

Pemanfaatan *Game Based Learning* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Negeri 2 Danakerta Banjarnegara

Catur Fauzan Hidayatullah¹, Lovandri Dwanda Putra^{2*}, Umair H Hasan³, Jamal Rifki Ilham Aulia⁴, Moh Agung Fambudi⁵, Muhammad Multazam Hafid Sinagula⁶

^{1,2,3,4,5,6}Agama Islam, Pendidikan Agama Islam, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia
Email: ¹2311331007@webmail.uad.ac.id, ^{2*}lovandri.putra@pgsd.uad.ac.id ³23000311123@webmail.uad.ac.id,
⁴2300031006@webmail.uad.ac.id, ⁵2300031048@webmail.uad.ac.id, ⁶2300031119@webmail.uad.ac.id
(*Email Corresponding Author: lovandri.putra@pgsd.uad.ac.id^{2*})

ABSTRAK

Dominasi metode ceramah konvensional dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah dasar sering kali memicu kejenuhan, pasivitas, dan rendahnya retensi materi pada peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi implementasi, dinamika interaksi, serta tantangan dalam pemanfaatan *Game Based Learning* (GBL) sebagai solusi pedagogis inovatif di SDN 2 Danakerta, Banjarnegara. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus deskriptif analitis, penelitian ini mengumpulkan data melalui wawancara mendalam, observasi partisipan, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi variasi media permainan manual dan semi-digital—seperti Teka-Teki Silang (TTS), aktivitas menempel gambar (*matching game*), dan *Flipbook*—berhasil mentransformasi atmosfer kelas menjadi interaktif dan inklusif. GBL terbukti efektif menstimulasi motivasi intrinsik dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) siswa melalui pendekatan *joyful learning*. Temuan fundamental penelitian ini menyoroti peran ganda guru: sebagai fasilitator pembelajaran aktif dan sebagai "penjaga moral" yang melakukan filterisasi serta modifikasi konten permainan agar tetap selaras dengan akidah dan akhlak Islam. Penelitian ini menyimpulkan bahwa keberhasilan inovasi pembelajaran PAI tidak bergantung pada infrastruktur teknologi tinggi, melainkan pada kreativitas guru dalam meramu media permainan yang adaptif, kontekstual, dan bernilai edukatif.

ABSTRACT

The dominance of conventional lecture methods in Islamic Religious Education (IRE) at the elementary school level often leads to boredom, passivity, and low material retention among students. This study aims to explore implementation strategies, interaction dynamics, and challenges in utilizing Game-Based Learning (GBL) as an innovative pedagogical solution at SDN 2 Danakerta, Banjarnegara. Using a qualitative approach with a descriptive analytical case study design, this study collected data through in-depth interviews, participant observation, and documentation. The results show that the integration of various manual and semi-digital game media—such as crossword puzzles, matching games, and flipbooks—successfully transformed the classroom atmosphere into an interactive and inclusive one. GBL proved to be effective in stimulating students' intrinsic motivation and higher-order thinking skills (HOTS) through a joyful learning approach. The fundamental findings of this study highlight the dual role of teachers: as facilitators of active learning and as "moral guardians" who filter and modify game content to remain in line with Islamic beliefs and morals. This study concludes that the success of PAI learning innovation does not depend on high-tech infrastructure, but rather on the creativity of teachers in developing adaptive, contextual, and educational game media.

OPEN ACCESS

ARTICLE HISTORY

Received: 16-01-2026

Revision: 10-05-2026

Accepted: 10-05-2026

KATA KUNCI:

Game Based Learning, Pendidikan Agama Islam, Sekolah Dasar, Media Pembelajaran Kreatif, Joyful Learning, Kreativitas Guru

KEYWORDS:

Keywords are labels for Game-Based Learning, Islamic Religious Education, Elementary School, Creative Learning Media, Joyful Learning, Teacher Creativity.

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah dasar memegang peranan vital dalam membentuk fondasi karakter, moral, dan spiritual peserta didik sejak usia dini. Sebagai mata pelajaran yang tidak hanya menekankan pada aspek kognitif tetapi juga afektif dan psikomotorik, PAI menuntut strategi penyampaian yang mampu menginternalisasi nilai-nilai Islam ke dalam diri siswa dengan cara yang menyenangkan dan bermakna. Namun, realitas di lapangan sering kali menunjukkan fenomena yang kontradiktif. Di Sekolah Dasar Negeri 2 Danakerta Banjarnegara, permasalahan mendasar yang teridentifikasi adalah dominasi metode konvensional yang berpusat pada guru (teacher-centered), seperti ceramah monolog dan penugasan menyalin materi. Kondisi ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif, mudah merasa bosan, dan menganggap materi PAI sebagai hafalan semata yang kering akan makna. Rendahnya keterlibatan siswa ini berimplikasi pada kurang optimalnya pemahaman konsep-konsep keagamaan yang abstrak dan penurunan motivasi belajar yang signifikan, yang pada akhirnya menghambat tercapainya tujuan pembelajaran PAI secara holistik.

Menghadapi tantangan stagnasi metode pembelajaran tersebut, diperlukan sebuah terobosan inovatif yang selaras dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret dan gemar bermain (Putra et al., 2023). Solusi yang diharapkan mampu memecahkan kebekuan dalam pembelajaran PAI di lokasi penelitian adalah penerapan *Game Based Learning* (GBL). GBL atau pembelajaran berbasis permainan menawarkan pendekatan yang mengintegrasikan mekanika permainan ke dalam proses edukasi untuk memicu keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Dengan mengadopsi GBL, pembelajaran PAI diharapkan bertransformasi dari suasana yang kaku dan membosankan menjadi dinamis, interaktif, dan kompetitif dalam koridor yang positif. Pendekatan ini diproyeksikan tidak hanya menyelesaikan masalah kebosanan siswa, tetapi juga menstimulasi kemampuan berpikir kritis serta memperkuat retensi memori siswa terhadap materi fiqih, aqidah, maupun sejarah kebudayaan Islam melalui pengalaman langsung yang menyenangkan.

