama sangat besar. Melalui permainan, peserta didik dapat secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, berkolaborasi dengan teman sejawat, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan nilai-nilai Islam.

Selain itu, GBL juga sejalan dengan tuntutan kompetensi abad 21 yang menekankan pada kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. Dengan bermain game, peserta didik dapat mengasah keterampilan-keterampilan tersebut secara bersamaan. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan Islam yang tidak hanya mengedepankan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik.

Pembahasan ini memuat bagaimana dan tentang pengertian metode belajar dan fungsi dari metode belajar. Juga menjelaskan tentang Pengertian metode Game Based Learning (GBL). Serta relevansi penggunaan metode Game Base Learning (GBL) pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

## **METODELOGI PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (library research), yakni serangkaian aktivitas yang dilakukan dalam mengumpulkan sumber-sumber yang digunakan penelitian melalui kepustakaan. (Mahmud, 2011) Studi kepustakaan adalah suatu teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data melalui analisa pada beberapa jurnal, catatan, buku, maupun penelitian yang terkait dengan permasalahan yang dibahas. (M. Nazir, 2003) Adapun beberapa prosedur yang digunakan dalam mengumpulkan beberapa informasi yang dibutuhkan, melalui membaca beberapa sumber, membuat beberapa catatan, mengolah berbagai data yang didapat, sehingga data tersebut diolah dan dianalisa terlebih dahulu sebelum menarik sebuah kesimpulan. (Mestika Zed, 2008) Dalam mengumpulkan data dari sebuah penelitian, tentu menggunakan beberapa sumber diantaranya adalah majalah, jurnal, buku, dan informasi yang dibutuhkan, dan dokumentasi dalam melakukan tahap observasi dan pengambilan data di lapangan baik berupa foto, catatan, maupun gambar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Metode belajar Game Based Learning dan Pengertian Pendidikan Agama**

## **Islam.**

Metode Belajar sering dipahami sebagai cara atau model dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran. Pembahasan berikut akan menjelaskan tentang pengertian dari metode belajar game based learning.

Metode berasal dari bahasa Yunani “methods” yang berarti cara atau jalan yang ditempuh, sedangkan pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau pelayanan agar peserta didik belajar. Jadi metode pembelajaran adalah suatu cara atau yang digunakan untuk mencapai tujuan belajar.

Jurnal pendidikan seruni.id yang ditulis Gamal yang berjudul Metode Pembelajaran: Pengertian, Jenis & Macam (menurut para ahli) menyimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara kerja sistematis yang memudahkan pelaksanaan pembelajaran berupa implementasi spesifik langkah-langkah konkret agar terjadi proses pembelajaran yang efektif mencaPendidikan Agama Islam suatu tujuan tertentu seperti perubahan positif pada peserta didik.(Thabroni, 2020)

Metode belajar merupakan teknik penyajian yang dikuasai pendidik untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik agar peserta didik dapat memahami, nerapkan dan memanfaatkan pengetahuan yang disampaikan.(Zainal, 2022) Pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa metode belajar adalah perencanaan, cara, strategi, prosedur atau teknik yang digunakan pendidik dan peserta didik untuk mencaPendidikan Agama Islam tujuan pembelajaran yang ditentukan.

Game Based Learning (GBL), seperti namanya game merupakan bahasa Inggris yang berarti permainan, metode ini adalah metode belajar yang memanfaatkan permainan sebagai elemen untuk mendukung tujuan pembelajaran. Game bisa meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar siswa, game yang digunakan bisa berupa game online, interaksi dengan objek-objek fisik, maupun berkelompok. Metode ini hanya merupakan pendukung tambahan dalam pembelajaran tidak dapat menggantikan pembelajaran secara keseluruhan. Game based learning (GBL), sesuai dengan namanya game adalah bahasa Inggris untuk permainan, metode ini merupakan metode pengajaran yang menggunakan permainan sebagai salah satu unsur penunjang tujuan pembelajaran. Permainan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, permainan yang digunakan dapat berupa permainan online, interaksi dengan benda fisik maupun berkelompok. Metode ini hanya sekedar penunjang tambahan dalam pembelajaran dan tidak dapat menggantikan pembelajaran sama sekali.

