

Implementasi Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Mentransformasi Partisipasi Aktif Siswa Kelas X Pada Mapel PAI oleh Mahasiswa PPL di MA Hasyimiyah

Abdul Khamid Nasimul Askhia¹, Nurul Lailatul Hidayah², Rizkiyatul Aliyah³, Hibrul Umam⁴

¹⁻⁴Institut Agama Islam Nahdhotul Ulama' Tuban, Indonesia

*Email : nasimulaskiya26@gmail.com¹, nurullailatulhidayah34@gmail.com², aliyahrizkiyatul@gmail.com³

*Penulis Korespondensi: nasimulaskiya26@gmail.com

Abstract. *This study aims to describe the implementation of innovative learning strategies through the Game-Based Learning (GBL) model to enhance the active participation of tenth-grade students in Islamic Religious Education (PAI) at MA Hasyimiyah. The research is motivated by the prevalence of conventional teacher-centered learning, which results in low student engagement and enthusiasm. Employing a descriptive qualitative approach with a case study design, the research subjects included tenth-grade students at MA Hasyimiyah and Field Experience Practice (PPL) students as key informants who conducted the lessons directly. Data collection techniques included classroom observations, semi-structured interviews with PPL students, and documentation gathered during a one-month PPL period. The results indicate that the application of the GBL model utilizing digital media such as Quizizz, Wordwall, Zep Quiz, and Spinner, as well as manual media like question-and-answer cards, significantly increased learning motivation, classroom interaction, and active participation. This improvement was evidenced by students' increased confidence in expressing opinions and intensive involvement in group discussions. Although challenges such as limited infrastructure, unstable internet connections, and restricted student device access were identified, these obstacles were effectively overcome through adaptive strategies by PPL students, who modified digital games into manual formats. This study confirms that innovative and adaptive learning strategies play a crucial role in enhancing student participation levels, particularly within the context of schools with limited facilities.*

Keywords: *Active Participation; Field Experience Practice; Game-Based Learning; Islamic Religious Education; Learning Innovation.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan strategi pembelajaran inovatif melalui model *Game-Based Learning* (GBL) dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa kelas X pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MA Hasyimiyah. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh dominannya pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan dan antusiasme siswa. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus, subjek penelitian melibatkan siswa kelas X MA Hasyimiyah dan mahasiswa Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) sebagai informan kunci yang melaksanakan pembelajaran secara langsung. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi kegiatan belajar, wawancara semi-terstruktur dengan mahasiswa PPL, serta dokumentasi selama satu bulan masa pelaksanaan PPL. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model GBL dengan memanfaatkan media digital seperti Quizizz, Wordwall, Zep Quiz, dan Spinner, serta media manual berupa kartu soal dan jawaban, mampu meningkatkan motivasi belajar, interaksi kelas, dan partisipasi aktif siswa secara signifikan. Hal ini terlihat dari meningkatnya keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat serta keterlibatan intensif dalam diskusi kelompok. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan sarana prasarana, jaringan internet yang tidak stabil, dan terbatasnya akses gawai siswa, hambatan tersebut berhasil diatasi melalui strategi adaptif mahasiswa PPL dengan memodifikasi permainan digital menjadi media manual. Penelitian ini menegaskan bahwa strategi pembelajaran inovatif dan adaptif memiliki peran krusial dalam meningkatkan kualitas partisipasi siswa, terutama pada konteks sekolah dengan fasilitas terbatas.

Kata kunci: Inovasi Pembelajaran; Partisipasi Aktif; Pendidikan Agama Islam; Praktik Pengalaman Lapangan; *Game-Based Learning*.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan Agama Islam (PAI) pada jenjang Madrasah Aliyah memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan moral peserta didik di tengah pesatnya perkembangan digital. Namun demikian, proses pembelajaran PAI masih kerap didominasi oleh metode ceramah konvensional yang berorientasi pada guru, sehingga berdampak pada rendahnya keaktifan dan minat siswa dalam memahami serta menginternalisasi nilai-nilai keagamaan secara mendalam. Dalam konteks transformasi digital, kondisi tersebut menuntut adanya kreativitas dan inovasi guru dalam mengembangkan model pembelajaran agar materi PAI tetap relevan, kontekstual, dan menarik bagi generasi muda. Kurangnya penerapan model pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu faktor utama yang berkontribusi terhadap rendahnya tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Asmaka, 2019b).

Penelitian terdahulu telah banyak mengeksplorasi efektivitas strategi pembelajaran aktif, namun fokus pada implementasi *Game-Based Learning* (GBL) dalam konteks pengajar muda atau mahasiswa Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) masih terbatas. Model *Game-Based Learning* (GBL) menghadirkan pendekatan pembelajaran yang khas dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam kurikulum formal guna menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menantang, dan menyenangkan bagi peserta didik. Berbagai media seperti *Quizizz* dan *Wordwall* telah mulai diadopsi sebagai alat evaluasi dan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik. Pemanfaatan media digital berbasis gamifikasi ini secara signifikan mampu mengubah atmosfer kelas menjadi lebih kompetitif dan interaktif (Aulia & Cahyaningtyas, 2025a).

Meskipun potensi model GBL sangat besar, terdapat kesenjangan (*gap*) yang nyata antara idealisme teori di perguruan tinggi dengan realitas infrastruktur di sekolah mitra, seperti yang terjadi di MA Hasyimiyah. Banyak penelitian sebelumnya hanya menyoroti sisi keberhasilan teknologi, namun kurang memberikan perhatian pada bagaimana pengajar muda melakukan "modifikasi inovasi" ketika menghadapi kendala sarana seperti keterbatasan proyektor dan jaringan internet. Urgensi penelitian ini terletak pada pengungkapan strategi adaptif mahasiswa PPL dalam menyeimbangkan antara penggunaan media digital tinggi (*high-tech*) dan media manual low-tech untuk tetap menjamin partisipasi aktif siswa. Fenomena disparitas literasi digital dan akses gawai siswa di sekolah pedesaan menjadi variabel krusial yang perlu didalami lebih lanjut dalam efikasi diri pengajar praktikan (Pratama, 2022).

Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis mendalam mengenai dinamika hambatan psikologis-kultural dan teknis yang dihadapi mahasiswa PPL secara spesifik di MA Hasyimiyah selama satu bulan implementasi. Penelitian ini tidak hanya memotret perubahan

sikap siswa dari pasif menjadi aktif, tetapi juga membedah kendala manajemen waktu dan resistensi terhadap metode non-konvensional dalam pengajaran PAI. Fokus pada kombinasi penggunaan media bervariasi—mulai dari kuis daring hingga alat fisik seperti *Spinner*—memberikan kontribusi baru pada literatur strategi pembelajaran adaptif di lingkungan madrasah. Pentingnya sinkronisasi antara desain instruksional inovatif dengan kondisi lapangan yang terbatas menjadi inti dari kebaruan yang diusung dalam studi kasus ini (Fauzi & Wandini, 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan proses penerapan strategi pembelajaran inovatif berbasis *Game-Based Learning* (GBL) dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa kelas X pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MA Hasyimiyah. Selain itu, penelitian ini juga diarahkan untuk mengidentifikasi faktor-faktor pendukung serta menganalisis berbagai kendala, baik yang bersifat struktural maupun praktis, yang dihadapi oleh mahasiswa Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) selama pelaksanaan pembelajaran. Melalui pemahaman yang komprehensif terhadap peluang dan hambatan tersebut, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi rujukan bagi calon pendidik dalam merancang pembelajaran yang kreatif, adaptif, dan inklusif. Pencapaian tujuan tersebut pada akhirnya diharapkan mampu berkontribusi terhadap peningkatan mutu pembelajaran PAI agar lebih progresif dan selaras dengan karakteristik peserta didik pada era digital (Mulyasa, 2021).

2. KAJIAN TEORITIS

Strategi pembelajaran inovatif merupakan suatu pendekatan yang menuntut kreativitas serta kemampuan adaptif pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran agar berlangsung secara aktif, interaktif, dan berorientasi pada peserta didik. Penerapan pembelajaran inovatif diarahkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna, sehingga mampu mendorong peningkatan keterlibatan siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun sosial (Mulyasa, 2021). Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), penerapan strategi pembelajaran inovatif memiliki peran yang sangat penting karena proses pembelajaran tidak semata-mata diarahkan pada penguasaan materi ajar, tetapi juga pada penanaman dan penginternalisasian nilai-nilai keislaman yang tercermin dalam sikap serta perilaku peserta didik (Basri, 2019).

Partisipasi aktif siswa merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan tersebut tercermin melalui keterlibatan siswa dalam mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, berpartisipasi dalam diskusi, serta bekerja sama dalam

berbagai aktivitas pembelajaran. Siswa yang menunjukkan tingkat partisipasi tinggi umumnya memiliki motivasi belajar yang lebih baik serta pemahaman konsep yang lebih mendalam (Nurhasanah & Sobandi, 2021). Dalam pembelajaran PAI, partisipasi aktif juga berperan dalam menumbuhkan sikap sosial, keberanian berpendapat, serta sikap saling menghargai antarsiswa (Lidawati & Gayo, 2025).

Salah satu model pembelajaran inovatif yang dinilai efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa adalah *Game-Based Learning* (GBL). Model ini mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, menantang, dan bermakna bagi peserta didik (Asmaka, 2019a). Model pembelajaran ini dikembangkan untuk mendorong peningkatan motivasi dan keaktifan siswa melalui kegiatan bermain yang dirancang secara terarah, memiliki tujuan pembelajaran yang jelas, serta didukung oleh aturan dan mekanisme yang terstruktur (Wibawa et al., 2021).

Penerapan *Game-Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Keberadaan unsur-unsur permainan, seperti tujuan yang jelas, aturan yang terstruktur, sistem umpan balik, serta partisipasi yang bersifat sukarela, mampu menumbuhkan fokus dan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Nugraheni, 2022a). Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan, seperti Quizizz, *Wordwall*, dan Zep Quiz, mampu mendorong terjadinya interaksi dua arah antara guru dan siswa maupun antarsiswa, sehingga menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, komunikatif, dan partisipatif (Islam et al., 2024).

Dengan demikian, *Game-Based Learning* menjadi landasan teoretis yang relevan dalam penelitian ini karena mampu menjelaskan peran strategi pembelajaran inovatif dalam meningkatkan dan mentransformasi partisipasi aktif siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Model ini selaras dengan karakteristik peserta didik generasi digital serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif, bermakna, dan kontekstual (Widiana, 2022a).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, yang dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai proses penerapan strategi pembelajaran inovatif serta dinamika perubahan partisipasi aktif siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Desain penelitian yang diterapkan adalah studi kasus, dengan fokus pada pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis *Game-Based*

Learning yang dilaksanakan oleh mahasiswa Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MA Hasyimiyah.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X MA Hasyimiyah, sedangkan sampel penelitian ditentukan secara purposive, yaitu siswa kelas X yang terlibat langsung dalam penerapan pembelajaran *Game-Based Learning* selama kegiatan PPL. Informan penelitian dalam studi ini adalah mahasiswa PPL yang melaksanakan pembelajaran, tanpa melibatkan guru pamong sebagai informan penelitian.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran, tingkat keaktifan siswa, serta dinamika kelas selama penerapan *Game-Based Learning*. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur kepada mahasiswa PPL untuk memperoleh data terkait pengalaman mengajar, kendala yang dihadapi, serta strategi adaptif yang diterapkan selama pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa perangkat pembelajaran, catatan pelaksanaan PPL, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik analisis deskriptif kualitatif yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil analisis tersebut selanjutnya diinterpretasikan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai penerapan strategi pembelajaran inovatif serta pengaruhnya terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Pembelajaran Dan Alasan Memilih Model

Model Pembelajaran

1) Model *Game-Based Learning* (GBL)

a. Pengertian Model *Game-Based Learning* (GBL)

Perkembangan dunia saat ini telah memasuki era digital yang ditandai oleh pesatnya kemajuan teknologi informasi, termasuk dalam ranah pendidikan. Kondisi tersebut menuntut pendidik untuk mampu bersikap kreatif dan inovatif dalam mengembangkan serta menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Salah satu model pembelajaran yang dinilai relevan dengan karakteristik era digital adalah *Game-Based Learning* (Asmaka, 2019a).

Sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran, *Game-Based Learning* (GBL) telah banyak dimanfaatkan dalam berbagai penelitian untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, serta hasil belajar siswa. Model ini

mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran guna menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, menantang, dan menyenangkan (Aulia & Cahyaningtyas, 2025b).

Game-Based Learning merupakan metode pembelajaran yang memadukan unsur permainan ke dalam kegiatan belajar mengajar melalui pemanfaatan aplikasi permainan yang dirancang secara khusus untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Wibawa et al., 2021).

Sebagai model pembelajaran, *Game-Based Learning* memanfaatkan permainan yang dirancang secara sistematis untuk menarik keterlibatan siswa dan mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model ini memiliki struktur yang jelas, mulai dari tahap awal, proses permainan, hingga akhir kegiatan, serta memungkinkan penyampaian beragam konten pembelajaran dalam konteks formal, baik secara daring maupun luring (Asmaka, 2019a).

