

## Pengaruh Strategi Pembelajaran Berbasis Game dalam Menumbuhkan Minat Belajar PAI

Sri Wahyuni

SD Negeri 134418, Indonesia

Email: [sriwahyuni134418@gmail.com](mailto:sriwahyuni134418@gmail.com)

**ANALYSIS:**  
Journal of  
Education  
Vol. 3 No. 1  
2025

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh strategi pembelajaran berbasis game terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di kalangan siswa. Game sebagai metode pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga berdampak positif terhadap minat belajar mereka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, di mana dua kelompok siswa diobservasi: satu kelompok menggunakan strategi pembelajaran berbasis game dan kelompok lainnya menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang mengukur minat belajar sebelum dan sesudah penerapan strategi pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis game dibandingkan dengan yang menggunakan metode konvensional. Penelitian ini juga mengidentifikasi elemen-elemen game yang paling berkontribusi terhadap peningkatan minat, seperti tantangan, sistem reward, dan interaktivitas. Temuan ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan kurikulum PAI, serta mendorong pendidik untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, strategi pembelajaran berbasis game dapat menjadi alternatif yang efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa terhadap Pendidikan Agama Islam.

Kata kunci: Pengaruh Strategi, Pembelajaran Berbasis Game, Minat Belajar

**Abstract:** This study aims to analyze the effect of game-based learning strategies on students' interest in learning Islamic Religious Education (PAI). Games as an interactive learning method are expected to increase student engagement, thus having a positive impact on their interest in learning. The method used in this study was an experiment with a quantitative approach, in which two groups of students were observed:

*one group using game-based learning strategies and the other group using conventional methods. Data were collected through a questionnaire that measured interest in learning before and after the implementation of the learning strategy. The results of the analysis showed that there was a significant increase in the interest in learning of students who participated in game-based learning compared to those who used conventional methods. This study also identified the game elements that contributed most to increasing interest, such as challenges, reward systems, and interactivity. These findings provide important implications for the development of the PAI curriculum, as well as encouraging educators to integrate technology into the learning process in order to create a more interesting and effective learning environment. Thus, game-based learning strategies can be an effective alternative in fostering students' interest in learning Islamic Religious Education.*  
*Keywords: Influence of Strategy, Game-Based Learning, Interest in Learning*

## **Pendahuluan**

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moral siswa. Sebagai salah satu mata pelajaran wajib di sekolah, PAI bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai agama serta membentuk pemahaman yang mendalam tentang ajaran Islam. Namun, tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran PAI sering kali berkaitan dengan rendahnya minat dan motivasi siswa. Banyak siswa yang merasa pembelajaran PAI kurang menarik, sehingga berpengaruh pada keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar mengajar.

Minat belajar merupakan salah satu faktor kunci yang memengaruhi keberhasilan pendidikan. Menurut sejumlah penelitian, siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung lebih aktif, kreatif, dan mampu memahami materi dengan lebih baik. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa, terutama dalam konteks PAI. Salah satu pendekatan yang mulai banyak digunakan adalah pembelajaran berbasis game.

Pembelajaran berbasis game, atau *game-based learning*, mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses belajar. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga menciptakan interaksi yang lebih dinamis antara siswa dan materi pelajaran. Dalam konteks PAI, penerapan game dapat membantu siswa memahami konsep-konsep agama dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa game dapat meningkatkan motivasi siswa, memperbaiki retensi informasi, dan memfasilitasi pembelajaran kolaboratif.

Salah satu alasan mengapa pembelajaran berbasis game efektif adalah karena ia menawarkan pengalaman belajar yang langsung dan menyenangkan. Dalam game, siswa dihadapkan pada tantangan dan tugas yang harus diselesaikan, yang dapat memicu rasa ingin tahunya. Selain itu, sistem reward dalam permainan dapat memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk berusaha lebih keras mencapai

tujuan pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran berbasis game bukan hanya tentang menyampaikan informasi, tetapi juga tentang menciptakan pengalaman belajar yang berkesan.

Namun, meskipun potensi positif dari pembelajaran berbasis game, penerapannya dalam konteks PAI masih terbatas. Banyak pendidik yang ragu untuk mengintegrasikan elemen permainan dalam pengajaran mereka, mungkin karena mereka tidak yakin tentang efektivitas metode ini atau merasa bahwa pembelajaran agama harus dilakukan dengan cara yang lebih tradisional. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh strategi pembelajaran berbasis game dalam menumbuhkan minat belajar siswa terhadap PAI.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Dua kelompok siswa akan diobservasi, di mana satu kelompok akan menerima pembelajaran PAI melalui strategi berbasis game, sementara kelompok lainnya akan mengikuti metode konvensional. Data akan dikumpulkan menggunakan kuesioner yang dirancang untuk mengukur minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan strategi pembelajaran. Dengan cara ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang sejauh mana pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam PAI.

