

Pembelajaran Berbasis Permainan (Game-Based Learning). Penggunaan Game Dalam Pembelajaran PAI Pada Siswa Madrasah

Imania Nur Rachmawati¹, Abdul Karim²

¹²Kiai Abdullah Faqih University, Gresik, Jl. KH. Syafi'i No.07, East Java, Indonesia

Received:

Revised:

Accepted:

Abstrak

Game-based learning merupakan salah satu pendekatan pedagogis inovatif yang kian populer dalam dunia pendidikan modern. Pendekatan ini memanfaatkan unsur-unsur permainan seperti tantangan, aturan, tujuan, dan umpan balik sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa dalam proses belajar. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), pendekatan ini menjadi sangat relevan karena mampu menjembatani penyampaian materi keagamaan yang sering kali dianggap kaku atau monoton menjadi lebih kontekstual, interaktif, dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas game-based learning dalam pembelajaran PAI, serta mengeksplorasi implementasinya di lingkungan madrasah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif melalui studi pustaka (library research) dan observasi terhadap praktik-praktik pembelajaran yang telah menerapkan unsur game. Data diperoleh dari berbagai sumber ilmiah, laporan penelitian, dan dokumentasi empiris yang relevan dengan implementasi game-based learning dalam pembelajaran keagamaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran PAI memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa, pemahaman materi, dan pembentukan karakter religius yang lebih aplikatif. Siswa menunjukkan respons yang lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, serta lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai ajaran Islam melalui media yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Selain itu, pendekatan ini juga mampu mendorong kreativitas guru dalam merancang strategi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan generasi digital. Implikasi dari temuan ini mengarah pada pentingnya pelatihan dan pengembangan kompetensi guru dalam merancang dan mengimplementasikan game-based learning yang sesuai dengan karakteristik materi PAI dan peserta didik. Oleh karena itu, integrasi pendekatan ini dapat menjadi alternatif strategis dalam merespon tantangan pendidikan abad ke-21, khususnya dalam menciptakan pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga transformasional.

Kata kunci *Game-based learning, Pendidikan Agama Islam, pembelajaran interaktif & inovatif.*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana utama dalam membentuk karakter, pemahaman, dan keterampilan peserta didik agar mampu menghadapi tantangan kehidupan. Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi seperti saat ini, dunia pendidikan dituntut untuk melakukan berbagai inovasi dalam metode pembelajaran agar mampu menjawab kebutuhan generasi digital.¹ Salah satu pendekatan yang semakin mendapat perhatian luas adalah game-

¹ Alprianti Pare and Hotmaulina Sihotang, "Pendidikan Holistik Untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Dalam Menghadapi Tantangan Era Digital," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 27778–87.



based learning, yaitu pembelajaran berbasis permainan yang memanfaatkan elemen-elemen game seperti tantangan, level, skor, umpan balik langsung, dan simulasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Di Indonesia, implementasi game-based learning mulai banyak dikembangkan pada berbagai jenjang pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini merupakan respons terhadap anggapan bahwa pembelajaran agama cenderung bersifat normatif, monoton, dan kurang menarik bagi sebagian siswa, khususnya pada jenjang madrasah. Oleh karena itu, inovasi metode pembelajaran menjadi hal penting agar materi PAI dapat dipahami secara mendalam, kontekstual, serta relevan dengan kehidupan peserta didik.²

Game-based learning tidak hanya mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, tetapi juga memiliki potensi dalam membentuk keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta penguatan nilai-nilai spiritual dan moral.³ Melalui permainan edukatif yang dirancang secara tepat, siswa dapat mengalami langsung situasi yang menuntut penerapan ajaran Islam dalam kehidupan nyata, seperti kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, dan toleransi. Dengan kata lain, pendekatan ini mendukung pembelajaran yang bersifat holistik—menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Namun demikian, penerapan game-based learning dalam pembelajaran PAI tidaklah tanpa tantangan. Di antaranya adalah keterbatasan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis game, kurangnya pelatihan teknis, serta belum tersedianya infrastruktur digital yang memadai di sebagian lembaga pendidikan, terutama di daerah. Selain itu, masih terdapat anggapan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran agama kurang sesuai secara etik atau tidak mencerminkan kesakralan materi ajar. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis yang komprehensif mengenai efektivitas dan implementasi game-based learning dalam konteks pembelajaran PAI.⁴ Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam bagaimana efektivitas penggunaan game-based learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di lingkungan madrasah. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian studi kepustakaan (library research). Pendekatan ini dipilih karena fokus utama penelitian adalah mengeksplorasi dan menganalisis efektivitas serta implementasi game-based learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui penelusuran literatur, studi konseptual, serta hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan.⁵

