

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PAI DI SMP PGRI 2 BALIKPAPAN

Fitriana¹, Iskandar Yusuf²

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah,
Sekolah Tinggi Agama Islam Balikpapan

Email: fitriannna2000@gmail.com, iskandaryusuf6776@gmail.com

Abstract

This study aims to explore the application of the Game Based Learning learning model in Islamic Religious Education subjects at SMP PGRI 2 Balikpapan. This study uses a qualitative descriptive method with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The subjects of the study included teachers and students of Islamic Religious Education.

The results of the study indicate that the Game Based Learning learning model is implemented through the use of interactive games, such as digital quizzes, and simulations designed to improve students' understanding of Islamic Religious Education material. The implementation of the Game Based Learning learning model has succeeded in creating a more interesting and enjoyable learning atmosphere, thereby increasing student involvement and motivation. In addition, this model is also effective in developing students' social skills, such as cooperation and communication. However, this study also identified several obstacles, such as limited technological facilities and the need for training for teachers to master this method. However, adaptation to local conditions allows the implementation of the Game Based Learning learning model to still have a positive impact.

This study concludes that Game Based Learning is a relevant and innovative learning model to improve the quality of Islamic Religious Education learning. The researcher suggests increasing the support of technological facilities, training for teachers, and collaboration with parents to support the sustainability of this model.

Keywords: Game-Based Learning and Islamic Religious Education

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan model pembelajaran Game Based Learning dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP PGRI 2 Balikpapan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian meliputi guru Pendidikan Agama Islam dan Siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Game Based Learning diterapkan melalui penggunaan permainan interaktif, seperti kuis digital, dan simulasi yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam. Penerapan model pembelajaran Game Based Learning berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Selain itu, model ini juga efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama dan komunikasi. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa hambatan, seperti keterbatasan fasilitas teknologi dan kebutuhan pelatihan bagi guru untuk menguasai metode ini. Meskipun demikian, adaptasi terhadap kondisi lokal memungkinkan penerapan model pembelajaran Game Based Learning tetap memberikan dampak positif.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa Game Based Learning adalah model pembelajaran yang relevan dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Peneliti merekomendasikan peningkatan dukungan fasilitas teknologi, pelatihan bagi guru, dan kolaborasi dengan orang tua untuk mendukung keberlanjutan model ini.

Kata Kunci : Game Based Learning dan Pendidikan Agama Islam

Article History

Received: Januari 2025

Reviewed: Januari 2025

Published: Januari 2025

Plagiarism Checker No 98990

Prefix DOI: Prefix DOI:

10.8734/CAUSA.v1i2.365

Copyright: Author

Publish by: SINDORO



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi umat manusia, hal ini dikarenakan pendidikan dapat membantu individu mengembangkan potensi yang terdapat pada diri mereka baik itu dari segi kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, keagamaan, dan pengendalian diri yang berguna untuk kehidupan (Pristiwanti dkk, 2022).

Dalam era modern pada masa kini yang diiringi oleh perubahan teknologi yang cepat. Hal tersebut memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran yang menuntut agar dunia pendidikan senantiasa lebih inovatif untuk memberikan upaya dalam peningkatan mutu pendidikan. Dengan menggunakan model pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan nyata siswa, dimana siswa sekolah menengah pertama yang masih senang dalam dunia permainan dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan.

Dalam Penerapan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berlangsung di SMP PGRI 2 Balikpapan, penggunaan salah satu model pembelajaran yaitu Game Based Learning merupakan sebuah model pembelajaran berbasis permainan yang sangat unik dan tentunya dapat memacu ketertarikan sehingga memunculkan rasa keingintahuan siswa. Game Based Learning memberikan tekanan bahwa tidak hanya sebagai kegiatan pembelajaran selingan, namun dapat digunakan sebagai kegiatan inti pembelajaran (Natalis, 2022:316).

Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran Game Based Learning dalam Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP PGRI 2 Balikpapan tidak hanya memberikan efek peningkatan partisipasi aktif pada siswa, tetapi juga sangat memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi siswa untuk semangat belajar dalam memperkuat pemahamannya dan memfasilitasi diferensiasi pembelajaran yang lebih baik. Sebagai bagian dari model pembelajaran yang berkelanjutan, pengembangan model pembelajaran ini perlu terus didorong untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih kreatif dan inovatif dalam kegiatan belajar dikelas.

