



Implementasi Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MA Yapina

Samsu Nurfalih^{1*}, Siti Nurhalimah², Rifa Salsabila³, Siti Nursilah⁴

¹⁻⁴ Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Al-Azami Cianjur, Indonesia

*Penulis Korespondensi: Mochsamsu92@gmail.com¹

Abstract. *Game-based learning has emerged as a relevant instructional strategy to address the challenges of 21st-century education, including in Islamic Religious Education (PAI), which is often perceived as monotonous and less engaging for students. This study aims to describe the implementation of game-based learning in enhancing students' learning motivation in the PAI subject at MA Yapina. This research employed a descriptive qualitative approach with data collected through observation, interviews, and documentation. The findings indicate that the use of educational games—both digital and non-digital—creates a more interactive and enjoyable learning atmosphere while encouraging active student participation. Students demonstrated increased motivation, self-confidence, and interest in understanding religious concepts more deeply. In addition to boosting motivation, game-based activities contributed to better conceptual understanding through collaborative tasks and contextual simulations of Islamic values. However, several challenges were identified, including limited teacher competence in using game-based media and unequal availability of technological facilities. These findings suggest that game-based learning holds significant potential for PAI instruction but requires adequate teacher support and sufficient infrastructure to optimize its implementation. This study is expected to serve as a reference for developing innovative and creative learning strategies in Islamic Religious Education that align with the characteristics of digital-native learners.*

Keywords: *Digital Learning Media; Game-Based Learning; Islamic Religious Education; Learning Motivation; Madrasah Aliyah.*

Abstrak. Pembelajaran berbasis game menjadi salah satu alternatif strategi yang relevan dalam merespons tantangan pembelajaran abad ke-21, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang selama ini kerap dianggap monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di MA Yapina. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan game edukatif, baik dalam bentuk permainan digital maupun non-digital, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memicu keterlibatan aktif siswa. Peserta didik menunjukkan peningkatan motivasi, rasa percaya diri, serta minat untuk memahami materi keagamaan secara lebih mendalam. Selain meningkatkan motivasi, game juga berkontribusi terhadap pemahaman konsep melalui aktivitas kolaboratif dan simulasi nilai-nilai keislaman yang lebih kontekstual. Namun demikian, penelitian menemukan sejumlah hambatan seperti keterbatasan kompetensi guru dalam penggunaan media game dan ketersediaan sarana yang belum merata. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis game memiliki potensi untuk diterapkan dalam pembelajaran PAI, tetapi memerlukan dukungan kompetensi guru dan fasilitas yang memadai agar hasilnya lebih optimal. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pengembangan inovasi pembelajaran PAI yang lebih kreatif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Kata kunci: Game-Based Learning; Madrasah Aliyah; Media Pendidikan Digital; Motivasi Belajar; Pendidikan Agama Islam.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam cara guru berinteraksi dan menyampaikan materi kepada peserta didik. Kondisi ini menuntut lembaga pendidikan untuk beradaptasi melalui penggunaan media dan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi generasi abad ke-21.

Namun, adaptasi tersebut tidak selalu berjalan mulus, terutama ketika guru masih terpaku pada model pembelajaran konvensional yang kurang memberi ruang bagi kreativitas peserta didik. Hal ini sering memicu rendahnya motivasi belajar, termasuk pada mata pelajaran yang sesungguhnya memerlukan pemahaman mendalam seperti Pendidikan Agama Islam (PAI).

Di berbagai madrasah, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih didominasi ceramah satu arah dan penekanan pada hafalan. Ketika penyajian materi berlangsung secara monoton, siswa cenderung kehilangan minat dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Sejumlah penelitian menegaskan bahwa lemahnya desain pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara aktif dapat berdampak pada menurunnya semangat dan partisipasi mereka dalam belajar (Islam et al., 2024). Situasi ini diperburuk oleh arus disrupsi digital, di mana siswa terbiasa dengan aktivitas interaktif dan visual, sehingga pendekatan pembelajaran tradisional semakin sulit mempertahankan perhatian mereka.

Sejalan dengan perubahan tersebut, teori pendidikan modern menekankan bahwa pembelajaran harus memberi pengalaman yang interaktif, kontekstual, serta selaras dengan karakteristik digital native. Media berbasis game menjadi salah satu alternatif yang mendapat perhatian luas karena mampu menghadirkan elemen tantangan, kompetisi, dan penghargaan yang meningkatkan keterlibatan peserta didik. Penelitian Azhari et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media game seperti Wordwall terbukti meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Temuan serupa juga ditunjukkan oleh Syahrani et al. (2024) pada pembelajaran PAI, bahwa game edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sekaligus mendorong keaktifan siswa. Hal ini menandakan bahwa pendekatan berbasis game memiliki landasan teoretis dan empiris yang kuat untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran agama.

