

Pengaruh *game based learning* pada hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama

Erma Liana Dewi*, Noor Isna Alfaien

Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

*ermaliana824@gmail.com

Abstract

This study is motivated by the low interest and learning outcomes of students in learning Islamic Religious Education caused by the use of learning methods that are less diverse. The purpose of this study was to determine the effect of using the Game Based Learning method on the learning outcomes of Islamic Religious Education (PAI) in class VIII students of SMP PGRI Cikupa Bogor, especially on fasting material. This type of research is quantitative research with quasi experimental method. The sample of this study consisted of two classes, namely the experimental class using the Game Based Learning method in the form of a snakes and ladders game and the control class using conventional methods, with a total of 62 students. The instruments used were pre-test and post-test tests to measure learning outcomes. The results showed that the results of hypothesis testing using t-test and N-Gain test. The results showed that the average post-test score of the experimental class was higher (79.39) than the control class (73.38), with an average N-Gain score of 25.51 compared to the control class of 22.94, although both were in the low category, the increase in learning outcomes was higher in the experimental class. This proves that the Game Based Learning method has an effect on improving students' PAI learning outcomes, this method provides an alternative learning that is more fun and able to increase student involvement in the learning process.

Keywords: *Game Based Learning; Learning Outcomes; Islamic Religious Education*

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang beragam. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *Game Based Learning* terhadap hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa kelas VIII SMP PGRI Cikupa Bogor, khususnya pada materi puasa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *quasi* eksperimen. Sampel penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan metode *Game Based Learning* berbentuk permainan ular tangga dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, dengan jumlah total 62 siswa. Instrumen yang digunakan berupa tes *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi (79,39) dibanding kelas kontrol (73,38), dengan rata-rata skor N-Gain kelas eksperimen sebesar 25,51 dibandingkan kelas kontrol 22,94, meskipun keduanya berada pada kategori rendah, peningkatan hasil belajar lebih tinggi terjadi pada kelas eksperimen. Hal tersebut membuktikan bahwa metode *Game Based Learning* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar PAI siswa, metode ini memberikan alternatif pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Kata kunci: *Game Based Learning; Hasil Belajar; Pendidikan Agama Islam*

Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) telah menjadi bagian penting dalam proses pendidikan di Indonesia. Berdasarkan fungsinya PAI di sekolah harus diajarkan oleh guru PAI profesional dengan tujuan untuk mendidik dan membimbing siswa agar menjadi pribadi Islami yang beriman, taat, dan berakhlak (Firmansyah, 2019). Dari segi fungsi, PAI berperan dalam menanamkan nilai-nilai kebenaran dari konsep ilahi, berperan dalam menyempurnakan serta mengoreksi kekurangan dalam sistem Pendidikan yang ada. Perlu kita ketahui bahwa peserta didik masih malas untuk belajar PAI dan di antara faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa disebabkan kurangnya metode pembelajaran yang menarik dan inovatif (Bararah, 2022).

Banyak guru yang hanya menggunakan Metode ceramah, yang sering kali membuat siswa kurang terlibat aktif dan kehilangan motivasi dalam mengikuti Pelajaran (Dulyapit & Lestari, 2024). Hal ini terlihat di SMP PGRI Cikupa Bogor, di mana rendahnya hasil belajar dan minat siswa dalam memahami materi PAI (Nahampun dkk., 2024). Seiring perkembangan kurikulum dan kemajuan teknologi pendidikan, pendekatan inovatif seperti *Game Based Learning* (GBL) hadir sebagai alternatif. GBL dapat menggabungkan materi pembelajaran dengan permainan yang dibuat oleh guru baik menggunakan digital ataupun membuat secara manual sesuai dengan kemampuan guru, *game based learning* ini membantu siswa memperoleh materi Pelajaran dengan mudah dan sangat menyenangkan.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas metode *Game Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar Rahayu dkk. (2024) menemukan peningkatan signifikan hasil belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah setelah diterapkannya model "*Game Based Learning One Board*". Ni'ma (2024) menunjukkan bahwa penerapan GBL melalui media *Wordwall* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMA pada mata pelajaran PPKN. Sementara itu, Saadah (2024) membuktikan adanya perbedaan signifikan hasil belajar PAI antara siswa yang diajar dengan metode GBL dan ceramah.