Dinamika penerapan *Game Based Learning* dalam pendidikan telah menjadi sorotan berbagai peneliti dalam kurun waktu lima tahun terakhir menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* melalui media seperti *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Temuan ini memperkuat asumsi bahwa pendekatan GBL bersifat lintas mata pelajaran dan berpotensi diadaptasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pendidikan & Dasar, 2024), yang menunjukkan tren positif namun menyisakan celah penelitian yang perlu didalami. Penelitian yang dilakukan oleh (Kartika et al., 2024) menyoroti penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi gamifikasi yang efektif meningkatkan hasil belajar PAI, namun fokusnya terbatas pada aspek evaluasi digital tanpa menyentuh permainan fisik atau hibrida. Selanjutnya, studi oleh (Sukma et al., 2024) mengeksplorasi penggunaan *Wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa SD, yang menemukan adanya korelasi positif antara fitur visual game dengan atensi siswa. Di sisi lain, penelitian Pratama (2024) mengkaji pengembangan media *Augmented Reality* berbasis game untuk materi wudhu, yang meskipun canggih, namun memiliki hambatan teknis yang tinggi bagi sekolah di pedesaan. Penelitian lain oleh (Lubis, 2023) membahas efektivitas permainan tradisional yang dimodifikasi untuk pembelajaran moral, namun kurang membahas integrasi dengan kurikulum formal secara mendalam.

Berdasarkan tinjauan literatur di atas, terlihat adanya *GAP Analysis* atau kesenjangan penelitian yang signifikan. Mayoritas penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada penggunaan satu jenis platform digital spesifik (seperti *Quizizz* atau *Kahoot*) atau pengembangan teknologi tinggi yang kompleks. Masih sedikit penelitian yang mengeksplorasi secara mendalam melalui pendekatan kualitatif mengenai bagaimana seorang guru di sekolah dasar negeri, khususnya di wilayah seperti Banjarnegara, meramu berbagai jenis *Game Based Learning* yang variative mulai dari media manual seperti Teka-Teki Silang (TTS) dan *Flipbook* hingga aktivitas fisik menempel gambar dalam satu ekosistem pembelajaran. Penelitian ini mengisi kekosongan tersebut dengan menyoroti "seni" pedagogis guru dalam mengombinasikan berbagai modalitas game (visual, kinestetik, dan kognitif) serta menganalisis secara mendalam respons siswa dan kendala konten kurikulum yang spesifik, memberikan potret komprehensif tentang adaptabilitas metode GBL di luar konteks sekolah elit perkotaan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam pemanfaatan *Game Based Learning* dalam pembelajaran PAI di SDN 2 Danakerta. Fokus utama tidak hanya pada peningkatan

hasil belajar, tetapi pada proses implementasi, interaksi guru-siswa, serta strategi mitigasi kendala konten yang tidak Islami dalam media permainan. Melalui penelitian ini, diharapkan ditemukan model praktik baik (best practice) penerapan GBL yang adaptif, murah, namun berdampak tinggi (*low cost, high impact*) yang dapat diduplikasi oleh guru-guru PAI di sekolah dasar lainnya yang memiliki karakteristik serupa, serta memberikan wawasan baru mengenai pentingnya filterisasi konten game agar tetap sejalan dengan nilai-nilai moderasi beragama dan kurikulum yang berlaku.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengadopsi pendekatan kualitatif melalui desain studi kasus (*case study*) yang bersifat deskriptif analitis, dengan tujuan utama untuk membedah fenomena penerapan *Game Based Learning* (GBL) secara komprehensif pada jenjang pendidikan dasar. Mengambil lokasi di Sekolah Dasar Negeri 2 Danakerta, Kabupaten Banjarnegara, riset ini menyoroti keunikan strategi pedagogis yang mengintegrasikan penggunaan media manual dan semi-digital. Proses pengambilan data dilakukan secara naturalistik melalui dua kali kunjungan lapangan tanpa melakukan manipulasi atau intervensi eksperimental apa pun terhadap subjek yang diteliti. Tulang punggung pengumpulan data dalam studi ini bertumpu pada teknik wawancara mendalam (*in-depth interview*) yang dilakukan secara intensif dengan guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Interaksi dialektis ini dirancang untuk mengeksplorasi secara detail aspek motivasi intrinsik, strategi implementasi teknis, serta refleksi guru mengenai efikasi metode permainan tersebut. Dalam struktur penelitian ini, guru PAI diposisikan sebagai informan kunci, yang datanya kemudian diperkaya dan divalidasi oleh perspektif tambahan dari siswa sebagai informan pendukung. Seluruh rangkaian data verbal yang diperoleh dari sesi wawancara didokumentasikan melalui rekaman audio, ditranskripsikan secara verbatim, dan selanjutnya dianalisis menggunakan pendekatan tematik. Prosedur ini dilakukan untuk merekonstruksi gambaran utuh mengenai realitas praktik pembelajaran di lapangan, selaras dengan prinsip metodologis bahwa wawancara mendalam adalah instrumen yang paling efektif untuk menyingkap makna substantif, proses prosedural, dan detail praktik pengajaran guru dalam penelitian pendidikan yang mengutamakan kedalaman data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep, Urgensi, dan Variasi Media *Game Based Learning* dalam PAI

