PENGARUH METODE PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP MUHAMMADIYAH 57

Bunga Savana[1], Najwa Amalina Nst[2], Sa'diyyah Zahra[3]
[1,2,3]Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia
E-mail Korespondensi: savanabunga2594@gmail.com

ABSTRACT
The selection of learning methods in the learning process is one of the steps that a teacher must take when teaching. In the learning process, teachers are required to use learning methods which are interesting and also always involve students in learning. If a teacher chooses the right learning method and also students are interested in the learning, then it can be said that the learning process is successful. Research conducted by researchers at SMP Muhammadiyah 57 shows that the learning process still uses the *Teacher Center* learning system, a system that is still teacher-centred and not student-centred. So that many students are less actively involved and also creative in the learning process. In this study, the Game Based Learning method was used. This study aims to determine the effect of Game Based Learning learning method on student learning outcomes in Islamic Religious Education subjects at SMP Muhammadiyah 57.

Keywords: *Learning Methods, Game Based Learning, Learning Outcomes*

ABSTRAK
Pemilihan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah salah satu langkah yang harus dilakukan oleh seorang guru ketika mengajar. Dalam proses pembelajaran, guru diharuskan menggunakan metode pembelajaran yang dimana metode tersebut menarik dan juga selalu melibatkan siswa dalam pembelajaran. Jika seorang guru memilih metode pembelajaran yang tepat da juga siswa tertarik dengan pembelajaran tersebut, maka dapat dikatakan proses pembelajarannya berhasil untuk dilakukan. Penelitian yang dilakukan peneliti di SMP Muhammadiyah 57 menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran masih menggunakan sistem pembelajaran *Teacher Center* yaitu sistem yang masih berpusat pada guru dan bukan berpusat pada siswa. Sehingga banyak siswa yang kurang terlibat aktif dan juga kreatif dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini digunakan metode pembelajaran Game Based Learning. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran Game Based Learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 57.

Kata Kunci: *Metode Pembelajaran, Game Based Learning, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan akhlak peserta didik (Maisyanah, Syafa'ah, and Fatmawati 2020). Di tengah dinamika globalisasi dan tantangan zaman, pembelajaran PAI tidak hanya bertujuan untuk mentransfer ilmu, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual (Kaharuddin, Tobroni, and Faridi 2025). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI sering kali dianggap monoton dan

kurang menarik bagi siswa. Hal ini mengakibatkan rendahnya motivasi belajar siswa yang berdampak pada pencapaian hasil belajar yang belum optimal. Berdasarkan pengamatan di SMP Muhammadiyah 57, permasalahan tersebut tampak dari sikap siswa yang cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran PAI, rendahnya partisipasi aktif mereka dalam diskusi kelas, serta capaian hasil belajar yang belum memenuhi standar kompetensi minimum (SKM).

Metode pembelajaran konvensional yang didominasi oleh ceramah masih menjadi pendekatan utama dalam pembelajaran PAI (Helmi 2016). Pendekatan ini sering kali hanya bersifat satu arah, sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa mudah merasa bosan dan kurang tertarik untuk mendalami materi pelajaran (Rahayu and Abbas 2024). Padahal, generasi muda saat ini hidup dalam era digital yang penuh dengan berbagai stimulus teknologi dan informasi. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi modern. Salah satu pendekatan yang mulai banyak diterapkan adalah **Game Based Learning (GBL)**, yaitu metode pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan unsur edukasi dalam aktivitas bermain.