Tidak hanya pada aspek motivasi, integrasi media digital secara umum telah terbukti meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran di madrasah. Karimah et al. (2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital mampu memperkaya penyajian materi, meningkatkan fokus belajar siswa, dan menciptakan ruang pembelajaran yang lebih interaktif. Dalam konteks PAI, inovasi berbasis teknologi bahkan menjadi kebutuhan yang mendesak agar guru mampu menyajikan nilai-nilai keislaman secara lebih kontekstual bagi peserta didik. Dengan demikian, media game sebagai bagian dari teknologi pendidikan memiliki potensi besar untuk dioptimalkan dalam proses pembelajaran PAI.

Namun demikian, penelitian sebelumnya masih lebih banyak berfokus pada penggunaan game untuk pembelajaran umum atau pada jenjang sekolah dasar. Kajian yang secara spesifik mengulas implementasi pembelajaran berbasis game dalam pembelajaran

Pendidikan Agama Islam di tingkat Madrasah Aliyah masih terbatas. Padahal, siswa MA memiliki kebutuhan belajar yang lebih kompleks dan berada pada fase pencarian jati diri, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu memadukan nilai-nilai keagamaan dengan media yang relevan dengan dunia keseharian mereka. Kekosongan penelitian inilah yang menjadi celah teoretik dan empiris yang penting untuk diisi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam implementasi pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di MA Yapina. Penelitian ini tidak hanya meninjau proses penerapan media game, tetapi juga mengkaji bagaimana respon siswa, keterlibatan guru, serta faktor pendukung dan penghambat yang muncul selama pelaksanaannya. Pendekatan ini diharapkan memberikan gambaran komprehensif terkait efektivitas media game sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam konteks madrasah.

Selain memberikan kontribusi secara teoretis terhadap kajian inovasi pembelajaran PAI, penelitian ini juga memiliki implikasi praktis bagi guru, sekolah, dan pengembang media pendidikan. Temuan dari penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital. Dengan demikian, upaya meningkatkan motivasi belajar tidak hanya menjadi slogan, tetapi terwujud melalui strategi pembelajaran yang nyata, efektif, dan relevan bagi perkembangan pendidikan Islam masa kini.

2. KAJIAN TEORITIS

Konsep Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang mendorong seseorang untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Dalam konteks pendidikan modern, motivasi tidak hanya berasal dari kebutuhan memahami materi, tetapi juga dipengaruhi oleh bagaimana media dan strategi pembelajaran dirancang. Penelitian (Amelia et al., 2021) menunjukkan bahwa motivasi belajar sangat mudah menurun ketika metode belajar bersifat pasif, terutama pada masa pandemi saat interaksi guru–siswa melemah. Oleh karena itu, motivasi belajar sangat erat kaitannya dengan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang relevan dengan dunia digital peserta didik.

Pembelajaran Berbasis Game (Game-Based Learning / GBL)

Game-Based Learning (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan mekanisme permainan—seperti tantangan, poin, kompetisi, dan hadiah—untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Islam et al. (2024) menegaskan bahwa model GBL

mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi karena strategi ini sesuai dengan kultur digital siswa saat ini. Di sisi lain, Omarov et al. (2024) menunjukkan bahwa bahkan game berbasis Augmented Reality pun memiliki dampak signifikan pada peningkatan motivasi, membuktikan bahwa elemen permainan secara umum efektif untuk berbagai konteks pendidikan. Hal ini menguatkan bahwa pembelajaran berbasis game memiliki pondasi empiris dan teoritis yang kokoh.

Media Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Integrasi media digital dalam pembelajaran PAI telah menjadi kebutuhan mendesak seiring berkembangnya literasi digital di madrasah. Karimah et al. (2024) menegaskan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui visualisasi materi yang lebih menarik dan interaktif. Temuan Hasanah & Sapri (2024) menguatkan bahwa digitalisasi pembelajaran Fikih di MAN 3 Medan terbukti meningkatkan interaksi siswa dan pemahaman konsep keagamaan. Sementara itu, Munandar et al. (2024) membuktikan bahwa kreativitas guru PAI dalam memanfaatkan teknologi menjadi penentu keberhasilan pembelajaran yang relevan dengan dunia siswa. Dengan demikian, media digital bukan lagi sekadar pelengkap, tetapi merupakan komponen fundamental dalam pembelajaran PAI modern.