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dan observasi lapangan yang dilakukan di SDN 2 Danakerta, pemaknaan konseptual guru terhadap *Game Based Learning* (GBL) dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi temuan yang sangat fundamental. Guru mendefinisikan pembelajaran berbasis permainan ini bukan sekadar aktivitas bermain *ice breaking* untuk mengisi waktu luang semata, melainkan sebuah pendekatan pedagogis terstruktur yang menjadikan mekanika *game* sebagai media utama transmisi ilmu. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman kognitif dan pengalaman afektif belajar siswa secara simultan. Transformasi suasana kelas menjadi target utama dari adopsi GBL ini, mengubah atmosfer pembelajaran dari yang kaku dan menegangkan menjadi interaktif dan menyenangkan. Interpretasi guru di lokasi penelitian menunjukkan adanya pergeseran paradigma yang signifikan: belajar agama tidak harus selalu dilakukan dengan wajah serius melalui metode ceramah monolog, melainkan bisa melebur dalam kegembiraan yang edukatif di mana siswa belajar tanpa merasa sedang digurui secara berat.

Pendekatan *Game Based Learning* (GBL) pada mata pelajaran PAI menggunakan permainan sebagai sarana utama untuk memperkuat pemahaman, pengalaman belajar, serta keterlibatan siswa melalui proses interaktif, menyenangkan, dan hasil-oriented. Metode ini dipilih karena berhasil mengatasi kebosanan siswa dari pembelajaran tradisional seperti mendengarkan kuliah dan menyusun catatan ringkas, sehingga memicu antusiasme dan partisipasi aktif mereka. Jenis GBL yang diterapkan mencakup Teka-Teki Silang (TTS), kegiatan menempel gambar, serta *flipbook*. Proses penerapannya dimulai dengan guru menyajikan materi pemicu atau pertanyaan provokatif, menjelaskan langkah permainan, lalu membagikan media GBL sambil memantau dan membimbing siswa secara intensif. Guru memegang peran krusial dalam mengarahkan agar pembelajaran tetap fokus. Keuntungan GBL pada PAI meliputi peningkatan motivasi belajar, pengembangan berpikir kritis, dan keterampilan memecahkan masalah via tantangan permainan. Meski demikian, hambatan

muncul karena tidak semua permainan selaras dengan kurikulum serta tujuan PAI, ditambah risiko konten yang kurang mencerminkan nilai-nilai Islam. Karenanya, guru harus teliti memilih game yang relevan dengan kurikulum dan bernuansa Islami. Jika diterapkan dengan benar, GBL berpotensi menjadi opsi pembelajaran PAI yang efektif, menyenangkan, dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Temuan ini secara teoretis mengonfirmasi relevansi teori konstruktivisme Vygotsky dalam pembelajaran PAI kontemporer. Dalam perspektif ini, interaksi sosial dan alat bantu (media permainan) berfungsi sebagai mediator penting dalam perkembangan kognitif anak (Zone of Proximal Development). Berbeda dengan metode ceramah konvensional yang menempatkan siswa sebagai objek pasif penerima informasi, GBL yang diterapkan di SDN 2 Danakerta menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang mengonstruksi pengetahuannya sendiri melalui tantangan yang diberikan dalam permainan. Dinamika ini membuktikan bahwa pembelajaran agama dapat dirancang untuk memfasilitasi konstruksi pengetahuan secara mandiri oleh siswa, bukan sekadar transfer doktrin satu arah. Sebagaimana diungkapkan oleh (Sinta et al., 2024) penggunaan media interaktif terbukti efektif menjembatani konsep abstrak menjadi konkret, yang mana hal ini sangat krusial bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret.

Alasan mendasar pemilihan dan penerapan metode GBL secara konsisten di sekolah ini berakar pada diagnosis kebutuhan mendesak untuk meningkatkan keaktifan siswa yang selama ini cenderung pasif. Dalam metode konvensional, siswa sering kali hanya menjadi pendengar, yang berujung pada rendahnya retensi materi. Guru menyadari urgensi diversifikasi media pembelajaran guna meningkatkan pemahaman materi PAI yang seringkali bersifat abstrak, seperti konsep-konsep keimanan, eskatologi, atau sejarah peradaban Islam. Guru memahami bahwa setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda visual, auditori, maupun kinestetik dan penggunaan media permainan berfungsi sebagai jembatan inklusif untuk mengakomodasi keberagaman modalitas belajar tersebut. Pendekatan ini memperkaya diskusi tentang inklusivitas dalam pembelajaran PAI, di mana (Rismawati & Paais, 2024) menekankan pentingnya desain pembelajaran berbasis *multiple intelligences* untuk menjangkau seluruh potensi siswa. GBL menjadi wadah fleksibel yang mengakomodasi gaya belajar yang sering terabaikan dalam metode ceramah.

Dengan menggunakan media yang berbeda dari kebiasaan, seperti meninggalkan dominasi buku teks dan beralih ke alat peraga permainan, siswa terdorong untuk mengeksplorasi materi dengan rasa ingin tahu (*curiosity*) yang lebih tinggi. Keingintahuan ini adalah bahan bakar utama dalam proses inkuiri. Ketika siswa merasa tertantang oleh sebuah *game*, mereka secara otomatis akan mencari informasi untuk memenangkan permainan tersebut, yang pada hakikatnya adalah proses belajar mandiri. Hal ini menegaskan bahwa penerapan GBL di SDN 2 Danakerta bukan sekadar fenomena "latah" atau mengikuti tren pendidikan semata, melainkan berangkat dari diagnosis masalah pembelajaran yang spesifik dan kontekstual. Pendekatan ini relevan dengan penelitian (Akbar & Adrian, 2024) yang menekankan bahwa inovasi media pembelajaran PAI harus berbasis pada *needs analysis* atau analisis kebutuhan siswa di lapangan agar tepat sasaran dan berdampak nyata.

