Implementasi *Game Based Learning* (GBL) Sebagai Media Pembelajaran Pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare

Implementation of Game-Based Learning (GBL) as a Learning Medium in Islamic Religious Education (PAI) at SMK Muhammadiyah Parepare

Muhtadin Rasyid
Email: muhtadin.rasyid200@gmail.com
Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Parepare
Jl. Jend Ahmad Yani Km. 5. Kota Parepare Sulawesi Selatan

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi *Game Based Learning* (GBL) sebagai media pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare dan pengahambat dan pendukung *Game Based Learning* (GBL) Sebagai Media Pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitan lapangan dengan sifat kualitatif teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunaka adalah analisis data deskriptif dan analisis data di lapangan.

Hasil penelitian: (1) Implementasi *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare telah dimulai meskipun masih terbatas dan belum merata. Guru mencoba berbagai bentuk GBL seperti *Kahoot, Wordwall, role play*, dan permainan kelompok untuk meningkatkan motivasi siswa, yang umumnya merespons positif. (2) Dukungan datang dari pihak sekolah melalui pelatihan, pendampingan teknis, dan kebijakan yang memberi keleluasaan dalam memilih media pembelajaran. Namun, tantangan tetap ada, seperti keterbatasan perangkat, koneksi internet, literasi digital guru, minimnya pelatihan, serta jam pelajaran yang singkat. Meskipun GBL lebih sering digunakan sebagai alat evaluasi ketimbang metode utama, dengan antusiasme siswa dan dukungan manajemen sekolah, implementasi GBL diharapkan dapat berkembang lebih optimal..

Kata Kunci: *Game Based Learning* (GBL), Pendidikan Agama Islam (PAI)

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the implementation of Game Based Learning (GBL) as a learning medium in Islamic Religious Education Learning (PAI) in SMK Muhammadiyah Parepare and inhibition and support of Game Based Learning (GBL) as a learning medium in Islamic Religious Education (PAI) in SMK Muhammadiyah Parepare. The type of research used is field research with qualitative data collection techniques used are observation, interviews and documentation. Data analysis techniques used are descriptive data analysis and data analysis in the field.

The results of the study: (1) implementation of Game Based Learning (GBL) in Islamic Religious Education Learning (PAI) in SMK Muhammadiyah Parepare has been started even though it is still limited and uneven. Teachers tried different forms of GBL such as Kahoot, Wordwall, role play, and group play to increase student motivation, which generally responded positively. (2) support comes from the school through training, technical assistance, and policies that provide flexibility in choosing Learning media. However, challenges remain, such as limited devices, internet connections, teachers ' digital literacy, lack of training, and short lesson hours. Although GBL is more often used as an evaluation tool than the main method, with the enthusiasm of students and the support of school management, the implementation of GBL is expected to develop more optimally.

Keywords: Game Based Learning (GBL), Islamic Religious Education

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana terjadinya proses transformasi ilmu dan nilai yang berperan dalam membentuk arah kebudayaan serta peradaban manusia. Ia berkaitan erat dengan usaha mengembangkan sekaligus membina seluruh aspek potensi manusia, baik rohaniah maupun jasmaniah, tanpa mengutamakan salah satu di antaranya. Melalui pengembangan yang menyeluruh tersebut, pendidikan diharapkan mampu membawa manusia menuju tingkat peradaban yang menjunjung tinggi hakikat kemanusiaannya.[1]

Dalam rangka mengembangkan potensi peserta didik, diperlukan sebuah sistem yang mampu mendukung tujuan tersebut. Di Indonesia, terdapat sistem pendidikan yang dirancang khusus untuk mewujudkan cita-cita pendidikan nasional. Sistem ini menghimpun berbagai unsur pendidikan yang saling terhubung secara teratur demi tercapainya tujuan yang sama, yakni pengembangan potensi peserta didik.

Pendidikan nasional sendiri berlandaskan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, dengan mengintegrasikan nilai-nilai agama, budaya, serta mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Keberadaannya memiliki peranan sentral dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, serta berorientasi pada pembentukan peserta didik yang beriman, berakhlak mulia, dan berpengetahuan. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, setiap jalur, jenis, dan jenjang pendidikan diwajibkan untuk menyelenggarakan pendidikan agama.

Hal ini sejalan dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 yang menegaskan bahwa setiap satuan pendidikan berkewajiban menyelenggarakan pendidikan agama pada semua tingkatan. Dalam konteks ini, Pendidikan Agama Islam menjadi salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah guna membantu peserta didik mengenal, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam, serta mendukung terwujudnya tujuan pendidikan nasional.

Lebih jauh lagi, pendidikan nasional memiliki tanggung jawab untuk menanamkan nilai-nilai keagamaan sekaligus mendorong peserta didik agar dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya sebatas penyampaian ilmu, tetapi juga memberikan pemahaman mendalam tentang agama agar peserta didik memiliki kesadaran dan ketakwaan yang tinggi kepada Tuhan Yang Maha Esa. Di samping itu, pendidikan juga dituntut untuk menanamkan nilai moral dan etika, seperti kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, dan sikap toleransi. Upaya ini penting agar peserta didik dapat membentuk akhlak mulia sekaligus menjadi pribadi yang bermanfaat bagi masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan nasional diharapkan mampu melahirkan generasi yang cerdas, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

Adapun Pendidikan Agama Islam dalam praktiknya memiliki tanggung jawab besar untuk

[1]Fu'ad Arif Noor, *Islam dalam Perspektif Pendidikan*, (*Quality***,** 3(2), (2015), h. 412.

meningkatkan mutu dan kapasitas pembelajaran. Saat ini, harus diakui bahwa pengelolaan Pendidikan Agama Islam masih tertinggal dibandingkan dengan pendidikan umum. Meski di beberapa lembaga terdapat pengelolaan yang cukup baik, namun jika ditinjau secara keseluruhan, perbandingan antara lembaga yang berhasil dengan yang belum menunjukkan ketimpangan yang cukup mencolok. Oleh karena itu, secara umum pelaksanaan Pendidikan Agama Islam masih belum merata keberhasilannya dalam dunia pendidikan.[2]

Kualitas Pendidikan Agama Islam hingga saat ini masih lebih sering diposisikan pada tataran ideal daripada pada realitas praksis.[3] Komponen-komponen dalam sistem Pendidikan Agama Islam pada kenyataannya belum mampu berfungsi secara seimbang, sehingga proses peningkatan mutu pendidikan Islam berjalan kurang optimal.

