**Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan**
**Volume 11, Nomor 4, November 2026**
ISSN (Print): 2502-7069; ISSN (*Online*): 2620-8326

# Implementasi *Game-Based Learning* dalam *Islamic Religious Education* Pada Materi Rukhsah untuk Mendorong *Student Engagement* Siswa

**Luluk Dwi Susanti* & Imam Syafi'i**
Program Studi Pendidikan Agama Islam, Jurusan Pendidikan Agama Islam, FTIK, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Jl. Ahmad Yani No. 117, Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia.
*Corresponding Author: lulukdwisusanti6@gmail.com, imams@uinsa.id

**Article History**
Received : September 30th, 2026
Revised : October 27th, 2026
Accepted : November 04th, 2026

**Abstract:** Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Rukhsah selama ini masih banyak disampaikan melalui metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara utuh. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi *Game-Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran PAI pada materi Rukhsah serta mengungkap bentuk *student engagement* siswa pada dimensi perilaku, emosi, dan kognisi, beserta faktor pendukung dan penghambatnya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif di SMP Negeri 1 Taman dengan subjek guru PAI dan siswa kelas VII. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña, dengan keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi GBL, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan permainan berbasis skenario kasus Rukhsah, dan refleksi, mendorong keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif siswa secara bersamaan. Faktor pendukungnya adalah kreativitas guru dan suasana kompetisi yang sehat, sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu dan kesiapan media permainan. Dapat disimpulkan bahwa GBL merupakan alternatif strategi pembelajaran PAI yang partisipatif untuk materi fikih yang bersifat konseptual.

**Keywords:** Game-Based Learning; Pendidikan Agama Islam; Student Engagement.

## PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang peran strategis dalam membentuk karakter, moral, dan pemahaman keagamaan peserta didik sejak jenjang pendidikan dasar hingga menengah. Idealnya, pembelajaran PAI mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna, mendorong partisipasi aktif siswa, serta menumbuhkan keterlibatan (*student engagement*) secara menyeluruh, baik dari aspek perilaku, emosi, maupun kognisi. Namun, kondisi di lapangan menunjukkan kesenjangan yang cukup signifikan (Bella & Purba, 2026).

Pembelajaran PAI di banyak sekolah masih didominasi oleh metode ceramah konvensional yang bersifat *teacher-centered* dan komunikasi satu arah, sehingga siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan hanya menghafal konsep tanpa memahami esensinya secara mendalam. Kondisi pembelajaran yang monoton semacam ini juga terbukti berdampak negatif terhadap motivasi belajar, menimbulkan persepsi kemalasan, serta menurunkan pencapaian prestasi siswa (Susanti dkk., 2024). Materi Rukhsah, yang berkaitan dengan konsep keringanan dalam hukum syariat, tergolong materi yang sarat nilai konseptual dan aplikatif, sehingga penyampaiannya melalui metode ceramah semata berisiko membuat siswa kesulitan menginternalisasi makna dan relevansinya dalam kehidupan sehari-hari (Fadilla & Rabani, t.t.). Untuk menjawab kesenjangan tersebut, berbagai penelitian merekomendasikan variasi metode pembelajaran yang lebih partisipatif, salah satunya melalui *Game-Based Learning* (GBL). Pendekatan ini memanfaatkan unsur permainan sebagai media untuk menyampaikan materi ajar sehingga tercipta suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga para siswa dalam pembelajaran PAI berlangsung mereka tidak bosan terhadap metode pembelajaran guru yang selalu menggunakan metode ceramah saat di kelas.

Sejumlah studi terdahulu memperlihatkan bahwa penerapan GBL dan gamifikasi pada pembelajaran PAI berkontribusi terhadap peningkatan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa (Dalimunthe & Zahara, 2025). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa GBL efektif meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran keagamaan melalui pendekatan *inquiry-based serious game* maupun pada mata pelajaran Fiqih di jenjang SMP, di mana keaktifan belajar siswa meningkat setelah pembelajaran berbasis permainan diterapkan sebagai alternatif metode konvensional yang kurang melibatkan siswa (Ali, 2026).