Banyak peneliti yang mengkaji *Game Based Learning*, sebagian besar dilakukan di Tingkat Madrasah Ibtidaiyah atau SMA dan pada mata Pelajaran umum. Penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan fokus pada materi puasa dalam PAI untuk siswa kelas VIII SMP PGRI Cikupa Bogor dan penggunaan permainan ular tangga yang di rancang oleh peneliti sebagai media pembelajaran. Selain itu, pendekatan kuasi-eksperimen dengan desain *pre-test* dan *post-test* memberikan kontribusi penting dalam menilai sejauh mana pengaruh nyata *Game Based Learning* (GBL) terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode *Game Based Learning* pada Pelajaran PAI di SMP PGRI Cikupa Bogor.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis *quasi experimental design*. *Quasi* eksperimen adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menguji hubungan sebab akibat antara variabel tanpa pengacakan secara penuh terhadap subjek penelitian. Dalam penelitian ini, terdapat dua kelompok utama yaitu kelompok eksperimen yang menerima perlakuan tertentu dan kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan (Zakiyah, 2017). Maka dari itu, metode penelitian jenis *quasi experimental design* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dan menguji hipotesis dengan teknik pengumpulan data melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) tujuannya untuk mengukur hasil belajar sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP PGRI Cikupa Bogor yang beralamat di Situ Daun, Kec. Tenjolaya, Kabupaten Bogor. Jawa Barat 16370. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama dua bulan, yaitu April hingga Mei 2025. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 62 siswa, terdiri dari dua kelas yaitu kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-2 sebagai kelas kontrol. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh karena seluruh populasi dijadikan sampel.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes objektif berupa *pre-test* dan *post-test*, masing-masing terdiri dari 25 soal pilihan ganda. Soal-soal tersebut disusun berdasarkan indikator Kompetensi Dasar (KD) pada materi puasa. Untuk memastikan kualitas instrumen, validitas dan reliabilitas diuji menggunakan IBM SPSS *Statistics* 23. Selain itu, dokumentasi juga dimanfaatkan sebagai data pendukung yang memperkuat temuan. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan khusus melalui penerapan metode *Game Based Learning* (GBL), di mana siswa diajak belajar dengan bermain ular tangga edukatif yang dirancang oleh peneliti. Dalam permainan ini, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan menjawab soal-soal yang berkaitan dengan materi puasa. Guru bertindak sebagai fasilitator, sementara siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sementara itu, kelas kontrol tetap menggunakan metode konvensional, yaitu ceramah dan diskusi seperti biasa.

Data hasil tes dianalisis menggunakan berbagai uji statistik, antara lain uji normalitas (*Kolmogorov-Smirnov*), uji homogenitas, uji-t (independen dan berpasangan), serta perhitungan N-Gain untuk melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa. Semua analisis dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 23. Keberhasilan pembelajaran diukur dari perbedaan nilai *post-test* antara kelas eksperimen dan kontrol, serta peningkatan skor dari *pre-test* ke *post-test* yang dihitung melalui rumus N-Gain. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan dalam penelitian ini adalah 70.

Hasil analisis menunjukkan bahwa pendekatan *Game Based Learning* mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional, meskipun kedua kelompok masih berada dalam kategori peningkatan rendah. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif strategi yang menyenangkan dan interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam.

Hasil dan Pembahasan

A. Temuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Game Based Learning* (GBL) pada hasil pembelajaran PAI materi puasa dengan mengambil dua kelas yaitu kelas VIII-1 dan VIII-2 sebagai sampel penelitian. Sampel yang digunakan sebanyak 62 peserta didik yaitu kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 33 peserta didik, kelas eksperimen ini diajarkan dengan menggunakan metode *Game Based Learning* (GBL) dengan format ular tangga pembelajaran dan kelas VIII-2 sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 29 peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Instrumen utama yang digunakan dalam pengumpulan data adalah *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada kedua kelompok, baik eksperimen maupun kontrol. Untuk menganalisis data, digunakan uji statistik dengan bantuan program SPSS, meliputi *Paired Sample t-Test* dan perhitungan N-Gain guna mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar siswa.

