Synergy: Journal of Learning Future and Artificial Intelligence (SJLAI), 2025, 01(1) pp. 22-29
https://sinergijournal.id/index.php/sjcds | e-ISSN : 3123-9056

Game Based Learning sebagai Pendekatan *Deep Learning* dalam Pembelajaran PAI & BP di SMP N 2 Bojong

Game Based Learning as a Deep Learning Approach in PAI & BP Learning at SMP N 2 Bojong

Imroatul Karimah[1], Naela Najwa Alfarah[2], Nia Oktaviani[3], Via Nilna Zumzumi[4], Dian Alviana Zahra[5], Taufiqur Rohman[6*)]

[1,2,3,4,5,6] Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, 51141, Indonesia

Article info: Research Article

Kata kunci:

Game Based Learning, *Deep Learning*, PAI & BP, Kurikulum Merdeka

Keywords:

Game Based Learning, Deep Learning, PAI & BP, Independent Curriculum

Article history:
Received: 24-11-2025
Accepted: 01-12-2025

*)Koresponden email:
naela.najwa.alfarah@mhs.Uingusdur.ac.id

(c) 2025 Imroatul Karimah, Naela Najwa Alfarah, Nia Oktaviani, Via Nilna Zumzumi, Dian Alviana Zahra, Taufiqur Rohman

Creative Commons Licence
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan pendekatan *Game Based Learning* (GBL) dalam mewujudkan *Deep Learning* (pembelajaran mendalam) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 2 Bojong. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi pembelajaran PAI & BP yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dan motivasi belajar rendah. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan penelitian lapangan (*field research*) melalui observasi, wawancara, dan studi literatur terhadap guru serta peserta didik kelas VIII dan IX. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* (GBL) melalui program Tim GEMES (*Game*, Edukasi, Motivasi, Eksplorasi, dan Simulasi), kompetisi antar tim, dan permainan kartu "*Class of Competition*" mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Dampaknya terlihat pada meningkatnya motivasi, pemahaman konsep keagamaan, dan pembentukan karakter religius siswa. Dengan dukungan desain permainan yang relevan, kompetensi guru, serta fasilitas memadai, GBL terbukti efektif meningkatkan kualitas pembelajaran PAI & BP sesuai prinsip Kurikulum Merdeka.

Abstract

This study aims to analyze the implementation of the Game Based Learning (GBL) approach in realizing Deep Learning within the Islamic Religious Education (PAI) subject at SMP Negeri 2 Bojong. This research is motivated by the condition of PAI & BP learning, which remains conventional and teacher-centered, resulting in low student engagement and learning motivation. The study employs a descriptive qualitative method with a field research approach through observations, interviews, and literature studies involving teachers and students of grades VIII and IX. The findings indicate that the implementation of Game Based Learning (GBL) through the Tim GEMES (Game, Education, Motivation, Exploration, and Simulation) program, team competitions, and the "Class of Competition" card game successfully creates an interactive, collaborative, and enjoyable learning atmosphere. Its impact is evident in the increased motivation, understanding of religious concepts, and development of students' religious character. Supported by relevant game design, teacher competence, and adequate facilities, GBL has proven effective in improving the quality of PAI & BP learning in accordance with the principles of the Merdeka Curriculum.

Kutipan: Karimah, I., Alfarah, N. N., Oktaviani, N., Zumzumi, V. N., Zahra, D. A., & Rohman, T. (2025). Game Based Learning as a Deep Learning Approach in PAI & BP Learning at SMP N 2 Bojong. *Synergy: Journal of Learning Future and Artificial Intelligence (SJLAI), 1*(1), 22–29. https://doi.org/10.68111/sjlai.v1i1.84

1. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI & BP) memiliki peranan strategis dalam membentuk karakter, moralitas, dan spiritualitas peserta didik. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, pembelajaran PAI & BP dituntut tidak hanya menyampaikan pengetahuan keagamaan, tetapi juga mampu menumbuhkan pemahaman yang mendalam (*deep learning*) sehingga nilai-nilai Islam dapat diintegrasikan ke dalam perilaku dan kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini dianggap penting untuk menyiapkan generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga kuat dalam aspek akhlak dan spiritual (Hermawati, 2021; Maemunatun, 2022).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran PAI di banyak sekolah masih berorientasi pada metode konvensional. Pembelajaran cenderung bersifat satu arah, berpusat pada guru (*teacher-centered*), dan belum memberi ruang yang cukup bagi siswa untuk mengeksplorasi pemahaman secara aktif. Akibatnya, siswa sering kali mengalami kejenuhan, rendahnya motivasi belajar, serta pemahaman konsep yang bersifat dangkal dan tidak berkelanjutan. Kondisi tersebut berdampak pada lemahnya internalisasi nilai-nilai keislaman dalam kehidupan mereka. Dalam menghadapi tantangan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Salah satu pendekatan yang berkembang dalam dunia pendidikan modern adalah *Game Based Learning* (GBL). Pendekatan ini memadukan unsur permainan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan menantang. Melalui mekanisme permainan, siswa didorong untuk lebih aktif, terlibat, dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar sehingga dapat meningkatkan konsentrasi dan motivasi (Arciosa, 2021; Low et al., 2024; Torres-Toukoumidis et al., 2018).

GBL sejalan dengan prinsip *deep learning*, yaitu proses belajar yang tidak hanya mengejar hafalan, tetapi lebih menekankan pada pemahaman konseptual, keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, serta pengaitan antara pengetahuan baru dengan konteks kehidupan nyata. Dalam pembelajaran PAI & BP, pendekatan ini berpotensi membantu siswa memahami nilai-nilai Islam secara lebih mendalam dan aplikatif (Rosiyati et al., 2025). Dengan demikian, integrasi GBL menjadi peluang bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan efektivitas penyampaian materi.

Meski demikian, implementasi GBL dalam pembelajaran PAI tentu tidak dapat dilepaskan dari berbagai faktor pendukung dan penghambat. Kesiapan guru, ketersediaan sarana dan prasarana teknologi, desain media pembelajaran, serta karakteristik peserta didik menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan penerapan pendekatan ini (Akila & Dafit, 2025). Selain itu, lingkungan belajar yang kondusif dan dukungan sekolah juga diperlukan untuk memastikan keberlanjutan penggunaan GBL dalam kegiatan pembelajaran.

Pada titik ini, muncul urgensi penelitian untuk mengkaji bagaimana GBL dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran PAI, khususnya di tingkat SMP. Hingga kini, penelitian mengenai penerapan GBL dalam konteks pembelajaran agama masih terbatas, padahal pendekatan ini memiliki potensi besar untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi dan pemahaman siswa. Kebutuhan akan model pembelajaran yang inovatif, relevan, dan sesuai dengan perkembangan zaman menjadi alasan kuat mengapa penelitian ini penting dilakukan. Selain itu, penelitian ini turut menjawab gap antara tuntutan kurikulum yang menekankan *deep learning* dengan realitas pembelajaran PAI yang masih didominasi metode tradisional.

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian mengenai penerapan *Game Based Learning* sebagai pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran PAI & BP di SMP Negeri 2 Bojong menjadi relevan dan signifikan. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai proses implementasi, efektivitas, serta tantangan yang dihadapi dalam penerapan GBL. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran PAI yang lebih inovatif, interaktif, dan mampu mendorong terbentuknya karakter religius siswa secara lebih efektif.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam penerapan pendekatan *Deep Learning* melalui *Game Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI & BP). Menurut (Moleong, 2011), penelitian kualitatif deskriptif menghasilkan data berupa kata-kata tertulis atau lisan dari individu yang diamati, tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel penelitian. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menggambarkan fenomena secara utuh, alami, dan kontekstual. Penelitian ini juga memanfaatkan metode *field research*, yaitu penelitian lapangan yang melibatkan pengamatan langsung terhadap subjek dalam situasi nyata untuk memperoleh data autentik mengenai perilaku, interaksi, dan proses pembelajaran yang berlangsung.