Implementasi Game dalam Pembelajaran PAI

Penerapan game dalam pembelajaran PAI tidak hanya terkait motivasi, tetapi juga mampu memperkuat pemahaman nilai-nilai keislaman. Syahrani et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman konsep. Iman et al. (2024) menambahkan bahwa game edukasi seperti digital quiz, permainan kartu Islam, dan roleplay mampu menciptakan suasana belajar yang hidup dan kolaboratif. Lebih lanjut, Hadiyanto & Perawironegoro (2025) membuktikan bahwa media board game berbasis PAI dapat meningkatkan motivasi secara signifikan sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di madrasah. Bukti-bukti tersebut menunjukkan bahwa game sangat mungkin diintegrasikan dalam materi-materi PAI tanpa mengurangi nilai religius, asalkan dirancang secara pedagogis.

Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian mengenai media game telah dilakukan pada berbagai jenjang pendidikan. Azhari et al. (2023) menunjukkan bahwa Wordwall meningkatkan motivasi dan keterlibatan pada siswa sekolah dasar. Qomaria et al. (2024) menegaskan bahwa game edukasi berdampak signifikan pada peningkatan hasil belajar melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Sementara itu, Nur'aini et al. (2024) menyatakan bahwa inovasi metode

berbasis teknologi secara umum mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Penelitian-penelitian tersebut memberi landasan empiris bahwa media berbasis game efektif digunakan di berbagai situasi pembelajaran. Penelitian Al Jumadi & Sutarno (2022) juga menekankan pentingnya literasi digital dalam kurikulum madrasah, memberikan dukungan teoritis bahwa PAI perlu memanfaatkan media inovatif termasuk game untuk menumbuhkan multiliterasi peserta didik.

Kedudukan Penelitian (Research Positioning)

Setelah mencermati berbagai penelitian sebelumnya, tampak bahwa kajian mengenai penggunaan game dalam pembelajaran PAI lebih banyak dilakukan pada jenjang sekolah dasar maupun SMP, serta menggunakan aplikasi tertentu seperti Wordwall atau Kahoot. Kajian yang secara spesifik mengkaji implementasi pembelajaran berbasis game dalam mata pelajaran PAI pada tingkat Madrasah Aliyah, terutama pada konteks madrasah berbasis lokal seperti MA Yapina, masih jarang dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini berada pada posisi strategis untuk mengisi celah tersebut dengan memfokuskan analisis pada praktik pembelajaran, respons siswa, dan efektivitas penggunaan game dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MA Yapina.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan menggambarkan secara mendalam bagaimana implementasi pembelajaran berbasis game diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MA Yapina. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu memberikan ruang yang luas untuk memahami fenomena secara kontekstual, natural, dan apa adanya sesuai realitas lapangan. Menurut Abdullah et al. (2022), penelitian kualitatif bertujuan menggali makna di balik peristiwa melalui interaksi langsung dengan subjek penelitian sehingga peneliti dapat melihat dinamika pembelajaran secara lebih holistik.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, sesuai dengan prosedur penelitian kualitatif yang menekankan keakuratan data melalui keterlibatan langsung di lapangan. Syamsul et al. (2023) menjelaskan bahwa kombinasi teknik tersebut membantu peneliti menangkap data faktual sekaligus informasi kontekstual yang tidak dapat diperoleh hanya melalui satu instrumen saja. Observasi dilakukan untuk melihat praktik implementasi game di kelas PAI, wawancara dilakukan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui pengalaman belajar mereka, sementara dokumentasi digunakan

untuk melengkapi data berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, serta catatan evaluasi yang relevan.