METODE

Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif dipilih karena bertujuan untuk mendeskripsikan tentang model pembelajaran game based learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP PGRI 2 Balikpapan. Dan Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subyek penelitian adalah Model pembelajaran Game Based Learning dalam pembelajaran pendidikan agama islam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

• Model Pembelajaran Game Based Learning

A. Pengertian Model Pembelajaran Game Based Learning

Menurut Salen dan Zimmerman yang dikutip dari buku "Handbook Of Game Based Learning" karangan Jan L. Plass, Richard E. Mayer, dan Bruce D. Homer mendefinisikan game sebagai sistem di mana pemain terlibat dalam konflik buatan, yang ditentukan oleh aturan, yang menghasilkan hasil yang dapat diukur. Game untuk pembelajaran bersifat unik karena tujuan memfasilitasi pembelajaran menciptakan ketegangan dalam proses desain yang memerlukan keseimbangan yang cermat antara kebutuhan untuk mencakup materi pelajaran. Pembelajaran berbasis game berarti tugas pembelajaran didesain ulang untuk

membuatnya lebih menarik, bermakna dan pada akhirnya, lebih efektif untuk belajar sehingga menjadikan pembelajaran yang efektif.¹

Game Based Learning merupakan instrumen yang baik untuk mendorong praktik pengajaran yang kreatif, menunjukkan bahwa permainan memiliki kualitas yang dapat memfasilitasi pembelajaran siswa dengan memberikan pengalaman menantang yang mempromosikan kepuasan intrinsik. *Game* membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan keterampilan dan nilai yang diperlukan sehingga dapat menjadi peserta didik yang aktif di kelas. Pada titik itu, guru memiliki peran penting dalam proses belajar sedangkan peserta didik dengan permainan. Ketika guru memilih permainan yang sesuai dengan tujuan pengajaran mereka dan ketika mereka mengatur proses model pembelajaran game based learning secara efektif, pembelajaran permanen dapat diberikan, kursus dapat ditemukan menyenangkan dan menarik oleh peserta didik. Apalagi dipadukan dengan pendidikan dan teknologi informasi. Ketika e-learning menjadi lebih populer maka model pembelajaran akan diterapkan lebih , sehingga model pembelajaran game based learning dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif².

B. Tujuan & Manfaat Model Pembelajaran Game Based Learning

Tujuan :

1. Meningkatkan pemahaman konsep
2. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis
3. kemampuan pemecahan masalah
4. Memfasilitasi kolaborasi
5. Meningkatkan keterampilan abad ke-21

Manfaat :

1. Membuat pembelajaran lebih interaktif
2. Memberikan umpan balik yang instan
3. Menyediakan lingkungan belajar yang aman
4. Meningkatkan motivasi dan minat belajar.³

C. Langkah – Langkah Model Pembelajaran Game Based Learning

No	Tahapan
1.	Guru memilih game sesuai topik
2.	Guru menjelaskan konsep
3.	Guru menjelaskan aturan permainan
4.	Peserta didik memainkan game
5.	Merangkum pengetahuan
6.	Melakukan refleksi

Penerapan Game Based Learning dalam proses pembelajaran mengikuti langkah-langkah yang terstruktur untuk memaksimalkan efektivitasnya.

¹ Jan L. Plass, Richard E. Mayer, and Bruce D. Homer, *Handbook Of Game Based Learning* (London: The Massachusetts Institute of Technology, 2019), 8–9

² Sukran Ucas, “Elementary School Teachers’ Views on Game- Based Learning as a Teaching Method,” *Journal Social and Behavioral Sciences*, Vol. 186, No.13 (May 2015): 5

³ Ronald, (2023, Oktober 23), “*Model Pembelajaran Game Based Learning: Membuat Belajar Menjadi Seru!*”, diakses dari: <https://Model Pembelajaran Game Based Learning: Membuat Belajar Menjadi Seru! - PerpusTeknik.com>

Pertama, guru memilih game yang relevan dengan topik pembelajaran yang akan disampaikan. Hal ini penting agar game dapat menjadi alat yang tepat untuk menggambarkan konsep-konsep yang ingin diajarkan kepada siswa. Semakin sesuai game yang dipilih dengan materi pelajaran, semakin besar peluang untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Kedua adalah penjelasan konsep. Di sini, guru menyampaikan materi pelajaran sebagai pengantar sebelum memulai permainan. Peserta didik perlu memahami dengan baik konsep-konsep yang akan diterapkan dalam game, sehingga mereka dapat memainkan peran mereka dengan efektif dalam konteks permainan.

