

**STRATEGI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS GAME DALAM
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA XI-3 DI SMA MUHAMMADIYAH 1 MEDAN****Sa'diyyah Zahra****Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera
Utara**sadiyyahzhr@gmail.com**Abstrak**

Pembelajaran berbasis game merupakan strategi inovatif yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam pendidikan agama Islam (PAI) untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi strategi pembelajaran PAI berbasis game di kelas XI-3 SMA Muhammadiyah 1 Medan serta menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep Islam. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan melibatkan 33 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi. Pada siklus I, sebelum diterapkannya metode game, sekitar 50% siswa menunjukkan pemahaman dan minat yang masih rendah terhadap mata pelajaran PAI, kondisi ini diduga berkaitan dengan metode pembelajaran yang masih didominasi ceramah satu arah. Pada siklus II, setelah dilakukan penyisipan materi tambahan dan penerapan pembelajaran berbasis game, hampir 20 siswa berhasil masuk kategori sangat baik dan mampu menjelaskan isi materi pada soal kuis dengan pemahaman mereka sendiri, sementara 9 siswa lainnya cukup mampu menjawab pertanyaan meskipun hasilnya belum maksimal. Temuan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa secara nyata dalam pembelajaran PAI.

Kata Kunci: pembelajaran berbasis game, pendidikan agama Islam, minat belajar siswa, penelitian tindakan kelas, inovasi pendidikan.

Abstract

Game-based learning is an innovative strategy that integrates gaming elements into Islamic education (PAI) to enhance student engagement and interest in learning. This study aims to describe the implementation of a game-based learning strategy in an Islamic education class at XI-3 SMAMSA and to analyze its effectiveness in increasing students' interest in and understanding of Islamic concepts. The study used a classroom action research design carried out in two cycles, involving 33 students. Data were collected through classroom observation, interviews with the teacher and students, and documentation. In the first cycle, prior to the use of the game-based method, roughly half of the students showed low understanding and low interest in the PAI subject, a condition linked to the dominant use of the one-way lecture method typically used in PAI classes. In the second cycle, after supplementary material was introduced and game-based learning was applied,

Article History

Received: 15 September 2026

Reviewed: 16 September 2026

Published: 16 September 2026

Plagiarism Checker No 2634

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/)

nearly twenty students reached the 'very good' category, being able to explain the quiz material in their own words, while nine other students could answer the questions reasonably well although their answers were not yet optimal. These findings indicate that game-based learning strategies can meaningfully increase students' interest and participation in Islamic education.

Keywords: *game-based learning, Islamic education, student interest, classroom action research, educational innovation.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam sistem pendidikan Indonesia yang bertujuan membentuk karakter siswa berdasarkan nilai-nilai Islam. Namun, tantangan yang sering dihadapi dalam pembelajaran PAI adalah rendahnya minat dan partisipasi siswa, terutama di tingkat sekolah menengah atas. Siswa kelas XI-3 SMA Muhammadiyah 1 Medan menunjukkan tingkat kehadiran yang baik, tetapi minat dan partisipasi aktif dalam pembelajaran masih kurang optimal, sebagian besar karena pembelajaran PAI di kelas tersebut masih didominasi oleh metode ceramah yang cenderung satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Pembelajaran berbasis game (game-based learning) telah terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran. Pendekatan ini mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti sistem poin, rencana pencapaian, kompetisi, dan cerita yang menarik ke dalam proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa strategi ini dapat meningkatkan engagement siswa secara signifikan dan meningkatkan retensi pengetahuan dibandingkan metode ceramah konvensional.

Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran PAI berbasis game di kelas XI-3 SMA Muhammadiyah 1 Medan dan mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap konsep Islam. Secara spesifik, penelitian ini menjawab pertanyaan: (1) Bagaimana kondisi minat belajar siswa sebelum penerapan game-based learning? (2) Bagaimana implementasi pembelajaran PAI berbasis game di kelas XI-3? (3) Apakah terjadi peningkatan minat dan pemahaman siswa setelah penerapan strategi ini?