Pelaksanaan penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Bojong, Kecamatan Bojong, Kabupaten Pekalongan, dengan fokus pada guru PAI & BP serta peserta didik kelas VIII dan IX sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas pembelajaran di kelas, terutama terkait integrasi unsur permainan dalam proses pembelajaran PAI & BP. Wawancara dilakukan terhadap guru mata pelajaran PAI & BP untuk memperoleh informasi mengenai perencanaan, proses, kendala, dan efektivitas penerapan *Game Based Learning* dalam mendukung *Deep Learning*. Dokumentasi berupa foto kegiatan, silabus, RPP, serta catatan pembelajaran turut digunakan sebagai bahan pendukung analisis.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif agar temuan mudah dipahami secara tematik. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan dengan memaknai pola, hubungan, dan temuan terkait implementasi *Game Based Learning* dalam mendukung *Deep Learning* pada pembelajaran PAI & BP. Untuk memastikan keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan metode, yaitu membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar data yang dihasilkan valid dan dapat dipertanggungjawabkan (Moleong, 2011).

3. Hasil dan Pembahasan

Penerapan *Game Based Learning* dalam Pembelajaran PAI & BP di SMP N 2 Bojong

SMP Negeri 2 Bojong yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar mengembangkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI & BP) melalui pendekatan *Game Based Learning* (GBL) sebagai strategi utama. Pendekatan ini diwujudkan dalam berbagai kegiatan, seperti program Tim GEMES (*Game*, Edukasi, Motivasi, Eksplorasi, dan Simulasi), kompetisi antar tim, serta permainan kartu edukatif "*Class of Competition*" yang berisi pertanyaan terkait konsep-konsep pembelajaran PAI & BP. Penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

Penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) di SMP Negeri 2 Bojong menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Aktivitas yang berbasis permainan yang melibatkan persaingan yang sehat dan kerjasama tim meningkatkan semangat siswa untuk ikut serta secara aktif. Hal ini sejalan dengan hasil studi yang menunjukkan bahwa GBL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran PAI (Septiani, 2025). Selain itu, pemahaman siswa tentang konsep agama dan karakter religius meningkat dengan signifikan. Penggunaan media kartu dan permainan kuis memudahkan siswa dalam mengingat serta memahami nilai-nilai agama yang diajarkan, sehingga proses belajar menjadi lebih berarti (Aliyah et al., 2025).

Pendekatan GBL yang digunakan di institusi pendidikan ini sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran mendalam, yakni pembelajaran penuh kesadaran, pembelajaran bermakna, dan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam pembelajaran penuh kesadaran, peserta didik terlibat secara aktif dan peka selama proses belajar lewat aktivitas yang membutuhkan pemecahan masalah dan kerja sama tim (Tang, 2023). Sementara itu, pada pembelajaran bermakna, materi Pendidikan Agama Islam dihubungkan dengan konteks kehidupan sehari-hari agar siswa tidak hanya sekadar menghafal, tetapi juga memahami arti dan pentingnya ajaran agama dalam aktivitas sehari-hari

mereka (Aliyah et al., 2025). Di sisi lain, pembelajaran yang menyenangkan tercapai melalui aspek permainan dan kompetisi yang menghibur, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar (Yunus & Zaibon, 2021).

Dampak implementasi GBL di SMP Negeri 2 Bojong terlihat dari meningkatnya motivasi belajar, pemahaman konsep, dan perkembangan karakter religius siswa. Siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran PAI dan bisa memahami materi dengan lebih baik. Karakter religius seperti rasa tanggung jawab, kerjasama, dan kesadaran akan nilai-nilai agama juga berkembang melalui aktivitas permainan yang mengintegrasikan nilai-nilai tersebut (Nauli & Masitah, 2024). Namun, keberhasilan pelaksanaan GBL ini memerlukan persiapan yang baik dari guru dalam merancang materi dan media permainan serta kesiapan fasilitas dan infrastruktur yang mendukung proses pembelajaran (Septiani, 2025).