Permainan pada dasarnya memiliki kesamaan dengan proses pembelajaran, karena menurut McGonigal, di dalam permainan terdapat empat unsur utama yang sejalan dengan kegiatan pendidikan. Keempat unsur tersebut meliputi (Nugraheni, 2022a):

- 1) Tujuan pembelajaran, yaitu hasil yang ingin dicapai peserta didik melalui keterlibatan dalam aktivitas permainan.
- 2) Aturan permainan, berupa ketentuan atau batasan yang mengarahkan cara peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- 3) Sistem umpan balik (feedback system), yakni mekanisme yang memberikan informasi kepada peserta didik mengenai tingkat kemajuan dan pencapaian mereka selama proses pembelajaran berlangsung.
- 4) Partisipasi sukarela (voluntary participation), yaitu keterlibatan peserta didik yang didasarkan pada kesadaran dan kemauan sendiri untuk menerima serta mengikuti tujuan, aturan, dan sistem umpan balik yang berlaku.

Dengan mengintegrasikan unsur permainan, *Game-Based Learning* (GBL) mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa serta pengembangan keterampilan sosial seperti kolaborasi dan komunikasi (Aulia & Cahyaningtyas, 2025b).

b. Media yang digunakan dalam model *Game-Based Learning*

Beberapa media yang digunakan dalam model *Game-Based Learning* (GBL) adalah *Quizizz*, *Wordwall*, *Zep Quiz*, *Spinner*, kartu soal dan jawaban.

1) *Quizizz*.

Sebagai salah satu media pembelajaran digital, *Quizizz* telah diterapkan pada beragam jenjang pendidikan, salah satunya di Madrasah Aliyah (MA). *Quizizz* merupakan aplikasi permainan edukatif yang mampu memberikan dukungan signifikan terhadap proses pembelajaran. Pada awalnya, aplikasi ini umumnya dimanfaatkan sebagai sarana evaluasi atau penilaian dalam kegiatan pembelajaran (Sitorus & Santoso, 2022a).

Quizizz menyediakan beragam jenis soal yang dapat diakses oleh berbagai pengguna, serta memungkinkan pengguna untuk membuat soal secara mandiri. Selain itu, pengguna dapat menambahkan media berupa gambar dan video pada setiap soal. Bentuk soal yang tersedia meliputi pilihan ganda, polling, esai, serta soal dengan jawaban berbentuk gambar. *Quizizz* juga dilengkapi dengan fitur pengaturan waktu yang fleksibel, sehingga setiap soal dapat diberikan batas waktu yang berbeda sesuai dengan tingkat kesulitannya (Sitorus & Santoso, 2022a).

Adapun pelaksanaan pembelajaran melalui media *Quizizz* sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan soal kuis pada aplikasi *Quizizz* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan, dengan bentuk soal pilihan ganda dan pengaturan waktu pada setiap soal.
- b) Guru membagikan kode atau tautan *Quizizz* kepada peserta didik melalui layar proyektor atau grup kelas.
- c) Peserta didik menyiapkan perangkat gawai (handphone) dan mengakses aplikasi atau situs *Quizizz* menggunakan kode yang telah diberikan.
- d) Peserta didik mengisi nama sesuai dengan identitas masing-masing sebelum memulai permainan.
- e) Setelah seluruh peserta didik bergabung, guru memulai permainan kuis secara serentak.

- f) Peserta didik menjawab setiap soal yang muncul pada layar gawai masing-masing sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
 - g) Selama permainan berlangsung, peserta didik dapat melihat skor sementara dan peringkat secara langsung, sehingga menumbuhkan semangat dan motivasi belajar.
 - h) Setelah seluruh soal selesai dikerjakan, guru menampilkan hasil kuis di layar proyektor dan leaderboard untuk mengetahui perolehan nilai peserta didik.
 - i) Dan yang mendapatkan skor atau poin yang lebih tinggi akan mendapatkan hadiah tambahan sebagai apresiasi dan sebagai penambah semangat buat belajar.
 - j) Guru memberikan umpan balik terhadap jawaban peserta didik serta menyimpulkan materi pembelajaran bersama-sama.
- 2) *Wordwall*.

Salah satu platform yang sering digunakan dalam implementasi *Game-Based Learning* (GBL) di sekolah adalah *Wordwall*. *Wordwall* merupakan media pembelajaran digital berbasis web yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif, seperti kuis pilihan ganda, kegiatan mencocokkan pasangan, teka-teki silang, permainan kata, hingga roda keberuntungan (Aulia & Indrapangastuti, 2025).

Wordwall merupakan media pembelajaran berbasis web yang dapat dimanfaatkan untuk menyelenggarakan kuis interaktif. Platform ini dirancang sebagai sarana pembelajaran sekaligus alat evaluasi yang menarik bagi siswa karena menyajikan permainan kuis yang bersifat menyenangkan. Melalui *Wordwall*, guru memiliki keleluasaan untuk secara kreatif merancang dan menyesuaikan pertanyaan dengan materi yang diajarkan di kelas (L. Putra et al., 2024).

Pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media *Wordwall* dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

- a) Peserta didik dibagi ke dalam dua kelompok besar.
- b) Setiap kelompok membentuk barisan dari depan ke belakang sesuai dengan kelompok masing-masing.

- c) Peserta didik yang berada di barisan paling depan memulai permainan dengan melakukan *suit*; apabila memenangkan *suit*, peserta didik tersebut berhak memainkan *Wordwall* yang telah disiapkan di papan tulis.
 - d) Peserta didik yang menjawab soal dengan jawaban yang kurang tepat tidak memperoleh poin.
 - e) Peserta didik yang menjawab soal dengan benar akan mendapatkan poin.
 - f) Setelah menyelesaikan permainan, peserta didik tersebut berpindah ke posisi paling belakang barisan.
 - g) Permainan dilanjutkan oleh peserta didik berikutnya yang berada di barisan depan.
 - h) Proses ini dilakukan secara bergantian hingga peserta didik memperoleh jumlah poin benar yang telah ditentukan.
 - i) Guru menetapkan batas perolehan poin, dan kelompok yang pertama kali mencapai batas poin tersebut dinyatakan sebagai pemenang.
- 3) *Zep Quiz*.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa adalah Zep Quiz. Platform ini merupakan kuis digital berbasis gamifikasi yang dirancang untuk mendukung kegiatan evaluasi pembelajaran agar lebih menarik, interaktif, dan kompetitif. Melalui Zep Quiz, guru dapat menyajikan pertanyaan dalam format kuis yang dilengkapi dengan fitur pengaturan waktu, sistem penilaian otomatis, serta papan peringkat (*leaderboard*) yang ditampilkan secara real-time. Dengan demikian, siswa dapat mengikuti proses evaluasi dalam suasana belajar yang menyenangkan sekaligus kompetitif secara sehat (Kulsum et al., 2025a).

Pemanfaatan media ini diyakini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik. Melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pengukuran aspek kognitif, tetapi juga mendorong

keterlibatan siswa secara emosional, sosial, dan intelektual, sehingga memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar (Ningsih, 2025a).