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test kontrol	29	27	87	57.03	16.805
Post-test kontrol	29	47	93	73.38	12.263
Pre-test Eksperimen	33	27	93	66.12	16.395
Post-Test Eksperimen	33	53	100	79.39	12.280
Valid N (listwise)	29				

Berdasarkan penelitian kuasi Eksperimen yang dilakukan peneliti terkait hasil belajar PAI, dapat diperoleh nilai rata-rata *pre-test* pada kelas kontrol sebesar 57.03. Sedangkan nilai rata-rata *pre-test* pada kelas eksperimen sebesar 66.12. nilai rata-rata *post-test* yang diperoleh kelas kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional sebesar 73.38. Sedangkan, setelah mendapatkan

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pre-test kontrol - post-test kontrol	-16.345	19.968	3.708	-23.940	-8.749	-4.408	28	.000
Pair 2	pre-test eksperimen - post-test eksperimen	-13.273	16.529	2.877	-19.134	-7.412	-4.613	32	.000

perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kontrol, nilai rata-rata *post-test* yang diperoleh kelas eksperimen dengan menggunakan metode *Game Based Learning* (GBL) sebesar 79.39.

Berdasarkan *out-put* pair 1 diperoleh nilai *sig.* (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,005$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *pre-test* kelas kontrol dengan *post-test* kelas kontrol. Kedua, Berdasarkan *output* pair 2 diperoleh nilai *sig.* (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *Pre-test* kelas eksperimen dengan *Post-test* kelas eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL).

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre-test kontrol	57,03	29	16,805	3,121
	post-test kontrol	73,38	29	12,263	2,277
Pair 2	pre-test eksperimen	66,12	33	16,395	2,854
	post-test eksperimen	79,39	33	12,280	2,138

Pada tabel tersebut ada perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL). Hasil *pre-test* pada kelas eksperimen sebesar 66,12 dan *post-test* kelas eksperimen sebesar 79,39.

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	33	2.86	-1.86	1.00	.2551	.61791
NGain_Persentase	33	285.71	-185.71	100.00	25.5138	61.79104
Valid N (listwise)	33					

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	29	1.94	-1.08	.87	.2295	.56265
NGain_Persen	29	194.48	-107.69	86.79	22.9484	56.26536
Valid N (listwise)	29					

Berdasarkan tabel kategori tafsiran efektivitas nilai *N-Gain Score* (%) dan hasil perhitungan uji *N-Gain Score* menunjukkan bahwa rata-rata *N-Gain Score* pada kelas kontrol yang tidak diajarkan dengan menggunakan Metode *Game Based Learning* (GBL) adalah sebesar 22.9484 atau 23% sehingga termasuk kategori “Tidak Efektif” dengan nilai *N-Gain* minimal 30% dan maksimal 60% pada kelas kontrol. Adapun rata-rata *N-Gain Score* pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diajarkan dengan menggunakan Metode *Game Based Learning* (GBL) adalah

sebesar 25.5138 atau 25.52%, sehingga termasuk kategori “Tidak Efektif” dengan N-Gain minimal sebesar 54% dan maksimal sebesar 88% pada kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan ke dua kelas berada dalam kategori “Tidak Efektif”. Tetapi pada kelas eksperimen yang menggunakan metode *Game Based Learning* (GBL) menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Secara teoritis, pendekatan ini mengacu pada teori konstruktivisme Piaget, yang menekankan bahwa siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan sekitar—dalam konteks ini, melalui aktivitas permainan edukatif.

Peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan pada kelas eksperimen mengindikasikan bahwa GBL mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Permainan ular tangga yang dikembangkan memuat soal-soal tentang materi puasa, sehingga siswa belajar dengan cara yang menyenangkan, kompetitif, dan penuh interaksi. Hal ini selaras dengan pendekatan pembelajaran aktif (*active learning*), yang mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar melalui pengalaman nyata, dan pada akhirnya berdampak pada pemahaman konsep yang lebih mendalam.