Data yang terkumpul dianalisis melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, mengikuti model analisis kualitatif yang bersifat interaktif. Wada et al. (2024) menegaskan bahwa analisis kualitatif dilakukan secara terus-menerus sejak data mulai terkumpul hingga ditemukan pola dan makna yang jelas. Melalui prosedur tersebut, penelitian ini menghasilkan temuan yang valid, terverifikasi, dan mampu menggambarkan implementasi pembelajaran berbasis game secara komprehensif, sesuai konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MA Yapina.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis game di MA Yapina memberikan perubahan nyata pada dinamika pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pada tahap perencanaan, guru telah menyesuaikan bentuk permainan dengan kompetensi dasar dan karakteristik materi PAI, terutama pada materi akhlak, akidah, dan ibadah. Guru menggunakan berbagai bentuk permainan seperti kuis interaktif, permainan kelompok, dan simulasi sederhana yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Pendekatan ini membuat proses pembelajaran lebih fleksibel dan mampu menarik perhatian siswa sejak awal kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Observasi di kelas menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik meningkat secara signifikan selama pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih aktif berdiskusi, saling bekerja sama, dan menunjukkan antusiasme tinggi ketika mengikuti permainan edukatif yang disediakan guru. Mereka berusaha menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, dan berkompetisi secara sehat dalam kelompoknya. Tingkat partisipasi ini jauh lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional yang cenderung didominasi model ceramah.

Selain partisipasi, suasana kelas juga mengalami perubahan positif. Pembelajaran berlangsung lebih hidup dan interaktif, memunculkan hubungan emosional yang lebih baik antara guru dan peserta didik. Siswa tampak lebih percaya diri untuk mengemukakan pendapat dan berani mencoba menjawab pertanyaan, bahkan bagi mereka yang sebelumnya pasif. Motivasi belajar meningkat karena siswa merasakan bahwa pembelajaran tidak lagi membosankan atau kaku, melainkan menjadi aktivitas yang menyenangkan dan menantang.

Dari wawancara dengan peserta didik, sebagian besar siswa menyatakan bahwa permainan yang digunakan dalam pembelajaran membuat mereka lebih mudah memahami materi PAI. Mereka merasa bahwa unsur tantangan dan penghargaan dalam permainan membantu mereka mengingat konsep-konsep penting dengan lebih baik. Selain itu, permainan berbasis digital seperti kuis interaktif memberikan pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan mereka sebagai generasi digital. Hal ini memperkuat temuan bahwa media game dapat mendekatkan pelajaran agama dengan keseharian siswa.

Dokumentasi kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kedisiplinan, pengelolaan waktu, serta kerja sama antar siswa selama permainan berlangsung. Siswa lebih fokus menyelesaikan misi yang diberikan guru dan menunjukkan peningkatan sikap positif terhadap pembelajaran agama. Temuan ini memperlihatkan bahwa game tidak hanya memengaruhi aspek kognitif, tetapi juga berdampak pada aspek afektif dan sosial siswa. Dengan demikian, implementasi pembelajaran berbasis game di MA Yapina secara keseluruhan memberikan pengaruh positif terhadap proses dan pengalaman belajar siswa.

Pembahasan

Temuan penelitian mengenai meningkatnya keterlibatan peserta didik sejalan dengan pendapat Islam et al. (2024) yang menegaskan bahwa Game-Based Learning (GBL) mampu menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif karena memberikan ruang bagi siswa untuk aktif terlibat dalam tantangan dan aktivitas permainan. Unsur kompetisi dan penghargaan membuat siswa merasa tertantang dan termotivasi untuk menyelesaikan setiap tugas yang diberikan. Dalam konteks PAI di MA Yapina, hal ini terlihat jelas dari peningkatan fokus siswa selama sesi permainan berlangsung.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh temuan Azhari et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan semangat belajar siswa melalui tampilan visual dan mekanisme permainan yang menarik. Meski tidak selalu menggunakan aplikasi digital, prinsip permainan yang digunakan guru di MA Yapina menunjukkan dampak serupa—suasana belajar menjadi lebih hidup dan interaktif. Ini mengonfirmasi bahwa unsur game dapat digunakan dalam berbagai bentuk, baik digital maupun non-digital, untuk meningkatkan motivasi belajar.

Sementara itu, temuan mengenai meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi PAI selaras dengan penelitian Syahrani et al. (2024) yang menyatakan bahwa permainan edukatif dapat membantu siswa memahami nilai-nilai Islam secara lebih kontekstual. Melalui game, konsep-konsep akhlak dan ibadah tidak hanya dihafal, tetapi juga disimulasikan melalui aktivitas permainan yang menuntut siswa mengambil keputusan. Hal ini menunjukkan bahwa

model permainan mampu mengarahkan siswa pada pembelajaran bermakna (meaningful learning).