Konsep *student engagement* sendiri secara luas dipahami sebagai konstruk multidimensi yang mencakup tiga aspek utama, yaitu keterlibatan perilaku (*behavioral*), emosi (*emotional*), dan kognisi (*cognitive*), yang saling berkaitan dalam proses belajar siswa (Wang, 2025). Ketiga dimensi ini menjadi kerangka penting untuk memahami sejauh mana siswa benar-benar terlibat secara utuh selama proses pembelajaran, tidak sekadar hadir secara fisik di dalam kelas.

Meskipun penelitian mengenai GBL dalam pembelajaran PAI maupun kajian tentang *student engagement* masing-masing telah cukup banyak dilakukan, kajian yang secara spesifik mengeksplorasi implementasi GBL pada materi Rukhsah dengan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengungkap bentuk-bentuk konkret *student engagement* mencakup dimensi perilaku, emosi, dan kognisi secara bersamaan masih terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu cenderung berfokus pada pengaruh GBL terhadap motivasi atau hasil belajar secara kuantitatif (Izzati dkk., 2026), belum banyak yang menelaah secara mendalam proses implementasi, dinamika keterlibatan siswa, serta faktor pendukung dan penghambatnya pada materi fikih spesifik seperti Rukhsah. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada fokus kajian yang memadukan dua ranah sekaligus, yaitu implementasi GBL pada materi Rukhsah yang bersifat konseptual normatif dan analisis mendalam terhadap bentuk *student engagement* multidimensi yang muncul selama proses tersebut, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis maupun praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran PAI yang lebih partisipatif dan relevan dengan karakteristik materi keagamaan.

Kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran PAI dan realitas yang terjadi di lapangan sesungguhnya dapat ditelusuri akarnya dari karakteristik teori belajar behavioristik yang masih mendominasi praktik pengajaran di kelas. Metode ceramah yang bersifat instruksi searah memang tidak sepenuhnya keliru untuk menyampaikan fakta atau prosedur dasar, namun pendekatan ini terbukti kurang mampu mengasah kemampuan berpikir kritis maupun penghayatan nilai moral, padahal kedua hal tersebut justru menjadi inti dari materi Rukhsah yang bersifat konseptual sekaligus aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Clark (2009) melihat persoalan ini dari sudut pandang yang lebih tajam: pendidikan konvensional cenderung menempatkan siswa hanya sebagai objek penerima informasi, berbeda dengan pembelajaran berbasis permainan yang justru mendorong siswa berperan aktif membangun pemahamannya sendiri. Pandangan ini bertautan dengan gagasan awal Prensky (2001) tentang *Digital Game-Based Learning*, yang memandang permainan bukan sekadar hiburan, melainkan sarana melatih siswa memecahkan masalah sambil tetap terlibat aktif dalam prosesnya (Utami dkk., 2024).

Gee (2008) menambahkan penjelasan yang tidak kalah penting, yakni sifat interaktif dari permainan itu sendiri, setiap langkah yang diambil siswa akan mendapat respons balik dari sistem permainan, sehingga secara alami mendorong mereka untuk terus mencoba, merenungkan pilihan yang telah dibuat, hingga akhirnya menyusun pemahaman baru dari pengalaman tersebut. Argumen di atas turut mendapat penguatan dari hasil penelitian di lapangan pada mata pelajaran Fiqih, yang melaporkan adanya peningkatan keaktifan dan partisipasi siswa setelah penerapan metode berbasis permainan, dengan merujuk pada teori pembelajaran sosial Vygotsky serta gagasan Prensky mengenai efektivitas permainan dalam konteks pendidikan. Guna menilai sejauh mana pendekatan ini benar-benar berdampak, penelitian ini menggunakan kerangka *student engagement* yang dirumuskan oleh Fredricks, Blumenfeld, dan Paris. Ketiganya memandang keterlibatan siswa bukan sebagai kondisi yang tetap, melainkan sesuatu yang terus berubah mengikuti konteks pembelajaran yang dihadapi dan tersusun dari tiga dimensi yang saling melengkapi, keterlibatan perilaku yang tampak dari partisipasi dalam kegiatan belajar, keterlibatan emosional yang tercermin dari sikap dan minat siswa, serta keterlibatan kognitif yang terlihat dari sejauh mana siswa berinvestasi secara mental dalam