Ketiga, guru menjelaskan aturan- aturan permainan. Hal ini termasuk penyampaian mengenai bagaimana permainan akan dilakukan, teknis dalam memainkan game tersebut, serta skema permainan dan hukuman yang mungkin diterapkan pada peserta didik yang kalah.

Keempat, memainkan game. Peserta didik menggunakan media yang telah disiapkan oleh guru sebelumnya untuk memainkan game. Di sini, mereka menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari dalam sebuah konteks yang lebih praktis dan menyenangkan.

Kelima, merangkuman pengetahuan. Peserta didik merangkum atau mencatat beberapa poin penting materi pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru selama permainan. Hal ini dapat membantu mereka mengintegrasikan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran yang telah dipelajari melalui permainan.

Terakhir, peserta didik melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran yang telah disampaikan. Mereka mengevaluasi apa yang telah dipelajari, bagaimana game tersebut membantu mereka memahami konsep-konsep pelajaran, dan bagaimana mereka dapat menerapkannya dalam situasi nyata.⁴

Dalam praktiknya, langkah- langkah di atas dapat digabungkan dengan pembentukan kelompok- kelompok kecil untuk meningkatkan interaksi antara peserta didik. Guru juga dapat memberikan *reward* atau penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi, seperti pujian, senyuman, atau bentuk penghargaan lainnya (Kurniati Siti, 2023). Hal ini bertujuan untuk memotivasi peserta didik dalam belajar dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif.

D. Kelebihan & Kekurangan Model Pembelajaran Game Based Learning

Kelebihan :

1. Peserta didik dapat lebih berinteraksi dan berperan langsung dalam proses pembelajaran.
2. Peserta didik akan aktif dalam pembelajaran.
3. Model pembelajaran ini membuat peserta didik lebih fokus dan konsentrasi dalam pembelajaran.
4. Menciptakan suasana pembelajaran di dalam kelas yang menyenangkan, gembira dan ceria.
5. Dapat menumbuhkan rasa solidaritas serta kekompakan antar peserta didik.
6. Dapat memudahkan guru dalam membantu peserta didik untuk meningkatkan semangat belajar.

Kelemahan :

⁴ Elita, V. V. P., & Asrori, M. A. R. (2019). "Pemanfaatan Digital Game Base Learning Dengan Media Aplikasi Kahoot.It Untuk Peningkatan Interaksi Pembelajaran." *INSPIRASI: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 16(2), 141–150

1. Membutuhkan waktu yang lebih lama karena tidak semua peserta didik dapat dengan cepat memahami cara menjalankan game.
2. Jika guru tidak bisa mengkondisikan kelas, akan tercipta suasana gaduh di dalam kelas.
3. Guru lebih ekstra dalam pengkondisian siswa agar kelas tetap kondusif.
4. Kendala jaringan yang kurang stabil akan mempengaruhi jalannya proses pembelajaran.⁵

E. Pentingnya Permainan dalam pembelajaran

Pembelajaran memang tidak selalu membutuhkan permainan dan permainan pun tidak selalu dalam rangka mempercepat proses pembelajaran tetapi perlu digaris bawahi bahwa permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah variasi, semangat dan minat pada keberlangsungan proses belajar mengajar. Penerapan permainan merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar. Permainan merupakan bagian yang sangat penting dalam sebuah kehidupan manusia. Kehidupan sehari – hari tampak dengan jelas bahwa setiap orang baik laki – laki maupun perempuan, anak-anak maupun dewasa, kaya maupun miskin, semuanya menyenangi permainan dengan begitu semua yang terkait dengan permainan akan disenangi banyak orang sebab pada mulanya setiap manusia menang senang pada permainan. Termasuk juga pada pembelajaran pendidikan agama islam yang kemudian akan menyenangkan dan disenangi oleh peserta didik⁶

• Pendidikan Agama Islam (PAI)

Materi pendidikan agama Islam dalam jenjang pendidikan terbagi dalam beberapa mata pelajaran diantaranya: Alquran hadits, Aqidah-akhlak, Fiqih dan SKI (Sejarah kebudayaan Islam). Materi-materi tersebut disajikan dengan menggunakan metode pembelajaran dan media pembelajaran. Pendidikan agama Islam menurut beberapa para ahli, sebagaimana dikutip oleh Mohammad Jailani, Hendro Widodo, Siti Fatimah pada jurnal dengan judul “Pengembangan Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam”, antara lain sebagai berikut:

- 1) Menurut Rusdiana, pendidikan agama Islam adalah usaha sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertaqwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia dalam mengamalkan pembelajaran agama Islam dari petunjuk Alquran dan hadits, dengan pendekatan kegiatan bimbingan pengajaran, latihan dan pengalaman peserta didik.
- 2) Menurut Majid, Pendidikan agama islam adalah Upaya untuk membelajarkan seseorang atau sekelompok orang melalui berbagai Upaya (effort) dan berbagai strategi, metode dan pendekatan kearah pencapaian tujuan yang telah direncanakan sebelumnya.
- 3) Menurut Hendro, Pendidikan agama islam adalah suatu proses membuat seseorang, kegiatan pembelajaran harus memiliki rencana yang sangat matang untuk menentukan

⁵ Hayu Ika Anggraini, Nurhayati, and Shirly Rizki Kusumaningrum, “Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode *Digital Game Based Learning* (DGBL) Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Indonesia(Japendi)*, Vol. 2 No. 11 (November 2021): 1892

⁶ Fathul Mujib and Nailur Rahmawati, *Metode Permainan- Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab* (Yogyakarta: Diva Press, 2011), 36.

bagaimana pembelajaran tersebut dapat mencapai tujuan secara efektif dan efisien.⁷

Memahami penjelasan diatas menyimpulkan bahwa materi pembelajaran pendidikan agama Islam adalah suatu aktivitas yang sistematis dan telah direncanakan sebelumnya dengan baik dengan materi ajar pendidikan agama Islam yang termuat dalam Al-Quran dan Hadits untuk dapat disampaikan kepada peserta didik di dalam kelas. Sedangkan pengertian Pendidikan Agama Islama dalam *regulasi* di Indonesia menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan Bab 1 Pasal 1 dan 2 ditegaskan, “ *Pendidikan agama dan keagamaan itu merupakan pendidikan dilaksanakan melalui mata pelajaran atau kuliah pada semua jenjang pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan serta membentuk sikap, kepribadian manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, juga keterampilan dan kemampuan peserta didik dalam menyikapi nilai-nilai agama, serta untuk mempersiapkan peserta didik menjadi manusia yang dapat menjalankan dan mengamalkan ajaran agamanya*”. Dalam *regulasi* lain disebutkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertaqwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al-Quran dan Hadits.⁸

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan hal-hal sebagai berikut :

1. Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning kelas 8 di SMP PGRI 2 Balikpapan

- Guru Pendidikan Agama Islam menggunakan media pembelajaran berbasis permainan seperti kuis interaktif, simulasi digital, dan permainan kelompok untuk menyampaikan materi Pendidikan agama islam.
- Kegiatan pembelajaran berbasis game based learning dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui tantangan, penghargaan, dan elemen kompetitif yang relevan dengan tema agama.
- Proses implementasi melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Guru menyesuaikan materi permainan dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.

2. Dampak Model Pembelajaran Game Based Learning pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

- Model pembelajaran Game based learning meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil evaluasi belajar yang lebih baik dibandingkan metode konvensional.
- Interaksi antara siswa dan guru menjadi lebih aktif, menciptakan suasana pembelajaran yang inklusif dan kolaboratif.
- Model ini membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan non akademik, seperti kerja sama, komunikasi dan pengambilan Keputusan.

⁷ Mohammad Jailani, Hendro Widodo, and Siti Fatimah, “Pengembangan Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam,” *Jurnal Kependidikan Islam*, Volume 11 Nomor 1 (2021): 145–46.

⁸ Mokh Iman Firmasnyah, “Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi,” *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol.17, No.2 (2019): 83–84.

3. Hambatan dalam Implementasi Model Pembelajaran Game Based Learning pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

- Keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah menjadi tantangan utama dalam penerapan pembelajaran model Game based learning.
- Tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat digital, sehingga beberapa kegiatan harus disesuaikan.
- Guru membutuhkan pelatihan tambahan untuk menguasai teknologi yang relevan dengan model pembelajaran Game based learning.

4. Relevansi Model Pembelajaran Game Based Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 8 di SMP PGRI 2 Balikpapan

Model Pembelajaran Game Based Learning sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan agama islam karena memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Dalam konteks pendidikan agama, pendekatan ini dapat menanamkan nilai-nilai moral dan keagamaan dengan cara yang lebih kontekstual dan menarik bagi siswa.