Proses belajar mengajar merupakan salah satu subsistem penting dalam Pendidikan Agama Islam yang memiliki kontribusi besar dalam menentukan standar kualitasnya. Indikator keberhasilan Pendidikan Agama Islam dapat dilihat dari bagaimana proses pembelajaran itu dijalankan. Dalam praktiknya, proses pembelajaran memiliki berbagai unsur yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pelaksanaannya secara optimal. Di antara unsur tersebut, pendidik menempati posisi yang paling dominan, karena merekalah yang berinteraksi langsung dengan peserta didik sebagai subjek sekaligus objek belajar. Oleh karena itu, sehebat dan seideal apapun kurikulum yang dirancang, serta selengkap apapun fasilitas pendidikan yang tersedia, tanpa ditunjang oleh kompetensi pendidik dalam mengimplementasikannya, maka seluruh upaya tersebut tidak akan memberikan hasil yang berarti.[4]

Secara umum, metode pembelajaran yang selama ini digunakan belum sepenuhnya mampu memberikan ruang bagi optimalisasi proses belajar mengajar. Hal ini menimbulkan asumsi bahwa kurang maksimalnya pelaksanaan pembelajaran bisa disebabkan oleh dua faktor: pertama, keterbatasan guru dalam menerapkan metode secara tepat, atau kedua, metode itu sendiri yang kurang variatif dan tidak relevan dengan kultur serta kebutuhan peserta didik di era sekarang. Oleh karena itu, seorang pendidik dituntut untuk mampu mengembangkan metode pembelajaran yang selaras dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, sekaligus mempertimbangkan kondisi serta karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif.[5]

Sebagaimana telah diketahui bersama, Islam memberikan perhatian yang sangat besar terhadap pentingnya

[2]Ngainun Naim & Achmad Patoni, *Materi Penyusunan Desain Pembelajaran PAI (MPDP-PAI)* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), h. 107.

[3]Depag RI, *Pendidikan Islam dan Pendidikan Nasional* (Jakarta: Direktorat Jendral Kelembagaan Pendidikan Agama Islam, 2005), h. 5.

[4]Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan* (Cet; vi, Jakarta: Prenedia Media Group, 2009), h. 2.

[5]Nazarudin, *Manajemen Pembelajaran* (Yogyakarta: Teras, 2007), h. 62-63.

belajar dan memperoleh pengetahuan. Hal ini dapat dibuktikan melalui banyaknya perintah serta dalil yang mendorong umat untuk menuntut ilmu, baik yang terdapat dalam Al-Qur'an, Hadits, maupun nasihat-nasihat para ulama terdahulu.

Salah satunya seperti yang terdapat dalam Q.S. Al-Baqarah /2 ; 31, sebagai berikut :

وَعَلَّمَ اٰدَمَ الْاَسْمَاۤءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلٰۤىِٕكَةِ فَقَالَ اَنْۢبِـُٔوْنِيْ بِاَسْمَاۤءِ هٰٓؤُلَاۤءِ اِنْ كُنْتُمْ صٰدِقِيْنَ ﴿٣١﴾

Terjemahnya :

> Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!".[6]

Menurut penafsiran Ibnu Katsir, ayat ini menjadi bukti keutamaan Nabi Adam 'alaihissalam atas para malaikat, karena Allah telah mengajarkan kepadanya nama-nama segala sesuatu. Yang dimaksud dengan "nama-nama" mencakup nama berbagai benda, makhluk hidup, beserta sifat dan fungsinya. Melalui hal ini, Allah hendak menunjukkan bahwa Adam memiliki ilmu yang tidak dimiliki para malaikat, sekaligus sebagai jawaban atas pertanyaan mereka sebelumnya mengenai hikmah penciptaan manusia yang berpotensi membuat kerusakan. Dengan kata lain, Allah telah membekali Adam dengan pengetahuan yang luas, mulai dari binatang, burung, langit, bumi, laut, gunung, hingga hewan-hewan seperti kuda, unta, dan keledai, bahkan termasuk hal-hal yang kecil sekalipun.[7]

Ayat tentang pengajaran nama-nama kepada Nabi Adam ('alaihis salam) menegaskan pentingnya ilmu pengetahuan sebagai dasar keunggulan manusia, bahkan melampaui para malaikat. Dalam konteks pendidikan di sekolah menengah, ayat tersebut dapat dijadikan landasan filosofis bahwa setiap peserta didik harus dibekali dengan pengetahuan yang luas dan komprehensif—meliputi ilmu tentang alam, makhluk hidup, benda-benda, maupun nilai-nilai kehidupan. Oleh karena itu, proses pendidikan tidak seharusnya hanya menekankan aspek hafalan, melainkan juga pemahaman serta pemaknaan terhadap fungsi dan manfaat dari ilmu yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan kisah Nabi Adam yang tidak hanya diajarkan nama-nama, tetapi juga makna dan kegunaannya.

Sejalan dengan tujuan *Pendidikan Agama Islam* (PAI) di sekolah, pembelajaran diarahkan untuk membentuk peserta didik yang tidak hanya memiliki pengetahuan kognitif, tetapi juga mampu memahami serta mengimplementasikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, PAI memiliki peran penting dalam mencetak generasi yang bukan hanya beriman, tetapi juga memahami dan mengamalkan ajaran agamanya. Namun demikian, dalam

[6]Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2013), h. 206.