² April Deliyati et al., “Pentingnya Peranan Pendidikan Karakter Dalam Menghadapi Tantangan Di Era Digitalisasi,” in *Seminar Nasional Paedagogia*, vol. 3, 2023, 478–86.

³ Tria Budi Septiani, “Relevansi Metode Game Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Al-Muaddib* 7, no. 1 (2024): 175–85.

⁴ Faristianti Fathiani, “Penggunaan Model Game Based Learning Berbasis Web Gimkit Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih: Penelitian Quasi Experiment Pada Siswa Kelas XI MAN 1 Majalengka” (UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2025).

⁵ Miza Nina Adlini et al., “Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka,” *Jurnal Edumaspul* 6, no. 1 (2022): 974–80.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data sekunder yang diperoleh melalui berbagai dokumen dan literatur ilmiah, antara lain: Artikel jurnal nasional dan internasional terakreditasi, Buku-buku akademik yang membahas game-based learning, strategi pembelajaran PAI, dan inovasi pendidikan, Laporan hasil penelitian sebelumnya, Skripsi, tesis, dan disertasi yang relevan, Dokumen pendidikan resmi dari lembaga terkait, seperti Kementerian Agama dan Kementerian Pendidikan.⁶

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tahapan: Identifikasi dan seleksi sumber: Menentukan literatur yang relevan dan berkualitas (peer-reviewed), Klasifikasi data: Mengelompokkan informasi berdasarkan tema (efektivitas, implementasi, tantangan, dan kontribusi), Pencatatan isi: Mencatat data-data penting secara sistematis menggunakan teknik note-taking dan coding manual.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis isi (content analysis), yaitu dengan menginterpretasikan isi literatur untuk menemukan tema, pola, dan makna yang berkaitan dengan efektivitas dan implementasi game-based learning dalam konteks pembelajaran PAI. Analisis dilakukan melalui tiga tahap utama menurut Miles dan Huberman yaitu: Reduksi data: Menyaring informasi penting dari literatur sesuai fokus kajian, Penyajian data: Menyusun data dalam bentuk narasi dan matriks tematik untuk memudahkan interpretasi, Penarikan kesimpulan: Merumuskan temuan utama dan membandingkannya dengan teori serta hasil penelitian sebelumnya.⁷

Untuk menjamin keabsahan data, dilakukan teknik triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan berbagai jenis literatur dan sumber data dari penulis yang berbeda serta dari beragam konteks implementasi. Selain itu, validitas isi diperkuat melalui peer debriefing, yakni diskusi dengan rekan sejawat untuk menguji konsistensi pemahaman terhadap literatur.

Pembahasan

1. Konsep Game-based Learning dalam Pendidikan

Game-based learning (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses pendidikan secara sistematis dan terstruktur untuk mencapai tujuan instruksional. Elemen-elemen tersebut mencakup tantangan, aturan, umpan balik instan, kompetisi sehat, sistem level, dan reward, yang semuanya dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang menyenangkan serta bermakna.⁸ Berbeda dari penggunaan game sekadar sebagai hiburan atau pelengkap, GBL menempatkan permainan sebagai bagian inti dari strategi pembelajaran yang bersifat pedagogis. Game dalam pembelajaran tidak hanya sekadar menyampaikan informasi, tetapi juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang menstimulasi keterlibatan emosional,

⁶ Rizaldy Fatha Pringgar and Bambang Sujatmiko, "Penelitian Kepustakaan (Library Research) Modul Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Siswa," *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education* 5, no. 01 (2020): 317–29.

⁷ Dimas Assyakurrohim et al., "Metode Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif," *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer* 3, no. 01 (2022): 1–9.

