

PENERAPAN GAMES-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS X SMA AL-MANAR

Miftahul Jannah

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

mitaj3449@gmail.com**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana Game-Based Learning (GBL) diterapkan serta bagaimana perubahan minat belajar siswa kelas X di SMA Al-Manar terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti. Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang mencakup tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa dari kelas X-1 dan X-2, yang masing-masing terdiri dari 25 siswa. Empat indikator yaitu perhatian, partisipasi aktif, rasa senang, dan minat terhadap proses pembelajaran digunakan untuk mengukur minat belajar. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap antusiasme siswa dalam belajar, data dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan kondisi awal, Siklus I, dan Siklus II. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan persentase minat belajar setelah penerapan Game-Based Learning. Rata-rata minat belajar gabungan kedua kelas sebesar 57% pada awalnya, kemudian meningkat menjadi 90% pada Siklus II dan 91% pada Siklus I. Sementara itu, rata-rata minat belajar di kelas X-2 berubah dari 56% menjadi 91% pada Siklus I dan 93% pada Siklus II, sedangkan di kelas Informasi hasil observasi... perilaku seperti izin keluar-masuk kelas, menundukkan kepala, dan melamun digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan perubahan perhatian siswa selama proses pembelajaran.

Kata Kunci: Games-Based Learning, Minat Belajar, PAI dan Budi Pekerti, Penelitian Tindakan Kelas.

ABSTRACT

This study aims to demonstrate how Game-Based Learning (GBL) is implemented and to observe changes in the learning interest of Grade X students at SMA Al-Manar regarding the Islamic Religious Education (PAI) and Character Education subject. The Classroom Action Research (CAR) method employed follows the Kemmis and McTaggart model, comprising the stages of planning, action, observation, and reflection. The research subjects were students from classes X-1 and X-2, with 25 students in each class. Four indicators—attention, active participation, enjoyment, and interest in the learning process—were used to measure learning interest. Based on observations of student enthusiasm, the data were analyzed descriptively by comparing the initial conditions, Cycle I, and Cycle II. The results indicate a change in the percentage of learning interest following the implementation of Game-Based Learning. The combined average learning interest for both classes

Article History

Received: 30 September 2026

Reviewed: 30 September 2026

Published: 30 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/)

was initially 57%, rising to 90% in Cycle II and 91% in Cycle I. Meanwhile, the average learning interest in class X-2 shifted from 56% to 91% in Cycle I and 93% in Cycle II. Observational data regarding behaviors—such as asking for permission to leave or enter the classroom, lowering one's head, and daydreaming—served as supporting data to illustrate changes in student attention during the learning process.

Keywords: *Game-Based Learning, Learning Interest, PAI and Character Education, Classroom Action Research.*

PENDAHULUAN

Perilaku moral, spiritualitas, dan karakter siswa dibentuk secara strategis melalui mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Selain memperoleh pengetahuan agama secara kognitif, mata pelajaran ini membantu siswa mengembangkan sikap dan perilaku yang selaras dengan prinsip-prinsip Islam dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, tingkat minat dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran menjadi faktor krusial bagi efektivitas pendidikan pada mata pelajaran ini. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan gambaran yang berbeda. Berdasarkan observasi awal di kelas X SMA Al-Manar, ditemukan beberapa indikasi rendahnya perhatian siswa selama berlangsungnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berlangsung. Berdasarkan hasil observasi awal selama proses pembelajaran, ditemukan bahwa beberapa siswa cukup sering meminta izin untuk keluar dan masuk kelas saat pelajaran berlangsung. Selain itu, sebagian siswa terlihat meletakkan kepala di atas meja seolah mengantuk atau tidak bersemangat mengikuti pelajaran, serta ada pula siswa yang justru melamun dan mengalihkan pandangan ke luar jendela alih-alih memperhatikan penjelasan guru. Perilaku-perilaku tersebut mengindikasikan bahwa sebagian siswa merasa jenuh dan kurang tertarik dengan cara penyampaian materi yang berlangsung selama ini.