[7]Ibnu Katsir, *Tafsir al-Qur'an al-'Azhim*, , (Jilid 1, 2000), h. 123

praktiknya, pembelajaran PAI masih menghadapi sejumlah kendala yang menghambat pencapaian tujuan secara optimal. Salah satu masalah yang sering muncul adalah keterbatasan sarana dan prasarana, khususnya dalam hal media pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMK Muhammadiyah Parepare, sekolah ini dipilih sebagai objek penelitian karena adanya kebutuhan mendesak untuk mengadopsi perkembangan teknologi serta metode pembelajaran yang lebih inovatif, termasuk dalam pembelajaran PAI. Salah satu pendekatan yang potensial adalah *Game Based Learning* (GBL), yaitu metode pembelajaran interaktif dan menyenangkan yang diyakini dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa. Hal ini sangat relevan mengingat siswa di SMK Muhammadiyah Parepare sering menghadapi kesulitan dalam memahami materi PAI yang dianggap kaku dan kurang menarik. Dengan penerapan *GBL*, diharapkan tercipta suasana belajar yang lebih dinamis, kreatif, dan efektif.

Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana pengaruh *GBL* terhadap pemahaman siswa mengenai nilai-nilai keagamaan, serta memberikan rekomendasi bagi pengembangan kurikulum yang lebih relevan dan menarik. Sebagai calon peneliti yang telah melakukan pengamatan di sekolah tersebut, penulis menilai bahwa media pembelajaran yang saat ini digunakan masih kurang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memiliki ketertarikan yang besar untuk meneliti lebih dalam mengenai efektivitas implementasi *Game Based Learning* sebagai media pembelajaran dalam PAI. Oleh karena itu, penelitian ini diajukan dengan judul: "**Implementasi *Game Based Learning* (GBL) Sebagai Media Pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare**."

Adapun rumusan masalah berdasarkan latar belakang penelitian ini, antara lain:

1. Bagaimana implementasi *Game Based Learning* (GBL) sebagai media pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare?
2. Apa faktor pengahambat dan pendukung *Game Based Learning* (GBL) Sebagai Media Pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare?

METODE PENELITIAN

1. Jenis dan Lokasi Penelitian

a. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan **deskriptif kualitatif**, dengan tujuan untuk mendeskripsikan, mencatat, menganalisis, serta menginterpretasikan data yang diperoleh melalui teknik observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya memberikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana bentuk implementasi *Game Based Learning* (GBL) sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare.

b. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah Parepare. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan pada hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti, di mana sekolah ini dinilai sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan dalam penelitian. Selain itu, SMK Muhammadiyah Parepare dianggap representatif untuk dijadikan tempat penelitian, khususnya dalam upaya mengimplementasikan *Game Based Learning* (GBL) sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

2. Sifat Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian asosiatif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui peran, pengaruh, serta hubungan yang bersifat sebab-akibat. Dalam konteks penelitian ini, variabel bebasnya adalah metode *Game Based Learning* (GBL) yang digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), sedangkan variabel terikatnya adalah peserta didik.

3. Pendekatan Penelitian

a. Pendekatan Fenomenologis

Pendekatan fenomenologis merupakan suatu upaya untuk memahami suatu fenomena secara utuh dan murni tanpa adanya intervensi atau pencampuran dari hal-hal di luar fenomena tersebut. Langkah yang ditempuh adalah dengan menganalisis inti atau esensi yang berkaitan langsung dengan fenomena yang diteliti. Sementara itu, aspek-aspek yang dianggap tidak relevan atau berada di luar fenomena utama disaring atau ditangguhkan. Dengan demikian, pada akhirnya dapat ditemukan gagasan atau ide yang mampu menjelaskan secara nyata hakikat dari fenomena tersebut.[8] *Epoche* merupakan suatu usaha untuk menangguhkan atau menyingkirkan berbagai asumsi serta prasangka agar dapat melakukan penyelidikan secara murni terhadap fenomena. Dalam pendekatan fenomenologis, terdapat tiga jenis reduksi (*reduction*) yang dilakukan, yaitu: reduksi fenomenologis, reduksi eiditis, dan reduksi transendental.

b. Pendekatan Sosiologis

Pendekatan Sosiologis merupakan suatu pendekatan yang mempelajari kehidupan bersama dalam masyarakat serta meneliti ikatan-ikatan sosial yang memengaruhi dan mengatur kehidupan manusia.[9] Dalam penelitian ini, peneliti turut serta membaur dan berinteraksi dengan peserta didik, sekaligus mengamati bagaimana implementasi *Game Based Learning* (GBL) sebagai media pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam (PAI).

4. Sumber Data

a. Data Primer

Data primer merupakan sumber data utama dalam penelitian yang menjadi dasar serta penunjang dalam proses pengumpulan informasi. Dalam penelitian ini, data primer diperoleh dari beberapa subjek, yaitu peserta didik, guru Pendidikan Agama Islam, dan kepala sekolah.

---

[8]Mukhlis Latif, *Fenomenologi Max Sceller Tentang Manusia: Disorot Menurut Islam*, (Cet. I ; Makassar: Alauddin University Press, 2014), h. 25.

[9]Harun Nasution, *Teologi Islam; Aliran-aliran Sejarah Analisa Perbandingan* (Cet. V; Jakarta: UI Press, 1986), h. 5.

b. Data Sekunder

Data sekunder (*secondary data*) adalah data pendukung yang diperoleh selama proses penelitian berlangsung. Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi, seperti buku poin peserta didik dan foto-foto kegiatan, yang kemudian diubah ke dalam bentuk narasi atau deskripsi tertulis untuk memberikan penjelasan yang lebih komprehensif.[10]

5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk menganalisis data.[11] Dalam hal ini, peneliti berperan sebagai instrumen kunci, yaitu pihak yang secara langsung mencari, menganalisis, serta mengolah data. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi :

a. Pedoman Observasi

Pedoman observasi adalah instrumen yang digunakan untuk mengamati dan mencatat fenomena atau respon peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.[12] Instrumen yang diperlukan dalam observasi adalah alat tulis berupa buku dan pulpen, yang digunakan untuk mencatat fenomena maupun respon peserta didik dalam pembelajaran.

b. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara merupakan instrumen yang digunakan untuk memperoleh data dengan cara mengajukan pertanyaan terkait masalah penelitian kepada informan, yaitu peserta didik, guru Pendidikan Agama Islam, dan kepala sekolah. Dalam wawancara terstruktur, peneliti menyiapkan instrumen berupa daftar pertanyaan tertulis yang akan dijawab oleh responden.[13]

c. Pedoman Dokumentasi

Pedoman dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan hasil wawancara maupun catatan kegiatan selama penelitian. Instrumen yang diperlukan dalam dokumentasi antara lain alat tulis dan *smartphone* yang digunakan untuk pengambilan gambar.