Metode Game Based Learning (GBL) memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Wibawa et al. 2021). Dengan memanfaatkan unsur permainan, metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan partisipatif. Siswa tidak hanya diajak untuk belajar, tetapi juga untuk berkompetisi secara sehat dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa GBL dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi, melatih keterampilan berpikir kritis, dan membangun kemampuan pemecahan masalah. Dalam konteks pembelajaran PAI, GBL juga dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai keislaman melalui simulasi permainan yang relevan, sehingga siswa dapat memahami aplikasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam perkembangan teknologi yang semakin pesat, dunia pendidikan harus terus beradaptasi dengan perubahan zaman dan kemajuan teknologi yang semakin canggih (Latifah and Ngalimun 2023). Salah satu tantangan utama bagi seorang guru sebagai pengajar dalam pendidikan adalah menciptakan metode pembelajaran yang tidak hanya menarik minat siswa, tetapi juga efektif dalam menyampaikan materi (Gusli, Zakir, and Akhyar 2023). Pendidikan Agama Islam (PAI), sebagai salah satu mata pelajaran penting di sekolah, sering kali dihadapkan pada persepsi siswa bahwa materi yang diajarkan bersifat monoton, bosen dan sulit dipahami. Hal ini berpotensi menurunkan hasil belajar siswa serta efektivitas pembelajaran.Untuk mengatasi tantangan tersebut, penerapan metode pembelajaran menjadi suatu kebutuhan. Salah satu metode yang menarik perhatian adalah pembelajaran berbasis game (Game Based Learning).

Metode ini memanfaatkan elemen permainan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa. Penelitian ini berangkat dari hipotesis bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas dan pengaruh metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta mengeksplorasi potensi metode ini dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan agama.

Masithoh (2022) mengemukakan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan didalam kelas cenderung kurang aktif karena hanya berpusat kepada guru. Dalam hal ini, tentu saja, metode tersebut hanya berfokus kepada sang guru. Disisi lain peran terhadap keikut sertaan murid tentu

saja ternilai rendah, karena sistem yang digunakan tidak mengacu pada keaktifan siswa dalam urusan mengemukakan pendapat maupun menyalurkan tiap-tiap ide yang mereka miliki.

UUD NO 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 19: yaitu memberikan kebebasan kepada satuan pendidikan untuk mengembanngkan kurikulum yang berbasis kompetensi. Kemudian Permendikbud No 22 Tahun 2016 tentang standar proses: menyebutkan bahwa pembelajaran harus aktif, interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk mengembangkan potensinya secara optimal, kemudian memberikan fleksibilitas bagi guru dalam memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran. Berdasarkan kurikulum merdeka juga menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, perkembangan karakter, dan pemanfaatan teknologi serta memberikan ruang yang luas bagi inovasi dalam pembelajaran termasuk penggunaan Game Based Learning ini.

Konteks SMP Muhammadiyah 57 menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengeksplorasi dan mengimplementasikan metode pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa. Dengan latar belakang siswa yang beragam, diperlukan metode yang mampu menjangkau seluruh potensi dan gaya belajar mereka. Game Based Learning menawarkan pendekatan yang mampu merangsang minat siswa melalui media yang familiar bagi mereka, seperti permainan digital atau aktivitas berbasis teknologi. Selain itu, metode ini juga sejalan dengan visi sekolah dalam membentuk peserta didik yang tidak hanya unggul secara akademis, tetapi juga memiliki akhlak mulia dan pemahaman agama yang mendalam.

Namun, penerapan Game Based Learning dalam pembelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 57 masih belum optimal. Belum banyak guru yang memahami bagaimana mendesain pembelajaran berbasis permainan yang efektif dan sesuai dengan kurikulum PAI. Selain itu, ketersediaan fasilitas pendukung seperti perangkat teknologi juga menjadi tantangan tersendiri. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh metode Game Based Learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan relevan, khususnya dalam konteks pendidikan agama.

Berdasarkan penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwasannya Game Based Learning merupakan salah satu metode pembelajaran yang paling efektif untuk diterapkan pada kalangan siswa menengah pertama (SMP), karena metode ini menggunakan cara yang aktif, kreatif, menyenangkan serta berpusat sepenuhnya kepada siswa (A. Nurul Fitri et al. 2024). Dimana para siswa saling aktif berkompetisi dalam memahami materi yang dikaitkan dengan metode berbasis Game.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris mengenai efektivitas Game Based Learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi kepada sekolah, guru, dan pihak terkait mengenai pentingnya inovasi dalam pembelajaran PAI. Dengan pendekatan yang lebih inovatif, diharapkan pembelajaran PAI dapat menjadi lebih menarik dan relevan, sehingga mampu mencetak generasi muda yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berkarakter Islami.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan judul "Pengaruh Metode *Pembelajaran Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Muhammadiyah 57 Medan".