Perilaku-perilaku tersebut digunakan sebagai indikasi awal adanya perhatian dan keterlibatan siswa yang belum optimal selama pembelajaran. Kondisi tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk menerapkan variasi belajar melalui pembelajaran berbasis permainan, memberikan pengalaman pendidikan yang lebih menarik dan menyenangkan bagi para siswa (Halimah, 2024); (Plass, 2015).

Minat belajar sendiri dapat dipahami sebagai indikator-indikator seperti rasa senang, perhatian, rasa ingin tahu, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran mencerminkan kesukaan serta minat siswa terhadap suatu kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan tanpa adanya dorongan dari luar (Slameto, 2010). Selama proses pembelajaran, tingkat minat belajar yang tinggi mendorong terciptanya interaksi dan motivasi belajar yang optimal antara guru dan siswa (sardiman, 2016).

Untuk Diperlukan pendekatan pengajaran inovatif yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan aktif siswa untuk mengatasi masalah ini. Pembelajaran berbasis gim (Games-Based Learning atau GBL) sebuah strategi yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam proses belajar-mengajar merupakan alternatif yang dapat diterapkan. Melalui GBL, siswa belajar sambil bersenang-senang, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup, menarik, dan menyenangkan. Manfaat pembelajaran berbasis gim dalam meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) telah terbukti dalam sejumlah penelitian terdahulu, termasuk yang dilakukan pada siswa kelas X SMA yang menunjukkan peningkatan keaktifan dan motivasi belajar setelah diterapkannya metode ini ((Nofitasari, 2023); (Saadah, 2024); (Zhang, 2022). Selain itu, penggunaan GBL pada

pembelajaran PAI dinilai mampu mendorong partisipasi aktif siswa dan meningkatkan semangat belajar dalam memahami ajaran agama secara lebih kontekstual (Dewi, 2025); (Damris, 2025); (Indriyani, 2025); (Jamaludin, 2025).

Meskipun sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Games-Based Learning adalah penerapan pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas tertentu (Based Learning) dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan Budi Pekerti) bagi siswa kelas X di SMA Al-Manar belum diteliti secara mendalam, padahal metode ini berpotensi meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, dan keterlibatan siswa. Selain itu, penelitian ini mengintegrasikan Quizizz, permainan daya ingat (memory games), dan diskusi kelompok ke dalam teknik pengajaran, alih-alih hanya berfokus pada penggunaan media berbasis permainan digital. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan penerapan Games-Based Learning serta perubahan minat belajar siswa selama proses Penelitian Tindakan Kelas berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut, Peneliti berencana melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul "Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Minat Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMA Al-Manar". Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan minat siswa kelas X terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. serta mendeskripsikan perubahan minat belajar siswa selama pelaksanaan tindakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan dalam studi ini, disertai dengan analisis data deskriptif. Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi merupakan empat tahapan dalam setiap siklus menurut model spiral Kemmis dan McTaggart. Sebanyak dua puluh lima siswa dari masing-masing kelas X-1 dan X-2 di SMA Al-Manar berpartisipasi dalam penelitian ini. Pertemuan dilaksanakan dua kali seminggu selama masa uji coba yang berlangsung selama satu bulan sehingga secara keseluruhan terdapat delapan kali pertemuan.

Penelitian Pelaksanaan program ini terdiri dari dua siklus. Setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Siklus I digunakan sebagai tahap awal penerapan pembelajaran berbasis permainan untuk mengevaluasi respons siswa dan perubahan minat belajar mereka. Temuan dari pengamatan pada Siklus I kemudian menjadi dasar refleksi guna menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II terutama dalam pengelolaan waktu, jumlah soal, dan durasi permainan. Siklus II dilaksanakan dengan menerapkan perbaikan tersebut untuk memantau perubahan antusiasme belajar siswa setelah tindakan diperbaiki.