Secara keseluruhan, implementasi *Game Based Learning* di SMP Negeri 2 Bojong dengan berbagai bentuk permainan edukatif dan kompetitif berhasil mendukung terciptanya pembelajaran yang mendalam dan bermakna sesuai dengan prinsip *Deep Learning*. Hal ini menunjukkan bahwa GBL merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah menengah pertama.

Pendekatan *Game Based Learning* sebagai Upaya Mewujudkan Pembelajaran Mendalam dalam Pendidikan Agama Islam

Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan (PBP) di SMP Negeri 2 Bojong telah terbukti efektif dalam mendorong siswa untuk mengalami pembelajaran yang mendalam pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI & BP). Implementasi metode ini melibatkan berbagai jenis permainan edukatif, seperti Tim GEMES, turnamen kartu dan permainan kartu *Q and A* yang berkaitan dengan konsep pembelajaran PAI & BP. Dengan menggabungkan unsur kompetisi, kerja sama tim, dan tantangan kreatif, PBP berhasil menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan berarti, yang sesuai dengan prinsip pembelajaran mendalam, yaitu mindful, meaningful, dan joyful (Eltahir et al., 2021).

1. *Mindful Learning* (*Full Mind*)

   Prinsip pembelajaran *mindful* menekankan pentingnya kesadaran siswa terhadap proses belajar, di mana mereka berperan aktif dan berkonsentrasi pada tugas yang diberikan. Dalam implementasi Tim GEMES, siswa diharuskan berpikir dengan strategi, berkolaborasi dalam kelompok, dan menghadapi tantangan yang berlandaskan permainan. Aktivitas ini mendorong siswa untuk fokus, mengenali masalah, dan membuat keputusan dengan penuh kesadaran, bukan hanya mengikuti instruksi guru dengan cara yang pasif. Hasil dari pengamatan menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih fokus dan reflektif dalam memahami materi PAI. Penelitian sebelumnya juga menegaskan bahwa GBL dapat meningkatkan kesadaran aktif siswa dalam pembelajaran PAI, selaras dengan prinsip pembelajaran mindful (Septiani, 2025).
2. *Meaningful Learning* (*Full Mining*)

   Pembelajaran yang bermakna dalam konteks GBL menyoroti pentingnya pemahaman mendasar dan hubungan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Aktivitas permainan kartu dan tantangan kelompok yang diadakan oleh Tim GEMES dan *Class of Competition* memberi kesempatan bagi siswa untuk mendalami konsep PAI secara menyeluruh melalui analisis, diskusi, dan pengaplikasian nilai-nilai agama dalam situasi yang disimulasikan. Contohnya, saat menjawab pertanyaan di kartu mengenai akhlak atau ibadah, siswa tidak sekadar menghafal jawaban, tetapi juga mempertimbangkan bagaimana konsep tersebut diterapkan dalam kehidupan mereka. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Meccawy et al., 2023), yang mengindikasikan bahwa penerapan GBL dalam PAI dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka.
3. *Joyful Learning* (*Full Joy*)

   Aspek pembelajaran yang menyenangkan menyoroti pentingnya kesenangan dan keterlibatan emosional selama proses pendidikan. Unsur kompetisi, hadiah, dan permainan kreatif dalam *Game Based Learning* (GBL) membuat siswa merasa bahagia dan termotivasi saat belajar. Atmosfer yang ceria ini tidak hanya meningkatkan semangat, tetapi juga mendukung siswa untuk lebih mudah mencerna materi dan mempertahankan pemahaman yang telah

diperoleh (Nauli & Masitah, 2024). Penerapan prinsip pembelajaran yang menyenangkan dalam Tim GEMES dan permainan kartu memastikan siswa merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, sehingga hal ini mengaktualisasikan motivasi intrinsik dalam pembelajaran mendalam (Yi et al., 2020).