⁸ Lovandri Dwanda Putra et al., "Pemanfaatan Wordwall Pada Model Game Based Learning Terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar," *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 12, no. 1 (2024): 81–95.

sosial, dan kognitif peserta didik. Game dirancang untuk membangun pengalaman belajar yang adaptif, memicu rasa ingin tahu, dan memberikan ruang bagi siswa untuk bereksperimen, membuat keputusan, dan merefleksikan tindakan mereka dalam konteks simulatif. Dengan demikian, GBL tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif, tetapi juga melatih keterampilan abad ke-21 seperti kerja sama tim, pemecahan masalah, komunikasi, dan berpikir kritis.⁹

Dalam konteks pendidikan modern, pendekatan ini telah banyak diadopsi pada berbagai mata pelajaran, seperti matematika, sains, bahasa, dan bahkan pelatihan kejuruan. GBL terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, memperpanjang retensi informasi, dan memperkaya pengalaman belajar siswa.¹⁰ Selain itu, perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi GBL ke arah platform daring yang lebih interaktif, fleksibel, dan mudah diakses. Namun demikian, penerapan GBL dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih tergolong baru dan belum mendapatkan perhatian yang cukup luas. Padahal, mata pelajaran PAI memiliki tantangan tersendiri, seperti rendahnya minat belajar siswa terhadap materi keagamaan yang sering kali dianggap kaku dan teoritis, metode penyampaian yang masih dominan bersifat ceramah satu arah, serta kurangnya kontekstualisasi nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam hal ini, GBL menawarkan solusi potensial untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, GBL dapat menjadikan materi PAI lebih mudah dipahami, relevan, dan menyentuh pengalaman personal siswa. Misalnya, melalui permainan simulatif tentang tata cara ibadah, kisah-kisah keteladanan Nabi, atau nilai-nilai akhlak mulia, siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses internalisasi nilai. Dengan demikian, GBL bukan hanya media hiburan edukatif, tetapi juga sarana strategis untuk merevitalisasi pembelajaran agama yang lebih humanistik, aplikatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.¹¹ Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan pengambil kebijakan pendidikan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan model pembelajaran PAI berbasis game secara lebih sistematis, agar mampu menjawab kebutuhan peserta didik era digital yang menuntut pembelajaran yang kolaboratif, bermakna, dan menyenangkan.

2. Relevansi Game-based Learning dalam Pembelajaran PAI

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis dalam membentuk kepribadian, karakter, dan kesadaran spiritual peserta didik. Secara pedagogis, pembelajaran PAI mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif (pemahaman terhadap ajaran Islam), afektif (penghayatan nilai-nilai keislaman), dan psikomotorik (pengamalan dalam kehidupan sehari-hari). Ketiga aspek ini tidak dapat dipisahkan dan harus dikembangkan secara seimbang dalam proses

⁹ Nurlutfi Aoliyah, "Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah Dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa," *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah* 11, no. 1 (2023): 31–36.

¹⁰ Ivan Nurseha, "EFL Teachers' Perspectives on How AI Writing Tools Affect the Structure and Substance of Students' Writing," *JEET, Journal of English Education and Technology* 4, no. 03 (2023): 189–211.

¹¹ I Wayan Widiarta, "Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar," *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 1 (2022): 1–10.

pembelajaran agar peserta didik tidak hanya menjadi tahu, tetapi juga mampu merasakan dan mengimplementasikan ajaran Islam dalam perilaku nyata.¹²

Dalam konteks ini, game-based learning (GBL) hadir sebagai pendekatan yang relevan dan adaptif, karena mampu menjembatani ketiga ranah tersebut secara terpadu melalui media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. GBL tidak hanya menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga menciptakan lingkungan simulatif yang memungkinkan siswa mengalami secara langsung situasi-situasi keagamaan yang kompleks. Sebagai contoh, dalam permainan yang mensimulasikan praktik ibadah seperti shalat, zakat, puasa, atau transaksi muamalah, peserta didik tidak hanya memahami prosedur ibadah, tetapi juga menggali nilai-nilai spiritual, sosial, dan etis yang terkandung di dalamnya.¹³