Game merupakan salah satu media menarik di abad 21 yang memiliki tingkat konsumsi yang tinggi di semua kalangan termasuk pelajar, berbeda dengan metode lain seperti cerita, pembelajaran dan visual. Dalam permainan, pemain mempunyai pilihan dan tindakan yang mendorong mereka. growth mindset bagi pemain yang semakin termotivasi untuk belajar, mencapai sesuatu, dan mengembangkannya adalah fungsi permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan retensi pengetahuan. murid

Permainan adalah suatu bentuk pengalaman belajar yang menunjukkan

empati dengan melakukan daripada mendengarkan ketika kita menerapkan apa yang kita pelajari. Siswa/pemain/peserta dapat mencapai hal ini karena permainan pada dasarnya dirancang untuk menjadi area masalah yang kompleks. Mereka memberi pemain struktur dan langkah-langkah menuju kesuksesan, namun tidak secara langsung memberikan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai kesuksesan itu. (Surya, 2020)

Konsep GBL banyak diterapkan disekolah atau universitas eropa atau negara-negara maju lainnya karena memuat peran peserta didik yang kompleks sehingga mendorong motivasi belajar peserta didik, juga sesuai dengan konsep dan karakteristik peserta didik abad 21 yang didorong untuk inovatif dan kreatif sebagai pendidik guru harus mengetahui dan bisa masuk kepada dunia peserta didik agar dapat memahami dan menyesuaikan kebutuhan peserta didik terlebih dalam pengetahuan agama yang menjadi pondasi pembentukan karakter peserta didik.

**Pengertian pendidikan Agama Islam ini perlu dipahami secara mendalam agar mencapai tujuan dari pendidikan agama islam.**

Langeveld, pakar pendidikan asal Belanda, mengutarakan pendapatnya mengenai pengertian pendidikan sebagai bimbingan yang diberikan orang dewasa kepada anak yang belum matang untuk mencapai tujuannya yaitu kedewasaan. Mengutip jurnal yang ditulis oleh Gilang, beliau mengatakan bahwa “Mendidik dan pendidikan adalah dua hal yang saling berkaitan, pendidikan adalah suatu kegiatan yang berupa tindakan pendidikan pihak lain.” Menurut Ki Hajar Dewantoro, mendidik bertujuan untuk membimbing seluruh kekuatan kodrat yang ada pada diri anak sebagai manusia dan anggota masyarakat agar mencapai tingkat keamanan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya melalui pendidikan Islam. Banyak ulama yang mengemukakan pendapatnya tentang pendidikan seperti dalam blog yang ditulis Sattir Ziyat berjudul Pendidikan Menurut Pandangan Islam. Imam Al-Ghazali berpendapat bahwa pendidikan dalam proses ini hendaknya mengarah pada pendekatan pribadi kepada Allah dan kesempurnaan manusia, manusia untuk mencapai tujuan hidupnya, yaitu kebahagiaan dunia dan akhirat. (Ziyat Satir, 2022)

Dalam al-Qur’an surah al- Mujadalah ayat 11 tentang bagaimana islam menempatkan orang-orang berilmu,

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya :

Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan. ( Qur’an 58 : 11 )

Setelah pemaparan diatas dapat disimpulkan pengertian pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang sangat penting bagi setiap individu dan bangsa. Dengan pendidikan yang berkualitas, individu dapat

mengembangkan potensi diri secara optimal dan berkontribusi positif bagi masyarakat.