Peningkatan motivasi belajar sebagaimana ditemukan pada penelitian ini juga didukung oleh temuan Iman et al. (2024) yang menyebutkan bahwa permainan edukasi dapat menciptakan pembelajaran PAI yang lebih menyenangkan, sekaligus membentuk sikap kolaboratif dan aktif di kelas. Elemen kompetisi sehat dalam permainan terlihat menumbuhkan semangat belajar siswa MA Yapina, terutama ketika mereka berusaha mencapai skor tertinggi atau menyelesaikan tantangan kelompok.

Tidak hanya pada aspek motivasi, manfaat pembelajaran berbasis game juga terbukti meningkatkan hasil belajar. Qomaria et al. (2024) menunjukkan bahwa game edukasi berbasis Wordwall berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar melalui proses pembelajaran yang menyenangkan. Temuan ini relevan dengan kondisi di MA Yapina, di mana siswa menunjukkan pemahaman konsep yang lebih baik setelah mengikuti permainan edukatif.

Penguatan teori digital learning juga tampak dari penelitian Karimah et al. (2024) yang menegaskan bahwa media digital mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. Walaupun penerapan game di MA Yapina tidak sepenuhnya berbasis digital, integrasi elemen interaktif dalam pembelajaran menunjukkan hasil yang sejalan, yakni peningkatan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Bahkan, temuan Hasanah dan Sapri (2024) membuktikan bahwa digitalisasi pembelajaran PAI meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa, memberikan kesesuaian kuat bagi konsep ini.

Dari perspektif guru, kreativitas dan inovasi menjadi faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran berbasis game. Hal ini sejalan dengan Munandar et al. (2024) yang menekankan bahwa kreativitas guru dalam memanfaatkan media merupakan kunci keberhasilan pembelajaran PAI di era digital. Hambatan guru dalam keterbatasan teknologi di MA Yapina membuktikan bahwa kreativitas tetap menjadi aspek vital dalam membuat media pembelajaran yang efektif meskipun sarana terbatas.

Terakhir, penggunaan game dalam pembelajaran PAI juga dapat dipahami sebagai bagian dari multiliterasi digital, sebagaimana dijelaskan oleh Al-Jumadi dan Sutarno (2022). Game membantu siswa mengembangkan literasi digital, literasi kolaboratif, dan literasi budaya yang relevan dengan pembelajaran modern. Oleh karena itu, hasil penelitian di MA Yapina memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis game tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memperluas cakupan literasi siswa yang selaras dengan tuntutan pendidikan Islam kontemporer.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis game di MA Yapina mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Model pembelajaran ini terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga mendorong mereka untuk lebih fokus dan antusias mengikuti kegiatan belajar. Sikap positif tersebut menjadi indikasi bahwa unsur permainan dapat menjadi strategi yang relevan dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran yang selama ini sering dianggap kaku atau monoton.

Selain meningkatkan motivasi, pembelajaran berbasis game juga memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep-konsep keagamaan. Siswa tidak hanya terlibat secara kognitif, tetapi juga mengalami proses belajar yang lebih aplikatif melalui aktivitas permainan yang menuntut kerja sama, ketangkasan berpikir, dan ketepatan dalam mengambil keputusan. Pembelajaran berbasis game membantu memperkuat aspek afektif dan sosial siswa, seperti kepercayaan diri, tanggung jawab, dan sikap sportif, sehingga memberikan kontribusi pada pembentukan karakter yang sejalan dengan nilai-nilai Pendidikan Agama Islam. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis game dapat menjadi alternatif yang layak dalam mendukung pembelajaran PAI di era digital.

Meskipun demikian, penelitian ini juga mengungkap adanya tantangan dalam penerapannya, terutama terkait kompetensi guru dalam memanfaatkan media berbasis game dan keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah. Faktor-faktor tersebut menjadi alasan mengapa pembelajaran berbasis game belum dapat diterapkan secara merata di seluruh kelas PAI. Oleh karena itu, hasil penelitian ini perlu ditafsirkan dengan hati-hati dan tidak digeneralisasikan pada seluruh madrasah, mengingat konteks penerapan dapat berbeda berdasarkan kemampuan guru, karakteristik peserta didik, dan kesiapan infrastruktur di masing-masing sekolah.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru PAI terus meningkatkan kompetensi dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran melalui pelatihan maupun kolaborasi antarguru untuk memperkaya media pembelajaran berbasis game. Pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan dukungan sarana dan prasarana yang memadai untuk mengoptimalkan proses pembelajaran digital di kelas. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji penerapan model ini pada madrasah dengan kondisi sarana yang berbeda atau menggunakan desain penelitian lain yang dapat mengukur dampak jangka panjang terhadap hasil belajar, karakter, maupun literasi digital peserta didik.