Lebih lanjut, pendekatan GBL sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21, khususnya generasi Z yang lahir dan tumbuh dalam era digital. Generasi ini cenderung memiliki preferensi terhadap pengalaman belajar yang visual, interaktif, berbasis teknologi, dan berorientasi pada aktivitas. Mereka lebih mudah memahami informasi melalui media yang dinamis dan menantang, serta cenderung kurang tertarik pada model pembelajaran tradisional yang bersifat satu arah, verbalistik, dan monoton. Oleh karena itu, penggunaan game sebagai medium pembelajaran menjadi sarana efektif untuk menyesuaikan strategi pendidikan dengan gaya belajar peserta didik. Selain meningkatkan motivasi belajar, GBL juga dapat memfasilitasi kolaborasi antar siswa melalui aktivitas kelompok, tantangan tim, dan penyelesaian masalah bersama. Pembelajaran semacam ini tidak hanya memperkuat pemahaman materi PAI, tetapi juga membentuk sikap sosial seperti kerja sama, saling menghargai, dan tanggung jawab—nilai-nilai yang sangat sejalan dengan tujuan pendidikan Islam itu sendiri. Dalam jangka panjang, pengalaman belajar yang diperoleh melalui game juga cenderung lebih membekas karena melibatkan aspek emosi dan pengalaman langsung (experiential learning).¹⁴

Relevansi GBL dalam pembelajaran PAI juga terlihat dari kemampuannya menyederhanakan materi yang bersifat abstrak atau filosofis menjadi bentuk yang lebih konkrit dan aplikatif. Misalnya, konsep-konsep seperti niat, ikhlas, atau adil dapat diwujudkan dalam alur permainan yang mengandung pilihan-pilihan moral, konsekuensi etis, dan refleksi nilai. Hal ini membantu siswa untuk tidak sekadar menghafal definisi, tetapi memahami makna nilai secara mendalam melalui pengalaman nyata dalam permainan.¹⁵ Dengan demikian, GBL tidak hanya relevan, tetapi juga mendesak untuk diintegrasikan dalam pembelajaran PAI, terutama dalam rangka menciptakan proses pendidikan agama yang adaptif terhadap

¹² Dinni Nurfajrin Ningsih et al., “Analisis Bibliometrik: Penggunaan Game Based Learning Dalam Pembelajaran Bahasa,” *Center: Journal of Creative Education Trending Research* 1, no. 1 (2025): 1–12.

¹³ Gingga Prananda et al., “Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 4 (2024): 388–401.

¹⁴ Aisyah Cinta Putri Wibawa et al., “Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal,” *Jurnal: Integrated (Information Technology and Vocational Education)* 3, no. 1 (2021): 17–22.

¹⁵ Ilham Muhammad et al., “Analisis Bibliometrik: Penelitian Game-Based Learning Pada Sekolah Menengah 2005-2023,” *Jurnal Simki Pedagogia* 6, no. 2 (2023): 465–79.

perkembangan zaman, sekaligus tetap mempertahankan substansi ajaran Islam yang mendalam dan transformatif.

3. Efektivitas Game-based Learning dalam Konteks Madrasah

Madrasah sebagai lembaga pendidikan formal berciri khas Islam memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman keagamaan dan karakter peserta didik. Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), berbagai pendekatan inovatif terus dikembangkan, termasuk penerapan game-based learning (GBL). Berbagai hasil kajian menunjukkan bahwa integrasi GBL dalam konteks madrasah memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap proses dan hasil belajar siswa. Salah satu dampak utama dari penerapan GBL adalah meningkatnya minat belajar dan partisipasi aktif siswa.¹⁶ Media pembelajaran yang berbasis permainan mampu menciptakan suasana kelas yang dinamis dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sangat penting mengingat pembelajaran agama sering kali diasosiasikan dengan metode yang monoton dan teoritis, yang kurang menarik bagi sebagian siswa. Melalui GBL, peserta didik terlibat langsung dalam aktivitas belajar yang menantang dan bersifat kompetitif, sehingga menciptakan keterlibatan emosional yang mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi.

