

Strategi Pembelajaran Game Based Learning untuk

Menumbuhkan Motivasi Belajar siswa Dalam

Pembelajaran Tarikh Islam

Oleh:

Risdianatul Ilmi (222071000074)

Anita Puji Astutik

Pendidikan Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

April, 2026

Pendahuluan

Pembelajaran Tarikh Islam memiliki peran penting dalam membentuk karakter, menanamkan nilai keislaman, serta memahami sejarah dan peradaban Islam, namun sering kurang diminati karena metode pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang tepat, salah satunya game based learning, yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan motivasi peserta didik. Penggunaan media seperti Kahoot terbukti efektif dalam membantu pemahaman materi melalui kuis yang menarik dan kompetitif. Berdasarkan berbagai penelitian, metode ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar secara signifikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi game based learning dalam pembelajaran Tarikh Islam serta mengidentifikasi kendala yang dihadapi, dengan harapan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan tidak membosankan

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- bagaimana implementasi strategi pembelajaran game learning dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Tarikh Islam
- apa saja kendala penerapan game based learning terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Tarikh Islam.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami dan menggambarkan secara mendalam suatu fenomena dalam konteks alami. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang komprehensif terhadap penerapan strategi Game Based Learning (GBL) dalam pembelajaran. Metode ini bersifat fleksibel dan induktif, sehingga peneliti dapat menyesuaikan proses penelitian sesuai dengan kondisi di lapangan serta menyusun temuan berdasarkan data empiris. Informan dalam penelitian ini meliputi guru Pendidikan Agama Islam, peserta didik, dan Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum di SD Muhammadiyah 15 Surabaya yang dipilih secara purposif karena dianggap memiliki informasi yang relevan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi, seperti dokumen sekolah serta bukti visual kegiatan pembelajaran. Untuk memastikan keabsahan data, digunakan teknik triangulasi dengan membandingkan berbagai sumber dan metode. Sementara itu, analisis data dilakukan secara interaktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat menghasilkan gambaran yang sistematis, akurat, dan bermakna berdasarkan data yang valid.

Hasil

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi Game Based Learning (GBL) dalam pembelajaran Tarikh Islam, khususnya pada materi Perang Uhud di SD Muhammadiyah 15 Surabaya, memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Melalui perencanaan yang terstruktur serta pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan dengan memanfaatkan media seperti Kahoot, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan mampu mendorong keaktifan siswa. Penerapan GBL tidak hanya meningkatkan motivasi intrinsik, tetapi juga membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih mudah, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta memberikan umpan balik yang dapat memperkuat semangat belajar. Meskipun terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan fasilitas, kurangnya kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi, keterbatasan waktu, serta perbedaan kemampuan siswa, namun keunggulan metode ini dinilai lebih dominan. Oleh karena itu, strategi Game Based Learning dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Tarikh Islam.

Pembahasan

Pembelajaran berbasis Game Based Learning (GBL) pada mata pelajaran Tarikh Islam menunjukkan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik, yang ditandai oleh beberapa aspek berikut: (1) mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif sehingga dapat meminimalisir kejenuhan; (2) meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik melalui penerapan elemen permainan seperti poin, level, dan tantangan; (3) mempermudah pemahaman materi karena disajikan secara visual, kontekstual, dan menarik; (4) mendorong partisipasi serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran; (5) mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah; serta (6) memberikan umpan balik secara langsung yang dapat memperkuat semangat belajar. Namun demikian, dalam implementasinya masih terdapat beberapa kendala, antara lain: (7) keterbatasan sarana dan prasarana, seperti perangkat teknologi dan akses internet; (8) rendahnya kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran; (9) tantangan dalam menyesuaikan materi dengan desain permainan; (10) keterbatasan alokasi waktu pembelajaran; (11) adanya perbedaan kemampuan antar peserta didik; serta (12) potensi gangguan fokus akibat dominasi aspek hiburan dalam permainan. Meskipun demikian, keunggulan yang dimiliki GBL dinilai lebih dominan dibandingkan dengan kendalanya, sehingga strategi ini efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi sekaligus pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Tarikh Islam.