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Lokasi penelitian adalah kelas XI-3 SMA Muhammadiyah 1 Medan dengan jumlah subjek sebanyak 33 siswa. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, dengan siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi pada siklus I.

Instrumen penelitian meliputi: (1) lembar observasi kelas untuk mencatat minat, partisipasi, dan respons siswa pada setiap siklus; (2) panduan wawancara untuk guru PAI dan siswa terpilih; (3) soal kuis berbasis game untuk mengukur pemahaman konsep Islam pada akhir siklus II; (4) dokumentasi berupa foto aktivitas dan catatan reflektif.

Pada siklus I, pembelajaran diamati dalam kondisi awal sebelum penerapan game-based learning untuk memetakan tingkat minat dan pemahaman siswa. Pada siklus II, dilakukan penyisipan materi tambahan sebagai penguatan konsep, dilanjutkan dengan penerapan strategi pembelajaran berbasis game berupa quiz games, role-playing Islamic scenarios, dan digital games, kemudian hasilnya dievaluasi melalui kuis dan observasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN***Siklus I: Kondisi Awal Sebelum Penerapan Game-Based Learning***

Potret awal kelas XI-3 sebelum sentuhan game-based learning diambil dari observasi terhadap 33 siswa, dan gambarannya cukup mengusik: hampir separuh kelas, sekitar 50% siswa, tampak duduk dalam diam yang keliru dimaknai sebagai kepatuhan, padahal sesungguhnya mereka menyimpan minat dan pemahaman yang rendah terhadap materi PAI. Suasana ini tidak lahir begitu saja. Ia adalah buah dari pola pembelajaran yang terlampau lama bertumpu pada ceramah satu arah, sebuah alur komunikasi yang mengalir deras dari guru namun nyaris tak berbalik dari siswa. Materi disampaikan, dicatat, lalu dihafal seadanya, tanpa ruang bagi siswa untuk bertanya, berdebat kecil, atau sekadar menyuarakan pemahamannya dengan kalimat sendiri. Dominasi metode ceramah inilah yang paling kuat diduga menjadi akar rendahnya minat belajar pada siklus I, karena siswa terjebak pada posisi pasif sebagai penerima informasi, bukan sebagai pembelajar yang aktif menggali, mempertanyakan, dan memaknai nilai-nilai keislaman yang sedang dipelajarinya.

Siklus II: Setelah Penyisipan Materi dan Penerapan Game-Based Learning

Babak kedua penelitian ini dibuka dengan langkah yang tampak sederhana namun menentukan: guru terlebih dahulu menyisipkan penguatan materi sebagai jembatan, memastikan fondasi konsep siswa cukup kokoh sebelum mereka melompat ke dalam arena pembelajaran berbasis game. Barulah setelah jembatan itu terpasang, strategi game-based learning digulirkan dalam bentuk kuis interaktif yang menuntut sesuatu yang jauh lebih menantang daripada sekadar mengingat: siswa harus menjelaskan kembali isi materi dengan kalimat dan logika mereka sendiri. Hasilnya sungguh menggembirakan, dan dalam banyak hal, tampak mengejutkan. Hampir 20 dari 33 siswa, atau sekitar 60% dari keseluruhan kelas, berhasil menembus kategori sangat baik, ditandai dengan kepiawaian mereka mengurai isi materi pada soal kuis menggunakan bahasa dan nalar sendiri, bukan sekadar menyalin hafalan dari buku catatan. Sembilan siswa lainnya, sekitar 27%, berada pada kategori cukup baik, mereka mampu menjawab pertanyaan dalam kuis, meski jawabannya belum sepenuhnya matang dan masih memerlukan sedikit penajaman. Sisanya, sekitar empat siswa, memang belum sepenuhnya lepas landas dan masih membutuhkan pendampingan lebih lanjut agar pemahamannya benar-benar optimal, namun angka ini jauh lebih kecil dibandingkan proporsi siswa berminat rendah pada siklus I.