Mengutip artikel di situs tirto.id karya Prinada, Edward Burnett Tylor mengatakan, pengertian agama adalah keyakinan seseorang terhadap makhluk spiritual, misalnya, James George Frazer cenderung setuju dengan Tylor, namun membedakan sihir dari agama. Menurutnya, agama adalah keyakinan bahwa alam diatur oleh satu atau lebih dewa dengan ciri-ciri pribadi yang dapat dianut, bukan para dewa. hukum Koentjaraningrat menjelaskan, di Indonesia, istilah agama digunakan untuk menyebut enam agama yang resmi diakui negara: Islam, Katolik, Protestan, Hindu, Budha, dan Konghucu. Selain itu, Koentjaraningrat juga menyimpulkan bahwa agama adalah perasaan keimanan manusia yang bertujuan untuk merasa utuh dalam hidupnya, meliputi kenyamanan jasmani dan rohani.(Prinada, 2021)

Dalam pandangan Islam tentang pendidikan, terdapat enam jenis istilah yang masing-masing berpotensi menjadi terminologi dalam pendidikan Islam, yaitu tarbiyah, ta'lim, ta'dib dan riyadhah. Ta'lim adalah nama yang berasal dari akar kata 'allama. Sebagian ahli menerjemahkan istilah tarbiyah dengan arti pendidikan, sedangkan ta'lim berarti pengajaran. Ungkapan allalamahu al-'ilm artinya mengajarkan ilmu. Ta'dib diterjemahkan menjadi pendidikan budi pekerti yang baik, sopan santun, budi pekerti, budi pekerti, akhlak dan etika. Ta'dib yang akar kata adab berarti peradaban atau pendidikan kebudayaan. Artinya orang yang terpelajar adalah orang yang beradab, sebaliknya peradaban yang berkualitas dapat dicapai melalui pendidikan. Riyadh dibedakan menjadi dua jenis, yaitu riyadh al-jisim, pendidikan olahraga yang diberikan melalui gerak jasmani atau pernafasan yang ditujukan untuk kesehatan jasmani manusia dan riadh al-nafs, pendidikan batin yang dilaksanakan melalui latihan pikiran dan hati yang bertujuan untuk memperoleh kesadaran dan kualitas spiritual. Kedua garis ini sangat penting bagi manusia untuk menjaga keimanannya yang diberikan Allah SWT. padanya Pendidikan mental lebih penting daripada pendidikan olahraga, karena jiwalah yang menjamin terpeliharannya eksistensi dan kejayaan manusia di dunia dan akhirat.(Mujib Abdul, 2019)

Pendidikan Islam tidak terbatas pada pengajaran doktrin agama saja, tetapi juga mencakup pelatihan karakter, pengembangan intelektual, dan keterampilan sosial. Tujuan utamanya adalah menghasilkan individu yang tidak hanya cerdas dan berilmu, namun juga beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Dengan kata lain, pendidikan Islam bertujuan untuk menghasilkan manusia seutuhnya, siap menghadapi tantangan kehidupan dunia dan akhirat. Sepanjang sejarah, konsep pendidikan Islam telah berkembang menjalani perkembangan yang dinamis. Bagaimanapun hakikatnya tetap sama, yaitu membentuk manusia yang adil, yaitu baik dalam segala aspek kehidupan. Pendidikan Islam mengajarkan pentingnya keseimbangan antara dunia dan akhirat, antara ilmu dan keimanan.

Tantangan pendidikan Islam di era modern semakin kompleks. Globalisasi, sekularisasi dan kemajuan teknologi memberikan tantangan tersendiri terhadap upaya pelestarian nilai-nilai agama. Namun dengan inovasi dan adaptasi Seharusnya, pendidikan Islam bisa relevan dan memberikan kontribusi positif

bagi masyarakat.

Fungsi pendidikan Islam adalah memberikan segala kemudahan agar tugas-tugas pendidikan Islam dapat terlaksana dan dilaksanakan tanpa kendala. Pemberian fasilitas tersebut mengandung makna dan tujuan struktural dan kelembagaan. Maksud dan tujuan struktur maksudnya adalah untuk membangun alat pendidikan yang mengatur setiap rute pendidikan, baik vertikal maupun horizontal. Tujuan pendidikan dapat dicapai melalui interaksi antara faktor pendidikan. Sebaliknya, pengertian tujuan kelembagaan berarti bahwa proses pendidikan diatur dalam struktur organisasi untuk memastikan bahwa proses pendidikan berkembang secara runtut dan berkesinambungan, mengikuti kebutuhan dan perkembangan manusia, dan cenderung ke arah yang paling ideal. keahlian.. Oleh karena itu, berbagai jenis dan metode pendidikan formal, informal, dan informal muncul di masyarakat.