5. Efektivitas dalam Meningkatkan Pemahaman Materi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 8 di SMP PGRI 2 Balikpapan

Model pembelajaran game based learning mampu mengatasi tantangan dalam memahami materi abstrak atau kompleks dalam Pendidikan Agama Islam. Dengan mengintegrasikan permainan, siswa lebih mudah menghubungkan konsep-konsep agama dengan situasi nyata.⁹

6. Respon siswa kelas 8 di SMP PGRI 2 Balikpapan terhadap Model Pembelajaran Game Based Learning

- Sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama pembelajaran berlangsung.
- Model pembelajaran ini dianggap menarik dan membantu siswa lebih memahami materi, terutama topik-topik yang kompleks seperti akhlak, fiqih, , sejarah Islam dan lain-lain.
- Siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar karena metode ini bersifat interaktif dan menyenangkan¹⁰

7. Peningkatan Keterlibatan Siswa kelas 8 pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP PGRI 2 Balikpapan.

Hasil peneliti menunjukkan bahwa model pembelajaran game based learning berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih efektif ketika mereka aktif terlibat dalam proses belajar melalui pengalaman langsung.¹¹

8. Kendala dan Solusi

Berdasarkan hasil observasi, terdapat kendala dalam penerapan model pembelajaran game based learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP PGRI 2

⁹ Wawancara pada tanggal 6 Desember 2024, di ruang guru SMP PGRI 2 Balikpapan

¹⁰ Wawancara pada tanggal 6 Desember 2024, di ruang guru SMP PGRI 2 Balikpapan

¹¹ Observasi pada tanggal 3 Desember 2024, di kelas 8 SMP PGRI 2 Balikpapan

Balikpapan. Game Based Learning adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam model ini dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep-konsep keagamaan dengan cara yang menarik dan interaktif. Namun, penerapannya di SMP PGRI 2 Balikpapan tidak lepas dari berbagai kendala yang memengaruhi efektivitas pembelajaran.

Beberapa kendala yang dihadapi di SMP PGRI 2 Balikpapan antara lain :

- a. Keterbatasan Teknologi :
Tidak semua ruang kelas dilengkapi dengan perangkat teknologi seperti komputer, proyektor atau akses internet yang memadai. Hal ini menjadi hambatan utama dalam mengimplementasikan model pembelajaran game based learning berbasis digital sehingga siswa tidak dapat mengakses game edukasi secara langsung, sehingga pembelajaran menjadi kurang optimal.
- b. Kemampuan Guru dalam mengembangkan media model pembelajaran game based learning :
Sebagian guru belum terbiasa dengan teknologi atau tidak memiliki keterampilan untuk membuat atau mengadaptasi media pembelajaran berbasis permainan sehingga guru cenderung menggunakan metode konvensional atau ceramah karena merasa kesulitan dalam merancang model pembelajaran game based learning.
- c. Variasi Kemampuan Siswa :
Perbedaan kemampuan siswa dalam memahami teknologi dan permainan dapat menyebabkan ketimpangan dalam proses pembelajaran sehingga siswa yang kurang familiar dengan teknologi merasa tertinggal, sementara siswa yang mahir merasa pembelajaran terlalu mudah.
- d. Keterbatasan Waktu :
Kurikulum yang padat sering kali menyulitkan guru untuk menyisipkan aktivitas berbasis model pembelajaran Game Based Learning tanpa mengorbankan pencapaian target pembelajaran lainnya sehingga menjadi kurang maksimal karena waktu yang terbatas.
- e. Resistensi terhadap model pembelajaran game based learning :
Guru atau orang tua mungkin kurang mendukung penerapan model pembelajaran game based learning karena dianggap tidak sesuai dengan pembelajaran agama yang biasanya lebih serius sehingga dukungan terhadap model pembelajaran ini menjadi terbatas dan terhambat.

Adapun Solusi dari berbagai kendala dalam penerapan model pembelajaran game based learning pada pembelajaran Pendidikan agama islam di SMP PGRI 2 Balikpapan :

- a. Peningkatan Infrastruktur Teknologi:
Sekolah dapat mengalokasikan dana untuk menyediakan perangkat teknologi yang memadai sehingga Siswa dan guru memiliki akses yang lebih baik terhadap alat dan media pembelajaran berbasis game based learning.
- b. Pelatihan Guru :
Sekolah Mengadakan pelatihan rutin bagi guru untuk meningkatkan keterampilan teknologi dan kemampuan mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan sehingga guru lebih percaya diri dan terampil dalam menerapkan model pembelajaran game based learning.

