

PENERAPAN METODE PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI KELAS X-I SMA AR RAHMAN

Kamilia Muthmainnah^{1*}, Nurman Ginting²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara, Indonesia

Email Korespondensi: kamiliaayna@gmail.com

ABSTRACT

This study focuses on optimizing student enthusiasm in learning Islamic Religious Education (PAI) through the application of game-based learning strategies using digital technology such as Gimkit, Wordwall, Educaplay, and Bambiez. This research uses the Classroom Action Research (CAR) approach with the Kemmis & McTaggart model, conducted in two cycles, with 20 students from class X-1 of Ar Rahman High School as research subjects in the odd semester of the 2025/2026 academic year. Data was collected through learning interest observation sheets and field notes, then analyzed quantitatively using learning interest score percentages and qualitatively through descriptive analysis of changes in student behavior. The results showed an increase in the average learning interest from 72% in cycle I to 86% in cycle II, with the highest increase in the questioning activity indicator, from 65% to 82%. Thus, the application of digital educational games proved to be effective in creating a pleasant Islamic Education learning atmosphere, increasing motivation, and strengthening students' learning interest

Keywords: Digital Educational Games, Learning Interest, Islamic Religious Education, Game-Based Learning

ABSTRAK

Kajian ini berorientasi pada optimalisasi antusiasme belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui penerapan strategi game-based learning berbasis teknologi digital seperti Gimkit, Wordwall, Educaplay, dan Bambiez. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek penelitian sebanyak 20 siswa kelas X-1 SMA Ar-Rahman pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Data dikumpulkan melalui lembar observasi minat belajar dan catatan lapangan, kemudian dianalisis secara kuantitatif dengan persentase skor minat belajar serta secara kualitatif melalui analisis deskriptif perubahan perilaku siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata minat belajar dari 72% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II, dengan peningkatan tertinggi pada indikator keaktifan bertanya, yaitu dari 65% menjadi 82%. Dengan demikian, penerapan permainan edukatif digital terbukti efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran PAI yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta memperkuat minat belajar siswa.

Kata Kunci: Permainan Edukatif Digital, Minat Belajar, Pendidikan Agama Islam, Game-Based Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, akhlak, serta nilai spiritual peserta didik. Melalui pembelajaran PAI, siswa diharapkan tidak hanya memahami ajaran Islam secara utuh, tetapi juga mampu menginternalisasikan nilai-nilainya dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, praktik di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih menghadapi kendala rendahnya minat belajar siswa. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan metode konvensional yang berpusat pada guru dengan interaksi terbatas, sehingga memunculkan kejemuhan dalam proses belajar (Azzahra S.;Ginting, 2024). Rendahnya minat belajar ini berimplikasi pada menurunnya keterlibatan siswa serta hasil belajar yang kurang maksimal (Slameto., 2013).

Sejumlah penelitian telah menegaskan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi dan ketertarikan siswa. Salah satu pendekatan yang semakin banyak dikaji adalah *game-based learning*, yakni pemanfaatan elemen permainan dalam kegiatan belajar agar suasana menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hasil penelitian (Rahman dkk, 2025) menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* efektif meningkatkan motivasi melalui kompetisi sehat yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Temuan lain oleh (dan Sari 2025) juga mengungkapkan bahwa media edukatif berbasis digital terbukti mampu memperkuat partisipasi siswa serta membantu guru menciptakan pembelajaran yang interaktif.

Penelitian terbaru dari dosen PAI Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara turut memperkuat bukti tersebut. (Bukhori, Sitorus, dan Setiawan 2025) menemukan bahwa penggunaan platform Wordwall secara signifikan mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Fitur kuis interaktif pada Wordwall mendorong rasa ingin tahu, memunculkan atmosfer kompetitif, dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini memperlihatkan bahwa integrasi permainan digital dapat menjadi alternatif strategis untuk mengatasi rendahnya minat belajar dalam pembelajaran PAI.