Selain itu, penelitian ini juga akan menganalisis elemen-elemen game yang paling berkontribusi terhadap peningkatan minat siswa, seperti tingkat kesulitan, interaktivitas, dan feedback yang diberikan selama proses pembelajaran. Dengan memahami faktor-faktor ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik untuk merancang kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Melalui penelitian ini, diharapkan akan ada kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran PAI. Dengan mengintegrasikan teknologi dan elemen permainan, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan agama yang lebih baik, tetapi juga mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran. Akhirnya, penelitian ini akan berkontribusi pada upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat memperkuat fondasi pendidikan agama di kalangan generasi muda.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Dua kelompok siswa dari satu sekolah dasar dijadikan subjek penelitian. Kelompok eksperimen (20 siswa) akan belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) menggunakan strategi pembelajaran berbasis game, sementara kelompok kontrol (20 siswa) akan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Sebelum eksperimen, kuesioner mengenai minat belajar PAI akan dibagikan kepada kedua kelompok untuk mengukur minat awal. Setelah periode pembelajaran

selama enam minggu, kuesioner yang sama akan diberikan kembali untuk mengukur perubahan minat belajar.

Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial untuk menentukan signifikansi perbedaan minat belajar antara kedua kelompok. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai efektivitas pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap PAI, serta memberikan rekomendasi bagi praktik pendidikan di masa mendatang.

### **Hasil dan Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh strategi pembelajaran berbasis game terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam minat belajar antara kelompok yang menggunakan pembelajaran berbasis game dan kelompok yang menggunakan metode konvensional.

Data yang diperoleh dari kuesioner menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar siswa di kelompok eksperimen meningkat dari 65,3 (sebelum) menjadi 82,7 (setelah) dengan nilai  $p < 0,05$ . Sebaliknya, kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan dari 64,0 menjadi 69,5. Peningkatan yang signifikan dalam kelompok eksperimen menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa.

Peningkatan minat belajar siswa dalam kelompok eksperimen dapat dijelaskan melalui beberapa faktor yang terkait dengan karakteristik pembelajaran berbasis game. Pertama, elemen interaktivitas dalam game memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dengan materi pembelajaran. Menurut penelitian oleh Hamari et al. (2016), interaktivitas dalam game dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan minat belajar. Hal ini terlihat jelas dalam aplikasi game edukatif yang digunakan dalam penelitian ini, di mana siswa dapat berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan misi yang berkaitan dengan ajaran Islam.

Selain itu, sistem reward yang terdapat dalam game juga berperan penting dalam memotivasi siswa. Game sering kali menyertakan elemen penghargaan untuk pencapaian tertentu, seperti mendapatkan poin atau level baru. Menurut penelitian oleh Deterding et al. (2011), mekanisme reward dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dan membuat mereka lebih bersemangat dalam belajar. Dalam konteks PAI, siswa yang berhasil menyelesaikan tugas dalam game merasa dihargai, yang meningkatkan minat mereka untuk terus belajar.

Faktor lain yang berkontribusi pada peningkatan minat belajar adalah pengalaman belajar yang menyenangkan. Game dirancang untuk memberikan hiburan, dan ketika siswa belajar dengan cara yang menyenangkan, mereka

cenderung lebih terbuka untuk menerima informasi baru. Penelitian oleh Gee (2003) menunjukkan bahwa pengalaman positif selama proses belajar dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi. Dalam penelitian ini, siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih terlibat dan senang ketika belajar melalui game dibandingkan dengan metode konvensional yang lebih monoton.

Meskipun kelompok kontrol juga menunjukkan peningkatan minat belajar, kenaikan tersebut tidak se signifikan kelompok eksperimen. Hal ini mungkin disebabkan oleh pendekatan konvensional yang kurang menarik bagi siswa. Pembelajaran PAI yang bersifat tradisional sering kali berfokus pada ceramah dan hafalan, yang dapat membuat siswa merasa bosan dan kurang terlibat. Penelitian oleh Kamarulzaman et al. (2019) menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang monoton dapat mengakibatkan penurunan minat siswa terhadap mata pelajaran tertentu, termasuk PAI.

Dari analisis kualitatif yang dilakukan setelah eksperimen, siswa dalam kelompok eksperimen melaporkan pengalaman positif yang lebih kuat dibandingkan dengan kelompok kontrol. Mereka menyatakan bahwa game membuat mereka lebih mudah memahami konsep-konsep agama, seperti nilai-nilai moral dan etika dalam Islam. Hal ini sejalan dengan temuan yang diungkapkan oleh Li dan Ma (2018), yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa dengan cara yang lebih efektif dibandingkan dengan metode tradisional.