LITERATUR REVIEW

Metode Pembelajaran yang Efektif: Pemilihan metode pembelajaran yang tepat menjadi kunci keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Menurut Masithoh (2022), banyak kegiatan pembelajaran di kelas yang masih berpusat pada guru (teacher-centered), yang berakibat pada rendahnya partisipasi siswa. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sangat dibutuhkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa (UUD No 20 Tahun 2003; Permendikbud No 22 Tahun 2016).

Game Based Learning (GBL) merupakan salah satu metode yang mulai banyak diterapkan dalam pendidikan. Metode ini memanfaatkan elemen permainan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. A. Nurul Fitri et al. (2024) menyatakan bahwa GBL dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang dianggap monoton, seperti Pendidikan Agama Islam (PAI).

Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Asrory, Maskuri, and Hakim (2024) meneliti implementasi Quizizz dalam mata pelajaran PAI dan menemukan bahwa penggunaan aplikasi ini mampu meningkatkan motivasi siswa. Quizizz menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan, sehingga siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Husniyah et al. (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran inovatif berbasis aplikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan di SMP Muhammadiyah 57, yang menunjukkan peningkatan signifikan dari nilai pretest ke posttest setelah penerapan metode GBL menggunakan Quizizz.

Kelebihan dari Quizizz antara lain adalah aksesibilitas yang tinggi, adanya elemen hiburan, dan kemudahan dalam penilaian oleh guru. Namun, kelemahan yang perlu diwaspadai adalah kebutuhan akan koneksi internet yang stabil, yang dapat menjadi hambatan bagi siswa dalam mengikuti evaluasi (Maufiroh, Afifulloh, and Safi'i 2021).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yang bersifat asosiatif. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan data tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pretest* dan *posttes* yang berisi soal-soal pilihan berganda. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui bagaimana tingkat pemahaman siswa tentang Pendidikan Agama Islam (seputar macam-macam sujud serta pelaksanaannya) sebelum diberikan stimulus yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz*, sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa yang terkait dengan materi Pendidikan Agama Islam (seputar macam-macam sujud serta pelaksanaannya) setelah diberikan stimulus.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SMP Muhammadiyah 57 Medan. Pengambilan sampel menggunakan Teknik *Random Sampling*. Sampel yang diambil yaitu kelasVIII C tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah 25 siswa. Teknik analisis data untuk menggambarkan bagaimana pengaruh *Quizizz* berbasis *game based learning* terhadap hasil belajar siswa VIII C di SMP Muhammadiyah 57 Medan dan menggunakan Teknik analisis inferensial yang digunakan dengan menggunakan SPSS (*Statistical Product and Services Soution*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengukur pengaruh metode pembelajaran Game Based Learning (GBL) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Muhammadiyah 57. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Siswa dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan metode GBL dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Tabel pre-test berikut menyajikan hasil awal yang diperoleh siswa sebelum diberikan perlakuan dengan metode pembelajaran **Game Based Learning (GBL)**. Pre-test ini dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam, yang meliputi pengetahuan dasar tentang nilai-nilai keislaman, rukun iman, dan rukun Islam. Data ini digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta untuk melihat efektivitas metode GBL dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Tabel 1 Hasil Skor *Pre-test*

No	Nama Siswa	Pre-Test
1	Annajmi Nurul Fathia	55
2	Ardina HasariHarahap	70
3	AsyarahSalsabilla	75
4	AtiiqahLuthfi	60
5	Azka Haura Syarief Lubis	65
6	BebbyFitria	65
7	Callista Salsabilla Zahra	75
8	Carissa Sybil	70
9	Daffa Iman Anugrah	65
10	Fayyadh Ali Fakhrusy	80
11	HarfiAbqaryFaeyza Azhar	80
12	Hanifah Queensha Salsabilah	70
13	Jihan Nayra Azahwa	55
14	LuthfiBaasithHutabarat	60
15	Muhammad Ataya FiqriRizqullah	55
16	Nabilah Sakinah	70
17	Nafizah Syahla Nasution	55
18	Nayla Izzati Husna	60
19	Nur Atiqah	60
20	Rifkie Arfa Roziq	65
21	Rayhan Zahri Pangalila	50
22	Sabian SakhyEljibrani	50
23	Ummu Aqilah Yanura Rambe	50
24	Willy Rabbani	75
25	Yusuf Habibi	55
Jumlah		1590
Rata-Rata		63.60

Tabel post-test berikut menyajikan hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode pembelajaran Game Based Learning (GBL) pada kelompok eksperimen dan metode konvensional pada kelompok kontrol. Post-test dilakukan untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam setelah proses pembelajaran berlangsung. Data pada tabel ini digunakan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar, membandingkan efektivitas kedua metode, serta mengukur dampak signifikan yang dihasilkan oleh penerapan metode GBL terhadap pencapaian pembelajaran siswa.