DAFTAR REFERENSI

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. <http://penerbitzaini.com>
- Al Jumadi, N. Z., & Sutarno. (2022). Implementasi pembelajaran agama Islam multiliterasi dalam kurikulum berbasis riset madrasah aliyah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(1), 107-126. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(1\).9409](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(1).9409)
- Amelia, N. C., Zulhelmi, Z., Syaflita, D., & Siswanti, Y. (2021). Analisis motivasi belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran POE berbantuan game edukasi berbasis aplikasi Educandy di SMPN 25 Pekanbaru. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(2), 56-61. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i2.4145>
- Azhari, A. F., Khadijah, F., & Rif'iyati, D. (2023). Inovasi media pembelajaran berbasis game melalui aplikasi Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(2), 50-59. <https://doi.org/10.35719/akselerasi.v4i2.529>
- Damayanty Syamsul, T., Feliks Arfid Guampe, Mk., Nuruz Amzana, Ms., Faruq Alhasbi, Mp., Yusriani, Mik., Aries Yulianto, Mk., Sri Handayani, Ms., Juwita Desri Ayu, Skmmk., Giri Widakdo, Mk., Ir Fitria Virgantari, M., Ir Hasmar Halim, Ms., & IPM Ns Naryati, S. M. (2023). *Metode penelitian kuantitatif: Teori dan penerapannya*.
- Hadiyanto, A. W. R., & Perawironegoro, D. (2025). Development of a board game media in Islamic religious education to enhance student learning motivation. *Journal of Indonesian Progressive Education*, 2(2), 61-69. <https://doi.org/10.63617/jipe.v2i2.25>
- Hasanah, N., & Sapri, S. (2024). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran agama Islam mata pelajaran fikih pada madrasah aliyah negeri (MAN) 3 Medan. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 320-326. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1432>
- Iman, K., Riyadi, S., Abdi, H., & Susanti, N. (2024). Improving student learning motivation through the use of games in Islamic religious education learning. *Mandeh: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 9-16.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh model pembelajaran game based learning terhadap motivasi belajar peserta didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619-628. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Karimah, I., Lestari, S. T., Romadloni, N., Rifki, M. B., Roda, A. A., Alfarah, N. N., Ashfiya, C., & Prayogi, A. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan mutu pembelajaran di madrasah aliyah pembangunan UIN Jakarta. *Malewa: Journal of Multidisciplinary Educational Research*, 2(1), 29-34. <https://doi.org/10.61683/jome.v2i01.99>

- Munandar, A., Junianto, R. A., Amalia, A. R., Lestari, D., Salmah, U., Naini, Z., Dinanti, A. D., Sumantri, T. P., & Jafransyah, M. (2024). Menggali kreativitas guru PAI dalam era digital: Studi kasus di madrasah aliyah laboratorium Jambi. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 4(4), 2173-2180. <https://doi.org/10.54082/jupin.734>
- Nur'aini, Tamrin, H., & Masykuri, A. (2024). Inovasi metode pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Journal of Islamic Educational Development*, 1(1), 64-73.
- Omarov, N., Omarov, B., Azhibekova, Z., & Omarov, B. (2024). Applying an augmented reality game-based learning environment in physical education classes to enhance sports motivation. *Retos*, 60, 269-278. <https://doi.org/10.47197/retos.v60.109170>
- Qomaria, E., Sumarno, S., Roshayanti, F., & Utami, S. (2024). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis Wordwall dalam pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 544-552. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.664>
- Syahrani, P. S., Kustati, M., Amelia, R., & Gusmirawati, G. (2024). Implementation of game-based learning media using Wordwall applications in increasing students' learning motivation in Islamic religious education subject. *Journal of Humanities and Social Studies*, 2(4), 1435-1442. <https://humasjournal.my.id/index.php/HJ/article/view/427>
- Wada, F. H., Pertiwi, A., Hasiolan, M. I. S., Lestari, S., Sudipa, I. G. I., Patalatu, J. S., Boari, Y., Ferdinan, -, Puspitaningrum, J., Ifadah, E., & Rahman, A. (2024). *Buku ajar metodologi penelitian*. Cv Science Techno Direct. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://www.researchgate.net/publication/377223521>