Temuan Penting Penelitian

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi Game Based Learning (GBL) dalam pembelajaran Tarikh Islam, khususnya pada materi Perang Uhud, memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Melalui pendekatan berbasis permainan, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keaktifan serta partisipasi siswa di kelas. Peserta didik tidak hanya lebih mudah memahami dan mengingat materi, tetapi juga terdorong untuk belajar secara mandiri karena adanya unsur tantangan, kompetisi, dan penghargaan yang menumbuhkan motivasi intrinsik. Selain itu, penggunaan media seperti Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, melatih kecepatan berpikir, serta menciptakan suasana belajar yang dinamis. Strategi ini juga berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kerja sama antar peserta didik. Meskipun demikian, dalam penerapannya masih ditemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan sarana dan prasarana, kurangnya kompetensi guru dalam penggunaan teknologi, keterbatasan waktu, serta perbedaan kemampuan siswa yang dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, keberhasilan implementasi GBL sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang matang, kesiapan pendidik, serta dukungan fasilitas yang memadai, sehingga strategi ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik terhadap materi Tarikh Islam.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif, khususnya *Game Based Learning*, serta memperkaya kajian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi pendidik sebagai alternatif metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa melalui penggunaan media seperti Kahoot. Bagi peserta didik, penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, serta melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan pemecahan masalah. Selain itu, bagi pihak sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mendukung pemanfaatan teknologi serta penyediaan fasilitas pembelajaran berbasis digital. Penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan kajian serupa pada konteks dan mata pelajaran yang berbeda.

Referensi

- [1] A. W. Rahayu *et al.*, “Pengaruh Model Pembelajaran Game based learning ‘One Board’ terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah,” *J. Instr. Dev. Res.*, vol. 4, no. 2, pp. 46–53, 2024.
- [2] W. R. Dinda and A. Arifmiboy, “Strategi Guru PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran SKI,” *Indones. Res. J. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 863–870, 2023, doi: 10.31004/irje.v3i1.357.
- [3] Meliana, A. Dedy, and R. Budilaksana, “Analisis Faktor-Faktor yang Menyebabkan Rendahnya Hasil Belajar,” *J. Educ.*, vol. 5, no. 3, pp. 9357–9363, 2023, [Online]. Available: <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/1742>
- [4] Imel Ahmarita Meliana and Marsofiyati Marsofiyati, “Peran Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik,” *Katalis Pendidik. J. Ilmu Pendidik. dan Mat.*, vol. 1, no. 2, pp. 188–199, 2024, doi: 10.62383/katalis.v1i2.352.
- [5] D. M. R. Lubis, E. Manik, Mardianto, and Nirwana Anas, “Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam,” *Islam. Educ.*, vol. 1, no. 2, pp. 68–73, 2021, doi: 10.57251/ie.v1i2.72.
- [6] N. Adiningrat and M. Albina, “Pentingnya Perencanaan Strategi Pembelajaran Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas,” vol. 1, pp. 141–153, 2024.
- [7] S. A. Wulandari and S. Safitri, “Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam,” *JIPSOS J. Inov. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 2, no. 1, pp. 334–41, 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipsos/article/download/3507/2794/26927>
- [8] N. A. Qodariyah, T. Prihandono, and S. Bektiarso, “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Madrasah Aliyah Nurul Iman: Studi Penelitian Kualitatif,” *J. Inov. Pendidik. dan Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 24–36, 2024, doi: 10.52060/pti.v5i1.1701.

Referensi

- [9] S. Darussalimin and N. W. Praya, “PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS IV & V DI SD NEGERI GELOGOR DESA MAS - MAS KECAMATAN BATUKLIANG UTARA KABUPATEN LOMBOK TENGAH .,” vol. 4, no. 2.
- [10] N. Nikmah, “Penerapan Model Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Fiqih Pada Kelas Iv Madrasah Islamiyah Al-Islamiyah Tunggulpayung,” *Wulang J. Pendidik. Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 3, no. 1, pp. 24–31, 2025, doi: 10.55656/wjp.v3i1.376.
- [11] Y. Y. Mulyawati, “Penerapan Metode Multisensori Berbantu Balok Hurup Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Disleksia Di Sekolah Dasar Inklusi,” *Foundasia*, vol. 13, no. 2, pp. 76–89, 2023, doi: 10.21831/foundasia.v13i2.57974.
- [12] M. Aliyah, “Epistemic: jurnal ilmiah pendidikan,” vol. 4, no. 2, pp. 304–319, 2025.
- [13] K. Khaerunnisa, L. Latri, and R. Lestari, “Penerapan Metode Games Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV,” *JIKAP PGSD J. Ilm. Ilmu Kependidikan*, vol. 6, no. 3, pp. 516–520, 2022, [Online]. Available: <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/26574>
- [14] A. Athiyyah¹ and E. Amalia², “Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis,” *J. Kreat. Mhs.*, vol. 2, no. 1, pp. 190–201, 2024.
- [15] R. N. Kusuma and N. L. Inayati, “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 7 Banyudono,” *Edukasi Islam. J. Pendidik. Islam*, vol. 12, no. 2, pp. 1377–1390, 2023, doi: 10.30868/ei.v12i02.3854.
- [16] K. R. Islam, K. Komalasari, I. S. Masyitoh, J. Juwita, and I. Adnin, “Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik,” *Ideas J. Pendidikan, Sos. dan Budaya*, vol. 10, no. 3, p. 619, 2024, doi: 10.32884/ideas.v10i3.1640.
- [17] Octavia, “Penerapan Model Game Based Learning Berbasis Wordwall untuk meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi,” p. 7, 2024.
- [18] M. Y. Balaka, “Metode penelitian Kuantitatif,” *Metodol. Penelit. Pendidik. Kualitatif*, vol. 1, p. 130, 2022.

