

Penerapan Game Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

Dasri Umiyanti^{*1}, Muhammad Idris², Rusman Hafid³

^{1,3}Program Studi Pendidikan Agama Islam, STAI Al Gazali barru, Barru

Corresponding Author: dasriumi@gmail.com, iderr0933@gmail.com, rusmanhafid@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran *Game Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas XI Manajemen Perkantoran (MP) 1 UPT SMK Negeri 1 Barru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen pada satu kelompok. Populasi sekaligus sampel penelitian berjumlah 34 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, dokumentasi, serta pengukuran hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model *Game Based Learning*. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan *Paired Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* memperoleh skor 2.482 dari skor ideal 3.400 atau sebesar 73%, yang menunjukkan bahwa penerapannya berada pada kategori baik. Rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat dari 81,91 pada *pre-test* menjadi 91,76 pada *post-test*, dengan peningkatan sebesar 9,85 poin. Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan *Game Based Learning*. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif dalam menciptakan pembelajaran PAI yang lebih aktif dan mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, hasil belajar, Pendidikan Agama Islam, peserta didik

ABSTRAK

This study aims to analyze the implementation of the *Game Based Learning* model in improving students' learning outcomes in Islamic Religious Education at class XI Office Management (MP) 1 of UPT SMK Negeri 1 Barru. This study employed a quantitative approach with an experimental method using a single-group design.

Informasi Artikel

Submitted : 21 September 2026

Received : 26 September 2026

Published : 29 September 2026

Hak Cipta © 2026.

Diterbitkan oleh CV. Scholar Edukasi Indonesia untuk Indonesian Journal of Religious.

Print ISSN: 3164-4619

Online ISSN: 3164-4619

The population and sample consisted of 34 students. Data were collected through questionnaires, documentation, and measurement of learning outcomes before and after the implementation of the *Game Based Learning* model. The data were analyzed using descriptive statistics and the *Paired Sample t-Test*. The results showed that the implementation of the *Game Based Learning* model obtained a total score of 2,482 out of an ideal score of 3,400, or 73%, which was categorized as good. The average students' learning outcomes increased from 81.91 in the *pre-test* to 91.76 in the *post-test*, with an increase of 9.85 points. The results of the *Paired Sample t-Test* showed a significance value of $0.001 < 0.05$, indicating a significant difference between students' learning outcomes before and after the implementation of the *Game Based Learning* model. These findings indicate that *Game Based Learning* can support the improvement of students' learning outcomes in Islamic Religious Education.

Keywords: *Game Based Learning*, learning outcomes, Islamic Religious Education

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan pemahaman keagamaan peserta didik. Proses pembelajaran PAI tidak hanya diarahkan pada penguasaan materi, tetapi juga pada keterlibatan peserta didik dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai yang dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan mendorong keterlibatan peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah *Game Based Learning* (GBL), yaitu model pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Rusman (2020) menjelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Penerapan *Game Based Learning* telah digunakan dalam pembelajaran untuk menciptakan aktivitas belajar yang lebih aktif dan menarik. Penelitian Miftahus Salam dan Izzah Nur Aini (2025) menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 4 Bondowoso. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi linear sederhana dan menunjukkan bahwa penerapan GBL, khususnya melalui model *Teams Games Tournament* (TGT), dapat memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan adanya potensi GBL sebagai alternatif model pembelajaran untuk mendukung peningkatan hasil belajar PAI. Namun, penelitian tersebut dilakukan pada konteks sekolah dan karakteristik peserta didik yang berbeda dengan penelitian ini.