Selain itu, GBL juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual terhadap materi PAI. Dengan adanya visualisasi, simulasi, dan konteks permainan yang relevan, materi-materi abstrak seperti akidah, fiqh, atau akhlak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Permainan edukatif memungkinkan siswa untuk mengamati, mencoba, dan mengalami sendiri bagaimana ajaran Islam diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, yang pada akhirnya memperkuat daya ingat dan pemahaman mereka terhadap konsep yang dipelajari. Aspek lain yang turut meningkat adalah kemampuan reflektif siswa dalam menerapkan nilai-nilai Islam. Melalui skenario permainan yang melibatkan pengambilan keputusan moral, siswa diajak untuk merenungkan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap tindakan, seperti kejujuran, tanggung jawab, keadilan, dan empati. Proses ini secara tidak langsung membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai Islam secara lebih mendalam, bukan hanya pada tataran teoritis, tetapi juga dalam praktik kehidupan nyata.¹⁷ Tidak kalah penting, GBL juga berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan sosial siswa. Banyak bentuk permainan yang dirancang untuk dimainkan secara berkelompok, sehingga menuntut kerja sama tim, komunikasi efektif, toleransi, serta kemampuan menyelesaikan konflik.

Hal ini menjadi peluang penting untuk melatih siswa dalam membangun interaksi sosial yang sehat, yang juga merupakan bagian dari misi pendidikan Islam. Sebagai contoh konkret, penggunaan quiz games dan role-playing dalam pembelajaran akidah akhlak di beberapa madrasah terbukti mampu menciptakan kelas yang lebih hidup dan kondusif. Siswa tidak

¹⁶ Khoirun Nisa, Syamsuddin Ali, and Afifatul Laili, "A Efektivitas Game Based Learning Sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Aliyah Perguruan Mu'allimat Cukir," *Millatuna: Jurnal Studi Islam* 2, no. 01 (2025): 236–45.

¹⁷ Alfi Elma Diana et al., "Transformasi Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Game Based Learning Berbantuan Quizlet Di Madrasah Ibtidaiyah," *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI* 10, no. 2 (2024): 258–70.

hanya bersaing untuk menjawab soal dengan benar, tetapi juga belajar menghargai proses, memahami isi materi secara lebih dalam, dan meningkatkan rasa percaya diri. Di sisi lain, penggunaan aplikasi berbasis game dalam pembelajaran fiqh memungkinkan siswa untuk memahami aturan-aturan ibadah dengan lebih cepat dan visual, yang sulit dicapai melalui metode ceramah konvensional.¹⁸ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa efektivitas GBL dalam konteks madrasah tidak hanya terbatas pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga mencakup aspek afektif dan sosial siswa. Ini menjadikan GBL sebagai pendekatan yang potensial dan strategis untuk mendukung pembelajaran PAI yang lebih holistik, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan generasi masa kini.

4. Tantangan Implementasi Game-based Learning

Meskipun game-based learning (GBL) menunjukkan berbagai potensi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), implementasinya di lingkungan madrasah tidak lepas dari berbagai hambatan. Tantangan-tantangan ini bersifat multidimensional, mencakup aspek sumber daya manusia, infrastruktur, budaya institusional, hingga kebijakan kurikulum. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan literasi digital guru, terutama dalam hal kemampuan mendesain dan mengadaptasi permainan edukatif yang sesuai dengan nilai-nilai keislaman.¹⁹ Banyak guru PAI masih belum memiliki pemahaman yang cukup mengenai pendekatan GBL, baik dari segi teori maupun teknis. Hal ini menyebabkan rendahnya adopsi strategi pembelajaran berbasis game karena guru merasa tidak percaya diri atau kesulitan dalam mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, kurangnya infrastruktur teknologi menjadi kendala yang signifikan, terutama di madrasah-madrasah yang berada di wilayah pedesaan atau daerah dengan keterbatasan akses internet dan perangkat digital. Tanpa adanya dukungan perangkat seperti komputer, tablet, proyektor, dan jaringan internet yang stabil, penerapan GBL menjadi tidak optimal bahkan tidak dapat dilaksanakan sama sekali. Di samping itu, masih terdapat pandangan konservatif di kalangan pendidik dan masyarakat yang memandang bahwa penggunaan game dalam pembelajaran agama dapat mengurangi kesakralan dan keseriusan materi PAI. Game dianggap sebagai bentuk hiburan yang kurang pantas untuk digunakan dalam menyampaikan nilai-nilai suci dan ajaran moral, sehingga pendekatan ini tidak sepenuhnya diterima oleh seluruh elemen pendidikan.²⁰