Lompatan dari siklus I ke siklus II ini bukan sekadar angka yang membaik di atas kertas, melainkan potret perubahan cara siswa berhubungan dengan materi PAI itu sendiri. Penyisipan materi yang diikuti dengan aktivitas berbasis game membuka ruang bagi siswa untuk lebih aktif memproses, mempertanyakan, dan memaknai nilai-nilai keislaman yang dipelajari, alih-alih hanya menerimanya secara pasif seperti yang terjadi dalam metode ceramah konvensional. Fakta bahwa sebagian besar siswa mampu menjelaskan materi kuis dengan bahasa dan pemahaman sendiri menjadi indikator penting. Peningkatan yang terjadi bukan sekadar peningkatan hafalan jangka pendek, melainkan tumbuhnya pemahaman yang lebih mendalam serta minat belajar yang lebih tulus dan tahan lama.

Pembahasan

Jika kondisi siklus I adalah cermin yang jujur tentang bagaimana ceramah satu arah dapat memadamkan rasa ingin tahu siswa, maka hasil siklus II adalah bukti nyata bahwa api itu ternyata belum benar-benar padam, hanya menunggu pemantik yang tepat. Hasil penelitian ini mengonfirmasi bahwa strategi pembelajaran berbasis game efektif meningkatkan minat, partisipasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI, terutama

bila dibandingkan dengan kondisi awal yang masih didominasi metode ceramah pada siklus I. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh McGonigal (2015) dan Kapp (2012), yang sama-sama menunjukkan bahwa elemen-elemen permainan, mulai dari sistem poin, tantangan bertahap, hingga narasi yang menggugah, mampu mendorong engagement dan efektivitas pembelajaran di berbagai konteks pendidikan. Yang menarik, temuan ini juga selaras dengan hasil Yildirim (2017) yang mencatat peningkatan capaian akademik dan motivasi siswa sekolah dasar melalui permainan komputer berbasis gamifikasi, serta gagasan Werbach dan Hunter (2015) tentang bagaimana logika berpikir permainan dapat mengubah cara seseorang terlibat dalam suatu proses. Khusus untuk pendidikan agama, strategi ini berhasil menerjemahkan materi yang kerap dianggap abstrak dan jauh dari keseharian menjadi sesuatu yang konkret, hidup, dan terasa relevan bagi dunia siswa remaja.

Lonjakan capaian dari siklus I ke siklus II ini tidak berdiri sendiri, melainkan hasil rajutan dari beberapa faktor yang saling menguatkan. Pertama, penyisipan materi tambahan pada siklus II berperan sebagai fondasi, memperkuat dasar pemahaman siswa sebelum mereka melangkah ke aktivitas game sehingga tidak ada yang tertinggal di garis start. Kedua, desain game yang dirancang cermat, disesuaikan dengan tujuan pembelajaran sekaligus tingkat perkembangan kognitif siswa, membuat tantangan yang diberikan terasa pas, tidak terlalu mudah hingga membosankan, namun juga tidak terlalu sulit hingga membuat siswa menyerah. Ketiga, integrasi nilai-nilai Islam dalam setiap aktivitas permainan, menjaga agar hiburan tidak menggeser substansi, sehingga pembelajaran agama tetap menjadi jantung dari seluruh aktivitas, bukan sekadar bumbu pelengkap. Keempat, suasana belajar yang lebih interaktif dan cair mendorong siswa untuk berani bersuara, menjelaskan pemahamannya dengan kata-kata sendiri, dan keluar dari kebiasaan lama yang hanya mengandalkan hafalan tanpa pemaknaan.