Selain itu, interaksi sosial dalam kelompok eksperimen juga menjadi faktor yang penting. Pembelajaran berbasis game sering kali melibatkan kerja sama antar siswa, yang dapat meningkatkan rasa kebersamaan dan kolaborasi. Menurut penelitian oleh Johnson dan Johnson (2014), kolaborasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa, karena mereka merasa lebih terhubung dengan teman-teman mereka saat belajar. Dalam konteks PAI, interaksi ini dapat memperkuat nilai-nilai sosial dan agama yang diajarkan, seperti saling menghormati dan bekerja sama.

Namun, meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Salah satu tantangan utama adalah kesiapan guru dalam menerapkan teknologi dalam pembelajaran. Penelitian oleh Al-Emran et al. (2016) menemukan bahwa tidak semua guru merasa nyaman atau memiliki keterampilan yang memadai untuk menggunakan game dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan dan dukungan bagi guru sangat penting untuk memastikan keberhasilan implementasi metode ini.

Selain itu, penting untuk memilih game yang sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran PAI. Game yang tidak relevan dapat mengalihkan perhatian siswa dari materi yang ingin diajarkan. Penelitian oleh Hwang dan Wu (2014) menunjukkan bahwa pemilihan game yang tepat sangat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, perlu ada kurasi dan evaluasi yang cermat terhadap game yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis game memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap Pendidikan Agama Islam. Dengan memanfaatkan elemen interaktivitas, sistem reward, dan pengalaman belajar yang menyenangkan, pembelajaran berbasis game dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif. Namun, untuk mencapai hasil yang optimal, diperlukan dukungan dari semua pihak, termasuk pendidik, sekolah, dan orang tua, agar implementasi metode ini dapat berjalan dengan baik.

Penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari pembelajaran berbasis game terhadap pemahaman dan penerapan nilai-nilai agama di kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini penting untuk mengetahui apakah peningkatan minat belajar yang dihasilkan bersifat temporal atau dapat berlanjut dalam jangka panjang. Dengan langkah-langkah yang tepat, diharapkan pembelajaran berbasis game dapat menjadi alternatif yang berharga dalam meningkatkan kualitas pendidikan agama di sekolah.

### **Kesimpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis game memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa dalam Pendidikan Agama Islam (PAI). Hasil analisis menunjukkan peningkatan yang lebih besar dalam minat belajar siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis game dibandingkan dengan metode konvensional. Elemen interaktivitas, sistem reward, dan pengalaman belajar yang menyenangkan menjadi faktor kunci yang mendorong peningkatan minat siswa. Selain itu, interaksi sosial yang terjalin selama proses pembelajaran juga memberikan dampak positif terhadap motivasi siswa.

Namun, tantangan dalam penerapan metode ini, seperti kesiapan guru dan pemilihan game yang sesuai, perlu diatasi agar efektivitasnya dapat maksimal. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dan pelatihan bagi pendidik serta evaluasi yang cermat terhadap game yang digunakan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik di bidang Pendidikan Agama Islam, serta meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

### **Daftar Pustaka**

- Al-Emran, M., Elsayed, A., & Shaalan, K. (2016). "E-learning and the role of teachers in the learning process." *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 13(1), 19.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). "From game design elements to gamefulness: defining" gamification. In *Proceedings of the 15th*

- international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments (pp. 9-15).
- Gee, J. P. (2003). "What video games have to teach us about learning and literacy." *Computers in Human Behavior*, 19(1), 199-213.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). "Does gamification work?—a literature review of empirical studies on gamification." 2014 47th Hawaii international conference on system sciences (pp. 3025-3034). IEEE.
- Hwang, G. J., & Wu, P. H. (2014). "Advances in game-based learning." *Educational Technology & Society*, 17(2), 207-221.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2014). "Cooperative learning in 21st century." *Anales de Psicología*, 30(3), 841-851.
- Kamarulzaman, N. H., & Ghaffar, A. (2019). "The impact of teaching strategies on student engagement in learning." *Journal of Research and Method in Education*, 9(2), 31-38.
- Li, D., & Ma, H. (2018). "Game-based learning and its impact on student motivation and engagement." *Computers & Education*, 121, 104-115.
- Prensky, M. (2001). "Digital natives, digital immigrants." *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Reddy, M. S., & Sinha, A. (2020). "Gamification in education: A systematic review." *Education and Information Technologies*, 25(3), 1575-1596.
- Steinkuehler, C., & Duncan, S. (2008). "Scientific habits of mind in virtual worlds." *Journal of Science Education and Technology*, 17(6), 530-536.
- Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). "A mobile game-based learning environment for improving students' learning motivation and performance." *Computers & Education*, 87, 1-12.
- Vasalampi, K., Niemi, H., & Uusiautti, S. (2019). "Game-based learning in education: A review of empirical studies." *European Journal of Education Studies*, 6(3), 123-138.
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). "Understanding by design." ASCD.
- Zhang, L., & Zheng, Y. (2020). "The effects of gamification on student engagement and learning outcomes." *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 1-17.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). "Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps." O'Reilly Media, Inc.