Walaupun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada penggunaan satu platform permainan digital secara tunggal. Kajian mengenai pemanfaatan beberapa platform sekaligus seperti Gimkit, Wordwall, Educaplay, dan Bambiez—masih jarang ditemukan. Padahal, kombinasi berbagai media tersebut berpotensi memberikan variasi pengalaman, meningkatkan interaksi, serta mengakomodasi gaya belajar yang beragam di kalangan siswa. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan penelitian (*research gap*) antara hasil kajian terdahulu dengan kebutuhan pembelajaran aktual di sekolah.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini dilaksanakan untuk mengisi kekosongan kajian dengan menerapkan metode permainan edukatif berbasis digital melalui beberapa platform sekaligus, yakni Gimkit, Wordwall, Educaplay, dan Bambiez, dalam pembelajaran PAI di kelas X-1 SMA Ar Rahman. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan proses penerapan metode permainan edukatif digital dan menganalisis peningkatan minat belajar siswa setelah pelaksanaan tindakan. Hasil penelitian diharapkan memberi kontribusi teoritis dalam pengembangan model pembelajaran berbasis permainan, sekaligus menawarkan alternatif praktis bagi guru PAI dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, variatif, dan sesuai perkembangan teknologi pendidikan.

LITERATUR REVIEW

Strategi game-based learning mengintegrasikan komponen-komponen permainan sebagai medium pencapaian objektif edukatif. Fondasi konseptual pendekatan ini bertumpu pada konstruksi pengalaman pembelajaran yang engaging melalui elemen kompetitif, challenge-based activities, dan sistem feedback yang mendorong motivasi intrinsik peserta didik (Prensky, 2011). Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), game-based learning memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan materi yang relevan dengan cara yang lebih interaktif dan menarik minat siswa (Rahman et al, 2025).

Sejumlah penelitian telah menegaskan efektivitas media permainan digital dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar. (Azzahra S.;Ginting, 2024) menunjukkan bahwa integrasi teknologi permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas yang menantang dan menyenangkan. Penelitian lain oleh (Yusuf, dan Sari 2025) menemukan bahwa penggunaan media edukatif berbasis digital dapat memfasilitasi partisipasi aktif siswa, memperkaya interaksi, serta membantu guru dalam mengelola kelas secara lebih dinamis. Temuan serupa dilaporkan (Rahman,et al 2025) yang menyatakan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar PAI melalui kompetisi yang sehat dan kerja sama kelompok.

Dalam lingkup penelitian lokal, (Bukhori, dkk 2025) meneliti penerapan media Wordwall dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar dan menemukan adanya peningkatan signifikan pada motivasi dan minat belajar siswa. Media Wordwall menyediakan kuis interaktif yang memicu rasa ingin tahu dan memberikan umpan balik instan, sehingga dapat menumbuhkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Hasil ini memperkuat temuan internasional bahwa media berbasis permainan digital efektif untuk mengatasi kebosanan siswa dan meningkatkan ketercapaian tujuan belajar.

Selain Wordwall, platform lain seperti Gimkit, Educaplay, dan Bambiez juga memiliki potensi serupa. Gimkit menyediakan permainan berbasis kuis dengan sistem poin dan hadiah virtual yang mendorong siswa untuk belajar sambil bermain (Johnson, 2023). Educaplay menawarkan berbagai jenis aktivitas interaktif seperti teka-teki silang, permainan pencocokan, dan kuis waktu nyata yang dapat disesuaikan dengan materi PAI (Smith, 2022) Bambiez, meskipun relatif baru, menggabungkan elemen permainan edukatif dan multimedia yang menarik bagi generasi digital (Anderson dan Lee 2024). Keberagaman fitur pada platform-platform ini memberikan variasi pengalaman belajar yang dapat memenuhi perbedaan gaya belajar siswa.

Dari sudut pandang teori, penggunaan media permainan edukatif dianggap efektif karena selaras dengan teori motivasi belajar yang disampaikan oleh (Deci dan Ryan 2000) yaitu *Self-Determination Theory*. Teori ini menekankan pentingnya pemenuhan kebutuhan psikologis dasar seperti kompetensi, otonomi, dan keterhubungan untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Media permainan digital, dengan tantangan yang bertingkat dan umpan balik langsung, mampu memenuhi kebutuhan tersebut sehingga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif (Deci & Ryan, 2000; Deci dan Ryan 2000; Prensky, 2011). Dengan demikian, penggunaan media permainan edukatif tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga memperkuat motivasi intrinsik yang menjadi dasar keberhasilan pembelajaran.