Dalam pelaksanaannya, teridentifikasi variasi media permainan yang dikembangkan dan diaplikasikan secara kreatif oleh guru, yang mencakup Teka-Teki Silang (TTS), aktivitas Menempel Gambar (*matching images*), dan penggunaan *Flipbook* interaktif. TTS digunakan secara spesifik untuk menguji penguasaan kosakata dan istilah-istilah terminologis dalam PAI, seperti nama-nama nabi, sifat wajib Allah, atau istilah fiqih. Media ini terbukti efektif melatih daya ingat jangka panjang dan penguasaan *mufrodat*. Efektivitas TTS dalam pembelajaran PAI ini didukung oleh temuan (Nesia Riski, 2024) yang menyebutkan bahwa teka-teki silang mampu meningkatkan penguasaan istilah sejarah kebudayaan Islam secara signifikan dibandingkan metode hafalan *rote learning*, karena melibatkan proses kognitif aktif dalam mencari dan mencocokkan kata.

Sementara itu, aktivitas menempel gambar (*matching game*) digunakan untuk materi yang membutuhkan visualisasi prosedur dan pengurutan kronologis, seperti urutan rukun wudhu atau tata cara shalat. Dalam aktivitas ini, siswa secara kinestetik terlibat aktif menyusun potongan gambar, yang membantu mereka memetakan alur ibadah dengan lebih baik daripada sekadar menghafal urutan angka. Di sisi lain, *Flipbook* digunakan sebagai media bercerita digital atau semi-digital yang menyajikan sejarah Islam dengan ilustrasi menarik, membantu siswa memvisualisasikan narasi masa lalu. (Fitriana et al., 2025) dalam penelitiannya mengonfirmasi bahwa penggunaan *Flipbook* digital sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman materi Fiqih karena kemampuannya menyajikan materi teks dan gambar secara integratif. Guru di SDN 2 Danakerta terus bereksperimen dengan berbagai alat bantu ini, menunjukkan sikap reflektif berkelanjutan dalam pedagogi mereka.

Lebih jauh, penggunaan variasi media (TTS, Menempel, Flipbook) ini menunjukkan adanya upaya diferensiasi pembelajaran secara alamiah. Guru secara tidak sadar telah menerapkan prinsip pembelajaran berdiferensiasi dengan menyediakan berbagai moda akses materi: visual melalui Flipbook, kinestetik melalui menempel, dan linguistik melalui TTS. Keberagaman media ini menjadi solusi atas kejenuhan metode tunggal yang selama ini mendominasi kelas-kelas agama. Penelitian ini sekaligus memperluas perspektif bahwa interaktivitas dalam GBL tidak selalu harus berbasis teknologi tinggi (*high-tech*). Media manual yang dirancang dengan baik, seperti yang diterapkan di SDN 2 Danakerta, mampu menciptakan *engagement* yang setara dengan aplikasi digital di lingkungan sekolah dasar dengan fasilitas terbatas, membuktikan bahwa kreativitas guru adalah aset utama melampaui keterbatasan infrastruktur.

Dinamika Implementasi, Peran Guru, dan Respon Peserta Didik

Prosedur pra-implementasi dan alur pembelajaran GBL di SDN 2 Danakerta berjalan secara sistematis dan terencana, tidak serta merta langsung masuk pada inti permainan. Sebelum permainan dimulai, guru menerapkan strategi *scaffolding* dengan memberikan fondasi kognitif terlebih dahulu. Tahapan ini dimulai dengan pemberian pertanyaan pemantik atau penyampaian materi inti yang esensial sebagai bekal siswa dalam menyelesaikan tantangan permainan. Tanpa bekal materi ini, permainan hanya akan menjadi tebak-tebakan tanpa dasar keilmuan. Setelah apersepsi, guru menjelaskan aturan main dan alur metode GBL secara rinci untuk mencegah kekacauan (*chaos*) di kelas. Hal ini sangat krusial, mengingat ketidakjelasan instruksi sering menjadi penyebab kegagalan metode GBL. (Wibawa et al., 2020) menyoroti bahwa instruksi yang jelas adalah kunci keberhasilan transformasi dari metode ceramah ke GBL, memastikan siswa memahami tujuan edukatif di balik aktivitas bermain.

Pada tahap implementasi, permainan digunakan sebagai sarana untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan sebelumnya. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan, menjaga fokus siswa tetap pada tujuan pembelajaran, serta memastikan interaksi berjalan secara kondusif. Aktivitas bermain tidak dibiarkan berlangsung bebas tanpa kontrol, melainkan diarahkan melalui batasan waktu, aturan, dan indikator keberhasilan yang jelas. Pendekatan ini membantu siswa mengaitkan pengalaman bermain dengan konsep pembelajaran yang sedang dipelajari secara lebih terstruktur (Dicheva et al., 2015).