Implementasi *Game Based Learning* di SMP Negeri 2 Bojong membantu menciptakan pembelajaran yang lebih dalam dengan menggabungkan tiga prinsip *Deep Learning*: siswa terlibat secara penuh dan aktif (*mindful*), mengeksplorasi makna dan konsep dengan seksama (*meaningful/full mining*), serta menikmati pengalaman belajar melalui permainan dan interaksi yang menyenangkan (*joyful/full joy*). Penggabungan ketiga prinsip ini menghasilkan proses belajar yang menyeluruh, membangun pemahaman yang kuat tentang konsep PAI, meningkatkan semangat belajar, dan mengembangkan karakter religius siswa dengan efektif (Wachdani & Thohir, 2022; Zhao et al., 2022).

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilan *Game Based Learning* (GBL) Sebagai Pendekatan *Deep Learning*

1. Faktor Pendukung Keberhasilan GBL
   a. Kesesuaian Desain *Game* dengan Tujuan Pembelajaran
      Keselarasan antara desain permainan dan tujuan pembelajaran merupakan kunci utama keberhasilan GBL (Ngurah & Made, 2023). *Game* harus dirancang agar mampu mendukung pencapaian kompetensi siswa, bukan sekadar memberikan hiburan. Dengan begitu, aktivitas bermain tetap berorientasi pada hasil belajar yang diharapkan.
   b. Keseimbangan antara Unsur Edukasi dan Hiburan
      Pembelajaran berbasis permainan perlu menjaga keseimbangan antara aspek edukatif dan aspek rekreatif. Permainan yang terlalu fokus pada kesenangan dapat mengurangi nilai belajar, sementara yang terlalu serius dapat menurunkan minat siswa. Keseimbangan ini membantu menciptakan suasana belajar yang menarik sekaligus bermakna.
   c. Kompetensi Guru dalam Mengelola GBL
      Peran guru sangat penting dalam mengintegrasikan permainan ke dalam pembelajaran. Guru harus memahami alur dan mekanika *game*, serta mampu mengaitkannya dengan konten pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PAI. Kompetensi guru dalam hal ini menentukan efektivitas pelaksanaan GBL di kelas (Andika et al., 2025).
   d. Dukungan Infrastruktur dan Kebijakan Sekolah
      Ketersediaan fasilitas pendukung seperti perangkat digital, jaringan internet, serta dukungan kebijakan sekolah menjadi faktor penting bagi kelancaran implementasi GBL. Lingkungan sekolah yang terbuka terhadap inovasi pembelajaran akan memperkuat efektivitas metode ini (Jääskä & Aaltonen, 2022).
2. Faktor Penghambat Keberhasilan GBL
   a. Keterbatasan Waktu dan Sumber Daya
      Salah satu kendala utama dalam penerapan GBL adalah terbatasnya waktu pembelajaran dan sumber daya pendukung. Guru sering kali kesulitan menyesuaikan durasi permainan dengan alokasi waktu belajar di kelas.
   b. Kesulitan dalam Penilaian Hasil Belajar
      Menurut (Putra et al., 2024), menilai pencapaian siswa melalui media permainan bukan hal yang mudah. Guru perlu merancang instrumen penilaian yang mampu mengukur aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara adil dari aktivitas bermain.
   c. Potensi Distraksi dari Unsur Hiburan
      Elemen hiburan dalam permainan dapat menimbulkan gangguan fokus jika tidak dikelola dengan baik. Siswa mungkin lebih tertarik pada aspek permainan daripada pada materi pembelajaran itu sendiri (Maimunah & Kusmiyati, 2024).

Dampak Penerapan *Game Based Learning* (GBL)

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa:
   Penerapan *Game Based Learning* (GBL) membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Meningkatkan motivasi literasi siswa
   Melalui permainan edukatif, siswa terdorong untuk membaca petunjuk, memahami teks, dan mencari informasi tambahan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tantangan dalam game.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa
   Dengan meningkatnya motivasi dan keterlibatan siswa, GBL secara tidak langsung berpengaruh positif terhadap hasil belajar, baik dalam hal pemahaman materi, kemampuan berpikir kritis, maupun keterampilan pemecahan masalah.