mencapai tujuan belajarnya. Ketiga dimensi tersebut kemudian dijadikan pijakan analitis dalam penelitian ini untuk memahami secara lebih utuh bagaimana implementasi *Game-Based Learning* mampu membangkitkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI pada materi Rukhsah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dirumuskan untuk menjawab tiga pertanyaan, yaitu: (1) bagaimana implementasi *Game-Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Rukhsah di SMP Negeri 1 Taman; (2) bagaimana bentuk *student engagement* siswa pada dimensi perilaku, emosi, dan kognisi selama pembelajaran tersebut; dan (3) faktor apa saja yang mendukung dan menghambat penerapannya. Sejalan dengan itu, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi GBL pada materi Rukhsah, mengungkap bentuk *student engagement* siswa, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambatnya.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Taman pada bulan Mei 2026, selama 2 pertemuan pembelajaran PAI pada materi Rukhsah. Lokasi dipilih karena guru PAI di sekolah ini menerapkan pembelajaran berbasis permainan (*Game-Based Learning*/GBL) pada materi tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif (Sugiyono, 2019; Moleong, 2017). Populasi penelitian adalah guru PAI dan seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Taman. Sampel (informan) ditentukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan informan berdasarkan pertimbangan tertentu, dalam hal ini keterlibatan langsung dalam pembelajaran GBL dan relevansi informasi dengan fokus penelitian. Sampel penelitian terdiri atas satu guru PAI dan 36 siswa kelas VII yang mengikuti pembelajaran Rukhsah berbasis permainan.

Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah persiapan, yaitu menyusun instrumen penelitian berupa pedoman observasi dan wawancara, mengurus perizinan, serta melakukan pra-observasi untuk mengenali kondisi sekolah dan kelas. Setelah itu, penelitian masuk ke tahap pelaksanaan, yaitu pengumpulan data melalui tiga teknik. Observasi dilakukan pada tahapan implementasi GBL dan indikator *student engagement* menurut dimensi perilaku, emosi, dan kognisi (Fredricks et al., 2004), yang meliputi partisipasi, antusiasme, interaksi, dan kerja sama siswa. Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan guru PAI untuk menggali perencanaan, pelaksanaan, dan kendala penerapan GBL, serta dengan siswa untuk menggali pengalaman dan bentuk keterlibatan mereka. Dokumentasi berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan media permainan dikumpulkan sebagai data pendukung. Tahap terakhir adalah tahap akhir, yaitu menganalisis data, memeriksa keabsahan data, dan menyusun laporan penelitian.

Data dianalisis dengan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (2014), yang terdiri atas tiga alur kegiatan yang berlangsung bersamaan. Pertama, kondensasi data, yaitu memilih, memfokuskan, menyederhanakan, dan mentransformasi data dari catatan lapangan, transkrip wawancara, dan dokumentasi. Kedua, penyajian data dalam bentuk uraian naratif dan matriks agar pola temuan mudah dipahami. Ketiga, penarikan kesimpulan dan verifikasi, yaitu merumuskan kesimpulan sementara dan memverifikasinya secara berkelanjutan selama penelitian. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber, yaitu membandingkan informasi dari guru dan siswa, serta triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan dan menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian lapangan terkait implementasi *Game-Based Learning* dalam pembelajaran materi rukhsah pada mata pelajaran fiqih. Data yang disajikan merupakan hasil dari serangkaian proses pengumpulan data melalui observasi, wawancara, serta studi dokumentasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Paparan data yang disusun secara sistematis untuk memberikan gambaran yang utuh mengenai bagaimana pendekatan GBL diterapkan dalam komteks pembelajaran materi rukhsah, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran. Secara lebih spesifik, pembahasan pada bagian ini diarahkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian, yaitu mengenai implementasi GBL pada materi rukhsah serta wujud *student engagement* atau keterlibatan siswa yang muncul sebagai dampak dari penerapan pendekatan tersebut. Student engagement dalam penelitian ini dilihat dari beberapa dimensi, meliputi keterlibatan perilaku, keterlibatan

emosional, dan keterlibatan kognitif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