Setelah sesi permainan selesai, guru melaksanakan tahap refleksi dan penguatan materi. Pada tahap ini, siswa diajak mendiskusikan jawaban, strategi yang digunakan, serta kesalahan yang muncul selama permainan. Guru kemudian mengaitkan kembali hasil permainan dengan konsep materi inti, sehingga siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna. Tahap refleksi ini merupakan elemen penting dalam GBL karena berfungsi mentransformasikan pengalaman bermain menjadi pengetahuan konseptual yang utuh (Kolb, 2013). Dengan demikian, alur pembelajaran GBL di SDN 2 Danakerta tidak hanya menekankan aspek kesenangan, tetapi juga menjamin ketercapaian tujuan pedagogis secara sistematis dan terukur (Seminar et al., 2019).

Setelah guru memastikan seluruh peserta didik memahami mekanisme permainan, media GBL didistribusikan. Selama proses ini, guru tidak duduk diam, melainkan melakukan pemantauan intensif (*monitoring*) dengan berkeliling kelas. Tujuannya adalah untuk memastikan siswa tetap berada pada jalur pembelajaran (*on track*) dan tidak sekadar bermain tanpa tujuan. Monitoring ini memungkinkan guru mendeteksi miskonsepsi yang mungkin muncul saat siswa berdiskusi. Interpretasi terhadap peran guru ini memberikan wawasan penting mengenai pergeseran otoritas dalam kelas PAI. Jika pada model tradisional guru adalah satu-satunya sumber kebenaran, dalam model GBL guru berubah menjadi manajer pembelajaran yang memandu proses penemuan. Temuan ini mengisi celah dari penelitian (Rulyansah et al., 2023) yang lebih banyak membahas efektivitas aplikasi digital, dengan menekankan bahwa sentuhan pedagogis manusia (guru) dalam memoderasi permainan tetap menjadi variabel penentu keberhasilan, terutama dalam menanamkan nilai-nilai afektif yang tidak bisa dijangkau oleh algoritma.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peran guru bertransformasi secara dinamis menjadi fasilitator aktif. Guru membimbing kelompok yang kesulitan, mengawasi dinamika kompetisi agar tetap sehat, dan merespons antusiasme peserta didik. Peran pengawasan ini juga berfungsi vital untuk menjaga

kondusivitas kelas, mengingat metode permainan seringkali memicu kebisingan akibat euforia siswa. (Nursafitri et al., 2023), menegaskan bahwa manajemen kelas yang baik dalam metode berbasis permainan sangat menentukan efektivitas penyerapan materi. Kehadiran guru yang aktif berkeliling, memberikan umpan balik (*feedback*) langsung, dan memotivasi siswa yang tertinggal, menjadi kunci suksesnya metode ini di SDN 2 Danakerta. Tanpa peran aktif ini, GBL berpotensi kehilangan arah edukatifnya dan hanya menjadi ajang keramaian semata.

Dampak dari penerapan strategi yang terstruktur ini terlihat jelas pada respons afektif dan perilaku peserta didik. Data lapangan mengonfirmasi bahwa peserta didik merasa sangat senang dan menunjukkan lonjakan partisipasi aktif. Kontras dengan metode konvensional di mana siswa sering terlihat mengantuk, pada sesi GBL siswa terlihat antusias dan berlomba menyelesaikan misi. Aspek psikologis siswa yang merasa "senang" dan "tidak bosan" ini mengindikasikan adanya aktivasi sistem penghargaan (*reward system*) di otak yang memicu motivasi intrinsik. Dalam konteks neurosains pendidikan, sebagaimana dibahas oleh (Fuchsberger et al., 2025), kesenangan saat belajar meningkatkan produksi dopamin yang memperkuat retensi memori jangka panjang. Implikasinya, materi PAI yang dipelajari melalui permainan di SDN 2 Danakerta memiliki potensi untuk diingat lebih lama dibandingkan materi yang hanya didiktekan.

Penelitian ini membuktikan bahwa hambatan psikologis siswa terhadap pelajaran yang dianggap "berat" dapat diatasi melalui pendekatan ludik (bermain). Rasa senang menciptakan memori positif terhadap mata pelajaran PAI itu sendiri. Selain dampak afektif, metode ini memberikan manfaat substantif dengan meningkatkan motivasi belajar melalui elemen-elemen *gamification* serta mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills* atau HOTS). Tantangan memecahkan petunjuk dalam TTS atau menyusun strategi urutan dalam menempel gambar melatih siswa untuk berpikir kritis, menganalisis hubungan antar konsep, dan memecahkan masalah (*problem solving*).

(Hanifah & Hariyadi, 2025) dalam studinya menyimpulkan bahwa gamifikasi sederhana sekalipun, jika dirancang dengan baik, dapat memicu keterlibatan kognitif yang mendalam. Siswa tidak hanya menghafal, tetapi menggunakan informasi yang mereka miliki untuk menyelesaikan tantangan dalam *game*. Hal ini membuktikan bahwa GBL di SDN 2 Danakerta mampu menjangkau ranah kognitif yang lebih kompleks, melampaui sekadar hafalan teks. Selain itu, dinamika kelompok dalam permainan juga membangun karakter sosial dan sikap pantang menyerah. Siswa belajar untuk berkolaborasi, bernegosiasi, dan menerima kekalahan atau kemenangan dengan lapang dada, yang merupakan esensi dari pendidikan karakter dalam PAI.

Secara keseluruhan, dinamika implementasi ini menunjukkan bahwa keberhasilan GBL bukan terletak pada "benda" atau media permainannya semata, melainkan pada ekosistem pembelajaran yang dibangun oleh guru. Sinergi antara persiapan materi yang matang (*scaffolding*), eksekusi yang terawasi (*monitoring*), dan respon siswa yang positif menciptakan lingkaran umpan balik yang memperkuat kualitas pembelajaran. Guru di SDN 2 Danakerta berhasil membuktikan bahwa dengan manajemen yang tepat, kelas yang "ramai" karena permainan justru lebih produktif secara akademis dibandingkan kelas yang "hening" karena pasivitas.