4. Kesimpulan

Implementasi *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 2 Bojong telah terbukti efektif secara signifikan dalam menciptakan proses belajar yang mendalam (*Deep Learning*) dan bermakna. Penerapan berbagai bentuk permainan edukatif, seperti program Team Games dan permainan kartu, berhasil mentransformasi pembelajaran PAI menjadi interaktif, menyenangkan, dan kompetitif. Metode ini meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa, yang berujung pada peningkatan pemahaman konseptual PAI dan pengembangan karakter religius. Keberhasilan GBL didukung oleh kesesuaian desain game dengan tujuan pembelajaran, keseimbangan antara unsur edukasi dan hiburan, serta kompetensi guru, yang secara keseluruhan memenuhi tiga prinsip *Deep Learning* yaitu *mindful* (terlibat aktif), *meaningful* (pemahaman bermakna), dan *joyful* (belajar yang menyenangkan). Meskipun dihadapkan pada tantangan seperti keterbatasan waktu dan kesulitan penilaian, GBL merupakan pendekatan inovatif yang sangat direkomendasikan untuk meningkatkan kualitas dan relevansi pembelajaran PAI di sekolah menengah pertama.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa limitasi. Pertama, efektivitas GBL hanya diuji pada satu sekolah sehingga generalisasi hasil ke sekolah lain dengan karakteristik berbeda perlu dilakukan dengan hati-hati. Kedua, keterbatasan waktu pembelajaran membuat beberapa aktivitas game tidak dapat dilaksanakan secara optimal. Ketiga, kemampuan guru dalam merancang dan memfasilitasi permainan masih bervariasi, sehingga konsistensi implementasi GBL belum sepenuhnya merata. Keempat, proses penilaian hasil belajar berbasis permainan masih menjadi tantangan, terutama dalam mengukur aspek kognitif dan afektif secara objektif. Meskipun terdapat keterbatasan tersebut, GBL tetap menjadi pendekatan inovatif yang sangat direkomendasikan untuk meningkatkan kualitas dan relevansi pembelajaran PAI di sekolah menengah pertama.

Ucapan terima kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SMP Negeri 2 Bojong, khususnya kepada kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam, serta para peserta didik kelas VIII dan IX yang telah memberikan kesempatan, dukungan, dan kerja sama selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing dan rekan sejawat yang telah memberikan arahan, masukan, serta motivasi dalam penyusunan artikel ini. Penghargaan yang tulus juga penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam bentuk saran, referensi, maupun dukungan moral. Semoga penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan strategi pembelajaran inovatif, khususnya penerapan *Game Based Learning* dalam Pendidikan Agama Islam di era Kurikulum Merdeka.

Daftar Pustaka

Akila, S., & Dafit, F. (2025). Kesiapan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaranberbasis Canva Di SDN 007 Pangkalan Baru. *Journal of Innovative and Creativity (Joecy)*, *5*(2), 10246–10255. https://doi.org/10.31004/joecy.v5i2.1744

Aliyah, S. R., Norlianti, N., & Mukmin, M. (2025). Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Deep Learning. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *6*(5), 2341–2354. https://doi.org/10.59141/japendi.v6i5.7798

Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, *14*(1), 799–812. https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.1645

Arciosa, R. M. (2021). Game-Based Learning (GBL) in Teaching Primary Mathematics. *Asian Journal of Education and Social Studies*. https://doi.org/10.9734/ajess/2021/v25i330603

Eltahir, M. E., Alsalhi, N. R., Al-Qatawneh, S., AlQudah, H. A., & Jaradat, M. (2021). The impact of game-based learning (GBL) on students' motivation, engagement and academic performance on an Arabic language grammar course in higher education. *Education and Information Technologies*, *26*(3). https://doi.org/10.1007/s10639-020-10396-w