Referensi

- [19] S. M. S. Dr. Drs. Thobby Wakarmamu, “Metode Penelitian Kualitatif Penerbit Cv.Eureka Media Aksara,” *Metod. Penelit. Kualitatif Penerbit Cv.Eureka Media Aksara*, p. 1, 2021.
- [20] S. P. Muhammad Rizal Pahleviannur *et al.*, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. 2022. doi: 10.2307/jj.608190.4.
- [21] S. Hanyfah, G. R. Fernandes, and I. Budiarmo, “Penerapan metode kualitatif deskriptif untuk aplikasi pengolahan data pelanggan pada car wash,” in *Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK)*, 2022.
- [22] A. Kristina, *Teknik wawancara dalam penelitian kualitatif*. Deepublish, 2024.
- [23] I. Ichsan and A. Ali, “Metode pengumpulan data penelitian musik berbasis observasi auditif,” *Musik. J. Pertunjuk. Dan Pendidik. Musik*, vol. 2, no. 2, pp. 85–93, 2020.
- [24] R. Mauliandri, M. Maimunah, and Y. Roza, “Kesesuaian alat evaluasi dengan indikator pencapaian kompetensi dan kompetensi dasar pada RPP matematika,” *J. Cendekia*, vol. 5, no. 1, pp. 803–811, 2021.
- [25] G. Daruhadi and P. Sopiati, “Pengumpulan data penelitian,” *J-CEKI J. Cendekia Ilm.*, vol. 3, no. 5, pp. 5423–5443, 2024.
- [26] R. Ananda and F. Hayati, *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*. 2020.
- [27] S. Andaresta and E. S. Bahriah, “Implementasi Media Kahoot Berbasis Games Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Konfigurasi Elektron,” vol. 1, no. 1, pp. 1–11, 2024.

Referensi

- [28] W. Souvi, R. Ningtyas, M. Y. M. El-yunusi, U. Sunan, G. Surabaya, and P. Agama, “Keaktifan siswa melalui pembelajaran permainan edukatif di sd dumas surabaya,” vol. 3, no. 2, pp. 89–100, 2024.
- [29] R. A. Martdana, “Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah : Analisis Literatur Terhadap Dampaknya pada Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa,” vol. 4, no. 2, pp. 327–335, 2025.
- [30] T. A. Novandra *et al.*, “Ar-Fahrudin : Journal of Islamic Education,” vol. 1, no. 2, pp. 124–134, 2024.
- [31] Y. P. Harum and A. Nadlif, “Implementasi Model Problem Based Learning dengan Media Proyektor pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti di SMK Negeri 3 Buduran,” vol. 8, pp. 1960–1968, 2025.
- [32] S. Wahyuni, “Pengaruh Strategi Pembelajaran Berbasis Game dalam Menumbuhkan Minat Belajar PAI,” vol. 3, no. 1, pp. 97–103, 2025.
- [33] S. M. P. A. Pasuruan, A. R. Farida, and A. P. Astutik, “Efektivitas game komunikata pada mata pelajaran PAIBP di,” vol. 10, no. 2, pp. 175–191, 2021, doi: 10.32832/tadibuna.v10i2.4858.
- [34] I. Aini and A. P. Astutik, “Integrasi Pembelajaran Al Qur ’ an Hadits dan Sains Melalui Model Discovery Learning,” vol. 4, pp. 284–296, 2023.

