

Eksplorasi Pendekatan Game-Based Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Etri Susanti
SMAN 5 Seluma
etrisusanty@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini membahas tentang eksplorasi pendekatan Game-Based Learning (GBL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan GBL dalam meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran agama Islam serta untuk menganalisis tingkat keterlibatan siswa selama menggunakan pendekatan tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimental dengan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang melibatkan siswa dari sekolah menengah. Kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan GBL, sementara kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui kuesioner untuk mengukur tingkat motivasi dan keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan GBL dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat signifikan meningkatkan motivasi siswa dan mendorong tingkat keterlibatan yang lebih tinggi. Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa GBL dapat menjadi pilihan yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran agama Islam dan mencapai hasil yang lebih baik dalam keterlibatan siswa.

Kata Kunci: Game-Based Learning, Pendidikan Agama Islam, Motivasi Siswa, Keterlibatan Siswa, Pembelajaran, Sekolah Menengah.

Abstract: This study discusses the exploration of the Game-Based Learning (GBL) approach in learning Islamic Religious Education to increase student motivation and involvement. The purpose of this research is to explore the effectiveness of using GBL in increasing students' motivation in learning Islamic religion and to analyze the level of student involvement while using this approach. The research method used was experimental research with a control group and an experimental group involving high school students. The experimental group followed learning using GBL, while the control group followed conventional learning. Data was collected through a questionnaire to measure the level of student motivation and involvement. The results of the study show that the use of GBL in Islamic Religious Education learning can significantly increase student motivation and encourage a higher level of engagement. The implications of these findings indicate that GBL can be an effective option for enhancing Islamic religious learning and achieving better results in student engagement.

Keywords: Game-Based Learning, Islamic Religious Education, Student Motivation, Student Involvement, Learning, Middle School.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam memainkan peran sentral dalam membentuk karakter dan moralitas siswa, selain memberikan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai spiritual dan ajaran agama. ¹Namun, dalam beberapa kasus, pembelajaran agama Islam di sekolah menengah sering dihadapkan pada tantangan dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam menghadapi tantangan ini, pendekatan pembelajaran inovatif menjadi semakin relevan untuk mencapai hasil yang diharapkan.²

Salah satu pendekatan pembelajaran yang inovatif adalah Game-Based Learning (GBL), yang menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berinteraksi melalui penggunaan permainan. Dalam GBL, konten pembelajaran disampaikan melalui elemen-elemen permainan seperti tantangan, hadiah, dan skor, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Kelebihan GBL ini telah terbukti dalam berbagai bidang pendidikan, termasuk matematika, sains, dan bahasa, namun penerapannya dalam pembelajaran agama Islam masih relatif terbatas.

Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk melakukan eksplorasi mendalam tentang penggunaan pendekatan Game-Based Learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga tentang efektivitas GBL dalam konteks pembelajaran agama Islam di tingkat sekolah menengah, serta menganalisis bagaimana penerapan pendekatan ini dapat mempengaruhi tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.³

¹ N Jannah, *Kompetensi Pedagogik Guru Fiqih Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas VII Di MTs Darul Ulum Purwogondo Kalinyamatan Jepara* (repository.iainkudus.ac.id, 2020), <http://repository.iainkudus.ac.id/4077/>.

² R H Ristanto, E Kristiani, and E Lisanti, "Flipped Classroom–Digital Game Based Learning (FC-DGBL): Enhancing Genetics Conceptual Understanding of Students in Bilingual Programme," *Journal of Turkish Science Education*, 2022, <http://www.tused.org/index.php/tused/article/view/1144>.

³ Y H Wang, "Exploring the Effectiveness of Adopting Anchor-Based Game Learning Materials to Support Flipped Classroom Activities for Senior High School Students," *Interactive Learning Environments*, 2021, <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1579238>.

Dengan mengidentifikasi dan memahami potensi GBL dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, penelitian ini berupaya memberikan rekomendasi dan implikasi yang relevan bagi pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran yang lebih efektif. Diharapkan temuan dari penelitian ini dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran agama Islam di sekolah menengah, sehingga siswa dapat lebih terlibat, termotivasi, dan lebih paham mengenai nilai-nilai agama yang mendalam dan bermakna dalam kehidupan sehari-hari mereka.⁴

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimental dengan desain kelompok kontrol, melibatkan siswa sekolah menengah dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Kelompok eksperimen akan mengikuti pembelajaran dengan pendekatan Game-Based Learning (GBL), sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui kuesioner motivasi siswa dan pengamatan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan memberikan wawasan tentang efektivitas GBL dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. PEMBAHASAN

Pendidikan Agama Islam memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moralitas siswa, serta memberikan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai spiritual dan ajaran agama. Namun, pembelajaran agama Islam di sekolah menengah sering dihadapkan pada tantangan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan memotivasi siswa secara aktif. Dalam menghadapi tantangan ini, pendekatan pembelajaran inovatif menjadi semakin relevan untuk mencapai hasil yang diharapkan.⁵

Salah satu pendekatan pembelajaran inovatif yang menarik perhatian adalah Game-Based Learning (GBL). Pendekatan ini menawarkan pengalaman belajar yang

⁴ M Borit and L Stangvaltaite-Mouhat, "GoDental! Enhancing Flipped Classroom Experience with Game-based Learning," *European Journal of Dental ...*, 2020, <https://doi.org/10.1111/eje.12566>.