Peserta didik pendidikan Islam adalah individu yang tumbuh dan berkembang, baik secara fisik, psikologis, sosial, dan keagamaan, dalam mengarungi kehidupan dunia dan akhirat. Pengertian ini berarti bahwa siswa adalah individu yang belum matang sehingga membutuhkan orang lain untuk menjadi dewasa. Dalam istilah tasawuf, santri sering disebut santri atau Taliban. Secara etimologis, pelajar berarti orang yang berkeinginan. Menurut pengertian terminologinya, peserta didik adalah pencari hakikat yang berada di bawah arahan dan bimbingan seorang pembimbing spiritual. Adapun talib secara bahasa berarti orang yang mencari, sedangkan menurut tasawuf adalah orang yang menempuh jalan spiritual, yaitu berusaha mencapai derajat sufi. Murid istilah ini juga digunakan untuk pelajar. untuk menyebut siswa sekolah dasar dan menengah, sedangkan untuk mahasiswa biasanya disebut Taliban. Istilah murid atau talib sebenarnya mempunyai arti yang lebih dalam dibandingkan dengan istilah pelajar, artinya dalam proses pendidikan terdapat individu yang sangat menginginkan dan mencari ilmu pengetahuan. Hal ini menunjukkan bahwa istilah pelajar dan talib memerlukan adanya aktivitas aktif dari pihak peserta didik dalam proses belajar mengajar, dan bukan dari pihak pendidik. Ini menunjukkan pembelajaran aktif bagi siswa dan pengajaran aktif bagi pendidik, jadi yang kedua inti dari proses pendidikan untuk memperoleh hasil yang maksimal.

### **Teori Belajar yang Mendukung**

Ada beberapa teori belajar yang mendukung keberhasilan dari penerapan metode game based learning antara lain,

Teori Konstruktivisme, dalam jurnal yang diunggah oleh Binus University, Jean Piaget dan Lev Vygotsky, dua psikolog pendidikan, mendefinisikan teori konstruktivitas sebagai pembelajaran generatif, di mana tindakan menciptakan makna dari apa yang dipelajari. Berbeda dengan aliran behavioristik, teori konstruktivisme menganggap belajar sebagai proses siswa untuk membangun atau menciptakan pengetahuan dengan memberi makna pada pengetahuannya sesuai dengan pengalamannya. Teori konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan tidak sekadar ditransfer dari guru ke siswa, melainkan dibangun secara aktif oleh siswa sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman mereka. (Anonim, 2021)

Dalam GBL, siswa akan belajar tentang konsep agama melalui pengalaman langsung mereka dalam bermain game. Mereka tidak hanya terlibat aktif dalam proses pembelajaran, tetapi juga menerima informasi secara pasif.

Teori Kognitivisme, dalam artikel yang ditulis oleh Wisman dan Yossita tentang teori kognitifisme menyimpulkan bahwa teori belajar kognitif menempatkan proses berpikir atau kognisi sebagai dasar pembelajaran. Berbagai jenis teori belajar kognitif, seperti teori konstruktivis kognitif, teori koneksi, teori belajar sosial, dan teori pengolahan informasi, memberikan landasan untuk mengemban.(Wisman, 2020)

Piaget berfokus pada perkembangan kognitif individu. Ia berpendapat bahwa anak-anak membangun pemahaman mereka tentang dunia melalui proses asimilasi yaitu mengintegrasikan informasi baru ke dalam skema yang sudah ada dan akomodasi yaitu memodifikasi skema yang ada untuk mengakomodasi informasi baru. Game-based learning memberikan kesempatan bagi siswa untuk membangun skema-skema baru tentang konsep-konsep PAI melalui pengalaman yang menyenangkan dan interaktif.(Imam Hanafi, 2019)