Selain itu, penelitian Leny Indriyani dan Johan Indrus Tofaynudin (2025) mengenai penggunaan *Game Based Learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kencong menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan mendukung keterlibatan peserta didik. Kajian tentang *Game Based Learning* dalam

pendidikan vokasi juga menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk mendukung transformasi proses pembelajaran. Meskipun demikian, kajian-kajian tersebut belum secara khusus mengkaji penerapan GBL pada mata pelajaran PAI di kelas XI Manajemen Perkantoran pada UPT SMK Negeri 1 Barru. Perbedaan karakteristik peserta didik, lingkungan sekolah, serta kondisi pembelajaran dapat menghasilkan temuan yang berbeda ketika model yang sama diterapkan pada konteks yang berbeda. Dengan demikian, diperlukan penelitian yang menguji penerapan GBL secara lebih spesifik pada konteks peserta didik kelas XI MP 1 UPT SMK Negeri 1 Barru.

Berdasarkan kajian tersebut, *research gap* penelitian ini terletak pada masih terbatasnya kajian yang secara khusus menganalisis penerapan *Game Based Learning* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada peserta didik kelas XI Manajemen Perkantoran (MP) 1 UPT SMK Negeri 1 Barru. Penelitian ini memiliki fokus pada penerapan GBL dalam konteks pembelajaran PAI dengan membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran tersebut. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada karakteristik peserta didik, lokasi penelitian, serta konteks pembelajaran yang diteliti. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris mengenai penerapan GBL sebagai alternatif model pembelajaran PAI pada jenjang sekolah menengah kejuruan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model *Game Based Learning* serta mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model tersebut pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI MP 1 UPT SMK Negeri 1 Barru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Rancangan penelitian yang digunakan adalah eksperimen satu kelompok dengan melakukan pengukuran hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*. Rancangan tersebut digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model *Game Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI Manajemen Perkantoran (MP) 1 UPT SMK Negeri 1 Barru yang berjumlah 34 peserta didik. Pemilihan subjek disesuaikan dengan fokus penelitian, yaitu untuk mengetahui penerapan model *Game Based Learning* dan perubahan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI. Data penelitian diperoleh melalui angket, dokumentasi, serta tes hasil belajar. Tes diberikan dalam bentuk *pre-test* sebelum penerapan model pembelajaran dan *post-test* setelah penerapan model *Game Based Learning*. Instrumen penelitian terdiri atas 20 butir soal yang digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan penerapan model *Game Based Learning* dan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas untuk mengetahui distribusi data sebelum pengujian hipotesis. Pengujian perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan *Game Based Learning* dilakukan menggunakan *Paired Sample t-Test* dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil analisis tersebut digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model *Game Based Learning*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) diperoleh dari 34 peserta didik kelas XI

Manajemen Perkantoran (MP) 1 UPT SMK Negeri 1 Barru. Berdasarkan hasil analisis data, penerapan model *Game Based Learning* memperoleh skor keseluruhan sebesar 2.482 dari skor ideal 3.400 atau sebesar 73%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* telah terlaksana dengan baik dalam proses pembelajaran PAI.

Tabel 1. Hasil Penerapan Model *Game Based Learning*

Uraian	Hasil
Jumlah Peserta Didik	34
Skor Ideal	3.400
Skor Aktual	2.482
Presentase	73%
Kategori	Baik

Berdasarkan Tabel 1, persentase penerapan *Game Based Learning* sebesar 73% menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons positif terhadap penerapan model pembelajaran berbasis permainan. Model tersebut memberikan suasana pembelajaran yang lebih melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa *Game Based Learning* dapat diterapkan dalam pembelajaran PAI pada kelas XI MP 1 dengan tingkat penerapan yang berada pada kategori baik. Selanjutnya, hasil belajar peserta didik menunjukkan adanya perubahan setelah penerapan model *Game Based Learning*. Nilai rata-rata *pre-test*

Sebelum penerapan model pembelajaran adalah 81,91, sedangkan nilai rata-rata *post-test* setelah penerapan meningkat menjadi 91,76. Dengan demikian, terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 9,85 poin. Selain itu, simpangan baku mengalami perubahan dari 12,371 pada *pre-test* menjadi 7,774 pada *post-test*, yang menunjukkan bahwa variasi nilai peserta didik setelah pembelajaran menjadi lebih kecil.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Penerapan *Game Based Learning*

Pengukuran	Nilai Rata-Rata	Simpangan Baku
<i>Pre-Test</i>	81,91	12,371
<i>Post-Test</i>	91,76	7,774
Peningkatan	9,85	

Tabel ke 2 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik setelah penerapan *Game Based Learning* lebih tinggi dibandingkan sebelum penerapan model tersebut. Peningkatan rata-rata sebesar 9,85 poin menunjukkan adanya perubahan capaian belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan. Temuan ini memperlihatkan bahwa penerapan *Game Based Learning* memberikan perubahan positif terhadap hasil belajar PAI peserta didik kelas XI MP 1.

Untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar tersebut, dilakukan pengujian menggunakan *Paired Sample t-Test*. Hasil pengujian menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001, lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang

signifikan secara statistik antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model *Game Based Learning*.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Pengujian	Sig. (2-tailed)	Taraf Signifikansi	Ket.
<i>Pre-test – Post-test</i>	0,001	0,05	Signifikan

Hasil tersebut memperkuat temuan deskriptif bahwa nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan setelah penerapan *Game Based Learning*. Artinya, perubahan hasil belajar yang ditemukan tidak hanya terlihat dari perbedaan nilai rata-rata, tetapi juga menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik. Oleh karena itu, penerapan model *Game Based Learning* pada penelitian ini berkaitan dengan peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas XI MP 1 UPT SMK Negeri 1 Barru.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi salah satu bentuk pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif kepada peserta didik. Peningkatan hasil belajar dari nilai rata-rata 81,91 menjadi 91,76 menunjukkan adanya perubahan capaian setelah peserta didik mengikuti pembelajaran dengan model *Game Based Learning*. Dengan demikian, temuan penelitian memberikan gambaran bahwa penggunaan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas peserta didik melalui permainan dapat mendukung pencapaian hasil belajar PAI.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menjawab tujuan penelitian yang berkaitan dengan penerapan *Game Based Learning* dan perubahan hasil belajar peserta didik. Penerapan model memperoleh persentase 73%, sedangkan hasil belajar mengalami peningkatan rata-rata sebesar 9,85 poin dan menunjukkan perbedaan yang signifikan berdasarkan hasil *Paired Sample t-Test* dengan nilai signifikansi 0,001. Temuan tersebut menunjukkan adanya perubahan hasil belajar peserta didik setelah penerapan model *Game Based Learning* pada pembelajaran PAI kelas XI MP 1 UPT SMK Negeri 1 Barru.

KESIMPULAH / SARAN

1. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI Manajemen Perkantoran (MP) 1 UPT SMK Negeri 1 Barru terlaksana dengan baik, dengan persentase penerapan sebesar 73%. Hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan, ditunjukkan oleh nilai rata-rata *pre-test* sebesar 81,91 yang meningkat menjadi 91,76 pada *post-test*, dengan peningkatan sebesar 9,85 poin. Hasil *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan *Game Based Learning*. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan dapat mendukung peningkatan hasil belajar PAI pada peserta didik kelas XI MP 1 UPT SMK Negeri 1 Barru.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, model *Game Based Learning* dapat dipertimbangkan oleh guru PAI sebagai salah satu alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan melibatkan peserta didik. Penerapan model ini perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran,

materi, karakteristik peserta didik, serta kondisi kelas agar kegiatan permainan tetap mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian mengenai *Game Based Learning* dapat dikembangkan dengan melibatkan subjek, materi, atau desain penelitian yang lebih beragam sehingga diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai penerapannya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Indriyani, L., & Tofaynudin, J. I. (2025). Penggunaan *Game Based Learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kencong. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*.
- Salam, M., & Aini, I. N. (2025). Pengaruh model *Game Based Learning* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam. *Ambarsa: Jurnal Pendidikan Islam*.
- Sudjana, N. (2019). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Rusman. (2020). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers.
- Wahyudi, M. N. A., Kristanto, M. V. A., & Andini, R. F. D. (2024). Transformasi pendidikan vokasi melalui *game-based learning*: Studi literatur. *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*.