6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara peneliti terjun langsung ke lapangan untuk memperoleh data yang sebenarnya dari informan. Adapun teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang

---

[10]Silvia Anggraini, *Analisis Dampak Pemberian Reward And Punishment Bagi Peserta Didik Sd Negeri Kaliwiru Semarang,* (Mimbar Pgsd Undikshavol: 7 No: 3, 2019), h. 224.

[11]Marliza Oktapiani, *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam* Joeai, Journal Of Education And Instruction, Vol. 2. No. 1, Juni 2019, h. 39.

[12]Salmiati, Sulfikar. *Studi Komparatif Pembelajaran Daring Dan Pembelajaran Tatap Muka Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pai Di Smp Muhammadiyah Parepare.* Jurnal Al-Ibrah Vol. X No. 02 September 2021, h. 59.

[13] Silvia Anggraini, *Analisis Dampak Pemberian Reward And Punishment Bagi Peserta Didik Sd Negeri Kaliwiru Semarang,* (Mimbar Pgsd Undiksha Vol: 7 No: 3 2019), h. 224.

diteliti.[14] Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan, yaitu pengamatan yang dilakukan dengan melibatkan peneliti secara langsung dalam kegiatan yang diteliti. Observasi ini digunakan sebagai metode sekunder atau pelengkap, yakni untuk melengkapi, memperkuat, sekaligus menguji kebenaran data yang diperoleh melalui *interview* atau wawancara.

b. Wawancara

Wawancara (*interview*) merupakan teknik pengumpulan data melalui proses komunikasi berupa tanya jawab antara pewawancara dan narasumber.[15] Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan yang relevan mengenai penggunaan metode pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai pendukung. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan alat tulis dan *camera smartphone* untuk mengumpulkan data berupa gambar maupun catatan langsung dari lokasi penelitian yang selanjutnya dijadikan bukti penelitian.

7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif, yaitu dengan menggambarkan data secara jelas dan mendalam. Langkah-langkah yang digunakan dalam menganalisis data adalah sebagai berikut:

a. Reduksi data, adalah proses merinci data yang diperoleh di lokasi penelitian secara sistematis setelah setiap kali pengumpulan data. Laporan-laporan tersebut kemudian direduksi dengan cara memilah hal-hal pokok yang sesuai dengan fokus penelitian.
b. Penyajian data, adalah proses menyusun dan menyajikan informasi yang telah direduksi, sehingga memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan dan menentukan langkah selanjutnya.
c. Penarikan kesimpulan dan verifikasi, Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan data yang telah disajikan, kemudian diverifikasi dengan cara meninjau ulang data yang tersedia untuk memastikan keabsahan hasil penelitian.

HASIL PENELITIAN

1. Implementasi *Game Based Learning* (GBL) sebagai Media Pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare

Penerapan *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas saat ini sudah mulai diimplementasikan secara bertahap, meskipun belum merata di semua jenjang atau kelas. Guru-guru PAI telah mencoba mengintegrasikan elemen permainan edukatif dalam

[14]Koentjaraningrat, *Metode-Metode Penelitian Masyarakat* (Jakarta: PT. Gramedia, 1990), h. 173.

[15]Rianto Adi, *Metodologi Penelitian Sosial dan Hukum*, (Ed. I; Jakarta: Granit, 2004), h. 72.

proses pembelajaran, baik melalui media digital seperti kuis online, simulasi interaktif, maupun permainan berbasis proyek kelompok. Tujuannya adalah untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap materi keagamaan yang sering dianggap teoritis dan monoton. Namun, implementasi GBL ini masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan fasilitas teknologi, kesiapan guru, serta adaptasi siswa terhadap metode pembelajaran yang lebih aktif dan mandiri. Meskipun demikian, penerapan GBL terus dikembangkan sebagai strategi inovatif untuk menciptakan pembelajaran PAI yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Penerapan *Game Based Learning* dalam pembelajaran PAI sudah dimulai, tetapi belum merata dan belum terstruktur secara menyeluruh. Beberapa guru telah mencoba menerapkan GBL dalam bentuk kuis interaktif dan permainan edukatif ringan, namun masih terbatas pada situasi tertentu seperti sesi penguatan atau evaluasi. Penerapan GBL masih dalam tahap eksperimen individual dan belum menjadi budaya pembelajaran. Diperlukan dukungan kebijakan, pelatihan, serta kolaborasi antara guru, tim IT, dan manajemen sekolah agar pendekatan ini bisa diintegrasikan secara optimal dalam pembelajaran PAI.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), jenis atau bentuk game yang sering digunakan meliputi kuis interaktif seperti Kahoot, Wordwall, dan Quizizz, permainan papan buatan sendiri bertema keislaman, serta game berbasis cerita atau simulasi digital yang mengandung nilai-nilai ajaran Islam. Penggunaannya dalam proses belajar mengajar dilakukan dengan menyisipkan game di tengah atau akhir sesi pembelajaran sebagai bentuk evaluasi atau penguatan materi. Misalnya, setelah guru menyampaikan materi tentang rukun Islam, siswa diajak bermain kuis online yang menguji pemahaman mereka secara kompetitif namun menyenangkan. Selain itu, game juga digunakan dalam kerja kelompok agar siswa dapat belajar sambil berkolaborasi, berdiskusi, dan saling berbagi pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa dalam belajar PAI.

Penerapan *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam telah dilakukan dengan cukup variatif meskipun masih pada level sederhana. Guru PAI memanfaatkan platform digital seperti *Wordwall* dan *Kahoot* untuk evaluasi pembelajaran secara interaktif, memungkinkan pemantauan langsung terhadap pemahaman siswa dan meningkatkan partisipasi mereka. Selain itu, pendekatan non-digital seperti role play juga digunakan untuk menumbuhkan nilai karakter melalui peran aktif siswa dalam menggambarkan tokoh Islam. Pihak sekolah mendukung penggunaan GBL dengan strategi penggabungan game dan refleksi nilai, meski mengakui bahwa teknologi yang digunakan belum terlalu canggih. Respons siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pembelajaran berbasis game, karena lebih menyenangkan dan memudahkan pemahaman materi dibandingkan metode ceramah konvensional. Mencerminkan

bahwasanya GBL mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI jika dikemas dengan tepat.