Empat indikator perasaan senang, perhatian, minat, dan keterlibatan aktif digunakan dalam penelitian ini untuk mengoperasionalkan minat belajar (Slameto, 2010). Pada tahap awal, Siklus I, dan Siklus II, keempat indikator ini digunakan untuk memantau antusiasme siswa dalam belajar. Perhatian diamati melalui kemampuan siswa memusatkan perhatian pada penjelasan guru, materi, dan aktivitas pembelajaran. Keterlibatan aktif diamati melalui keikutsertaan siswa dalam permainan, menjawab pertanyaan, mengikuti kuis, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Perasaan senang diamati melalui respons positif siswa, antusiasme, dan kesediaan mengikuti kegiatan pembelajaran. Ketertarikan diamati melalui perhatian siswa terhadap kegiatan pembelajaran, keinginan mengikuti aktivitas, serta respons siswa terhadap permainan dan materi yang diberikan.

Jumlah siswa yang menunjukkan setiap indikator dicatat pada setiap tahap penelitian dan kemudian dihitung dalam bentuk persentase berdasarkan jumlah siswa dalam masing-masing kelas. Dengan demikian, keempat indikator digunakan sebagai data utama untuk menggambarkan perubahan minat belajar siswa selama penerapan tindakan.

Peneliti menggunakan observasi langsung untuk mengumpulkan data selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator yang diamati meliputi:

Indikator	Perilaku yang diamati	Kriteria siswa memenuhi indikator
Perhatian	Memperhatikan penjelasan guru, materi atau permainan	Siswa fokus pada kegiatan pembelajaran dan tidak menunjukkan perilaku mengalihkan perhatian secara berulang.
Keterlibatan aktif	Menjawab pertanyaan, mengikuti permainan, kuis dan diskusi.	Siswa mengikuti dan berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran.
Perasaan senang	Antusias, menunjukkan respon positif, mengikuti kegiatan dengan semangat	Siswa menunjukkan respon positif dan antusias selama kegiatan
Ketertarikan	Menunjukkan keinginan mengikuti permainan dan memperhatikan materi	Siswa menunjukkan ketertarikan terhadap aktivitas dan materi pembelajaran.

Pengamatan dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa dinyatakan memenuhi suatu indikator apabila menunjukkan perilaku yang sesuai dengan kriteria indikator selama kegiatan pembelajaran. Jumlah siswa yang memenuhi kriteria kemudian dihitung untuk memperoleh persentase pada masing-masing indikator. Selain data utama, peneliti mencatat beberapa perilaku siswa sebagai data pendukung, yaitu frekuensi izin keluar-masuk kelas, siswa yang menundukkan kepala atau meletakkan kepala di atas meja, bersama dengan murid-murid yang melamun atau mengalihkan pandangan ke luar jendela. Data pendukung tersebut digunakan untuk memberikan gambaran tambahan mengenai perubahan perhatian siswa selama proses pembelajaran dan tidak digunakan dalam perhitungan rata-rata minat belajar.

Keberhasilan Tingkat peningkatan persentase siswa yang berminat untuk belajar menjadi dasar bagi evaluasi intervensi dalam penelitian ini setelah penerapan Games-Based Learning dibandingkan dengan kondisi awal. Tindakan dianggap menunjukkan perbaikan apabila persentase rata-rata minat belajar pada akhir siklus lebih tinggi daripada kondisi awal. Selain itu, peningkatan dilihat pada indikator perhatian, keterlibatan aktif, perasaan senang, dan ketertarikan sebagai indikator utama minat belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal (Sebelum Penerapan GBL)

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti, ditemukan indikasi rendahnya antusiasme siswa dalam mempelajari Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan Budi Pekerti) di kelas X-1 dan X-2. Jumlah siswa yang menunjukkan tanda-tanda kurang minat bervariasi tergantung materi yang diajarkan, berkisar antara 5 hingga 7 siswa pada pertemuan tertentu, namun pada beberapa pertemuan lain jumlahnya bisa mencapai hampir setengah dari jumlah siswa di kelas. Hal ini tampak dari cukup seringnya siswa meminta izin keluar-masuk kelas, beberapa baik murid yang meletakkan kepala mereka di atas meja maupun murid yang tampak melamun dan mengalihkan pandangan ke luar jendela selama pembelajaran berlangsung. Data tabel observasi kondisi awal disajikan pada tabel 1.