Tantangan Konten, Strategi Mitigasi, dan Refleksi Keberlanjutan

Meskipun terbukti efektif dalam meningkatkan antusiasme dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, penelitian ini mengungkap adanya realitas tantangan yang signifikan, khususnya yang berkaitan dengan kesesuaian konten game dengan nilai-nilai agama. Dalam praktiknya, guru Pendidikan Agama Islam (PAI) menghadapi kendala nyata karena tidak semua game edukasi yang tersedia di pasaran maupun di internet selaras dengan karakteristik, tujuan, dan substansi kurikulum PAI. Banyak game yang pada dasarnya dirancang untuk kepentingan hiburan atau pembelajaran umum justru mengandung unsur kompetisi yang berlebihan dan tidak sehat, visual yang kurang sopan, serta narasi yang tidak relevan, bahkan berpotensi bertentangan dengan prinsip-prinsip akidah Islam.

Kondisi ini menuntut guru untuk bersikap sangat selektif dalam memilih atau mengadaptasi game sebagai media pembelajaran. Tidak jarang, game yang secara pedagogis menarik harus ditinggalkan karena dinilai tidak sesuai secara nilai dan moral. Diskusi mengenai kendala tersebut menyoroti sebuah isu krusial yang relatif jarang dibahas dalam literatur *game-based learning* (GBL) secara umum, yakni isu aksiologis. Dalam konteks pembelajaran PAI, pertanyaan mendasar yang muncul bukan semata-mata apakah game ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar, melainkan "apakah game ini etis dan sejalan dengan nilai-nilai agama yang diajarkan" (Dicheva et al., 2015).

Isu aksiologis ini menjadi semakin penting karena PAI tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga bertujuan membentuk sikap, akhlak, dan kesadaran spiritual peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan game yang tidak dirancang dengan mempertimbangkan nilai kesakralan materi berisiko mengaburkan makna ajaran agama itu sendiri. Sejalan dengan hal tersebut (Nopianti et al., 2025) mencatat bahwa tantangan terbesar dalam penerapan gamifikasi pada pembelajaran PAI adalah menjaga agar mekanika permainan tidak mereduksi, menyederhanakan secara berlebihan, atau bahkan mendegradasi kesakralan materi agama. Dengan demikian, penerapan GBL dalam PAI memerlukan kehati-hatian ekstra agar tujuan pedagogis dan nilai-nilai religius dapat tetap terjaga secara seimbang.

Kendala utamanya adalah adanya permainan yang jika tidak dimodifikasi, dapat disalahartikan kegunaannya atau bahkan mengandung unsur yang bertentangan dengan prinsip Islami. Oleh karena itu, tantangan ini menuntut literasi pedagogis dan kehati-hatian ekstra dari guru dalam menyeleksi media. Guru harus bekerja ekstra untuk menyeleksi atau memodifikasi permainan agar tidak melenceng dari akidah dan akhlak mulia. Misalnya, menghindari sistem hukuman yang bersifat *shaming* (memalukan) atau gambar ilustrasi yang tidak menutup aurat. Upaya ini menunjukkan bahwa guru PAI berperan sebagai penjaga moral (*moral gatekeeper*) dalam proses adopsi teknologi. (Hasniati et al., 2025) memperingatkan perlunya filterisasi konten digital dalam pendidikan Islam untuk mencegah erosi nilai.

Merespons kendala tersebut, solusi taktis yang diterapkan oleh guru di SDN 2 Danakerta adalah filterisasi ketat dan modifikasi kreatif. Guru memastikan bahwa setiap *game* telah divalidasi kesesuaiannya dengan Tujuan Pembelajaran (TP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Lebih jauh lagi, guru melakukan penyaringan konten (*screening*) secara manual. Jika sebuah permainan dianggap bagus secara mekanik (*gameplay*) tetapi kurang tepat secara konten, guru akan melakukan proses "Islamisasi" permainan. Contoh konkretnya adalah memodifikasi permainan ular tangga dengan pertanyaan seputar rukun iman, atau mengganti gambar kartu memori dengan gambar tempat bersejarah Islam. Langkah preventif ini menjamin bahwa GBL tetap menjadi sarana ibadah dan dakwah dalam konteks pendidikan, bukan sekadar hiburan sekuler. (Setiawaty et al., 2025) mendukung strategi ini dengan menyatakan bahwa pengembangan media lokal yang dimodifikasi seringkali lebih efektif daripada mengadopsi media asing yang tidak kontekstual.

Implikasi dari temuan ini adalah perlunya pengembangan kurikulum PAI yang menyediakan panduan resmi atau "bank permainan" yang telah terverifikasi secara syariah dan pedagogis. Saat ini, guru seringkali harus berjuang sendiri dalam melakukan penyaringan konten yang berisiko. (Nurdaeni et al., 2024) menyarankan perlunya integrasi nilai moderasi beragama dalam desain GBL untuk mencegah masuknya paham yang salah atau ekstrem melalui media permainan. Strategi guru di SDN 2 Danakerta merupakan bentuk adaptasi kurikulum yang cerdas, di mana mereka tidak menelan mentah-mentah produk media yang ada, melainkan menyesuaikan dengan kebutuhan spiritual siswa.