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui penggunaan *Game Based Learning* (GBL) dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar, menumbuhkan minat belajar, serta membentuk karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Islam melalui metode yang interaktif dan menyenangkan. Dengan pendekatan ini, guru berharap siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari melalui pengalaman belajar yang lebih aktif

Tujuan utama penggunaan *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran PAI adalah untuk meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, serta menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual secara menyenangkan. Guru melihat peningkatan partisipasi siswa, meskipun belum semua menunjukkan pemahaman mendalam. Kepala sekolah dan wakil kepala sekolah menyadari potensi GBL dalam menciptakan pembelajaran aktif, namun juga menyoroti perlunya pelaksanaan yang konsisten serta pendampingan agar unsur permainan tidak mengalahkan substansi materi. Sementara itu, dari sudut pandang siswa, GBL memang membuat pelajaran lebih menarik, tetapi juga menimbulkan risiko fokus beralih pada kompetisi dibanding pemahaman isi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran melalui GBL sebagian besar tercapai, namun implementasinya masih membutuhkan penyempurnaan strategi agar mampu menyeimbangkan aspek edukatif dan hiburan secara optimal.

Respon siswa terhadap penggunaan media game dalam pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah Parepare secara umum sangat positif. Siswa merasa lebih antusias dan tidak mudah bosan saat mengikuti pelajaran karena suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Game membuat mereka lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar, terutama dalam memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit atau membosankan. Namun, sebagian siswa juga mengakui bahwa mereka terkadang lebih fokus untuk menang dalam permainan daripada memahami isi materi. Oleh karena itu, mereka menyarankan agar setelah sesi permainan, guru tetap memberikan penjelasan atau penguatan materi agar pemahaman mereka menjadi lebih utuh. Hal ini menunjukkan bahwa media game dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, asalkan diimbangi dengan pengelolaan yang tepat dari guru

Penggunaan media game dalam pembelajaran PAI mendapat tanggapan yang sangat positif dari siswa. Mereka merasa lebih antusias, aktif, dan termotivasi ketika pembelajaran diselingi dengan game interaktif seperti Kahoot atau Quizizz. Game membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan membantu siswa lebih mudah mengingat materi. Namun, siswa juga menyampaikan beberapa kendala seperti gangguan jaringan, keterbatasan perangkat, dan kecenderungan untuk fokus pada

kompetisi daripada pemahaman materi. Oleh karena itu, dibutuhkan peran guru untuk menyeimbangkan antara penggunaan game dengan penjelasan materi agar tujuan pembelajaran tetap tercapai secara optimal. Secara umum, GBL terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan semangat belajar siswa jika diterapkan dengan strategi yang tepat.

Penggunaan *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan membutuhkan perencanaan dan strategi yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui bagaimana tahapan atau prosedur yang dilakukan oleh guru dalam merancang dan mengimplementasikan GBL. Setiap tahap, mulai dari perencanaan, pemilihan media game, hingga evaluasi hasil belajar, berperan penting dalam memastikan bahwa game tidak hanya menjadi hiburan semata, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang bermakna. Dengan memahami proses ini, kita dapat melihat sejauh mana kesiapan dan kreativitas guru dalam memadukan unsur permainan ke dalam kegiatan pembelajaran PAI secara tepat guna.

Proses perancangan dan implementasi GBL melibatkan kolaborasi lintas peran. Guru sebagai pelaksana utama memulai dari perencanaan berbasis RPP, pemilihan media game yang sesuai dengan kompetensi dasar, serta pengaturan strategi pelaksanaan. Waka kurikulum memastikan bahwa GBL sesuai dengan kebijakan kurikulum dan menjadi bagian dari pengembangan perangkat ajar. Dukungan teknis dari operator IT sangat penting untuk memastikan media berjalan dengan lancar, sedangkan wali kelas berperan dalam membangun komunikasi dengan siswa dan orang tua. ini menunjukkan bahwa implementasi GBL bukan hanya tanggung jawab guru semata, tetapi merupakan hasil kerja sama yang menyeluruh, mulai dari perencanaan, teknis, hingga pengawasan pelaksanaan.

Penerapan *Game Based Learning* (GBL) pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), guru seringkali menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan perangkat teknologi, koneksi internet yang tidak stabil, hingga kurangnya pemahaman siswa terhadap penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis game. Oleh karena itu, diperlukan strategi dan solusi yang tepat untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut agar GBL tetap dapat berjalan secara efektif dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Strategi ini mencerminkan peran aktif guru dalam beradaptasi dengan tantangan pembelajaran modern serta upaya meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Dengan mengetahui solusi yang diterapkan, kita dapat memahami bagaimana guru mengelola inovasi pembelajaran agar lebih optimal dan berkelanjutan.

Kendala dalam penerapan *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam utamanya terletak pada keterbatasan perangkat digital dan pemahaman teknis baik dari sisi guru maupun siswa. Guru PAI mengadopsi solusi kreatif dengan membagi siswa dalam kelompok kecil untuk berbagi perangkat serta mengembangkan

board game sebagai alternatif ketika perangkat digital tidak tersedia. Strategi ini menunjukkan fleksibilitas guru dalam mengadaptasi metode pembelajaran yang interaktif namun tetap relevan dengan kondisi lapangan. Sementara itu, siswa juga mengungkapkan adanya kesulitan dalam memahami aturan permainan, namun guru berperan aktif memberikan contoh dan mendampingi secara langsung, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif dan menyenangkan.

Selain itu, dari pihak operator sekolah, dukungan teknis juga diberikan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengimplementasikan GBL. Pelatihan-pelatihan kecil dan penyediaan video tutorial menjadi langkah konkret untuk meningkatkan literasi digital di kalangan pendidik, sekaligus mendorong kemandirian guru dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis game. Upaya ini mencerminkan adanya kolaborasi yang baik antara tenaga pendidik dan tenaga kependidikan dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang adaptif dan inovatif. Secara keseluruhan, strategi-solusi yang dilakukan oleh sekolah ini memperkuat faktor pendukung GBL dan memberikan peluang lebih besar untuk meningkatkan efektivitas serta kualitas pembelajaran PAI di era digital.