Tabel 1 kondisi awal.

Indikator	X-1	X-2
Perhatian	18 siswa (72%)	15 siswa (60%)
Keterlibatan Aktif	15 siswa (60%)	17 siswa (68%)
Perasaan senang	10 siswa (40%)	12 siswa (48%)
ketertarikan	15 siswa (60%)	12 siswa (48%)
Rata-rata	58%	56%

Berdasarkan Tabel 1, Data kondisi awal diperoleh dari hasil pengamatan awal peneliti sebelum tindakan. Karena pengamatan awal dilakukan sebelum instrumen observasi disusun secara terstruktur, data kondisi awal digunakan sebagai gambaran awal dan kemudian dikategorikan berdasarkan Studi ini menggunakan empat ukuran minat belajar. Oleh karena itu, meskipun data dari Siklus I dan Siklus II berfungsi sebagai dasar perbandingan, data kondisi awal digunakan untuk melihat perubahan setelah tindakan dilakukan.

Pelaksanaan Siklus I

Pada Siklus I, pembelajaran PAI dan Budi Pekerti diterapkan dengan pendekatan Games-Based Learning menggunakan Quizizz, permainan mengingat, dan diskusi kelompok. Pada awal penerapan, sebagian siswa terlihat sedikit bingung dengan aturan dan mekanisme permainan yang baru pertama kali diperkenalkan. Namun, seiring berjalannya waktu, siswa mulai terbiasa dan menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran berbasis permainan. Data observasi selama Siklus I di Tabel 2 menyajikan kelas 2.

Tabel 2. Observasi kelas X-1 dan X-2

Indikator	X-1	X-2
Perhatian	19 siswa (76%)	20 siswa (80%)
Keterlibatan Aktif	23 siswa (92%)	21 siswa (84%)
Perasaan senang	25 siswa (100%)	25 siswa (100%)
Ketertarikan	24 siswa (96%)	25 siswa (100%)
Rata-rata	91%	91%

Berdasarkan temuan dari observasi dan penilaian Siklus I, penerapan Games-Based Learning menunjukkan peningkatan minat belajar siswa dibandingkan kondisi awal. Namun, masih ditemukan Beberapa permainan memakan waktu lebih lama daripada yang lain, sehingga pengelolaan waktu menjadi sulit. Oleh karena itu, pada tahap refleksi peneliti merencanakan perbaikan untuk Siklus II dengan menyesuaikan jumlah soal, durasi permainan, dan pembagian waktu pada setiap aktivitas pembelajaran. Perbaikan tersebut dilakukan agar penerapan GBL dapat berlangsung lebih terarah tanpa mengurangi kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif.

Data observasi selama Siklus I di kedua Tabel 3 dan 4 di bawah ini menampilkan kelas-kelas tersebut.

Tabel 3. Observasi Kelas X-1 (Siklus I)

Pertemuan	Izin Keluar-Masuk	Menunduk/Kepala di Meja	Melamun
1	2 siswa	-	-
2	2 siswa	-	-
3	3 siswa	4 siswa	-
4	-	-	-

Tabel 4. Observasi Kelas X-2 (Siklus I)

Pertemuan	Izin Keluar-Masuk	Menunduk/Kepala di Meja	Melamun
1	1 siswa	-	-
2	-	-	-
3	3 siswa	3 siswa	-
4	-	-	-

Dari data tersebut terlihat jelas bahwa jumlah siswa yang meminta izin keluar-masuk kelas maupun menunjukkan perilaku menunduk mengalami penurunan menjelang akhir Siklus I, dengan pertemuan keempat di kedua kelas sudah tidak menunjukkan perilaku tersebut sama sekali. Selain data kuantitatif ini, peneliti juga mengamati peningkatan keterlibatan aktif siswa secara kualitatif, ditandai dengan semakin banyaknya siswa yang berebut menjawab kuis Quizizz dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok dibandingkan pertemuan-pertemuan awal.