**Implementasi Game-Based Learning pada Materi Rukhsah**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di lokasi penelitian, implementasi *Game-Based Learning* pada materi rukhsah dilaksanakan melalui bebrapa tahapan yang terstruktur, yaitu tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Ketiga tahapan tersebut dirancang oleh guru dengan mempertimbangkan karakteristik materi rukhsah yang bersifat konseptual sekaligus kontekstual, sehingga membutuhkan strategi pembelajaran yang mampu menjembatani pembelajaran teoritis siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Janah dkk., 2026).

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, guru terlebih dahulu melakukan analisis terhadap kompetensi dasar dan indikator pencapaian pembelajaran pada materi Rukhsah, kemudian merancang bentuk permainan yang relevan dengan tujuan pembelajaran tersebut (Alrashidi dkk., 2016). Guru menyusun skenario permainan yang memuat unsur kompetisi, kolaborasi, serta tantangan (*challenge*) sebagai elemen utama dalam GBL, dengan tetap memperhatikan muatan nilai-nilai keislaman yang terkandung dalam materi Rukhsah. Persiapan ini juga mencakup penyusunan media dan perangkat permainan, baik yang bersifat konvensional maupun yang berbasis digital, disesuaikan dengan ketersediaan fasilitas di sekolah. Pada tahap ini Guru merancang dengan menggunakan kartu soal berbentuk menyerupai *French fries* serta menyiapkan botol berisi air untuk permainan flip bottle, yang nantinya digunakan sebagai media kompetisi antarkelompok dalam memperebutkan kartu soal yang berbentuk menyerupai *French fries*.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, guru mengimplementasikan permainan yang telah dirancang ke dalam proses pembelajaran di kelas. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk mendorong terjadinya interaksi dan kerja sama dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan melalui permainan (Riivari dkk., 2021). Materi Rukhsah, yang mencakup pembahasan tentang keringanan hukum dalam kondisi tertentu (seperti dalam ibadah shalat, puasa, dan lain-lain), dikemas dalam bentuk pertanyaan studi kasus dikartu berbentuk menyerupai *French fries* yang harus dipecahkan siswa secara berkelompok serta menyiapkan botol berisi air untuk permainan flip bottle. Setiap kelompok akan menentukan siapa yang akan bermain permainan flipbattle untuk merebutkan kartu soal yang telah dipersiapkan. Kelompok yang berhasil memenangkan permainan berhak memperoleh kartu soal tersebut, kemudian mendiskusikan bersama anggota kelompoknya untuk memecahkan kasus Rukhsah yang tertera di dalamnya. Hasil diskusi selanjutnya ditempelkan secara rapi pada lembar kertas yang telah disediakan. Pendekatan tersebut membuat siswa tidak hanya sekadar menghafal konsep Rukhsah secara tekstual, melainkan juga melatih kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam mengaplikasikan konsep pada berbagai situasi kontekstual yang disajikan dalam permainan.

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan, memberikan umpan balik (*feedback*), serta memastikan bahwa esensi materi Rukhsah tetap tersampaikan secara utuh di tengah suasana pembelajaran yang bersifat rekreatif. Hal ini sejalan dengan prinsip GBL yang menekankan pentingnya keseimbangan antara unsur kesenangan (*fun*) dan pencapaian tujuan pembelajaran (*learning objectives*), sehingga permainan tidak berhenti pada aspek hiburan semata, tetapi tetap berorientasi pada pencapaian kompetensi.

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, guru melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa melalui observasi langsung selama permainan berlangsung, serta melalui refleksi bersama di akhir sesi pembelajaran. Evaluasi tidak hanya diarahkan pada aspek kognitif berupa penguasaan konsep Rukhsah, tetapi juga pada aspek afektif, seperti sikap kerja sama, tanggung jawab, dan antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran (Gris & Bengtson, 2021). Temuan ini mengindikasikan bahwa implementasi GBL pada materi Rukhsah tidak berdiri sendiri sebagai sebuah metode hiburan, melainkan terintegrasi secara utuh ke dalam siklus perencanaan-pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang berorientasi pada pencapaian tujuan instruksional. Berdasarkan temuan di lapangan, ketiga tahap tersebut secara bersamaan memunculkan *student engagement* pada tiga dimensi, sebagaimana dirangkum dalam Tabel 1.