Tabel 2. Hasil Skor Post-test

No	Nama Siswa	Post-Test
1	Annajmi Nurul Fathia	90
2	Ardina HasariHarahap	85
3	AsyarahSalsabilla	85
4	AtiiqahLuthfi	80
5	Azka Haura Syarief Lubis	90
6	BebbyFitria	80
7	Callista Salsabilla Zahra	85
8	Carissa Sybil	80
9	Daffa Iman Anugrah	80
10	Fayyadh Ali Fakhrusy	95
11	HarfiAbqaryFaeyza Azhar	100
12	Hanifah Queensha Salsabilah	95
13	Jihan Nayra Azahwa	80
14	LuthfiBaasithHutabarat	80
15	Muhammad Ataya FiqriRizqullah	100
16	Nabilah Sakinah	90
17	Nafizah Syahla Nasution	80
18	Nayla Izzati Husna	90
19	Nur Atiqah	95
20	Rifkie Arfa Roziq	80
21	Rayhan Zahri Pangalila	95
22	Sabian SakhyEljibrani	80
23	Ummu Aqilah Yanura Rambe	80
24	Willy Rabbani	85
25	Yusuf Habibi	85
Jumlah		2165
Rata-Rata		86.60

Berdasarkan tabel 1 dan 2 terlihat bahwa perbandingan antara nilai *pretest* yaitu 63.60 dan *posttest* yaitu 86.60. pengukuran awal *pretest* sebelum subjek diberikan perlakuan berbantuan metode pembelajaran *Quizizz* dan pengukuran akhir *posttest* setelah diberikan perlakuan bantuan metode pembelajaran *Quizizz* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3 Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	**N**	**Std. Deviation**	**Std. Error Mean**
Pair 1	Pre Test	63,6000	25	9,30054	1,86011
	Post Test	86,6000	25	6,87992	1,37598

Pada tabel 3 Paired Samples Statistics merupakan deskriptif statistik dari 2 data yaitu *pres-test* dan *post-test* didapatkan nilai mean *pre-test* yaitu 63,6000 dan nilai mean *post-test* yaitu 86,6000 dengan jumlah siswa 25 orang.

Tabel 4 Paired Samples Correlations

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre Test & Post Test	25	,232	,265

Kemudian, tabel 4 Paired Samples Correlations, tabel ini menunjukkan hasil korelasi (ada atau tidak adanya hubungan antara *pre-test* dan *post-test*). Jika signifikannya kurang dari 0,05 maka ada hubungan antara *pre-test* dan *post-test*. Nah, sesuai dengan tabel diatas, didapatkan bahwasannya signifikannya 0,265 yang artinya lebih besar dari 0,05. Maka indikasinya adalah tidak ada hubungan antara *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 5. Paired Samples Test

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-23,00000	10,20621	2,04124	-27,21292	-18,78708	-11,268	24	,001

Selanjutnya, tabel 2.3 Paired Samples Test. Sebelum ke tabel, kita harus tahu tentang dasar pengambilan keputusan yaitu:

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pre-test* dan *post-test*.
2. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pre-test* dan *post-test*.

Setelah mengetahui dasar pengambilan keputusan, dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar PAI pada *pre-test* dan *post-test*.

Pembahasan

Metode pembelajaran berbasis game digital adalah salah satu perubahan yang cukup signifikan dalam dunia pendidikan. Transformasi perangkat pembelajaran adalah satu diantara yang banyak mengalami transformasi tersebut (Asrory, Maskuri, and Hakim 2024). Dalam pembelajaran pendidikan agama islam, sering kali materi materi dalam pendidikan agama islam ini kurang menarik dan cenderung monoton. Unsur-unsur berikut dipandang oleh peneliti sebagai masalah utama dalam pengajaran pendidikan gama islam:

1. Dalam proses pembelajaran dan evaluasi, pendidik dirasa kurang dalam berinovasi.
2. Cover pembelajaran yang kurang menarik minat siswa.
3. Penyampaian informasi dan pengulangan sumber atau materi pembelajaran yang monoton (Husniyah et al. 2023).