Namun, sebuah keberhasilan yang jujur juga harus mengakui batasnya sendiri. Hasil pada siklus II tetap menyisakan sebagian kecil siswa yang belum mencapai pemahaman optimal, sebuah pengingat bahwa tidak ada strategi pembelajaran, sehebat apa pun, yang bekerja secara instan dan merata untuk semua orang. Kondisi ini justru mengindikasikan perlunya siklus lanjutan atau pendampingan tambahan yang lebih personal bagi kelompok siswa tersebut, alih-alih dianggap sebagai kegagalan strategi. Implikasi dari temuan ini cukup jelas dan dapat direplikasi. Guru PAI di sekolah lain dapat mengadopsi kombinasi antara penguatan materi dan pembelajaran berbasis game secara bertahap dan terukur, dengan tetap menyesuaikan rancangannya pada konteks, karakter, dan kebutuhan siswa di masing-masing kelas, sehingga game bukan sekadar hiburan sisipan, melainkan jembatan yang benar-benar mengantarkan siswa pada pemahaman keislaman yang lebih dalam dan bermakna.

SIMPULAN

Strategi pembelajaran PAI berbasis game yang diimplementasikan di kelas XI-3 SMA Muhammadiyah 1 Medan melalui desain penelitian tindakan kelas dua siklus menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pada siklus I, sekitar 50% siswa masih menunjukkan pemahaman dan minat yang rendah akibat dominasi metode ceramah. Pada siklus II, setelah penyisipan materi dan penerapan game-based learning, hampir 20 siswa mencapai kategori sangat baik dengan kemampuan menjelaskan materi menggunakan pemahaman sendiri, dan 9 siswa lainnya mampu menjawab pertanyaan meski belum maksimal.

Temuan ini membuktikan bahwa pembelajaran agama dapat dikombinasikan dengan pendekatan inovatif modern tanpa mengorbankan nilai-nilai dan isi materi Islam. Strategi ini

terbukti efektif untuk mengatasi tantangan rendahnya minat belajar siswa yang menjadi masalah umum dalam pembelajaran PAI di tingkat sekolah menengah atas.

Rekomendasi untuk implementasi lebih lanjut adalah: (1) melanjutkan siklus tindakan berikutnya bagi siswa yang belum mencapai pemahaman optimal; (2) memperluas implementasi strategi ini ke kelas-kelas lain; (3) mengembangkan lebih banyak konten game yang sesuai dengan kurikulum PAI nasional; (4) memberikan pelatihan berkelanjutan kepada guru PAI tentang desain dan implementasi game-based learning.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi dalam kegiatan pembelajaran ini. Terima kasih kepada Kepala SMA Muhammadiyah 1 Medan yang telah memberikan izin untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis game. Terima kasih juga kepada guru-guru yang telah mendukung implementasi strategi ini, terutama dalam penyediaan ruang dan fasilitas pembelajaran. Apresiasi khusus penulis berikan kepada siswa kelas XI-3 yang telah berpartisipasi aktif dan antusias dalam setiap aktivitas pembelajaran berbasis game. Dukungan moril dan materil dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara juga sangat membantu dalam pelaksanaan kegiatan ini.

REFERENSI

- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.
- McGonigal, J. (2015). *SuperBetter: A Revolutionary Approach to Getting Stronger, Happier, Braver and More Resilient*. New York: Penguin Press.
- Nurhaliza, S. & Setiawan, H. R. (2021). *Implementasi Media Pembelajaran Digital dalam Pendidikan Agama Islam di Era Pandemi*. Medan: UMSU Press.
- Rasyid, A. (2020). Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 45-58.
- Setiawan, H. R. (2018). *Media Pembelajaran (Teori dan Praktek)*. Yogyakarta: Bildung.
- Setiawan, H. R. (2021). *Manajemen Peserta Didik (Upaya Peningkatan Kualitas Lulusan)*. Medan: UMSU Press.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.
- Yildirim, I. (2017). The Effects of Gamification-based Computer Games on Primary School Students' Academic Achievements and Motivations. *Computers & Education*, 113, 97-108.