2. Faktor Penghambat dan Pendukung *Game Based Learning* (GBL) Sebagai Media Pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare

Penerapan *Game Based Learning* (GBL) sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare, terdapat berbagai faktor yang memengaruhi keberhasilannya. Faktor penghambat maupun pendukung menjadi penentu sejauh mana metode ini dapat diimplementasikan secara efektif di lingkungan sekolah. Penggunaan GBL tidak hanya membutuhkan kreativitas guru dalam merancang permainan edukatif, tetapi juga memerlukan dukungan infrastruktur, kesiapan teknologi, serta keterlibatan aktif dari siswa. Di sisi lain, kendala seperti keterbatasan perangkat digital, kurangnya pemahaman teknis, serta hambatan dalam pengelolaan waktu kerap menjadi tantangan tersendiri. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi secara menyeluruh faktor-faktor penghambat dan pendukung yang ada agar strategi pelaksanaan GBL dapat disesuaikan dan dioptimalkan untuk menunjang tujuan pembelajaran PAI secara maksimal.

Implementasi *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare saat ini masih berada pada tahap awal perkembangan. Meskipun beberapa faktor pendukung telah tersedia secara alami, seperti tingginya motivasi belajar siswa, keberadaan teknologi digital yang mulai dimanfaatkan di lingkungan sekolah, serta dukungan dari pihak manajemen sekolah terhadap inovasi pembelajaran, namun hal tersebut belum sepenuhnya diimbangi oleh kesiapan teknis dan pedagogis guru. Banyak guru PAI yang masih menghadapi kendala

dalam merancang dan mengintegrasikan media game ke dalam proses pembelajaran secara sistematis. Di samping itu, keterbatasan dalam penguasaan perangkat lunak dan pendekatan pembelajaran berbasis digital juga turut menjadi hambatan dalam mengoptimalkan implementasi GBL.

Agar efektivitas GBL dalam pembelajaran PAI dapat meningkat secara signifikan, perlu adanya langkah strategis yang komprehensif. Di antaranya adalah pelatihan terstruktur dan berkelanjutan bagi guru PAI untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan pedagogis dalam mendesain pembelajaran berbasis game. Selain itu, penting bagi pihak sekolah untuk membuat kebijakan yang menstandarisasi pemanfaatan GBL sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran yang diakui dan terencana. Di sisi lain, dukungan terhadap peningkatan infrastruktur digital, seperti ketersediaan perangkat dan jaringan internet yang merata bagi seluruh siswa, juga menjadi hal yang sangat krusial agar pelaksanaan GBL tidak hanya dapat diakses oleh sebagian kelompok, tetapi merata dan inklusif bagi seluruh peserta didik.

Peran kepala sekolah atau manajemen sekolah sangat menentukan dalam mendukung keberhasilan penerapan *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dukungan tersebut dapat terlihat melalui kebijakan yang mendorong inovasi pembelajaran, alokasi anggaran untuk pengadaan perangkat teknologi, serta penyediaan pelatihan bagi guru agar mampu merancang pembelajaran berbasis game secara efektif. Selain itu, keterlibatan kepala sekolah dalam menciptakan budaya sekolah yang terbuka terhadap perubahan dan teknologi memberikan dorongan moral serta motivasi bagi guru untuk terus berinovasi. Tanpa dukungan yang kuat dari manajemen sekolah, penerapan GBL cenderung berjalan tidak maksimal, karena guru akan menghadapi berbagai keterbatasan baik dari segi teknis, administratif, maupun motivasional.

Dukungan manajemen sekolah terhadap penerapan GBL dalam pembelajaran PAI berada pada tingkat inisiatif dan moral, meskipun belum sepenuhnya sistematis dan terstruktur. Beberapa poin penting, Kepala sekolah dan Waka Kurikulum mendorong inovasi melalui kebebasan metode dan penguatan perangkat ajar, Belum ada kebijakan resmi tertulis atau alokasi anggaran khusus, namun ruang berinovasi tetap diberikan kepada guru, Koordinator IT turut serta mendukung dari aspek teknis, membuktikan adanya kolaborasi lintas unit. Dukungan masih perlu ditingkatkan dalam bentuk pelatihan lanjutan, penyediaan sarana-prasarana, serta kebijakan tertulis yang mendukung metode GBL secara konsisten. Faktor penting dalam kesinambungan dan efektivitas GBL, terutama untuk menjamin keberlanjutan implementasi di kelas dan tidak hanya bergantung pada inisiatif individu guru.

Peran dan kesiapan guru sangat krusial dalam keberhasilan penerapan *Game Based Learning* (GBL) sebagai media pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Guru tidak hanya berfungsi sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai desainer pembelajaran yang harus mampu

mengintegrasikan unsur permainan secara efektif dan edukatif. Di SMK Muhammadiyah Parepare, sebagian guru PAI telah menunjukkan antusiasme terhadap penggunaan GBL, namun masih terdapat kendala dalam hal keterampilan teknis dan pedagogis. Beberapa guru belum sepenuhnya mendapatkan pelatihan khusus mengenai GBL, sehingga penerapannya masih bersifat eksperimen dan bergantung pada inisiatif pribadi. Oleh karena itu, untuk meningkatkan efektivitas GBL, penting adanya pelatihan terstruktur dan dukungan profesional berkelanjutan agar guru lebih siap dan percaya diri dalam menggunakan media ini secara optimal

Kesiapan guru dalam menggunakan GBL bervariasi tergantung pada pengalaman, usia, dan akses terhadap pelatihan, Poin penting Mayoritas guru PAI menunjukkan kemauan yang tinggi untuk belajar dan menerapkan GBL, meskipun belum semuanya memiliki kompetensi teknis yang kuat. Beberapa guru sudah mengenal dan mencoba platform GBL seperti Kahoot, Quizizz, dan Wordwall, terutama yang lebih muda atau terbiasa dengan TIK, Pelatihan formal atau khusus terkait GBL masih sangat terbatas, dan inisiatif belajar banyak datang dari guru sendiri, Kolaborasi lintas guru dan dukungan dari kurikulum menjadi kunci penguatan implementasi GBL, terutama dalam pengembangan media dan teknis penyajian. Kesimpulannya, peran guru cukup sentral dalam menerapkan GBL, namun kesiapan mereka masih perlu ditingkatkan melalui pelatihan berkelanjutan, fasilitasi perangkat digital, dan forum berbagi praktik.