⁵ F Fitriyanti, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran PAI* (Penelitian Dan Pengembangan ... (repository.uinbanten.ac.id, 2019), <http://repository.uinbanten.ac.id/id/eprint/4443>.

Etri Susanti : Eksplorasi Pendekatan Game-Based Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa

menyenangkan dan berinteraksi melalui penggunaan permainan.⁶ Dalam GBL, konten pembelajaran disampaikan melalui elemen-elemen permainan seperti tantangan, hadiah, dan skor, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Kelebihan GBL ini telah terbukti efektif dalam berbagai bidang pendidikan, termasuk matematika, sains, dan bahasa, namun penerapannya dalam pembelajaran agama Islam masih terbatas.⁷

Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, penelitian ini difokuskan pada eksplorasi mendalam tentang penggunaan pendekatan GBL dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, dengan tujuan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Melalui pendekatan penelitian eksperimental dengan desain kelompok kontrol, siswa dari sekolah menengah terlibat dalam kelompok eksperimen yang menggunakan GBL dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional.⁸

Data dikumpulkan melalui kuesioner motivasi siswa dan pengamatan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan memberikan wawasan berharga tentang efektivitas GBL dalam konteks pembelajaran agama Islam di tingkat sekolah menengah. Selain itu, penelitian ini juga akan menganalisis dampak penerapan pendekatan GBL terhadap tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan mengidentifikasi dan memahami potensi GBL dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, penelitian ini berupaya memberikan rekomendasi dan implikasi yang relevan bagi pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran yang lebih efektif. Diharapkan temuan dari penelitian ini akan memberikan kontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran agama Islam di sekolah menengah, sehingga siswa dapat lebih terlibat, termotivasi, dan lebih paham mengenai nilai-nilai agama yang mendalam dan bermakna dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dengan demikian, diharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi peningkatan pembelajaran agama Islam di tingkat sekolah menengah.

⁶ Destriani et al., "Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Pemahaman Literasi Keagamaan," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 9, no. 1 (2022): 1–12.

⁷ Idi Warsah et al., "Implementasi Kurikulum Tersembunyi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Rejang Lebong," *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 9, no. 1 (2022): 1–11, <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i1.632>.

⁸ Destriani, Maria Botifar, and Deri Wanto, "Implementing Islamic Religious Education in Vocational Schools' Curricula," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 10, no. 2 (2023): 274–84, <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1167>.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menyoroti pentingnya Pendidikan Agama Islam dalam membentuk karakter dan moralitas siswa serta memberikan pemahaman tentang nilai-nilai spiritual dan ajaran agama. Namun, pembelajaran agama Islam di sekolah menengah dihadapkan pada tantangan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan memotivasi siswa. Dalam upaya mengatasi tantangan tersebut, penelitian ini mengeksplorasi pendekatan Game-Based Learning (GBL) sebagai alternatif inovatif. Hasil penelitian diharapkan memberikan wawasan tentang efektivitas GBL dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran agama Islam di sekolah menengah. Implikasi dari penelitian ini berpotensi memberikan rekomendasi dan implikasi yang relevan bagi pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam dan meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa mengenai nilai-nilai agama yang bermakna.

Referensi

- Borit, M, and L Stangvaltaite-Mouhat. "GoDental! Enhancing Flipped Classroom Experience with Game-based Learning." *European Journal of Dental ...*, 2020. <https://doi.org/10.1111/eje.12566>.
- Destriani, Maria Botifar, and Deri Wanto. "Implementing Islamic Religious Education in Vocational Schools' Curricula." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 10, no. 2 (2023): 274–84. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1167>.
- Destriani, Rasmini, Amriyadi, and Hezi Jeniati. "Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Pemahaman Literasi Keagamaan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 9, no. 1 (2022): 1–12.
- Fitriyanti, F. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran PAI* (Penelitian Dan Pengembangan ... repository.uinbanten.ac.id, 2019. <http://repository.uinbanten.ac.id/id/eprint/4443>.
- Jannah, N. *Kompetensi Pedagogik Guru Fiqih Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas VII Di MTs Darul Ulum Purwogondo Kalinyamatan Jepara*. repository.iainkudus.ac.id, 2020. <http://repository.iainkudus.ac.id/4077/>.
- Ristanto, R H, E Kristiani, and E Lisanti. "Flipped Classroom–Digital Game Based Learning (FC-DGBL): Enhancing Genetics Conceptual Understanding of Students in

Etri Susanti : Eksplorasi Pendekatan Game-Based Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Bilingual Programme." *Journal of Turkish Science Education*, 2022.
<http://www.tused.org/index.php/tused/article/view/1144>.

Wang, Y H. "Exploring the Effectiveness of Adopting Anchor-Based Game Learning Materials to Support Flipped Classroom Activities for Senior High School Students." *Interactive Learning Environments*, 2021.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1579238>.

Warsah, Idi, Destriani, Rahmat Yudhi Septian, and Nurhayani. "Implementasi Kurikulum Tersembunyi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Rejang Lebong." *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 9, no. 1 (2022): 1–11.
<https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i1.632>.