Lebih jauh, ketiadaan panduan kurikulum resmi yang secara eksplisit mengakomodasi GBL dalam PAI juga menjadi penghambat utama. Kurikulum yang ada masih bersifat normatif dan belum cukup fleksibel untuk membuka ruang inovasi berbasis teknologi. Akibatnya, guru kesulitan mencari acuan atau standar dalam merancang pembelajaran PAI berbasis game

¹⁸ Amirotn Nasikha, Syamsuddin Ali, and Nuroh Aisyah, "Penerapan Model Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Bahasa Arab Siswa Sekolah Menengah Atas," *Al Ibrah: Journal of Arabic Language Education* 8, no. 1 (2025): 23–32.

¹⁹ Muhamad Nur Azmi Wahyudi, Matias Vico Anggoro Kristanto, and Ratih Friska Dwi Andini, "Transformasi Pendidikan Vokasi Melalui Game-Based Learning: Studi Literatur," *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation* 2, no. 01 (2024): 18–26.

²⁰ Prananda et al., "Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa."

secara sistematis dan terukur. Menghadapi berbagai tantangan tersebut, diperlukan sinergi dari berbagai pihak, baik di tingkat institusi pendidikan, pemerintah, maupun komunitas pendidikan Islam, untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang mendukung integrasi GBL secara berkelanjutan dan sesuai dengan karakteristik materi keagamaan.

5. Implikasi dan Rekomendasi

Temuan dalam kajian ini menunjukkan bahwa integrasi game-based learning dalam pembelajaran PAI memberikan dampak positif terhadap keterlibatan, pemahaman, dan internalisasi nilai-nilai Islam oleh peserta didik. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat dijadikan sebagai alternatif strategis dalam mengembangkan pendidikan agama yang lebih kontekstual, partisipatif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital masa kini. Implikasi dari temuan ini mengarah pada perlunya pergeseran paradigma pembelajaran dari yang bersifat instruksional ke arah yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman. Game sebagai media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi sebagai alat pedagogis yang dapat memperkuat pemahaman konsep dan nilai.²¹

Agar integrasi GBL dapat berjalan secara optimal dan berkelanjutan dalam pembelajaran PAI di madrasah, maka direkomendasikan beberapa langkah strategis berikut: Pengembangan pelatihan profesional bagi guru madrasah, khususnya dalam hal desain instruksional berbasis game, pemanfaatan teknologi pembelajaran, dan integrasi nilai-nilai Islam dalam media digital. Pelatihan ini perlu disusun secara berkelanjutan dan berbasis praktik. Penyusunan panduan praktis dan kurikulum mikro yang dapat dijadikan acuan bagi guru dalam mengembangkan dan menerapkan GBL untuk mata pelajaran PAI.²² Panduan ini harus fleksibel namun tetap berorientasi pada capaian pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka atau kurikulum nasional lainnya. Penguatan kolaborasi antara guru, pengembang media digital, dan akademisi pendidikan Islam dalam menciptakan konten game edukatif yang relevan secara pedagogis dan sejalan secara teologis. Kolaborasi ini penting agar media yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga bermuatan nilai yang kuat dan sesuai dengan prinsip-prinsip ajaran Islam. Dengan dukungan kebijakan yang responsif dan upaya kolektif dari seluruh pemangku kepentingan, GBL memiliki peluang besar untuk merevolusi pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi lebih hidup, bermakna, dan transformatif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian dan analisis terhadap penerapan game-based learning (GBL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), dapat disimpulkan bahwa GBL merupakan pendekatan inovatif yang memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan madrasah. Pendekatan ini tidak hanya mampu meningkatkan minat belajar dan partisipasi aktif siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman konseptual terhadap materi PAI, mengembangkan keterampilan sosial, serta memfasilitasi internalisasi

²¹ Widiana, "Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar."