**Table 1.** Temuan *Student Engagement* Siswa dalam Implementasi *Game-Based Learning* pada Pembelajaran PAI Materi Rukhsah

| No. | Dimensi Engagement | Indikator | Bentuk Temuan di Lapangan |
|---|---|---|---|
| 1. | Perilaku (Behavioral) | Partisipasi & kerja sama | Siswa aktif berdiskusi dalam kelompok, bergiliran menjawab kartu soal, dan saling membantu menemukan jawaban dalam materi Rukhsah yang tepat. |
| 2. | Emosional (Emotional) | Antusiasme & minat | Siswa menunjukkan antusiasme, tawa, dan semangat berkompetisi antar kelompok; kebosanan yang biasa muncul pada metode ceramah berkurang signifikan. |
| 3. | Kognitif (Cognitive) | Analisis & pemecahan masalah | Siswa mampu menganalisis studi kasus, menghubungkan konsep Rukhsah dengan pengalaman sehari-hari, dan memberi alasan logis atas jawaban kelompok. |
| 4. | Faktor Pendukung & Penghambat | - | Pendukung: kreativitas guru merancang skenario dan suasana kompetisi sehat. Penghambat: keterbatasan waktu jam pelajaran yang cukup singkat. |

**Bentuk-Bentuk Student Engagement Siswa**

Implementasi GBL pada materi Rukhsah sebagaimana dipaparkan di atas memunculkan berbagai bentuk *student engagement* atau keterlibatan siswa yang dapat diklasifikasikan ke dalam tiga dimensi utama, yaitu keterlibatan perilaku (*behavioral engagement*), keterlibatan emosional (*emotional engagement*), dan keterlibatan kognitif (*cognitive engagement*).

*1. Behavioral Engagement*

Keterlibatan perilaku tampak dari partisipasi aktif siswa selama mengikuti permainan, baik dalam bentuk keterlibatan fisik maupun keaktifan dalam berdiskusi bersama kelompok. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar siswa menunjukkan tingkat kehadiran dan partisipasi yang tinggi, ditandai dengan keterlibatan mereka dalam setiap sesi permainan tanpa menunjukkan sikap pasif atau menarik diri dari kegiatan kelompok. Siswa juga terlihat aktif mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan, serta berupaya menyelesaikan tantangan permainan secara bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Perilaku tersebut mengindikasikan bahwa desain permainan yang diterapkan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa secara nyata dalam proses pembelajaran, bukan sekadar kehadiran secara pasif di dalam kelas (Raharjo dkk., 2024).

*2. Emotional Engagement*

Dimensi keterlibatan emosional tercermin dari respons afektif siswa selama proses pembelajaran, seperti antusiasme, rasa senang, serta minat yang tinggi terhadap materi Rukhsah. Hasil wawancara dengan sejumlah siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan tidak merasa jenuh dalam mempelajari materi Rukhsah dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah. Suasana kompetitif yang menyenangkan dalam permainan turut menumbuhkan rasa percaya diri siswa, terutama ketika mereka berhasil menjawab tantangan atau memenangkan sesi permainan tertentu. Selain itu, ditemukan pula indikasi tumbuhnya rasa memiliki (*sense of belonging*) terhadap kelompok belajarnya, yang berkontribusi pada terciptanya iklim pembelajaran yang lebih positif dan suportif (Ezekwe, 2025).

*3. Cognitive Engagement*

Keterlibatan kognitif tampak dari upaya siswa dalam memahami, menganalisis, dan mengaplikasikan konsep Rukhsah ke dalam berbagai situasi yang disajikan melalui skenario permainan. Siswa tidak hanya dituntut untuk mengingat definisi maupun dalil terkait Rukhsah, tetapi juga diarahkan untuk berpikir kritis dalam menentukan penerapan hukum yang tepat sesuai dengan kondisi yang dihadapi dalam permainan. Proses berpikir tingkat tinggi ini terlihat dari cara siswa berdiskusi dan memberikan argumentasi saat memecahkan studi kasus, yang menunjukkan adanya keterlibatan kognitif yang lebih mendalam dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat hafalan semata (Andika dkk., 2025).