Tingkat pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan media game untuk belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare cukup beragam, tergantung pada latar belakang pengalaman mereka dengan teknologi dan jenis game yang digunakan. Sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme tinggi karena pendekatan ini dianggap menyenangkan dan memudahkan pemahaman materi. Namun, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami aturan main atau teknis penggunaan game, terutama ketika game yang digunakan bersifat kompleks atau berbasis digital. Untuk mengatasi hal tersebut, guru biasanya memberikan contoh langsung dan membimbing siswa secara bertahap dalam proses bermain. Pendekatan ini cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa, meskipun dibutuhkan waktu dan pendampingan yang konsisten agar semua siswa dapat terlibat aktif dan memperoleh manfaat maksimal dari pembelajaran berbasis game.

Tingkat pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan media game untuk belajar PAI di SMK Muhammadiyah Parepare menunjukkan variasi yang cukup signifikan. Sebagian besar siswa sudah terbiasa menggunakan perangkat seperti HP, namun belum semua mampu langsung memahami cara penggunaan media game secara optimal, terutama mereka yang baru pertama kali terlibat dalam pembelajaran berbasis game. Hambatan teknis seperti kesulitan login, input kode, dan navigasi antarmuka masih sering dijumpai, di samping hambatan psikologis seperti

rasa malu bertanya, takut melakukan kesalahan, dan kurang percaya diri. Selain itu, jika desain game kurang menarik atau bersifat repetitif, siswa cenderung cepat kehilangan minat. Oleh karena itu, pendampingan intensif dari guru sangat diperlukan agar siswa merasa nyaman, mampu menguasai media game dengan baik, dan dapat memperoleh manfaat maksimal dari metode pembelajaran ini.

Waktu yang tersedia dalam jam pelajaran menjadi salah satu faktor krusial dalam mengintegrasikan *Game Based Learning* (GBL) secara efektif ke dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Meskipun GBL menawarkan pendekatan yang menarik dan interaktif, proses pelaksanaannya sering kali membutuhkan durasi lebih panjang dibandingkan metode konvensional, mulai dari penjelasan teknis, pengenalan game, hingga refleksi setelah bermain. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi apakah alokasi waktu yang tersedia dalam kurikulum benar-benar mencukupi untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran melalui GBL, tanpa mengorbankan kedalaman materi maupun efektivitas proses belajar mengajar secara keseluruhan.

Keterbatasan waktu pembelajaran merupakan kendala utama dalam penerapan *Game Based Learning* (GBL) secara optimal dalam mata pelajaran PAI. Hambatan teknis seperti akses game dan koneksi internet juga menyita durasi pembelajaran, sehingga guru cenderung menempatkan GBL di akhir sesi sebagai alat evaluasi, bukan sebagai bagian inti dari proses belajar. Kurangnya manajemen waktu dan koordinasi jadwal menyebabkan GBL sulit diintegrasikan secara utuh dalam jam pelajaran yang terbatas. Oleh karena itu, strategi yang direkomendasikan adalah memanfaatkan GBL sebagai media penguatan materi melalui kegiatan pengayaan atau remedial di luar jam pelajaran utama, serta melakukan perencanaan waktu yang lebih efisien dengan menyederhanakan aktivitas teknis dan memastikan kesiapan perangkat sebelum pelajaran dimulai.

Menghadapi berbagai hambatan dalam penerapan *Game Based Learning* (GBL) pada pembelajaran PAI, sekolah dan guru melakukan sejumlah upaya strategis untuk mengatasi kendala sekaligus memperkuat faktor pendukungnya. Guru berinisiatif melakukan adaptasi materi agar sesuai dengan format game yang tersedia, serta mempersiapkan perangkat dan koneksi lebih awal untuk meminimalkan gangguan teknis. Sekolah turut mendukung melalui penyediaan fasilitas teknologi, pelatihan keterampilan digital bagi guru, dan kebijakan fleksibilitas waktu pembelajaran. Selain itu, kolaborasi antara guru, kepala sekolah, dan tenaga IT menjadi kunci dalam memastikan kelancaran integrasi GBL, sehingga proses belajar tetap berjalan efektif dan menyenangkan.

Upaya yang dilakukan oleh sekolah dan guru dalam mengatasi hambatan serta memperkuat keberhasilan implementasi *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran PAI menunjukkan adanya keseriusan dan komitmen dalam mengintegrasikan model pembelajaran inovatif ini. Guru secara

aktif melakukan perencanaan lebih awal, termasuk menyiapkan game, materi, dan perangkat pendukung sebelum proses belajar mengajar berlangsung. Mereka juga memilih platform GBL yang lebih efisien dan ramah terhadap kondisi teknis di sekolah, seperti keterbatasan internet. Di sisi lain, sekolah mendukung dengan merancang jadwal pembelajaran yang lebih fleksibel serta menyediakan fasilitas pendukung seperti Wi-Fi tambahan, peminjaman perangkat, dan ruang belajar yang layak.