Vygotsky menekankan peran sosial dalam perkembangan kognitif. Ia memperkenalkan konsep zone of proximal development (ZPD), yaitu jarak antara apa yang dapat dilakukan siswa sendiri dan apa yang dapat dilakukannya dengan bantuan orang lain. Game-based learning dapat menciptakan lingkungan sosial yang mendukung di mana siswa dapat berkolaborasi dan saling membantu dalam membangun pengetahuan, sehingga memaksimalkan potensi mereka dalam ZPD.(Muqowim, 2024)

GBL dapat merangsang proses kognitif siswa melalui tantangan dalam permainan, yang mendorong mereka untuk berpikir kritis, menganalisis informasi, dan menemukan solusi.

Teori Humanisme, Albert Bandura memperkenalkan teori belajar sosial yang menekankan aspek kognitif dari pikiran, pemahaman, dan evaluasi. Teori belajar sosial menjelaskan bagaimana perilaku manusia dipengaruhi oleh interaksi timbal balik antara kognitif, perilaku, dan pengaruh lingkungan, sehingga sering disebut sebagai jembatan antara teori behavioristik dan kognitivistik, menurut Bandura. Sebagian besar pembelajaran perilaku manusia dilakukan melalui observasi, atau melihat perilaku orang lain. Hasilnya kemudian berfungsi sebagai pedoman untuk tindakan. Albert Bandura, yang membedakan dirinya dari teori perkembangan anak lainnya, berpendapat bahwa anak-anak selalu memiliki kemampuan untuk belajar hal-hal baru, bahkan ketika mereka tidak melakukannya sendiri. Syarat-syaratnya adalah anak telah melihat orang lain melakukannya, terlepas dari medianya.(Azizah et al., 2021)

Dalam lingkungan permainan, siswa dapat berinteraksi dengan teman sebaya, berkolaborasi, dan belajar dari satu sama lain.

Teori Motivasi, memanfaatkan motivasi siswa dengan menyajikan tantangan yang menarik dan memberikan reward yang memuaskan, dengan memberikan stimulan kepada siswa dapat membantu meningkatkan fokus dalam pembelajaran.(Rahayu, 2023)

Elemen permainan yang menyenangkan dan interaktif dapat

meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar agama.

Contoh Implementasi dalam narasi Misalnya, dalam sebuah permainan edukasi tentang kisah Nabi Muhammad Saw siswa dapat berperan sebagai sahabat Nabi yang harus menyelesaikan berbagai misi untuk menyebarkan Islam. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya mempelajari sejarah Islam, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, pemecahan masalah, dan nilai-nilai teladan yang dicontohkan oleh Nabi Muhammad Saw.

### **Relevansi Metode Game Based Learning pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam**

Metode game based learning pada pendidikan agama islam merupakan suasana baru yang menggugah pendidik pada abad 21 ini untuk bermain pada dunia peserta didik. Sifat metode ini dapat digunakan sebagai pendamping pembelajaran dan penguatan materi yang bersifat teoritis dan dapat mengajak peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran yang bersifat praksis sesuai dengan sifat dan konsep dari game based learning pada pembahasan ini. Pendidikan Agama Islam memiliki semua peran dalam lini kehidupan dari mulai kepercayaan, moral bahkan dalam berkegiatan kehidupan manusia pendidikan agama islam menjadi sumber yang sangat relevan namun terkadang penyampaian yang masih kaku atau konvensional dan tidak variatif membuat peserta didik kurang menyerap inti dari pembahasan pembelajaran.

Implementasi *Game-Based Learning* dalam Pembelajaran PAI

Pembelajaran Aktif, *Game-based learning* mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga harus berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan.