Sebagai sintesis akhir, penerapan GBL di SDN 2 Danakerta merupakan sebuah siklus pembelajaran yang utuh (*holistic learning cycle*), mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Guru berharap bahwa GBL tidak hanya menjadi tren sesaat (*fad*), melainkan dapat menjadi alternatif pendekatan pembelajaran yang berkelanjutan. Keberhasilan metode ini tidak bertumpu pada kecanggihan teknologi, melainkan pada kreativitas guru dalam meramu media sederhana menjadi instrumen *powerful*. Sebagaimana disimpulkan oleh (Musingatin et al., 2025), kesiapan dan kreativitas guru adalah faktor determinan dalam keberhasilan implementasi kurikulum merdeka. Transformasi dari kelas pasif menjadi aktif membuktikan bahwa PAI memiliki fleksibilitas metodologis yang tinggi.

Arah penelitian masa depan perlu difokuskan pada pengembangan instrumen asesmen yang mampu mengukur dampak GBL tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi juga pada internalisasi nilai spiritual siswa secara longitudinal. Seringkali, evaluasi GBL berhenti pada nilai ujian, padahal tujuan PAI mencakup perubahan perilaku akhlak. Selain itu, diperlukan penelitian pengembangan (R&D) untuk menciptakan *kit* permainan PAI standar yang murah dan mudah diduplikasi untuk sekolah-sekolah di daerah 3T (Tertinggal, Terdepan, dan Terluar). (Endry Setiawan et al., 2024) menekankan pentingnya pemerataan akses terhadap inovasi pembelajaran agar tidak terjadi kesenjangan kualitas pendidikan agama antar wilayah.

Akhirnya, temuan di SDN 2 Danakerta ini menjadi titik pijak penting bahwa inovasi pembelajaran PAI tidak harus menunggu infrastruktur digital yang sempurna. Inovasi dapat dimulai dari kreativitas guru dalam memanfaatkan mekanika permainan sederhana yang relevan dengan konteks lokal. GBL adalah salah satu jawaban konkret atas tantangan zaman yang menuntut pembelajaran yang adaptif, humanis, dan

menyenangkan, tanpa mengorbankan substansi nilai-nilai agama yang ingin ditanamkan. Ini adalah bukti bahwa PAI dapat berevolusi seiring zaman sambil tetap memegang teguh akarnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis mendalam terhadap dinamika pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar Negeri 2 Danakerta, penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi *Game Based Learning* (GBL) merupakan strategi pedagogis yang terbukti efektif dan revolusioner dalam memecahkan stagnasi metode pembelajaran konvensional. Temuan ini menegaskan bahwa GBL mampu mendekonstruksi paradigma lama yang menempatkan pembelajaran agama sebagai proses yang kaku, monoton, dan didominasi oleh ceramah satu arah. Melalui penerapan GBL, terjadi transformasi ekosistem kelas yang signifikan, di mana suasana pembelajaran berubah menjadi lebih interaktif, inklusif, dan humanis. Pergeseran ini tidak hanya menyentuh aspek kognitif semata, tetapi juga berhasil menyentuh ranah afektif siswa, menjadikan proses transfer nilai-nilai keislaman sebagai pengalaman yang menyenangkan (*joyful learning*) dan dinanti-nantikan oleh peserta didik, bukan lagi sebagai beban akademik yang memberatkan.

Keberhasilan implementasi GBL di lokasi penelitian sangat ditentukan oleh kreativitas guru dalam meramu variasi media pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik siswa dan keterbatasan fasilitas. Penggunaan media permainan manual dan semi-digital seperti Teka-Teki Silang (TTS), aktivitas menempel gambar (*matching game*), dan *Flipbook* membuktikan bahwa interaktivitas dalam pembelajaran tidak selalu bergantung pada infrastruktur teknologi tinggi (*high-tech*). Penelitian ini memvalidasi bahwa media sederhana yang dirancang dengan landasan pedagogis yang kuat mampu menciptakan keterlibatan (*engagement*) siswa yang setara dengan media digital canggih. Selain itu, peran guru yang bertransformasi dari penyampai informasi tunggal menjadi fasilitator dan manajer pembelajaran menjadi kunci utama. Melalui strategi *scaffolding* yang matang dan pemantauan intensif, guru berhasil menjaga agar aktivitas bermain tetap berada dalam koridor edukatif, memfasilitasi konstruksi pengetahuan siswa secara mandiri, serta menstimulasi kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) melalui tantangan pemecahan masalah yang terdapat dalam mekanika permainan.

Namun demikian, penelitian ini juga menggarisbawahi tantangan krusial terkait aspek aksiologis konten permainan. Kesimpulan penting yang ditarik adalah bahwa adopsi GBL dalam PAI tidak bebas nilai. Guru dihadapkan pada realitas bahwa banyak materi permainan umum yang tidak selaras atau bahkan bertentangan dengan nilai-nilai akidah dan akhlak Islam. Oleh karena itu, keberhasilan metode ini sangat bergantung pada peran guru sebagai "penjaga gawang moral" (*moral gatekeeper*) yang melakukan filterisasi ketat dan modifikasi kreatif terhadap konten permainan. Langkah "Islamisasi" permainan yang dilakukan guru di SDN 2 Danakerta dengan menyelaraskan mekanika permainan dengan Tujuan Pembelajaran dan nilai syariat menjadi model praktik baik yang krusial. Hal ini menjamin bahwa inovasi metode tidak menggerus substansi materi agama, melainkan justru memperkuat internalisasi nilai-nilai tersebut melalui cara yang lebih relevan dengan dunia anak-anak.