Pelaksanaan pembelajaran melalui media *Zep Quiz* dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan soal kuis pada aplikasi *Zep Quiz* sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan, dengan bentuk soal pilihan ganda dan pengaturan waktu pada setiap soal.
- b) Guru membagikan kode atau tautan *Zep Quiz* kepada peserta didik melalui layar proyektor atau grup kelas.
- c) Peserta didik menyiapkan perangkat gawai (*handphone*) beserta jaringan internet yang memadai.
- d) Peserta didik mengakses tautan soal yang telah disediakan pada platform *Zep Quiz*.
- e) Setelah berhasil masuk melalui tautan tersebut, peserta didik mengganti nama pengguna sesuai dengan identitas masing-masing.
- f) Peserta didik mengerjakan soal kuis menggunakan perangkat gawai masing-masing.
- g) Tiga peserta didik dengan perolehan nilai tertinggi dan waktu penyelesaian tercepat ditetapkan sebagai pemenang dan memperoleh *reward*.

4) *Spinner*.

Media pembelajaran *spinning games* / *Spinner* merupakan permainan yang diadaptasi dari konsep roda berputar yang berisi berbagai pertanyaan, pernyataan, dan perintah. Melalui penggunaan media ini, diharapkan dapat meningkatkan serta menumbuhkan antusiasme dan minat belajar peserta didik. Keterlibatan peserta didik dalam pemanfaatan media *spinning games* ditunjukkan melalui keaktifan dalam menjawab pertanyaan, melakukan praktik sesuai dengan materi yang dipelajari, serta berinteraksi secara aktif dengan guru maupun teman sebaya (Sari et al., 2023).

Dengan memanfaatkan permainan roda *Spinner*, pembelajaran tidak hanya berpusat pada penjelasan guru, tetapi juga melibatkan peserta didik secara aktif. Media ini dirancang untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar melalui aktivitas menjawab pertanyaan, diskusi, serta kompetisi yang mendukung pemahaman materi (Lesmana et al., 2024).

Adapun pelaksanaan pembelajaran melalui media *Spinner* sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan media *Spinner* berupa roda berputar yang terbuat dari kertas warna-warni, yang masing-masing bagiannya berisi tulisan soal, atau zonk
- b) Peserta didik dibagi ke dalam 2 kelompok kecil untuk memudahkan pelaksanaan permainan.
- c) Guru menjelaskan aturan permainan *Spinner* kepada peserta didik sebelum permainan dimulai.
- d) Setiap kelompok secara bergantian menunjuk satu perwakilan untuk memutar roda *Spinner*.
- e) Peserta didik menjawab pertanyaan atau melaksanakan perintah sesuai dengan bagian roda yang ditunjuk oleh *Spinner*.
- f) Apabila kelompok yang terpilih soal itu maju yang mengisi soal yang berada dipapan tulis dan yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar akan memperoleh poin, sedangkan jawaban yang kurang tepat tidak mendapatkan poin.
- g) Permainan dilakukan secara bergantian hingga seluruh kelompok memperoleh kesempatan yang sama.
- h) Guru mencatat perolehan poin dari masing-masing kelompok.
- i) Kelompok dengan perolehan poin tertinggi ditetapkan sebagai pemenang dan diberikan apresiasi.
- j) Guru menutup kegiatan dengan memberikan refleksi dan penegasan kembali terhadap materi.
- k) Dan diakhir pembelajaran guru memberi dopres atau hadiah buat yang menang agar para peserta didik merasa senang dan tingkat belajar pun mulai bertambah.

5) Kartu soal dan jawaban.

Kartu soal dan jawaban digunakan sebagai media permainan dalam *game Make a Match*. Permainan *Make a Match* memanfaatkan kartu soal dan kartu jawaban, di mana setiap peserta didik diminta untuk mencari pasangan kartu yang sesuai antara soal dan jawaban berdasarkan materi pembelajaran tertentu (Sari, 2024).

Make a Match adalah permainan pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok dan bertujuan membantu peserta didik memahami konsep serta topik pembelajaran melalui pemanfaatan kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Permainan ini dilaksanakan dengan batas waktu tertentu dan dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Sari, 2024).

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media kartu pada permainan *Make a Match* dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

- a) Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok besar.
- b) Peserta didik kemudian berkumpul sesuai dengan kelompok yang telah ditetapkan.
- c) Masing-masing kelompok memperoleh kartu soal dan kartu jawaban yang ditempatkan di meja kelompok..
- d) Peserta didik mencari dan mencocokkan pasangan kartu soal dan kartu jawaban dalam batas waktu 10 menit.
- e) Setelah menemukan pasangan yang sesuai, Peserta didik dari setiap kelompok secara bergiliran menempelkan kartu soal dan jawaban pada kertas kosong yang telah disediakan di papan tulis.
- f) Kelompok yang berhasil menempelkan kartu paling banyak dengan perolehan skor tertinggi ditetapkan sebagai pemenang.

Alasan Memilih Model *Game-Based Learning*

Penerapan model *Game-Based Learning* (GBL) dalam proses pembelajaran selama PPL di MA Hasyimiyah dipilih karena mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga siswa menunjukkan antusiasme yang lebih

tinggi dalam mengikuti pembelajaran (Islam et al., 2024). Kondisi tersebut selaras dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* (GBL) dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dan bersemangat karena adanya unsur tantangan dan kesenangan dalam proses belajar (Lutfiyah et al., 2025).

Selain meningkatkan motivasi, model *Game-Based Learning* juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melalui aktivitas permainan edukatif, siswa tidak hanya berperan sebagai pendengar, tetapi terlibat langsung dalam diskusi, kerja kelompok, dan penyelesaian tugas yang diberikan guru. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan komunikatif, sebagaimana dijelaskan bahwa GBL mampu menciptakan interaksi dua arah antara guru dan siswa serta antarsiswa (Lutfiyah et al., 2025). Dengan keterlibatan yang tinggi, perhatian siswa terhadap materi pembelajaran pun meningkat (Anggraini et al., 2024a).

Model *Game-Based Learning* juga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran karena materi disajikan melalui permainan yang menyenangkan dan kontekstual. Penyajian materi yang tidak bersifat monoton membuat siswa merasa lebih rileks, sehingga mengurangi tekanan dan kejenuhan selama pembelajaran berlangsung (Widiana, 2022a). Dalam kondisi tersebut, siswa menjadi lebih mudah menerima dan memahami konsep yang diajarkan, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian yang menyatakan bahwa GBL membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui aktivitas bermain yang terintegrasi dengan materi (Aulia & Cahyaningtyas, 2025b).

Selain itu, penerapan *Game-Based Learning* dinilai efektif dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kerja sama. Permainan yang digunakan dalam pembelajaran menuntut siswa untuk menyusun strategi, memecahkan masalah, serta bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan permainan (Laili et al., n.d.-a). Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa (Anggraini et al., 2024a).