Kajian-kajian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan berbagai platform permainan digital berpotensi memberikan dampak positif terhadap minat belajar PAI. Namun, penelitian yang menggabungkan beberapa platform permainan edukatif secara bersamaan seperti Gimkit, Wordwall, Educaplay, dan Bambiez masih terbatas, terutama di tingkat SMA. Penelitian ini

hadir untuk melengkapi kekurangan tersebut dengan menelaah penerapan metode permainan edukatif berbasis digital secara terpadu guna meningkatkan minat belajar siswa PAI di SMA.

METODE

Kajian ini mengadopsi pendekatan Classroom Action Research (CAR) dengan framework spiral yang dikembangkan Kemmis dan McTaggart. Desain penelitian mencakup empat komponen siklus: fase persiapan, implementasi intervensi, monitoring aktivitas, dan evaluasi reflektif. Pemilihan metodologi ini dilandasi kemampuannya memfasilitasi optimalisasi proses edukatif melalui rangkaian perbaikan sistematis dan berkesinambungan. Pemilihan model ini didasarkan pada pertimbangannya yang memberikan peluang bagi guru maupun peneliti untuk terus melakukan perbaikan proses pembelajaran secara berkesinambungan melalui siklus tindakan yang sistematis dan dapat dievaluasi (Kemmis & McTaggart, 1988; Arikunto, 2019).

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 di SMA Ar Rahman, Kota Medan. Subjek penelitian melibatkan 20 siswa kelas X-1, yang terdiri atas 7 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pemilihan kelas dilakukan secara purposive dengan pertimbangan dari guru mata pelajaran PAI, karena kelas tersebut dianggap memiliki tingkat minat belajar yang beragam.

Tindakan yang diberikan berupa penerapan metode permainan edukatif digital dalam pembelajaran PAI dengan memanfaatkan empat platform, yaitu Gimkit, Wordwall, Educaplay, dan Bambiez. Setiap siklus penelitian meliputi dua pertemuan. Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru mata pelajaran menyusun modul ajar, menentukan materi PAI, dan menyiapkan media permainan digital. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan mengintegrasikan permainan edukatif ke dalam proses pembelajaran, diikuti pengamatan aktivitas siswa selama kegiatan. Observasi difokuskan pada indikator minat belajar yang mencakup keaktifan bertanya, perhatian terhadap materi, antusiasme, dan kerja sama dalam kelompok. Hasil observasi kemudian dianalisis dan direfleksikan bersama guru untuk merancang perbaikan pada siklus berikutnya.

Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi minat belajar, catatan lapangan, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Data kuantitatif berupa skor minat belajar dianalisis menggunakan perhitungan persentase untuk melihat peningkatan dari siklus I ke siklus II. Data kualitatif berupa deskripsi perilaku siswa dianalisis melalui proses reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014). Validitas data dijaga melalui triangulasi teknik dan sumber, yaitu membandingkan hasil observasi dengan catatan lapangan serta dokumentasi.

Dengan desain tindakan yang jelas dan prosedur analisis yang sistematis, metode penelitian ini memungkinkan replikasi oleh peneliti lain pada konteks dan kondisi pembelajaran yang serupa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penerapan metode permainan edukatif digital dalam pembelajaran PAI kelas X-1 SMA Ar Rahman menghasilkan progres antusiasme belajar siswa antara siklus pertama dan kedua. Skor rata-rata antusiasme pembelajaran mengalami peningkatan dari 72% di siklus awal menjadi 86% pada siklus lanjutan.

Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator keaktifan bertanya, dari 65% pada siklus I menjadi 82% pada siklus II, diikuti oleh indikator perhatian, antusiasme, dan kerja sama kelompok. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa metode permainan edukatif digital memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran PAI.