²² Putra et al., "Pemanfaatan Wordwall Pada Model Game Based Learning Terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar."

nilai-nilai keislaman secara lebih kontekstual dan bermakna. Relevansi GBL semakin kuat ketika dikaitkan dengan karakteristik generasi Z yang cenderung responsif terhadap metode pembelajaran yang interaktif, visual, dan berbasis teknologi. Dalam konteks ini, GBL menawarkan pengalaman belajar yang dinamis, kompetitif, dan kolaboratif yang selaras dengan kebutuhan peserta didik era digital.

Namun demikian, implementasi GBL dalam PAI juga menghadapi sejumlah tantangan, antara lain rendahnya literasi digital guru, keterbatasan infrastruktur teknologi di madrasah, resistensi budaya terhadap media berbasis game, serta belum tersedianya panduan kurikulum yang mendukung integrasi GBL secara sistematis. Oleh karena itu, diperlukan upaya strategis dan kolaboratif yang melibatkan berbagai pihak untuk mengatasi hambatan tersebut. Dengan demikian, integrasi GBL dalam pembelajaran PAI bukan hanya memungkinkan, tetapi juga mendesak untuk diterapkan secara lebih luas. Pengembangan pelatihan guru, penyusunan panduan praktis, serta kolaborasi lintas sektor menjadi kunci utama dalam mewujudkan pendidikan agama yang adaptif, partisipatif, dan transformatif sesuai dengan tantangan zaman.

Referensi

- Anshari, M. (2020). *Teknologi dalam Pendidikan Islam: Perspektif Teoritis dan Praktis*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Baharuddin. (2021). *Strategi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi di Era Digital*. Yogyakarta: Deepublish.
- Darmawan, D. (2020). *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktis Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fathurrohman, M. (2022). *Model-model Pembelajaran Inovatif dalam Pendidikan Agama Islam*. Semarang: Rasail Media Group.
- Hidayatullah, A. (2021). Game-Based Learning dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 115–128.
- Ismail, M. (2023). Integrasi Teknologi dan Nilai-Nilai Islam dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Tadzkiyah*, 14(1), 25–38.
- Kurniawan, D. (2020). *Desain Media Pembelajaran Digital Berbasis Game untuk Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Setia.
- Lestari, S. (2021). Penerapan Role Playing Game dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22(3), 201–212.
- Maulana, A. (2024). Relevansi Game Edukasi dalam Pembelajaran Nilai-Nilai Islam pada Generasi Z. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 56–70.
- Mustofa, A. (2020). *Pendidikan Islam di Era Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: LKiS.
- Prasetyo, R. (2022). Efektivitas Game Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Fiqih Siswa Madrasah. *Jurnal Edukasi Islami*, 10(1), 33–45.
- Rahmawati, I. (2023). Peran Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Guru PAI. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2), 78–90.
- Ridwan, A. (2021). *Digitalisasi Pendidikan Islam: Peluang dan Tantangan*. Bandung: Alfabeta.