Pemilihan model *Game-Based Learning* juga disesuaikan dengan karakteristik siswa MA yang merupakan generasi digital. Siswa cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain dan penggunaan media yang interaktif. Oleh karena itu, penerapan GBL dianggap relevan karena mampu menjembatani minat siswa terhadap permainan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Widiana, 2022a). Pendekatan ini menjadikan pembelajaran terasa lebih dekat dengan dunia siswa dan lebih bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Game-Based Learning* dipilih dalam pembelajaran selama PPL di MA Hasyimiyah karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, memudahkan pemahaman materi, serta mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 secara efektif (Aulia & Cahyaningtyas, 2025b).

Kelebihan dan kekurangan model *Game-Based Learning*

Kelebihan model Game-Based Learning

- a. *Game-Based Learning* mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena siswa berperan langsung sebagai pemain dalam permainan yang digunakan. Kondisi ini menjadikan siswa tidak hanya sebagai penerima materi, tetapi juga sebagai pelaku aktif yang terlibat dalam setiap tahapan pembelajaran. Keterlibatan aktif tersebut mendorong siswa untuk berpikir secara aktif dan berpartisipasi penuh dalam kegiatan belajar, baik secara individu maupun kelompok (Laili et al., n.d.-a). Selain itu, pembelajaran dengan model ini membuat siswa lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran (Asmaka, 2019a).
- b. Penerapan *Game-Based Learning* memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran karena materi disajikan melalui permainan yang menyenangkan. Suasana belajar yang tidak menegangkan membuat siswa merasa lebih rileks sehingga dapat mengurangi rasa stres selama proses pembelajaran berlangsung (Wibawa et al., 2021). Dengan kondisi tersebut, siswa menjadi lebih mudah menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru, sebagaimana ditunjukkan dalam hasil penelitian yang menyatakan bahwa model ini membantu mempermudah proses pembelajaran (Asmaka, 2019a). Selain itu, *Game-Based Learning* juga dinilai efektif dalam mendukung kemudahan pembelajaran secara keseluruhan (Andika et al., 2025).
- c. *Game-Based Learning* memiliki daya tarik tersendiri yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Unsur interaktif dalam permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa merasa senang, gembira, dan antusias mengikuti pembelajaran (Asmaka, 2019a). Kondisi pembelajaran yang menarik ini juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena siswa memperoleh umpan balik secara langsung selama permainan berlangsung (Wibawa et al., 2021). Dengan demikian, model ini mampu menjaga semangat belajar siswa melalui daya tarik pembelajaran yang ditawarkan.

- d. Melalui tantangan yang terdapat dalam permainan, *Game-Based Learning* dapat mengembangkan kemampuan kognitif siswa, seperti kemampuan berpikir analitis, daya ingat, dan kreativitas. Siswa dilatih untuk menyelesaikan permasalahan yang muncul selama permainan sehingga mendorong munculnya pemikiran baru dan solusi yang kreatif (Laili et al., n.d.-a). Aktivitas tersebut juga memicu siswa untuk berpikir secara kritis dalam memahami materi pembelajaran (Wibawa et al., 2021)
- e. *Game-Based Learning* berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa melalui interaksi dan kerja sama selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok dapat menumbuhkan rasa solidaritas dan kekompakan antar siswa (Asmaka, 2019a). Interaksi yang terjalin selama permainan juga mendorong siswa untuk berkomunikasi dan bekerja sama secara aktif, sehingga keterampilan sosial siswa dapat berkembang dengan baik (Laili et al., n.d.-a). Selain itu, kegiatan permainan bersama turut melatih kerja sama dan kemampuan sosial siswa dalam lingkungan belajar (Wibawa et al., 2021)
- f. Selain berfungsi sebagai model pembelajaran, *Game-Based Learning* juga dapat dimanfaatkan sebagai instrumen untuk menilai tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Melalui aktivitas permainan, guru dapat mengidentifikasi sejauh mana penguasaan konsep yang dimiliki siswa sekaligus memperkuat daya ingat mereka terhadap materi yang telah dipahami (Wibawa et al., 2021). Dengan demikian, model ini tidak hanya berfungsi sebagai media belajar, tetapi juga sebagai alat evaluasi yang efektif.

Kekurangan model Game-Based Learning

- 1) Model *Game-Based Learning* memiliki kelemahan dari aspek waktu pelaksanaan karena membutuhkan alokasi waktu yang lebih lama dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini disebabkan oleh adanya tahapan persiapan permainan, penjelasan aturan, pelaksanaan aktivitas bermain, hingga refleksi pembelajaran yang harus dilakukan secara runtut, sehingga pembelajaran tidak dapat berlangsung secara singkat (Laili et al., n.d.-a). Kondisi tersebut diperkuat oleh temuan yang menyatakan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis permainan menuntut durasi yang lebih panjang daripada metode pembelajaran biasa (Asmaka, 2019a).
- 2) Pelaksanaan *Game-Based Learning* juga berpotensi menimbulkan suasana kelas yang kurang kondusif karena aktivitas permainan cenderung membuat kelas menjadi ramai atau gaduh. Apabila guru tidak mampu mengelola jalannya permainan dengan baik, peserta didik dapat lebih terfokus pada unsur bermain dibandingkan pada tujuan

pembelajaran yang ingin dicapai (Laili et al., n.d.-a). Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis permainan sering menimbulkan kebisingan kelas sehingga membutuhkan kemampuan manajemen kelas yang lebih optimal dari guru (Asmaka, 2019a).

- 3) Selain itu, *Game-Based Learning* menuntut kemampuan koordinasi dan pengondisian peserta didik yang lebih kompleks. Dalam praktiknya, peserta didik, terutama pada kelas dengan tingkat konsentrasi yang masih terbatas, sering mengalami kesulitan dalam mengikuti instruksi dan menjaga fokus selama permainan berlangsung (Laili et al., n.d.-a). Kondisi ini menyebabkan guru menghadapi tantangan dalam mengondisikan peserta didik agar tetap tertib dan terarah pada tujuan pembelajaran (Asmaka, 2019a).
- 4) Dari sisi pendidik, penerapan *Game-Based Learning* memerlukan usaha dan kesiapan yang lebih tinggi karena guru harus bekerja lebih keras dalam merancang, menyiapkan, serta mengelola pembelajaran berbasis permainan agar berjalan efektif. Proses tersebut mencakup penyusunan media permainan, pengaturan waktu, serta pengawasan jalannya aktivitas agar tetap sesuai dengan kompetensi yang ditargetkan (Asmaka, 2019a).

Perubahan Sikap Siswa Saat Belajar di Kelas

Berdasarkan pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilakukan di MA Hasyimiyah, Desa Sukolilo, Kecamatan Bancar, Kabupaten Tuban, penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menunjukkan adanya perubahan sikap siswa yang cukup signifikan selama proses pembelajaran di kelas. Model pembelajaran ini diimplementasikan melalui pemanfaatan berbagai media pembelajaran berbasis permainan, seperti *Quizizz*, *Wordwall*, *Zep Quiz*, *Spinner*, serta kartu soal dan jawaban, yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa.