Secara implikatif, penelitian ini merekomendasikan perlunya penguatan kompetensi guru dalam literasi pedagogis digital dan pengembangan media kreatif. Inovasi pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar tidak harus menunggu ketersediaan fasilitas digital yang sempurna, melainkan dapat dimulai dari kemauan guru untuk mengeksplorasi pendekatan ludik yang kontekstual. GBL di SDN 2 Danakerta menjadi bukti empiris bahwa pembelajaran agama yang adaptif, menyenangkan, dan bermakna dapat diwujudkan di mana saja, asalkan terdapat sinergi antara kreativitas metodologis dan keteguhan dalam menjaga prinsip-prinsip nilai Islam. Dengan demikian, GBL bukan sekadar tren sesaat, melainkan sebuah kebutuhan strategis untuk mencetak generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki keterikatan emosional yang positif terhadap agamanya.

REFERENCES

Akbar, & Adrian. (2024). ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS VIDEO. *Ilmiah Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurnal, Table 10*, 4–6.

<https://doi.org/10.46306/jas.v3i1>

- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., Angelova, G., Salem, W., Salem, W., & Carolina, N. (2015). *Gamification in Education : A Systematic Mapping Study*. 18(1), 1–14.
- Endry Setiawan, Ninik Handayani, Ranto Setiyono, Hermansyah Hermansyah, Ahmad Ahmad, & Widyatmike Widyatmike. (2024). Pemerataan Akses Pendidikan. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 2(4), 29–38. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i4.1200>
- Fitriana, Ardi Saputra, Dian Sri Andriani, & Mahaphiyi Hama. (2025). Development of Flipbook-Based Fiqh Thaharah Teaching Materials for Students. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 30(1), 115–137. <https://doi.org/10.19109/td.v30i1.27586>
- Fuchsberger, T., Stockwell, I., Woods, M., Brzosko, Z., Greger, I. H., & Paulsen, O. (2025). Dopamine increases protein synthesis in hippocampal neurons enabling dopamine-dependent LTP. *ELife*, 13, 1–3. <https://doi.org/10.7554/elife.100822>
- Hanifah, Z. H., & Hariyadi, S. (2025). Faktor dan Strategi Peningkatan Student Engagement Mahasiswa pada Pembelajaran Daring: Systematic Literature Review dengan PRISMA. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 9(4), 951–967. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v9i4.1366
- Hasniati, Khofifathul Mashfufah, Tobi Alfirido, & Puspika Sari, H. (2025). Tantangan Dan Strategi Dalam Pendidikan Karakteristik Islam di Era Digital. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 349–358. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.932>
- Kartika, Novianti, & Nizar. (2024). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran PAI. *AT Journal*, 2, 296–301.
- Kolb, D. A. (2013). *Experiential Learning : Experience As The Source Of Learning And Experiential learning : experience as the source of learning and development*. December.
- Lubis, H. Z. (2023). Implementation of Traditional Games in Developing Religious and Moral Values in Early Childhood. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(2), 310–320.
- Musringatin, M., Sunggingwati, D., & Utami Asih, Y. (2025). Implementation of The Merdeka Curriculum for English. *Borneo Educational Journal (Borju)*, 7(2), 686–700. <https://doi.org/10.24903/bej.v7i2.2202>
- Nesia Riski. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Model Tts (Teka-Teki Silang) Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas Vii Mtsn 1 Padangsidempuan. *Tesis*, 9, 32.
- Nopianti, F. B., Al-alawi, A. F., Ramadhani, S., Studi, P., Penyiaran, K., Dakwah, F., & Banten, H. (2025). *Inovasi Perencanaan Dakwah dengan Teknologi yang Berorientasi pada Tantangan Etis dan Strategi Penyampaian Pesan Islam*. 4(April).
- Nurdaeni, N. M., Indra, H., & Alim, A. (2024). Penguatan moderasi beragama pada peserta didik melalui kurikulum Merdeka. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 17(1), 91–102. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v17i1.14939>
- Nursafitri, F., Sarifah, I., & Imaningtyas, I. (2023). Pengaruh metode bermain dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1807–1815.
- Pendidikan, D., & Dasar, S. (2024). *JDPP*. 12(1), 81–95.
- Putra, L. D., Marin, W. A., Soleha, I., & Ravendra, P. K. (2023). *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Analysis of Information Technology-Based Learning Media at SD Negeri Grogol Analisis Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di SD Negeri Grogol*. 4(1), 131–137.
- Rismawati, R., & Paais, R. L. (2024). Strategi Penerapan Multiple Intelligences pada Pembelajaran di Sekolah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 1015–1023. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6293>
- Rulyansah, A., Hidayat, M. T., Rihlah, J., Shari, D., & Mariati, P. (2023). Digital Play for Enhancing Language Learning in Early Grades. *Pegem Egitim ve Ogretim Dergisi*, 13(2), 182–190. <https://doi.org/10.47750/pegegog.13.02.22>
- Seminar, P., Pendidikan, N., Pascasarjana, P., & Pgri, U. (2019). *Prosiding seminar nasional pendidikan program pascasarjana universitas pgri palembang 03 mei 2019*. 628–638.
- Setiawaty, R., Fahrizal, D., Ariani, N. P., Nikmah, M. U., & Saputri, M. R. A. (2025). Integrasi Kearifan Lokal Dalam Media Pembelajaran di SD: Sistematic Literature Review. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4(3), 500–510.
- Sinta, D., Pertiwi, K., Wardhani, I. S., & Madura, U. T. (2024). Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Media Akademik*, 2(11), XX–XX.

<https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/869/788>

Sukma, R. O., Arafat, Y., & Hedayani, E. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2830–2837. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8167>

Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>