Meskipun demikian, terdapat kendala yang ditemukan selama pelaksanaan Siklus I, yaitu keterbatasan waktu. Pelaksanaan permainan seringkali membutuhkan waktu lebih lama dari yang diperkirakan, jadi durasi jam pelajaran hampir habis ketika sesi permainan masih berlangsung. Akibatnya, siswa beberapa kali terlambat sekitar dua menit untuk memulai waktu istirahat. Kendala ini menjadi catatan penting bagi peneliti untuk meningkatkan manajemen waktu Siklus II.

Pelaksanaan Siklus II

Pada Siklus II, peneliti melakukan sedikit perbaikan pada manajemen waktu pelaksanaan permainan, seperti penyesuaian jumlah soal atau ronde permainan agar lebih sesuai dengan alokasi waktu jam pelajaran. Data observasi siklus II disajikan pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Observasi siklus II di kelas X-1 dan X-2.

Indikator	X-1	X-2
Perhatian	20 siswa (80%)	20 siswa (80%)
Keterlibatan Aktif	21 siswa (84%)	23 siswa (92%)
Perasaan senang	25 siswa (100%)	25 siswa (100%)
Ketertarikan	21 siswa (84%)	25 siswa (100%)
Rata-rata	87%	93%

Data observasi Siklus II disajikan pada Tabel 6 dan Tabel 7 berikut.

Tabel 6. Observasi Kelas X-1 (Siklus II)

Pertemuan	Izin Keluar-Masuk	Menunduk/Kepala di Meja	Melamun	Keterangan
5	2 siswa	4 siswa	1 siswa	Tidak menerapkan GBL

6	-	-	-	-
---	---	---	---	---

Tabel 7. observasi Kelas X-2 (Siklus II)

Pertemuan	Izin Keluar-Masuk	Menunduk/Kepala di Meja	Melamun	Keterangan
7	3 siswa	2 siswa	3 siswa	Tidak menerapkan GBL
8	3 siswa	-	-	-

Tindakan utama pada Siklus II tetap diarahkan pada penerapan Game-Based Learning dengan perbaikan berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Adapun terdapat pertemuan tertentu yang tidak menggunakan GBL karena penyesuaian terhadap kebutuhan pembelajaran. Pertemuan tersebut tidak dijadikan dasar utama dalam menentukan keberhasilan tindakan, tetapi dicatat sebagai data pendukung mengenai kondisi perhatian siswa. Pada kedua pertemuan tersebut ditemukan kembali beberapa perilaku yang mengindikasikan berkurangnya perhatian siswa, seperti menundukkan kepala dan melamun. Temuan tersebut digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan kondisi perhatian siswa selama proses pembelajaran. Namun, karena pertemuan tanpa GBL tidak dirancang sebagai eksperimen perbandingan, data Hal ini tidak digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai hubungan sebab-akibat secara langsung antara penerapan GBL dan minat belajar siswa.

Perbandingan Antar Tahap

Tabel 8. Perbandingan Rata-Rata Minat Belajar Siswa

Tahap	X-1	X-2	Rata-rata Kedua Kelas
Kondisi Awal	58%	56%	57%
Siklus I	91%	91%	91%
Siklus II	87%	93%	90%

Berdasarkan Tabel 8, rata-rata minat belajar gabungan kedua kelas meningkat dari 57% pada awalnya menjadi 91% pada Siklus I. Rata-rata gabungan pada Siklus II adalah 90%. Hasilnya, tingkat rata-rata minat belajar pada Siklus II tetap lebih tinggi dibandingkan pada awalnya. Di kelas X-1, angka tersebut berubah dari 58% pada awalnya menjadi 91% pada Siklus I dan 87% pada Siklus II, sementara di kelas. Variasi-variasi ini menunjukkan bahwa perkembangan minat belajar tidak selalu berlangsung secara linear pada setiap kelas dan setiap siklus.