Hermawati, K. A. (2021). Implementasi Model Inkuiri dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti: Analisis pada Materi Pembelajaran Toleransi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, *6*(1). https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(1).6159

Jääskä, E., & Aaltonen, K. (2022). Teachers' experiences of using game-based learning methods in project management higher education. *Project Leadership and Society*, *3*, 100041. https://doi.org/10.1016/j.plas.2022.100041

Low, J. Y., Balakrishnan, B., & Yaacob, M. I. H. (2024). Game-Based Learning: Current Practices and Perceptions of Secondary School Physics Teachers in Malaysia. *International Journal of Science, Mathematics and Technology Learning*, *31*(1). https://doi.org/10.18848/2327-7971/CGP/v31i01/1-21

Maemunatun, M. (2022). Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, *9*. https://doi.org/10.30595/pssh.v9i.655

Maimunah, S., & Kusmiyati, K. (2024). Dampak Pembelajaran Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V UPTD SDN Pendabah 3. *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan*, *2*(1), 72–81. https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i1.942

Meccawy, M., Alzahrani, A., Mattar, Z., Almohammadi, R., Alzahrani, S., Aljizani, G., & Meccawy, Z. (2023). Assessing EFL Students' Performance and Self-Efficacy Using a Game-Based Learning Approach. *Education Sciences*, *13*(12). https://doi.org/10.3390/educsci13121228

Moleong, L. J. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.

Nauli, M. U., & Masitah, W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Keaktifan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Agama Islam. *Kuttab: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, *8*(2), 489–501. https://doi.org/https://doi.org/10.30736/ktb.v8i2.2202

Ngurah, T. J. I. G. A., & Made, R. P. P. N. (2023). Penerapan Game Based Learning Dalam Pembelajaran Biologi Untuk Meningkatkan Keatifan Siswa Kelas Xi Mipa Sma Negeri 1 Kuta Utara. *Emasains : Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, *12*(1).

Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqa, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, *12*(1), 81–95. https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749

Rosiyati, D., Erviana, R., Fadilla, A., Sholihah, U., & Musrikah. (2025). Pendekatan Deep Learning Dalam Kurikulum Merdeka. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, *4*(2), 131–143. https://doi.org/10.58917/ijme.v4i2.270

Septiani, T. B. (2025). Relevansi Metode Game Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, *7*(1), 175–185. https://doi.org/10.46773/muaddib.v7i1.1491

Tang, J. T. (2023). Comparative study of game-based learning on preschoolers' English vocabulary acquisition in Taiwan. *Interactive Learning Environments*, *31*(4). https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1865406

Torres-Toukoumidis, Á., Ramírez-Montoya, M. S., & Romero-Rodríguez, L. M. (2018). Assessment and evaluation of games-based learning (gbl) in e-learning contexts. *Education in the Knowledge Society*, *19*(4). https://doi.org/10.14201/eks2018194109128

Wachdani, R. A., & Thohir, M. A. (2022). The Influence of the Application of Game Based Learning (GBL) Models Assisted by the Math Games Platform on the Mathematics Learning Outcomes of Fifth Grade Elementary School Students. *Indonesian Journal of Primary Education*, *6*(1). https://doi.org/10.17509/ijpe.v6i1.45914

Yi, L., Zhou, Q., Xiao, T., Qing, G., & Mayer, I. (2020). Conscientiousness in Game-Based Learning. *Simulation and Gaming*, *51*(5). https://doi.org/10.1177/1046878120927061

Yunus, E., & Zaibon, S. B. (2021). Connecting Computational Thinking (CT) Concept with the Game-Based Learning (GBL) Elements. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, *15*(20). https://doi.org/10.3991/ijim.v15i20.23739

Zhao, D., Muntean, C. H., Chis, A. E., Rozinaj, G., & Muntean, G. M. (2022). Game-Based Learning: Enhancing Student Experience, Knowledge Gain, and Usability in Higher Education Programming Courses. *IEEE Transactions on Education*, *65*(4). https://doi.org/10.1109/TE.2021.3136914