- c. Penyusunan model pembelajaran game based learning yang sederhana dan inklusif : Guru menggunakan permainan yang sederhana dan dapat diakses tanpa perangkat canggih atau teknologi seperti board game atau permainan berbasis kartu, yang dapat disesuaikan dengan materi pendidikan agama islam sehingga semua siswa dapat terlibat aktif tanpa terkendala kemampuan teknologi.
- d. Pengelolaan waktu yang efisien : Guru merancang aktivitas model pembelajaran game based learning yang singkat namun bermakna serta menyelaraskan materi pembelajaran Pendidikan agama islam/.
- e. Sosialisasi kepada orang tua dan guru : Sekolah mengadakan seminar atau diskusi untuk menjelaskan manfaat model pembelajaran game based learning dalam pembelajaran Pendidikan agama islam serta memberikan contoh penerapannya sehingga meningkatkan dukungan dari orang tua dan guru terhadap metode pembelajaran ini.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran game based learning dalam pembelajaran pendidikan agama islam di SMP PGRI 2 Balikpapan memberikan dampak yang baik terhadap pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran tersebut sebagaimana ditunjukkan oleh hasil evaluasi belajar yang lebih baik dibandingkan metode konvensional/ceramah pada umumnya dan membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan non akademik, seperti kerja sama dan komunikasi. Model pembelajaran ini dianggap menarik dan membantu siswa lebih memahami materi, terutama topik-topik yang kompleks.

SARAN

Untuk meningkatkan penerapan model pembelajaran game based learning dalam pembelajaran pai perlu diadakan pelatihan dan workshop bagi guru untuk memperdalam pemahaman dan keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini akan membantu guru-guru untuk lebih percaya diri dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif dan perlu kolaborasi antar guru, siswa dan orang tua untuk mengatasi hambatan – hambatan yang mungkin timbul selama proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kepala SMP PGRI 2 Balikpapan yang telah memberikan izin, dukungan, serta kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini.
2. Guru Pendidikan Agama Islam yang telah menjadi responden dalam penelitian ini. Wawasan yang diberikan sangat membantu dalam menggali informasi terkait penerapan model pembelajaran game based learning.
3. Siswa SMP PGRI 2 Balikpapan yang dengan antusias mengikuti proses pembelajaran berbasis game based learning serta memberikan tanggapan yang jujur selama penelitian berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Jan L. Plass, Richard E. Mayer, and Bruce D. Homer, *Handbook Of Game Based Learning* (London: The Massachusetts Institute of Technology, 2019), 8–9
- Sukran Ucas, "Elementary School Teachers' Views on Game- Based Learning as a Teaching Method," *Journal Social and Behavioral Sciences*, Vol. 186, No.13 (May 2015): 5
- Ronald, (2023, Oktober 23), "Model Pembelajaran Game Based Learning: Membuat Belajar Menjadi Seru!", diakses dari: <https://Model Pembelajaran Game Based Learning: Membuat Belajar Menjadi Seru! - PerpusTeknik.com>
- Hayu Ika Anggraini, Nurhayati, and Shirly Rizki Kusumaningrum, "Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Indonesia(Japendi)*, Vol. 2 No. 11 (November 2021): 1892
- Mohammad Jailani, Hendro Widodo, and Siti Fatimah, "Pengembangan Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam," *Jurnal Kependidikan Islam*, Volume 11 Nomor 1 (2021): 145–46.
- Mokh Iman Firmasnyah, "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi," *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol.17, No.2 (2019): 83–84.
- Gulo, *Metodelogi Penelitian* (Jakarta: Grasindo, 2010), 116
- Syaodih Sukmadnata Nana, *Metode Penelitian Pendidikan*, (cet. VIII, Bandung: PT.Remaja Rosdakarya Offset, 2012), 217.
- Meilita, I., (2023). Pendidikan Melalui Permainan: Membangun Kreativitas dan Inovasi pada Generasi Digital. *Journal Of Information Systems And Management*.
- Monawati, M., & Fauzi, F. (2018). Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2), 33–43. <https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12195>