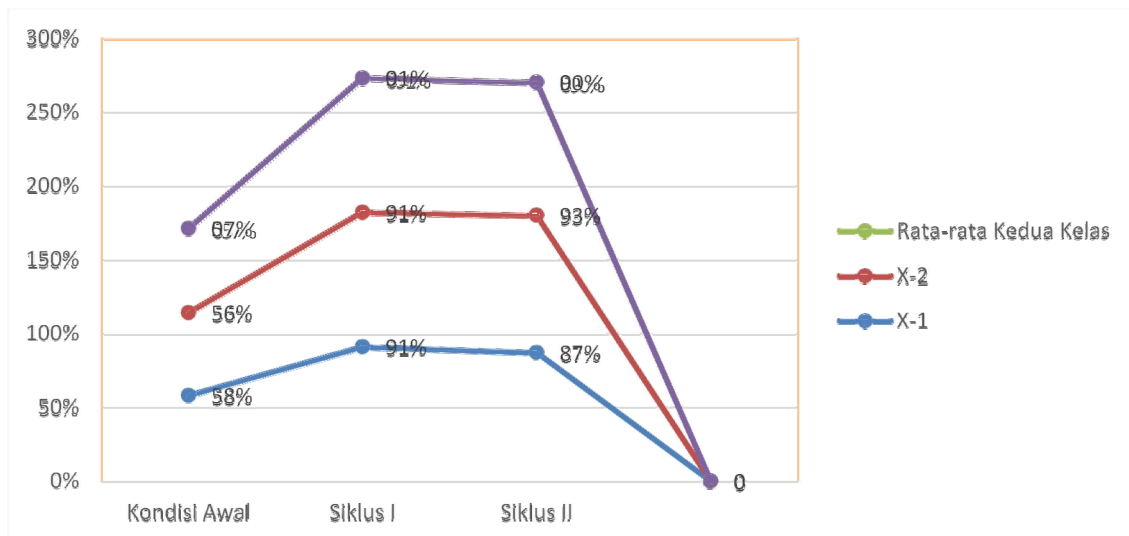
Tabel 9. Perubahan Persentase Minat Belajar

Kelas	Kondisi Awal	Siklus I	Perubahan awal-siklus I	Siklus II	Perubahan awal siklus II
X-1	58%	91%	+33 poin	87%	+ 29 poin
X-2	56%	91%	+35 poin	93%	+37 poin
Gabungan	57%	91%	+34 poin	90%	+33 poin

Data perilaku seperti izin keluar-masuk kelas, menundukkan kepala, dan melamun digunakan sebagai data pendukung. Data tersebut tidak dimasukkan ke dalam perhitungan

rata-rata minat belajar, tetapi digunakan untuk memberikan gambaran tambahan mengenai perubahan perhatian siswa selama pelaksanaan tindakan.

Perbandingan tersebut memberikan gambaran deskriptif mengenai munculnya kembali beberapa perilaku yang mengindikasikan berkurangnya perhatian siswa pada pertemuan yang tidak menerapkan GBL. Temuan ini digunakan sebagai data pendukung untuk memahami kondisi perhatian siswa selama proses pembelajaran. Namun, karena pertemuan tanpa GBL tidak dirancang sebagai kondisi kontrol atau eksperimen pembandingan, temuan tersebut tidak digunakan untuk menyatakan hubungan sebab-akibat antara penerapan GBL dan minat belajar siswa.



Berdasarkan Grafik tersebut menunjukkan bahwa setelah pembelajaran berbasis permainan diterapkan, persentase siswa yang tertarik untuk belajar mengalami peningkatan. Jika kedua sesi digabungkan, rata-rata minat belajar meningkat dari 57% pada awalnya menjadi 91% pada Siklus I dan 90% pada Siklus II. Meskipun terdapat sedikit penurunan pada Siklus II dibandingkan dengan Siklus I, persentasenya tetap lebih tinggi daripada tingkat awal. Hal ini menunjukkan adanya perubahan pada minat belajar siswa setelah penerapan intervensi pembelajaran berbasis Games-Based Learning.