Sebelum penerapan model *Game-Based Learning*, proses pembelajaran PAI cenderung berlangsung secara konvensional dan berpusat pada guru. Guru lebih banyak menyampaikan materi melalui metode ceramah, sementara siswa berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Dalam kondisi tersebut, siswa jarang mengajukan pertanyaan, kurang berani menyampaikan pendapat, serta menunjukkan tingkat antusiasme dan minat belajar yang relatif rendah. Partisipasi aktif siswa belum berkembang secara optimal, sehingga interaksi pembelajaran masih bersifat satu arah dan kurang komunikatif.

Setelah model *Game-Based Learning* berbantuan media permainan diterapkan selama kegiatan PPL di kelas X, suasana pembelajaran mengalami perubahan yang cukup nyata.

Pembelajaran tidak lagi sepenuhnya berpusat pada guru, melainkan melibatkan siswa secara aktif melalui diskusi kelompok, tanya jawab interaktif, serta permainan edukatif seperti kuis digital dan permainan *Spinner*. Dalam proses tersebut, siswa tampak lebih berani mengajukan pertanyaan ketika mengalami kesulitan memahami materi. Bahkan, beberapa siswa mulai mengemukakan pertanyaan yang bersifat kritis dan relevan dengan materi PAI yang sedang dipelajari. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Fadllah Utami et al., 2025) yang menyatakan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif mampu meningkatkan keberanian siswa dalam berinteraksi selama pembelajaran PAI.

Perubahan sikap siswa juga terlihat jelas dalam kegiatan diskusi kelas. Melalui diskusi kelompok dan permainan berbasis Game-Based Learning, keterlibatan siswa menjadi lebih merata dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Hampir seluruh siswa berpartisipasi dalam menyampaikan pendapat, menanggapi pandangan teman, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Suasana diskusi yang lebih terbuka membuat siswa merasa lebih percaya diri untuk berbicara dan mengemukakan ide di hadapan teman-temannya. Selain itu, siswa mulai menunjukkan sikap saling menghargai perbedaan pendapat, yang mencerminkan nilai-nilai sosial dan akhlak yang menjadi tujuan utama pembelajaran PAI. Hal ini sejalan dengan penelitian (Lidawati & Gayo, 2025) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran aktif mampu meningkatkan partisipasi dan sikap positif siswa dalam pembelajaran PAI.

Selain meningkatnya keaktifan dan keberanian siswa, perubahan sikap juga tercermin dari meningkatnya semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa terlihat lebih fokus selama proses pembelajaran berlangsung, lebih responsif terhadap pertanyaan yang diajukan, serta menunjukkan ketertarikan terhadap aktivitas pembelajaran yang bervariasi. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan dapat meminimalkan kejenuhan siswa serta menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dengan kondisi tersebut, pembelajaran PAI tidak lagi dipandang sebagai mata pelajaran yang bersifat monoton, melainkan sebagai proses pembelajaran yang menarik dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat (Dimas Agustian Vieri S et al., 2025) yang menyatakan bahwa inovasi strategi pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan antusiasme belajar siswa.

Lebih lanjut, perubahan sikap siswa tidak hanya tampak pada aspek keaktifan belajar, tetapi juga pada aspek afektif dan internalisasi nilai. Melalui pembelajaran PAI yang inovatif dan partisipatif, siswa mulai menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap nilai-nilai keislaman yang dipelajari. Diskusi dan permainan yang berkaitan dengan materi akhlak, ibadah, maupun sejarah Islam mendorong siswa untuk merefleksikan sikap dan perilaku

mereka dalam kehidupan sehari-hari. Siswa tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mulai mengaitkannya dengan pengalaman pribadi dan kondisi sosial di lingkungan sekitar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nadila & Nugraha, 2023) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran inovatif mampu memaksimalkan hasil pembelajaran, termasuk pada ranah sikap dan karakter siswa.

Secara keseluruhan, penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan media pembelajaran interaktif selama kegiatan PPL di MA Hasyimiyah memberikan dampak positif terhadap perubahan sikap siswa saat belajar di kelas. Perubahan suasana pembelajaran dari yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif, interaktif, dan kondusif menunjukkan bahwa model *Game-Based Learning* mampu mentransformasi partisipasi aktif siswa secara nyata. Temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran PAI tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi, tetapi juga oleh kemampuan pendidik dalam merancang dan menerapkan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan bermakna.

Faktor Pendukung dan Kendala Implementasi Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Konteks PPL

Faktor Pendukung Eksplorasi Strategi Inovatif

Implementasi strategi pembelajaran inovatif melalui model *Game-Based Learning* (GBL) oleh mahasiswa Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MA Hasyimiyah merupakan manifestasi dari upaya transformasi pendidikan yang tidak terlepas dari berbagai faktor pendukung internal maupun eksternal. Secara fundamental, kesiapan mental dan penguasaan literasi digital mahasiswa PPL menjadi stimulus utama dalam menghadirkan suasana kelas yang lebih dinamis bagi siswa kelas X. Dukungan pihak sekolah, terutama bimbingan guru pamong yang memberikan legitimasi penggunaan media seperti *Quizizz* dan *Wordwall*, sangat menentukan keberhasilan integrasi inovasi dalam kurikulum PAI (Rahayu & others, 2022). Hal ini memungkinkan mahasiswa mengeksplorasi kreativitas tanpa hambatan birokrasi, mengingat ekosistem sekolah yang adaptif (Mulyani & Haliza, 2021) dan kepemimpinan instruksional yang suportif (Suardi, 2018) adalah pilar utama perubahan pedagogis.

Keberhasilan mahasiswa PPL dalam menggerakkan partisipasi siswa juga dipengaruhi oleh ketersediaan sumber belajar digital yang fleksibel. Pemanfaatan media gamifikasi seperti *Zep Quiz* terbukti mampu menurunkan hambatan psikologis siswa dalam mempelajari materi PAI yang sering dianggap teoretis (Hidayat, 2018). Sinergi antara kompetensi mahasiswa dengan antusiasme siswa menciptakan "arus belajar" (*flow state*) yang lancar, di mana teknologi berfungsi sebagai jembatan atensi (Pratama, 2022). Secara empiris, integrasi

teknologi terbukti meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif secara signifikan ketika dikelola oleh pengajar dengan efikasi diri yang tinggi (Munir, 2017).

Selain teknologi, keberhasilan ini didorong oleh kemampuan mahasiswa dalam melakukan kontekstualisasi materi melalui media non-digital seperti *Spinner* dan kartu *Make a Match*. Fleksibilitas menyusun RPP yang berbasis pada kebutuhan siswa (*student-centered*) menurut (Nasution, 2021) menjadi kunci agar strategi inovatif fungsional secara praktis. Penggunaan konten Islami yang relevan dengan tren media sosial remaja merupakan strategi adaptif (Fitriani & Aziz, 2022) untuk mengubah persepsi siswa terhadap PAI yang semula monoton. Kemampuan kontekstualisasi ini adalah kompetensi krusial bagi mahasiswa PPL dalam mengatasi hambatan teknis di sekolah mitra (Basri, 2019).