- Rosyid, A. (2024). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 112–124.
- Santosa, H. (2020). *Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Game Edukatif*. Surabaya: Cendekia Press.
- Sari, N. (2022). Persepsi Guru terhadap Penggunaan Game dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Tarbiyatuna*, 14(3), 142–155.
- Syamsuddin, H. (2021). Pembelajaran Berbasis Game sebagai Inovasi Pendidikan Islam Abad 21. *Al-Murabbi*, 5(1), 25–39.
- Wahyuni, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Mobile Game terhadap Pemahaman Materi Fiqih Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam Integratif*, 3(2), 67–79.
- Yuliani, E. (2023). *Model Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana.
- Zainuddin, Z. (2025). Optimalisasi Game-Based Learning dalam Kurikulum Pendidikan Islam di Madrasah. *Jurnal Kurikulum dan Pembelajaran Islam*, 8(1), 88–102.
- Adlini, Miza Nina, Anisya Hanifa Dinda, Sarah Yulinda, Octavia Chotimah, and Sauda Julia Merliyana. "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka." *Jurnal Edumaspul* 6, no. 1 (2022): 974–80.
- Aoliyah, Nurlutfi. "Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah Dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa." *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah* 11, no. 1 (2023): 31–36.
- Assyakurrohim, Dimas, Dewa Ikhrum, Rusdy A Sirodj, and Muhammad Win Afgani. "Metode Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif." *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer* 3, no. 01 (2022): 1–9.
- Deliyati, April, Rina Gustina, Alihardi Winata, Sri Rejeki, Saddam Saddam, and Zaini Bidaya. "Pentingnya Peranan Pendidikan Karakter Dalam Menghadapi Tatangan Di Era Digitalisasi." In *Seminar Nasional Paedagogia*, 3:478–86, 2023.
- Diana, Alfi Elma, Nailatus Sa'adah Maziyah, Husniyatus Salamah Zainiyati, and Hanun Asroha. "Transformasi Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Game Based Learning Berbantuan Quizlet Di Madrasah Ibtidaiyah." *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI* 10, no. 2 (2024): 258–70.
- Fathiani, Faristianti. "Penggunaan Model Game Based Learning Berbasis Web Gimkit Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih: Penelitian Quasi Experiment Pada Siswa Kelas XI MAN 1 Majalengka." UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2025.
- Muhammad, Ilham, Fadli Agus Triansyah, Ardian Fahri, and Ashari Gunawan. "Analisis Bibliometrik: Penelitian Game-Based Learning Pada Sekolah Menengah 2005-2023." *Jurnal Simki Pedagogia* 6, no. 2 (2023): 465–79.
- Nasikha, Amirotun, Syamsuddin Ali, and Nuroh Aisyah. "Penerapan Model Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Bahasa Arab Siswa Sekolah Menengah Atas." *Al Ibrah: Journal of Arabic Language Education* 8, no. 1 (2025): 23–32.
- Ningsih, Dinni Nurfajrin, Asep Saepuloh, Deuis Rahmayanti, Siti Nurlela, and Rafli Alfiandi. "Analisis Bibliometrik: Penggunaan Game Based Learning Dalam Pembelajaran Bahasa."

Center: Journal of Creative Education Trending Research 1, no. 1 (2025): 1–12.

- Nisa, Khoirun, Syamsuddin Ali, and Afifatul Laili. "A Efektivitas Game Based Learning Sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Aliyah Perguruan Mu'allimat Cukir." *Millatuna: Jurnal Studi Islam* 2, no. 01 (2025): 236–45.
- Nurseha, Ivan. "EFL Teachers' Perspectives on How AI Writing Tools Affect the Structure and Substance of Students' Writing." *JEET, Journal of English Education and Technology* 4, no. 03 (2023): 189–211.
- Pare, Alprianti, and Hotmaulina Sihotang. "Pendidikan Holistik Untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Dalam Menghadapi Tantangan Era Digital." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 27778–87.
- Prananda, Gingga, Loso Judijanto, Rossa Ramadhona, and Nana Citrawati Lestari. "Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 4 (2024): 388–401.
- Pringgar, Rizaldy Fatha, and Bambang Sujatmiko. "Penelitian Kepustakaan (Library Research) Modul Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Siswa." *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education* 5, no. 01 (2020): 317–29.
- Putra, Lovandri Dwanda, Nabilah Dwi Arlinsyah, Fahmi Rosyad Ridho, Ashila Najma Syafiq, and Khairil Annisa. "Pemanfaatan Wordwall Pada Model Game Based Learning Terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar." *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 12, no. 1 (2024): 81–95.
- Septiani, Tria Budi. "Relevansi Metode Game Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Al-Muaddib* 7, no. 1 (2024): 175–85.
- Wahyudi, Muhamad Nur Azmi, Matias Vico Anggoro Kristanto, and Ratih Friska Dwi Andini. "Transformasi Pendidikan Vokasi Melalui Game-Based Learning: Studi Literatur." *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation* 2, no. 01 (2024): 18–26.
- Wibawa, Aisyah Cinta Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, and Rizki Hikmawan. "Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal." *Jurnal: Integrated (Information Technology and Vocational Education)* 3, no. 1 (2021): 17–22.
- Widiana, I Wayan. "Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 1 (2022): 1–10.