Pembahasan

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan antusiasme siswa dalam belajar setelah pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan Budi Pekerti) menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan. Perubahan ini terlihat dari peningkatan rata-rata gabungan minat belajar di kedua kelas dari 57% pada tahap awal menjadi 91% pada Siklus I dan 90% pada Siklus II. Selain itu, peningkatan juga tercatat pada beberapa aspek, terutama kepuasan siswa dan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Data observasi perilaku khususnya terkait izin keluar-masuk kelas, gerakan kepala, dan perilaku melamun berfungsi sebagai data pendukung untuk menyoroti perubahan tingkat perhatian siswa selama proses tersebut berlangsung.

Hasil-hasil ini sejalan dengan penelitian (Nurhayati, 2025); (Nofitasari, 2023) yang menunjukkan peningkatan Prestasi akademik dan semangat belajar siswa kelas X SMA melalui pengajaran berbasis Games-Based Learning, serta penelitian (Saadah, 2024) Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan keterlibatan belajar siswa lebih berhasil ketika menggunakan metodologi pembelajaran berbasis permainan. PAI kelas X dibandingkan metode ceramah. Selain itu, penelitian (Indriyani, 2025) juga menunjukkan bahwa penerapan

pembelajaran berbasis permainan dalam pelatihan Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat meningkatkan fokus, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, serta mengubah suasana belajar dari pasif menjadi aktif siswa. Penggunaan media Quizizz sebagai salah satu alat evaluasi berbasis permainan juga sejalan dengan temuan (Rohana Intan Astusi, 2021); (Abas, 2026); (Secha, 2024) yang menunjukkan bahwa implementasi Quizizz dapat menghidupkan suasana pembelajaran .

Penerapan Game-Based Learning memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi melalui permainan, kuis, dan diskusi kelompok. Aktivitas tersebut dalam hal ini memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan memberikan variasi dibandingkan dengan pembelajaran yang lebih berbasis pada penjelasan instruktur. Dalam penelitian ini, keterlibatan siswa dalam aktivitas permainan dan diskusi tampak pada meningkatnya persentase indikator keterlibatan aktif setelah tindakan diberikan. Temuan tersebut menunjukkan adanya perubahan minat belajar yang berlangsung bersamaan dengan penerapan GBL, meskipun penelitian ini tidak dirancang untuk menguji hubungan sebab-akibat secara statistik (al, 2024).

Namun, keterbatasan waktu juga menghadirkan tantangan bagi penyelidikan ini. pelaksanaan, yang meskipun sudah diperbaiki sebagian pada Siklus II, masih menjadi tantangan yang perlu diperhatikan pada penerapan GBL selanjutnya. Manajemen waktu yang lebih matang, seperti penentuan jumlah soal atau ronde permainan yang lebih terukur sejak awal, disarankan untuk penerapan GBL di masa mendatang.

Penelitian ini mengukur minat belajar melalui observasi perilaku terstruktur berdasarkan empat indikator, yaitu perhatian, keterlibatan aktif, perasaan senang, dan ketertarikan. Oleh karena itu, data yang diperoleh bersifat deskriptif-kuantitatif berdasarkan hasil observasi dan persentase siswa yang memenuhi indikator. Penelitian ini tidak menggunakan angket minat belajar, sehingga hasil penelitian menggambarkan minat belajar berdasarkan perilaku yang diamati selama proses pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil Riset Kelas Aksi yang dilakukan pada siswa kelas X-1 dan X-2 SMA Al-Manar, penerapan Game-Based Learning pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menunjukkan adanya perubahan minat belajar berdasarkan empat indikator, yaitu perhatian, keterlibatan aktif, perasaan senang, dan ketertarikan. Rata-rata minat belajar gabungan kedua kelas berada pada 57% sejak awal, meningkat menjadi 91% pada Siklus I, dan tetap di angka 90% pada Siklus II. Dengan demikian, persentase pada Siklus II masih lebih tinggi 33 poin persentase dibandingkan kondisi awal.