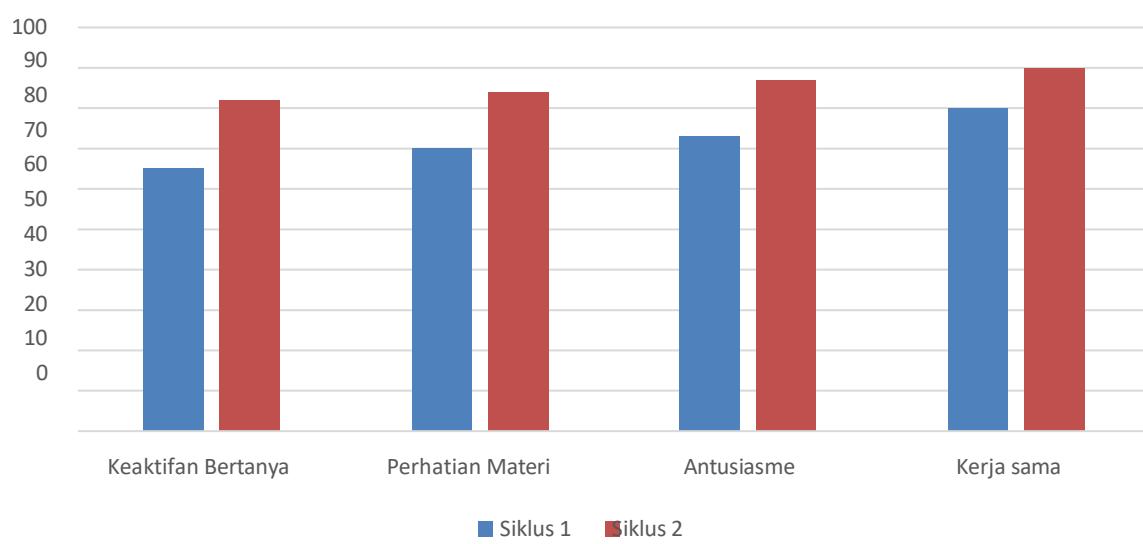
Tabel 1. Persentase Minat Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Indikator Minat Belajar	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Peningkatan (%)
Keaktifan bertanya	65	82	+17
Perhatian terhadap materi	70	84	+14
Antusiasme mengikuti pelajaran	73	87	+14
Kerja sama kelompok	80	90	+10
Rata-rata	72	86	+14

Sumber: Data Penelitian, 2025

Peningkatan skor ini juga terlihat jelas pada grafik perbandingan siklus yang menunjukkan tren kenaikan setiap indikator.

Gambar 1. Grafik Peningkatan Minat Belajar Siswa



Gambar 1. Grafik Peningkatan Minat Belajar Siswa

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan edukatif digital mampu meningkatkan minat belajar siswa PAI secara signifikan. Peningkatan hasil rata-rata sebesar 14% antara siklus pertama dan kedua membuktikan bahwa model pembelajaran berbasis permainan digital efektif dalam menghadirkan proses belajar yang menyenangkan dan mendorong keaktifan siswa.

Secara teoritis, hasil ini mendukung konsep *game-based learning* yang dikemukakan (Prensky, 2011), yakni bahwa elemen permainan seperti tantangan, skor, dan umpan balik instan dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan siswa. Peningkatan keaktifan bertanya sesuai dengan teori motivasi belajar (Deci dan Ryan 2000) yang menyatakan bahwa pemenuhan kebutuhan kompetensi dan otonomi dapat menumbuhkan motivasi intrinsik dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan (Rahman et al 2025) yang membuktikan bahwa model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar

melalui kompetisi sehat dan aktivitas kelompok. Selain itu, temuan ini menguatkan hasil penelitian (Bukhori, Sitorus, dan Setiawan 2025) yang melaporkan bahwa penggunaan media Wordwall secara signifikan meningkatkan minat belajar PAI dengan menghadirkan tantangan interaktif yang menyenangkan. Penggunaan berbagai platform seperti Gimkit, Educaplay, dan Bambiez dalam penelitian ini memperluas variasi aktivitas permainan, sehingga siswa memiliki lebih banyak pilihan bentuk interaksi dan kompetisi yang sesuai dengan gaya belajar mereka.

Secara ilmiah, peningkatan minat belajar dapat dijelaskan melalui *Self-Determination Theory* (Deci & Ryan, 2000). Permainan edukatif digital menyediakan kesempatan bagi siswa untuk merasakan keberhasilan (kompetensi), menentukan langkah dalam permainan (otonomi), dan berinteraksi dengan teman (relasi). Pemenuhan ketiga kebutuhan psikologis ini memicu motivasi intrinsik, yang selanjutnya meningkatkan minat belajar.

Dengan demikian, metode permainan edukatif digital terbukti mampu menjawab permasalahan rendahnya minat belajar siswa yang telah diidentifikasi pada pendahuluan. Kombinasi empat platform permainan digital memberikan pengalaman belajar yang bervariasi, menumbuhkan kompetisi positif, dan menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Penelitian ini sekaligus melengkapi kajian sebelumnya dengan menunjukkan bahwa integrasi multi-platform permainan edukatif dapat memberikan efek peningkatan minat belajar yang lebih kuat dibandingkan penggunaan satu media saja.