Analisis Kendala Struktural dan Sarana Prasarana (Perspektif Wawancara)

Namun, dalam tataran praktis, mahasiswa PPL menghadapi tantangan sarana prasarana yang menghambat optimalisasi GBL. Berdasarkan hasil wawancara dengan Nurul Lailatul Hidayah, ketersediaan LCD Proyektor yang belum ada di setiap kelas memaksa mahasiswa melakukan mobilisasi perangkat secara manual. Keterbatasan infrastruktur fisik ini, sebagaimana dijelaskan oleh (Fauzi & Wandini, 2023) menjadi hambatan nyata dalam menciptakan lingkungan belajar ideal yang membutuhkan dukungan visual konstan. Inefisiensi waktu yang terjadi akibat hal ini seringkali menurunkan ritme antusiasme siswa (Sari & Sugiarto, 2020) dan mengganggu struktur manajemen pembelajaran yang telah direncanakan (Nurhayati, 2019).

Kendala infrastruktur diperparah dengan jaringan internet yang tidak memadai, yang secara langsung melumpuhkan media daring seperti *Quizizz*. Sebagaimana diungkapkan Nurul Lailatul Hidayah, kegagalan teknis akibat sinyal fluktuatif berdampak pada penurunan motivasi kompetitif siswa. Fenomena ini mengonfirmasi pandangan (Wulandari & others, 2021). bahwa ketergantungan pada teknologi tanpa konektivitas stabil dapat menjadi bumerang. Oleh karena itu, tantangan teknis tersebut menuntut mahasiswa memiliki rencana cadangan yang intensif (Saputra & Arifin, 2022) guna menjaga stabilitas manajemen instruksional di lapangan (Hamzah, 2018).

Lebih lanjut, kendala media mencakup keterbatasan akses gawai siswa kelas X. Dalam wawancara dengan Rizkiyatul Aliyah, ditemukan bahwa kebijakan sekolah yang restriktif dan disparitas kepemilikan HP menciptakan hambatan inklusivitas. Situasi di mana siswa tidak memiliki paket data atau lupa membawa perangkat mengharuskan mahasiswa bekerja ekstra dalam mengelola kelompok (Anwar & Rahmawati, 2020). Kesenjangan digital ini menuntut pengondisian peserta didik yang lebih kompleks (Zulkifli, 2021) agar tujuan pembelajaran

tetap tercapai tanpa meminggirkan siswa yang memiliki keterbatasan perangkat (Lestari, 2017).

Dinamika Karakter Siswa dan Manajemen Kelas

Selain faktor teknis, kendala psikologis-kultural menjadi tantangan yang menguras energi selama satu bulan praktik. Berdasarkan penuturan Nurul Lailatul Hidayah, perbedaan karakter siswa yang apatis dan cenderung menyepelekan pengajar PPL menjadi hambatan serius. Dekonstruksi kebiasaan pasif siswa, menurut (Suryani et al., 2020), memang memerlukan waktu yang lebih panjang daripada durasi praktik singkat. Ketidakpastian perilaku siswa seperti tidur di kelas atau sikap "bodo amat" menciptakan lingkungan yang tidak kondusif (Nurhasanah & Sobandi, 2021) bagi metode diskusi yang membutuhkan konsentrasi tinggi (Pratama, 2022)

Manajemen waktu juga bersinggungan erat dengan disiplin siswa, seperti penyalahgunaan izin ke toilet. Perilaku ini mencerminkan rendahnya *engagement* siswa terhadap proses belajar formal (Islam & others, 2024) Kesulitan mengontrol pergerakan siswa menuntut mahasiswa PPL memiliki kemampuan komunikasi persuasif sekaligus tegas agar durasi GBL tidak terbuang sia-sia (Lutfiyah & others, 2025). Ketidakmampuan mengelola dinamika ini dapat menyebabkan kegagalan dalam mencapai target kompetensi yang direncanakan (Widiana, 2022b)

Kendala ini semakin kompleks akibat dominasi metode ceramah konvensional oleh guru senior di sekolah. Catatan wawancara menunjukkan adanya kesenjangan paradigma antara teori di kampus dengan rutinitas di MA Hasyimiyah. Kebutuhan akan variasi media (Aulia & Cahyaningtyas, 2025a) seringkali berbenturan dengan kebiasaan lama yang kurang inovatif (Nugraheni, 2022b) Hal ini menunjukkan perlunya kolaborasi intensif antara LPTK dan sekolah mitra untuk menyelaraskan visi pembelajaran aktif (Wibawa et al., 2020)

4. Strategi Adaptif: Modifikasi Inovasi Sebagai Solusi

Sebagai solusi, mahasiswa PPL melakukan "modifikasi inovasi" dengan beralih ke media hibrida atau manual. Penggunaan *Spinner* fisik dan kartu Make a Match terbukti efektif saat teknologi gagal berfungsi. Strategi ini menunjukkan bahwa kompetensi mahasiswa tidak hanya pada penggunaan aplikasi, tetapi pada kemampuan berimprovisasi (Anggraini et al., 2024b) di tengah keterbatasan sarana. Fleksibilitas tersebut memungkinkan partisipasi aktif tetap terjaga (Laili et al., n.d.-b) dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Ningsih, 2025b)

Pemberian *reward* di akhir sesi permainan seperti *Zep Quiz* juga menjadi teknik manajemen kelas yang efektif. Mahasiswa menemukan bahwa unsur kompetisi mampu

mengubah sikap siswa yang semula apatis menjadi lebih responsif (Sitorus & Santoso, 2022b) Melalui pendekatan yang humanis dan interaktif (L. D. Putra et al., 2024) , model GBL terbukti memiliki daya tarik intrinsik untuk menembus hambatan psikologis siswa. Keberhasilan transformasi partisipasi aktif ini pada akhirnya bergantung pada kegigihan mahasiswa dalam mengelola setiap dinamika pembelajaran di lapangan (Kulsum et al., 2025b).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran inovatif melalui model Game-Based Learning mampu mentransformasi partisipasi aktif siswa kelas X dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MA Hasyimiyah. Implementasi pembelajaran berbasis permainan yang dirancang dan dilaksanakan oleh mahasiswa PPL terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, baik dalam aspek keaktifan bertanya, berpendapat, bekerja sama, maupun antusiasme mengikuti kegiatan belajar. Penggunaan berbagai media permainan, baik digital maupun manual, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong terciptanya interaksi kelas yang lebih dinamis. Namun demikian, efektivitas penerapan model ini masih dipengaruhi oleh kondisi sarana prasarana, akses teknologi, serta kemampuan pengelolaan kelas.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, disarankan agar mahasiswa PPL dan pendidik dapat terus mengembangkan strategi pembelajaran inovatif yang adaptif terhadap kondisi dan karakteristik peserta didik. Pemanfaatan Game-Based Learning perlu disesuaikan dengan ketersediaan fasilitas agar tetap dapat diterapkan secara optimal, termasuk melalui modifikasi permainan non-digital. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan subjek yang terbatas pada satu kelas dan satu lokasi penelitian, serta fokus pada perspektif mahasiswa PPL sebagai informan utama. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan subjek dan konteks yang lebih luas, serta menggabungkan pendekatan kualitatif dengan kuantitatif guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas Game-Based Learning dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak MA Hasyimiyah yang telah memberikan izin dan dukungan fasilitas selama pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada mahasiswa Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang telah berpartisipasi dan membantu kelancaran proses pengumpulan data. Selain itu, penulis menyampaikan apresiasi kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, masukan, dan

bantuan dalam penyusunan artikel ini. Artikel ini merupakan bagian dari laporan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilaksanakan sebagai salah satu bentuk implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi.