Pada kelas X-1, rata-rata minat belajar berubah dari 58% ...dari titik awal menjadi 87% pada Siklus II dan 91% pada Siklus I. Rata-rata di kelas X-2 meningkat dari 56% pada awalnya menjadi 91% pada Siklus I dan 93% pada Siklus II. Variasi hasil antar-siklus ditampilkan. bahwa perubahan minat belajar tidak selalu berlangsung secara linear, tetapi secara keseluruhan persentase pada Siklus II masih berada di atas kondisi awal. Data perilaku seperti izin keluar-masuk kelas, menundukkan kepala, dan melamun digunakan sebagai data pendukung dan tidak menjadi dasar utama perhitungan minat belajar.

Bagi guru PAI dan Budi Pekerti yang ingin menerapkan GBL di kelas, disarankan untuk merancang jumlah soal, ronde permainan, dan pembagian waktu sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran sejak tahap perencanaan. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan lembar

observasi yang lebih terstruktur dan mengombinasikannya dengan angket minat belajar untuk memperoleh gambaran minat belajar yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Abas, S. &. (2026). Implementasi Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah Kota Cirebon. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies*, 1-11.

<https://doi.org/10.61227/s269kn04>

al, S. e. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD 094155 Rambung Merah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.21375>

Damris, R. B. (2025). Inovasi Pembelajaran: Game Based Learning dalam pendidikan Agama Islam di SMA N 1 Sungai Penuh. *Paramurobi*.

<https://doi.org/10.32699/paramurobi.v8i1.9396>

Dewi, E. L. (2025). Pengaruh Game Based Learning pada Hasil Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama. *Idarah Tarbawiyah*, 683-690.

<https://doi.org/10.32832/itjmie.v6i6.20017>

Halimah, N. &. (2024). Strategi Pelaksanaan Pembelajaran PAI Berbasis Game dalam meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Muhammadiyah 57 Medan. *Jurnal Cakrawala*, 1027-1038.

<https://doi.org/10.70182/JCA.v1i4.1>

Hidayah, N. &. (2023). Efektivitas Penerapan Metode Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas VI Di MIS Sidorejo Tirto Pekalongan. . *Indonesian Journal of Islamic Elementary*, 94-106.

Indriyani, L. &. (2025). Penggunaan Game Based Learning dalam Meningkatkan Kualitas pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kencong. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 1177-1188.

<https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1502>

Jamaludin, S. &. (2025). Game Based Learning Model in PAI Subjects on 2023-2024: A Literature Review. *Indonesian Journal of Islamic Education*, 7-12.

<https://doi.org/10.31949/ijie.v3i1.12302>

Kemmis, S. &. (1988). The Action Research Planner. *Deakin University Press*.

Ni'ma, N. N. (2024). Peningkatan Kemampuan Belajar PPKn Melalui Metode Game-Based Learning Dengan Media Wordwall Pada Siswa Kelas XE Di SMA Negeri 6 Madiun. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 865-875.

Nofitasari, Y. M. (2023). Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa dengan Pengajaran Berbasis Game-Based Learning pada Siswa Kelas X-2 SMA Negeri 13 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6381-6386.

<https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.7226>

Nurhayati, S. &. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Lubai. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 182-195.

<https://doi.org/10.48094/raudhah.v10i1.819>

Plass, J. L. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 258-283. [10.1080/00461520.2015.1122533](https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533)

Rohana Intan Astusi, S. W. (2021). Implementasi Aplikasi Quizizz Untuk Keaktifan Peserta Didik Kelas Daring Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. <https://doi.org/10.21831/jpai.v19i2.43613>

Saadah, U. L. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning dan Ceramah terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMAN 1 Slahung Tahun Pelajaran 2023/2024. *IAIN Ponorogo*.

sardiman, A. (2016). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. *Rajawali Pres*.

Secha, M. N. (2024). Implementasi Quizizz Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 637-643.

Slameto. (2010). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. *rineka cipta*.

Winatha, K. R. (2020). Pengaruh Game-Based Learning terhadap Motivasi dan prestasi Belajar. *Jurnal pendidikan dan kebudayaan*, 198-206.

<https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>

Zhang, Q. &. (2022). Meta-Analysis on Investigating and Comparing the effects on learning achievement and motivation for gamification and Game-Based Learning. *Education Research International*. <https://doi.org/10.1155/2022/1519880>