Temuan ini mendukung hasil studi sebelumnya yang dilakukan oleh Rahayu dkk. (2024), Umi Lailatus Saadah (2024), dan Prihatini (2025), yang sama-sama menunjukkan bahwa penerapan GBL dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta pemahaman siswa baik secara konseptual maupun aplikatif. Selain itu, studi Ananda (2024) pada materi matematika khususnya barisan dan deret juga menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan melalui penggunaan GBL. Meskipun bidang studi yang diteliti berbeda, prinsip-prinsip dasar seperti interaktivitas, keterlibatan emosional, dan kolaborasi tetap menjadi kunci keberhasilan dalam pembelajaran berbasis permainan.

Namun demikian, bila dibandingkan dengan implementasi GBL pada mata pelajaran eksakta atau keterampilan praktis, efektivitas metode ini dalam pembelajaran PAI terbilang moderat. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh karakteristik materi PAI yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga mencakup dimensi spiritual dan afektif. Dimensi ini sering kali membutuhkan pendekatan reflektif yang lebih mendalam, di luar aktivitas permainan yang bersifat dinamis.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) memberikan dampak positif terhadap hasil belajar

siswa kelas VIII dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP PGRI Cikupa Bogor. Penggunaan permainan ular tangga yang dirancang berdasarkan materi puasa berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga berperan sebagai subjek aktif yang membangun pemahaman secara kontekstual.

Pendekatan GBL menawarkan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional yang berpusat pada guru. Dengan melibatkan siswa dalam aktivitas kelompok dan pengambilan keputusan selama permainan, suasana kelas menjadi lebih dinamis dan interaktif, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman dan daya ingat terhadap materi. Hasil pembelajaran yang lebih tinggi pada kelas eksperimen membuktikan bahwa GBL tidak sekadar memberikan hiburan, tetapi juga mampu menyampaikan substansi pembelajaran secara efektif dan mendalam. Dengan demikian, *Game Based Learning* dapat dianggap sebagai metode pembelajaran yang relevan dan efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar PAI di jenjang SMP. Pendekatan ini patut dipertimbangkan sebagai alternatif inovatif dalam menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut kreativitas, interaktivitas, dan keterlibatan aktif peserta didik.

Daftar Pustaka

- Ananda, K. T. (2024). *Pengaruh Metode Pembelajaran Game-Based Learning Melalui Question Serenade Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Barisan Dan Deret* [Undergraduate_thesis, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan]. <http://perpustakaan.uingusdur.ac.id/>
- Bararah, I. (2022). Inovasi Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(2), 401. <https://doi.org/10.22373/jm.v12i2.14781>
- Dulyapit, A. D. A., & Lestari, S. (2024). Metode ceramah dalam pendidikan Madrasah Ibtidaiyah: Analisis literatur tentang implementasi dan dampaknya. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 45–56.
- Firmansyah, M. I. (2019). Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim*, 17(2), 79–90.
- Nahampun, S. H., Gurning, P. P., Nexandika, R., Zalukhu, Y. A. A., & Sianturi, M. E. (2024). Efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63–68.
- Ni'ma, N. N., Nurhadji, N., & Fauzi, M. (2024). Peningkatan kemampuan belajar PPKn melalui metode game-based learning dengan media Wordwall pada siswa kelas XE di SMA Negeri 6 Madiun. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 2(3), 865–875.
- Prihatini, F., Sumartono, S., & Septiani, N. D. (2025). Evaluating Game-Based Learning using WOW Crossword Application through Students' Feedback. *International Journal on Advanced Science, Education, and Religion*, 8(3), 127–134.
- Rahayu, A. W., Azizah, I. N., Ratnawati, Y. D., Shufiyah, S. S., Juhaeni, J., Purwanti, A. A., & Safaruddin, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran game based learning "One Board" terhadap hasil belajar siswa madrasah ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 46–53.
- Saadah, U. L. (2024). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Game Based*

Dewi, Alfaien

Learning dan Ceramah terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMAN 1 Slahung Tahun Pelajaran 2023/2024 [PhD Thesis, IAIN Ponorogo]. <https://etheses.iainponorogo.ac.id/29898/>

Zakiyah, S. (2017). Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. *pendidikan dan penelitian Quasi*, 1(1), 25–36.