Peningkatan kapasitas guru menjadi perhatian penting dengan dilaksanakannya pelatihan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta workshop pengembangan media pembelajaran digital. Guru juga menerapkan pengelolaan kelas yang lebih efisien, seperti membagi siswa dalam kelompok kecil agar GBL berjalan lebih efektif. Keseluruhan langkah ini menunjukkan bahwa dukungan struktural dari sekolah serta inisiatif dan inovasi dari guru merupakan faktor kunci dalam menyukseskan GBL. Meskipun masih ada tantangan seperti keterbatasan waktu dan kendala teknis, sinergi antara guru, siswa, dan manajemen sekolah mampu memberikan kontribusi positif terhadap kelancaran dan keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis game di kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian tersebut, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Implementasi *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare telah dimulai meskipun masih bersifat terbatas dan belum merata di seluruh kelas. Guru PAI telah mencoba berbagai bentuk GBL seperti kuis digital (Kahoot, Wordwall), role play, dan permainan kelompok untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Siswa umumnya merespons positif, merasa lebih semangat dan aktif saat belajar dengan metode ini, meskipun ada kendala teknis seperti keterbatasan perangkat, koneksi internet, serta kurangnya pemahaman awal terhadap aturan main. Pihak sekolah, termasuk kepala sekolah, wakil kepala sekolah, operator, dan wali kelas turut memberikan dukungan melalui pelatihan, pendampingan teknis, dan penyusunan strategi implementasi. Namun, GBL masih sering digunakan hanya sebagai alat evaluasi atau penguatan materi, bukan sebagai metode utama, dan belum semua guru merasa percaya diri atau memiliki keterampilan teknis yang cukup. Dengan adanya dukungan manajemen sekolah dan antusiasme siswa, implementasi GBL diharapkan bisa berkembang lebih optimal ke depannya
2. Faktor pendukung penerapan *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) ialah antusiasme tinggi dari siswa, tersedianya aplikasi

gratis dan mudah digunakan seperti Quizizz dan Wordwall, serta dukungan moral dan administratif dari pihak sekolah, termasuk kebebasan memilih media pembelajaran dan pendampingan teknis dari operator. Namun, sejumlah hambatan juga dihadapi, seperti terbatasnya pelatihan khusus bagi guru, keterbatasan perangkat dan jaringan internet, serta jam pelajaran yang singkat, sehingga sulit mengintegrasikan GBL secara maksimal. Selain itu, kurangnya kepercayaan diri guru dalam menyampaikan materi agama lewat media permainan dan minimnya SOP penggunaan GBL juga menjadi tantangan. Meski begitu, pihak sekolah terus mendorong peningkatan kompetensi guru dan penyesuaian jadwal untuk mendukung pelaksanaan GBL secara lebih efektifUpaya guru pendidikan agama Islam dalam pembentukan moral peserta didik SMP Muhammadiyah Parepare yaitu, memaksimalkan penyampaian materi Pendidikan Agama Islam, menanamkan corak Islam berkemajuan yang berlandas-kan pada Al-Quran dan Sunnah dalam menanamkan kaedah-kaedah muslim berlandaskan pada Al-Quran dan Sunnah, dan guru Pendidikan Agama Islam harus aktif dan menjadi panutan bagi anak didiknya dalam mengaplikasikan pendidikan karakter.

SARAN

1. Bagi Guru

Guru diharapkan terus meningkatkan kompetensinya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis game melalui pelatihan TIK dan workshop inovasi pembelajaran. Selain itu, guru perlu lebih kreatif dalam menyesuaikan materi PAI dengan model GBL agar tetap mengedepankan nilai-nilai keislaman tanpa kehilangan esensi pembelajaran. Kolaborasi antar guru juga penting untuk saling berbagi pengalaman dan solusi atas tantangan di lapangan.

2. Bagi Siswa

Siswa perlu memanfaatkan media game edukatif dengan tanggung jawab, fokus, dan semangat belajar yang tinggi. Siswa juga diharapkan aktif memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran berbasis game agar guru dapat melakukan perbaikan berkelanjutan. Selain itu, siswa harus memahami bahwa game dalam pembelajaran adalah sarana untuk memperkuat pemahaman materi, bukan sekadar hiburan.

3. Bagi Instansi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan penuh terhadap penerapan GBL, baik dari segi penyediaan infrastruktur, pelatihan guru, maupun fleksibilitas jadwal pembelajaran. Dukungan berupa anggaran pengadaan perangkat, penguatan jaringan internet, serta kebijakan internal yang mendukung inovasi pembelajaran akan menjadi kunci keberhasilan implementasi GBL di sekolah.

4. Bagi Pembaca dan Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi pembaca serta peneliti selanjutnya

dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis game, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Diperlukan penelitian lanjutan yang lebih mendalam untuk mengkaji dampak GBL terhadap capaian nilai karakter siswa dan pengembangan spiritual keagamaan secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

Adi, Rianto. *Metodologi Penelitian Sosial dan Hukum*, Ed. I; Jakarta: Granit, 2004.

Anggraini, Silvia. *Analisis Dampak Pemberian Reward And Punishment Bagi Peserta Didik Sd Negeri Kaliwiru Semarang,* Mimbar Pgsd Undikshavol: 7 No: 3, 2019.

Depag RI, *Pendidikan Islam dan Pendidikan Nasional* Jakarta: Direktorat Jendral Kelembagaan Pendidikan Agama Islam, 2005.

Katsir, Ibnu. *Tafsir al-Qur'an al-'Azhim*, Jilid 1, 2000.

Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2013.

Koentjaraningrat, *Metode-Metode Penelitian Masyarakat* (Jakarta: PT. Gramedia, 1990.

Latif, Mukhlis. *Fenomenologi Max Sceller Tentang Manusia: Disorot Menurut Islam*, Cet. I ; Makassar: Alauddin University Press, 2014.

Naim, Ngainun & Achmad Patoni, *Materi Penyusunan Desain Pembelajaran PAI (MPDP-PAI)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007.

Nasution, Harun. *Teologi Islam; Aliran-aliran Sejarah Analisa Perbandingan*, Cet. V; Jakarta: UI Press, 1986.

Nazarudin, *Manajemen Pembelajaran* Yogyakarta: Teras, 2007.

Noor, Fu'ad Arif. *Islam dalam Perspektif Pendidikan*, (*Quality***,** 3(2), 2015.

Oktapiani, Marliza. *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam* Joeai, Journal Of Education And Instruction, Vol. 2. No. 1, Juni 2019.

Salmiati, Sulfikar. *Studi Komparatif Pembelajaran Daring Dan Pembelajaran Tatap Muka Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pai Di Smp Muhammadiyah Parepare*. Jurnal Al-Ibrah Vol. X No. 02 September 2021.

Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*, Cet; vi, Jakarta: Prenedia Media Group, 2009.

.