Permainan yang dirancang dengan baik dapat menyajikan materi PAI dalam konteks yang relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari, sehingga lebih mudah dipahami dan diingat.

Motivasi, Elemen-elemen permainan seperti tantangan, penghargaan, dan kompetisi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Banyak permainan dirancang untuk dimainkan secara kelompok, sehingga memfasilitasi kolaborasi dan kerja sama antar siswa.

Pengalaman Langsung, Melalui permainan, siswa dapat mengalami langsung konsep-konsep PAI yang abstrak, seperti keadilan, toleransi, dan tanggung jawab.

Contoh Penerapan *Game-Based Learning* dalam Pembelajaran PAI

Simulasi Haji dan Umrah

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok akan bergantian berperan sebagai calon jamaah haji atau umrah. Mereka akan melewati berbagai tahapan ibadah haji atau umrah, mulai dari niat, ihram, tawaf, sa'i, hingga wukuf. Dengan tujuan agar Membantu siswa memahami tata cara ibadah haji dan umrah secara lebih mendalam dan konkret.

Kuis Interaktif Berbasis Aplikasi

Memfaatkan berbagai aplikasi kuis seperti Kahoot!, Quizizz, atau Socrative untuk membuat kuis interaktif seputar materi PAI. Pertanyaan bisa berupa pilihan ganda, menjodohkan, atau essay singkat. Dengan kuis dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI, melatih



kecepatan berpikir, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Permainan Papan Sejarah Islam.

Guru dapat membuat papan permainan yang menggambarkan perjalanan sejarah Islam. Siswa akan berlomba menjawab pertanyaan seputar peristiwa sejarah Islam untuk maju ke kotak berikutnya. Seperti konsep permainan monopoly dan ular tangga untuk membantu siswa memahami kronologi peristiwa sejarah Islam secara lebih menarik dan interaktif.

Bermain Peran ( *Role-Playing* )

Siswa berperan sebagai tokoh-tokoh dalam kisah Islami, seperti para sahabat Nabi, ulama besar, atau tokoh sejarah Islam lainnya. Mereka akan berdialog dan bertindak sesuai dengan karakter yang diperankan. Dengan tujuan siswa memahami nilai-nilai keteladanan dari tokoh-tokoh Islam dan melatih kemampuan berkomunikasi.

## KESIMPULAN

Pembelajaran berbasis game (GBL) telah menjadi angin segar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam konteks pendidikan agama Islam. Dengan memanfaatkan elemen permainan yang menarik dan interaktif, GBL mampu mengubah cara kita memandang proses belajar mengajar. Bayangkan saja, materi-materi agama yang terkadang dianggap rumit dan abstrak, kini dapat disajikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan menantang. Hal ini tidak hanya membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep agama secara lebih mendalam dan bermakna.

Penerapan GBL dalam pendidikan agama Islam tentu tidak semudah membalikkan telapak tangan. Ada beberapa tantangan yang perlu diatasi, seperti keterbatasan sumber daya, kurangnya keterampilan guru dalam merancang permainan, dan kurangnya konten pembelajaran yang berkualitas. Namun, dengan dukungan dari berbagai pihak, seperti pemerintah, lembaga pendidikan, dan pengembang game, tantangan-tantangan ini dapat diatasi.

Kesimpulannya, GBL menawarkan potensi yang sangat besar untuk merevolusi pendidikan agama Islam. Dengan pendekatan yang tepat, GBL dapat membuat pembelajaran agama menjadi lebih menarik, efektif, dan relevan dengan kehidupan siswa. Bayangkan ssgenerasi muda yang tumbuh dengan pemahaman agama yang kuat, sikap yang positif, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan masa depan. Ini adalah visi yang dapat kita wujudkan melalui penerapan GBL dalam pendidikan agama Islam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Imam Hanafi, E. A. S. (2019). *PERKEMBANGAN KOGNITIF MENURUT " JEAN PIAGET ."* 3(2).
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Muqowim, Y. R. S. B. dan. (2024). KORELASI ANTARA TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME LEV VYGOTSKY DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL). *Jurnal Inovasi*

- Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 813–827.
- Imam Hanafi, E. A. S. (2019). PERKEMBANGAN KOGNITIF MENURUT “ JEAN PIAGET .” 3(2).
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Muqowim, Y. R. S. B. dan. (2024). KORELASI ANTARA TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME LEV VYGOTSKY DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL). *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 813–827.
- Imam Hanafi, E. A. S. (2019). PERKEMBANGAN KOGNITIF MENURUT “ JEAN PIAGET .” 3(2).
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Muqowim, Y. R. S. B. dan. (2024). KORELASI ANTARA TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME LEV VYGOTSKY DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL). *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 813–827.
- Imam Hanafi, E. A. S. (2019). PERKEMBANGAN KOGNITIF MENURUT “ JEAN PIAGET .” 3(2).
- Muqowim, Y. R. S. B. dan. (2024). KORELASI ANTARA TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME LEV VYGOTSKY DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL). *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 813–827.
- Imam Hanafi, Eko Adi Sumitro. 2019. “PERKEMBANGAN KOGNITIF MENURUT ‘ JEAN PIAGET .’” 3(2).
- Muqowim, Yulia Rakhma Salsa Bila dan. 2024. “Korelasi Antara Teori Belajar Konstruktivisme Lev Vygotsky Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl).” *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 4(3): 813–27.
- Anonim. (2021). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pandangan Jean Piaget Lev Vygotsky. *Binus University Faculty Of Humanities*. <https://Pgsd.Binus.Ac.Id/2021/12/07/Implementasi-Teori-Belajar-Konstruktivisme-Dalam-Pandangan-Jean-Piaget-Lev-Vygotsky/>
- Azizah, U., Hermawan, A. H., & Erihadiana, M. (2021). *Implementasi Teori Belajar Sosial Albert Bandura Pada Kurikulum Darurat Covid-19*. 12(1), 1–14.
- Mujib Abdul. (2019). *Ilmu Pendidikan Agama Islam*. Kencana.
- Prinada, Y. (2021). *Apa Itu Agama Menurut Para Ahli: Sejarah, Macam, & Perkembangan*. Tirto.Id. <https://Tirto.Id/Apa-Itu-Agama-Menurut-Para-Ahli-Sejarah-Macam-Perkembangan-Gahk>
- Rahayu, S. (2023). *Efektivitas Strategi Pembelajaran Game Based Learning*. Kompasiana Beyond Blogging. [https://Www.Kompasiana.Com/Septirahayu6215/656d8e3912d50f25806fc093/Efektifitas-Staregi-Pembelajaran-Game-Based-Learning?Page=2&Page\\_Images=1](https://Www.Kompasiana.Com/Septirahayu6215/656d8e3912d50f25806fc093/Efektifitas-Staregi-Pembelajaran-Game-Based-Learning?Page=2&Page_Images=1)

- Surya, A. B. (2020). *Mengapa Dan Apa Itu Game Based Learning? Mari Kita Bahas.* Game Based Learning Comunity. <https://gamebasedlearning.id/apa-itu-game-based-learning/>
- Thabroni, G. (2020). *Metode Pembelajaran: Pengertian, Jenis & Macam (Menurut Para Ahli).* Seruni.Id. <https://serupa.id/metode-pembelajaran-pengertian-jenis-macam-menurut-para-ahli/>
- Wisman, Y. (2020). *Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran.* April. <https://doi.org/10.37304/jikt.v11i1.88>
- Zainal, A. M. & A. (2022). *A-Z Ensiklopedia Metode Pembelajaran Inovatif (P. 8).* Pustaka Referensi.
- Ziyat Satir. (2022). *Pendidikan Menurut Pandangan Islam.* Kompasiana Beyond Blogging. <https://www.kompasiana.com/ziyatsyatir9701/6396b730906beb7aa3689852/pendidikan-menurut-pandangan-islam-al-ghazali> Diakses 25 Agustus 2024