DAFTAR REFERENSI

- Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi literatur review: Peran media game based learning terhadap pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1).
- Anggraini, P. N., Muzayanah, M., & Daru, S. A. (2024). Pengaruh game based learning terhadap hasil belajar pada keragaman sosial budaya masyarakat. *Journal of Education Research*, 5(3), 3723–3730. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1069>
- Anwar, K., & Rahmawati, S. (2020). Manajemen kelas dalam praktik pengalaman lapangan. *Jurnal Pedagogy*, 7(2).
- Asmaka, R. A. (2019). Pengaruh model pembelajaran game-based learning terhadap prestasi belajar matematika pada materi peluang kelas VIII SMP Negeri 2 Balen tahun pelajaran 2018/2019. <https://doi.org/10.36985/jpbm.v8i1.232>
- Aulia, D. P., & Indrapangastuti, D. (2025). Studi literatur: Game-based learning berbantuan Wordwall untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar.
- Aulia, S. V., & Cahyaningtyas, A. P. (2025). Pengaruh model pembelajaran game based learning berbantuan media tebak kata terhadap pemahaman anak tentang sinonim dan antonim kelas 2 sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 270–284. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/29698>
- Basri, H. (2019). *Metodologi pembelajaran PAI*. Remaja Rosdakarya.
- Dimas Agustian Vieri S., Azmi, F. U., & Gusmaneli, G. (2025). Implementasi strategi pembelajaran kontekstual dalam pendidikan agama Islam untuk membentuk karakter siswa. *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 1–12. <https://doi.org/10.61132/hikmah.v2i2.787>
- Fadllah Utami, Gatot K., & Mardiah Astuti. (2025). Pengembangan game edukasi Baamboozle berbasis ASSURE untuk pendidikan agama Islam. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 7(3). <https://doi.org/10.19109/pairf.v7i3.27611>
- Fauzi, A., & Wandini, R. (2023). Tantangan infrastruktur dalam pembelajaran digital. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2).
- Fitriani, N., & Aziz, A. (2022). Strategi adaptif mahasiswa PPL di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Guru*, 10(1). <https://doi.org/10.51817/jgi.v1i1.68>
- Hamzah, A. (2018). *Evaluasi pembelajaran PAI*. Rajawali Pers.
- Hidayat, A. (2018). Kesenjangan sosial terhadap pendidikan sebagai pengaruh era globalisasi. *Justisi: Jurnal Ilmu Hukum*, 2(1). <https://doi.org/10.36805/jjih.v2i1.400>
- 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>
- Islam, M., et al. (2024). Motivasi belajar dan model GBL. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 15(1).

- Kulsum, U., Arum, W. F., & Kurniawan, A. P. (2025). Deskripsi antusiasme belajar siswa dengan media ZEP Quiz pada pembelajaran matematika. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(4), 1795–1805. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v10i4.7228>
- Laili, H. N., Nimah, M., & Amalia, N. F. (n.d.). Analisis penerapan model pembelajaran game based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika Dwija Indria*, 13(3).
- Lesmana, H., Djunaidi, D., & Firdaus, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran roda spinner pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 33 Palembang. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3), 7161–7167. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.28758>
- Lestari, S. (2017). Psikologi belajar siswa madrasah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2).
- Lidawati, L., & Gayo, L. (2025). Strategi pembelajaran aktif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam di UPTD SPF SDN Cibubukan. *Abdurrauf Social Science*, 2(1), 49–62. <https://doi.org/10.70742/arsos.v2i1.176>
- Lutfiyah, L., et al. (2025). Interaksi dua arah dalam gamifikasi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 9(1).
- Lutfiyah, N., Zakiah, L., & Sakmal, J. (2025). Analisis literatur: Penerapan model games based learning berbasis digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 320–334. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.28521>
- Mulyani, D., & Haliza, N. (2021). Peran guru pamong dalam PPL. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(3).
- Mulyasa, E. (2021). *Menjadi guru profesional: Menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Alfabeta.
- Nadila, I. Z., & Nugraha, M. S. (2023). Strategi inovatif dalam perencanaan pembelajaran PAI: Memaksimalkan hasil pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1.
- Nasution, M. (2021). *Kurikulum dan pembelajaran*. Perdana Publishing.
- Ningsih, N. W. (2025). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis game ZEP Quiz untuk meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran PAI. 9.
- Nugraheni, G. W. (2022). Penerapan pendekatan game based learning menggunakan media Maze Game dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas II di SDN Krenceng I.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2021). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Nurhayati. (2019). Manajemen waktu dalam pembelajaran aktif. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 8(2).
- Pratama, R. A. (2022). Efikasi diri mahasiswa praktikan. *Jurnal Pedagogi*, 9(3).
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada model game based learning terhadap digitalisasi pendidikan sekolah

- dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>
- Rahayu, S., et al. (2022). Ekosistem sekolah dan inovasi. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.51878/manajerial.v2i2.1423>
- Saputra, W., & Arifin, Z. (2022). Manajemen risiko dan rencana cadangan dalam pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Teknologi Instruksional*, 10(2).
- Sari, A., Heryanto Nur M., & Yusuf Santriyono. (2023). Implementasi media pembelajaran spinner games dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PJOK materi kebugaran jasmani. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 3(2), 163–170. <https://doi.org/10.55081/jumper.v3i2.991>
- Sari, D. P., & Sugiarto. (2020). Disparitas digital di sekolah desa. *Jurnal Sosiologi Pendidikan*, 14(1). <https://doi.org/10.23887/jpsu.v1i3.26852>
- Sari, Z. E. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match berbantuan media kartu gambar untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 35 Pagambiran.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Deepublish.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2020). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (GBL) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- Widiana, I. W. (2022). Game based learning dan dampaknya terhadap peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Wulandari, R., et al. (2021). Kendala teknis PPL di era transisi. *Jurnal Pendidikan Tinggi*, 13(1).
- Zulkifli. (2021). *Manajemen kelas modern*. Bumi Aksara.