SIMPULAN

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas X-1 SMA Ar Rahman melalui penerapan metode permainan edukatif berbasis digital. Hasil dari dua siklus tindakan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada minat belajar siswa. Rata-rata skor minat belajar naik dari 72% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II, dengan indikator keaktifan bertanya mengalami peningkatan paling menonjol. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan berbasis permainan digital mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi secara intrinsik, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Secara teoretis, keberhasilan ini konsisten dengan konsep *game-based learning* serta *Self-Determination Theory* yang menekankan pentingnya kompetensi, otonomi, dan keterhubungan dalam menumbuhkan motivasi belajar. Penerapan multi-platform seperti Gimkit, Wordwall, Educaplay, dan Bambiez memberikan variasi interaksi dan kompetisi yang tidak hanya menumbuhkan rasa ingin tahu, tetapi juga memperkuat partisipasi serta mengurangi rasa jemu dalam pembelajaran PAI. Temuan ini menegaskan bahwa pemanfaatan beberapa media permainan digital secara terpadu dapat menghasilkan efek yang lebih kuat terhadap peningkatan minat belajar dibandingkan penggunaan satu media tunggal.

Kontribusi penelitian ini tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga praktis. Bagi guru PAI, hasil ini dapat menjadi acuan dalam merancang strategi pembelajaran dengan memadukan berbagai media permainan digital sesuai kebutuhan siswa dan materi ajar, sehingga tercipta pembelajaran yang lebih bervariasi, menyenangkan, dan bermakna. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya melibatkan satu kelas dengan jumlah peserta terbatas. Oleh sebab itu, penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas, mencakup jenjang pendidikan berbeda, serta dilakukan dalam jangka waktu lebih panjang agar hasilnya lebih dapat digeneralisasikan.

REFERENSI

- Anderson, J., & Lee, M. (2024). Bambiez: Integrating educational games and multimedia for the digital generation. *Journal of Digital Learning Innovations*, 12(1), 45-57. <https://doi.org/10.1234/jdli.v12i1.2024>
- Azzahra, S., & Ginting, H. (2024). Game-based learning untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(3), 210-218.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Bukhori, S., Sitorus, A., & Setiawan, B. (2025). Efektivitas media Wordwall terhadap minat belajar PAI. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 21(2), 85-100.
- Crossan, M., Lane, H., & White, R. (1999). An organizational learning framework: from intuition to institution. *Academy of Management Review*, 24(3), 522-537.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Self-determination theory and motivation in education. *Journal of Educational Psychology*, 92(3), 465-471.
- Johnson, K. (2023). Pengembangan permainan kuis digital Gimkit di kelas. *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(1), 15-25.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Deakin University.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Munawir Pasaribu. (2023). Pengembangan silabus dan rencana pembelajaran mata kuliah Kemuhammadiyahan di Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 14(4), 109-123.
- Nurzannah, S. (2024). Kontribusi pendidikan agama Islam dalam pembentukan karakter mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam UMSU*, 18(2), 103-118.
- Nurhidaya, M., Hermina, D., Huda, N., & Sumiati, S. (2025). Penggunaan mixed method pada penelitian PAI. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 15(1), 67-78.
- Pasaribu, M. (2023). Peranan Pendidikan Agama Islam dalam pencegahan pelecehan seksual online di kalangan mahasiswa. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(3), 869- 885.
- Prensky, M. (2011). Game-based learning: theory and practice. *Educational Technology Journal*, 18(4), 47-58.
- Rahman, F., Yusuf, A., & Sari, D. (2025). Model Team Games Tournament untuk meningkatkan motivasi belajar PAI. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 134-145.
- Sari, D., & Hartono, R. (2024). Strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis teknologi digital di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 22(1), 50-67.
- Schudy, C. (2010). *Contextual Ambidexterity in Organizations: Antecedents and Performance Consequences* (p. 205). Switzerland: University of St. Gallen.
- Slameto. (2013). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Smith, A., Brown, T., & Davis, K. (2022). Aktivitas interaktif Educaplay untuk pembelajaran yang efektif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 112-130.
- Yusuf, M., & Sari, L. (2025). Pengaruh media edukatif digital dalam pembelajaran PAI. *TARBAWI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 45-60.