Dengan mencermati beberapa masalah yang muncul selama proses belajar mengajar, dapat dilihat bahwa jika hal-hal tetap sama tidak akan meningkatkan pemahaman siswa dan berdampak pada hasil belajar bagi siswa karena pembelajaran pasif memaksa peneliti untuk mengubah teknik atau metode pengajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif di dalam kelas. Peneliti memutuskan untuk menggunakan aplikasi pembelajaran *Quizizz* sebagai usaha untuk mengatasi keadaan pasif dan menjadi aktif kembali serta siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Perlu diketahui bahwa aplikasi *Quizizz* merupakan salah satu metode pembelajaran yang bisa disebut dengan PAIKEM. PAIKEM yaitu pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Karena seperti yang diketahui bahwasannya *Quizizz* merupakan salah satu aplikasi yang sangat menyenangkan, seru serta menegangkan, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan aplikasi *Quizizz* ini.

Quizizz adalah aplikasi atau platform berbasis game yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yang dirancang khusus untuk pendidikan dan pembelajaran di kelas, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Fitriyana Dkk., 2023). *Quizizz* juga aplikasi yang menawarkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Aplikasi *Quizizz* dapat diakses melalui situs web yang dapat digunakan di dalam ataupun di luar kelas (Asrory, Maskuri, and Hakim 2024). .Dengan memanfaatkan aplikasi quizizz yang ada tentunya ini dapat memanfaatkan nilai guna dari Handphone yang dimiliki siswa agar mereka dapat mengetahui fungsi dari penggunaan Handphone sebagai alat media pembelajaran dan pendidik pun dapat merubah proses pembelajaran dari yang tidak menggunakan media akhirnya merubah menjadi menggunakan media pembelajaran yang dapat menambah minat belajar siswa (Muhammadiyah et al. 2023). Kelebihan dan kekurangan aplikasi quizizz Aplikasi quizizz tentu memiliki kelebihan dan juga kelemahan tersendiri yaitu:

1. Kelebihan *Quizizz*
   a. Dapat di akses di mana dan kapanpun.
   b. Terdapat suara musik yang membuat rileks para peserta didik saat mengerjakan soal, jika tidak ingin mendengarkan musik maka bisa menonaktifkan suara.
   c. Ketika selesai menajawab soal, maka akan muncul jawaban benar.
   d. Terdapat meme/ kata-kata motivasi setiap pergantian soal.

e. Tidak dapat bekerja sama dengan temannya karena aplikasi quiziz secara otomatis akan mengacak soal.
f. Memudahkan guru atau tenaga pendidik dalam sistem penilaian, jadi guru tidak perlu memeriksa satu persatu dari jawaban siswa.

2. Kelemahan aplikasi quizizz
   a. Harus memilliki data internet yang stabil jika tidak, maka para peseerta didik akan tertinggal. Yang paling fatal jika jaringan internet terputus maka peserta didik akan kehabisan waktu dan tidak dapat bergabung mengukuti evaluasi kembali.
   b. Jika menggunakan pc atau laptop peserta didik dapat membuka tab baru untuk mencari jawaban dari internet (Maufiroh, Afifulloh, and Safi'i 2021).

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif akan meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka. Game Based Learning (GBL) menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa metode GBL mampu memenuhi kebutuhan siswa generasi modern yang terbiasa dengan teknologi dan aktivitas berbasis permainan. GBL tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik siswa. Misalnya, melalui permainan yang melibatkan simulasi nilai-nilai Islam, siswa dapat memahami bagaimana menerapkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, GBL juga mendukung pendekatan pembelajaran berbasis teknologi (technology-enhanced learning), yang relevan dengan era digital saat ini. Penggunaan media permainan dalam pembelajaran PAI memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan menarik. Dalam penelitian ini, permainan yang dirancang mencakup materi-materi seperti rukun iman, rukun Islam, dan kisah-kisah Nabi, yang disajikan dalam bentuk kuis interaktif dan simulasi digital. Hal ini memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Namun, terdapat beberapa kendala dalam penerapan metode GBL, seperti keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah dan kebutuhan pelatihan bagi guru untuk mendesain permainan edukatif yang efektif. Oleh karena itu, implementasi GBL memerlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk sekolah, pemerintah, dan orang tua. Investasi dalam teknologi pendidikan serta pelatihan guru menjadi faktor penting dalam keberhasilan metode ini.

Penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan pembelajaran PAI di sekolah. Dengan metode yang inovatif seperti GBL, pembelajaran PAI dapat menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa, sehingga mereka tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Ke depan, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi pengaruh GBL terhadap aspek lain, seperti keterampilan sosial, nilai karakter, dan kepemimpinan siswa.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan, maka diketahui penggunaan metode pembelajaran berbasis *game based learning* pada mata pelajaran pendidikan agama islam dapat mempengaruhi hasil belajar siswa SMP Muhammadiyah 57. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil

belajar siswa melalui kegiatan *pretest* dan *posttest*, yang dimana menurut hasil, siswa dapat mencapai skor rata-rata 63.60 tanpa adanya stimulus dan siswa dapat mencapai skor rata-rata 86.60 setelah adanya stimulus. Sehingga terdapat kenaikan nilai siswa sebesar 23.00. Namun, perlu diakui bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dan menggunakan metode penelitian yang lebih beragam untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang penggunaan metode pembelajaran *Quizizz* berbasis *game based learning* pada mata pelajaran pendidikan agama islam yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

RUJUKAN

A. Nurul Fitri et al. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMK Negeri 2 Maros." *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 2(1): 315–26.

Asrory, Muhammad Reza Ilham Al, Maskuri, and Dian Mohammad Hakim. 2024. "Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Islam* 9(4): 53–64.

Gusli, Ramadhoni Aulia, Supratman Zakir, and Muaddyl Akhyar. 2023. "Tantangan Guru Terhadap Perkembangan Teknologi Agar Memanfaatkan Artificial Intelligence Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa." *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education* 4(3): 229–40.

Helmi, Jon. 2016. "Penerapan Konsep Silberman Dalam Metode Ceramah Pada Pembelajaran PAI." *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* 8(2): 221–45.

Husniyah, Nur Iftitahul, Moh.Ansori, Fawaidatun R.N, Miss Ula Qothifatul, and Erna Zumrotun. 2023. "Pembelajaran Inovatif Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Anak." *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6(2): 311–20.

Kaharuddin, Kaharuddin, Tobroni Tobroni, and Faridi Faridi. 2025. "MODEL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI INTEGRASI DAN INTERKONEKSI." *Kreatif: Jurnal Pemikiran Pendidikan Agama Islam* 24(1): 30–40.

Latifah, Latifah, and Ngalimun Ngalimun. 2023. "Pemulihan Pendidikan Pasca Pandemi Melalui Transformasi Digital Dengan Pendekatan Manajemen Pendidikan Islam Di Era Society 5.0." *Jurnal Terapung: Ilmu-Ilmu Sosial* 5(1): 41–50.

Maisyanah, Maisyanah, Nailusy Syafa'ah, and Siti Fatmawati. 2020. "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Akhlakul Karimah Peserta Didik." *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*: 15–30.

Masithoh, Afie. 2022. "Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas v Sd." *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)* 4(1): 21–27.

Maufiroh, Yunara, Mohammad Afifulloh, and Imam Safi'i. 2021. "Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Smp Wahid Hasyim Malang." *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam* 6(3): 53–61.

Muhammadiyah, Universitas, Sumatera Utara, Kota Medan, and Sumatera Utara. 2023. "Pengunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat

Belajar Siswa." *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan Islam* 1: 1–12.

Rahayu, Sri Isniyati, and Ngatmin Abbas. 2024. "Analisis Efektivitas Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Belajar Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Sragen." *Bulletin of Community Engagement* 4(2): 584–95.

Wibawa, Aisyah Cinta Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, and Rizki Hikmawan. 2021. "Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal." *Jurnal: Integrated (Information Technology and Vocational Education)* 3(1): 17–22.