**Faktor Penghambat dan Pendukung**

Faktor pendukung utama dalam pelaksanaan pembelajaran dengan metode GBL adalah kreativitas dalam merancang skenario kasus Rukhsah agar terasa dekat dengan pengalaman siswa sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa guru memegang peran penting dalam menghidupkan keaktifan dan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI. Kemampuan guru mengemas materi yang bersifat konseptual menjadi permainan yang kontekstual

juga menjadi kunci agar penerapan GBL tetap terarah pada pencapaian pembelajaran.

Faktor pendukung berikutnya adalah suasana kompetisi antarkelompok yang terjalin secara sehat. Kompetisi tersebut mendorong tumbuhnya kerja sama antaranggota dan tidak memicu persaingan individual yang berlebihan. Temuan ini didukung oleh kajian yang menunjukkan bahwa permainan dapat menjadi sarana belajar kerja sama tim, dengan catatan rancangan permainan perlu menyeimbangkan orientasi pada capaian kinerja dan pembelajaran kolaboratif. Dalam penelitian ini, keseimbangan tersebut tampak dari mekanisme permainan yang mengharuskan setiap kelompok berdiskusi bersama untuk memecahkan kasus setelah memenangkan kartu soal.

Di sisi lain, pelaksanaan pembelajaran ini juga menghadapi beberapa faktor penghambat. Keterbatasan alokasi waktu jam pelajaran PAI menjadi kendala utama karena membuat sesi refleksi kerap berlangsung tergesa-gesa, padahal refleksi berperan penting dalam menilai pemahaman dan sikap siswa selama permainan. Selain itu, kesiapan teknis media permainan menuntut persiapan ekstra dari guru sebelum pembelajaran dimulai, sehingga pemanfaatan media GBL memerlukan perencanaan yang matang agar manfaatnya dapat optimal.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi *Game-Based Learning* (GBL) pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Rukhsah di SMP Negeri 1 Taman berlangsung melalui tiga tahap. Pada tahap perencanaan, guru merancang skenario permainan yang memuat unsur kompetisi, kolaborasi, dan tantangan serta menyiapkan media berupa kartu soal dan permainan *flip bottle*. Pada tahap pelaksanaan, siswa berkelompok memperebutkan kartu soal melalui permainan, lalu mendiskusikan studi kasus Rukhsah dengan guru sebagai fasilitator. Tahap evaluasi dilakukan melalui pengamatan langsung dan refleksi bersama. Implementasi tersebut memunculkan *student engagement* pada dimensi perilaku berupa partisipasi aktif dan kerja sama, dimensi emosional berupa antusiasme dan berkurangnya kejenuhan, serta dimensi kognitif berupa kemampuan menganalisis kasus dan mengemukakan alasan yang logis. Faktor pendukungnya adalah kreativitas guru dan suasana kompetisi yang sehat, sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu dan kesiapan media permainan. Dengan demikian, GBL layak menjadi alternatif strategi pembelajaran PAI yang partisipatif untuk materi fikih yang bersifat konseptual. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain kuantitatif atau campuran pada konteks sekolah dan materi yang lebih beragam agar temuan dapat digeneralisasikan secara lebih luas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian ini, khususnya kepada:

1. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, atas dukungan akademik dan fasilitas yang diberikan selama proses penyusunan penelitian ini.
2. Kepala SMP Negeri 1 Taman, yang telah memberikan izin dan kesempatan bagi penulis untuk melaksanakan penelitian di lingkungan sekolah.
3. Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) SMP Negeri 1 Taman selaku narasumber utama, yang telah meluangkan waktu untuk diwawancarai serta berbagi pengalaman dan data terkait perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran berbasis Game-Based Learning pada materi Rukhsah.
4. Siswa-siswi kelas VII SMP Negeri 1 Taman, yang telah berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran dan pengambilan data penelitian.
5. Dosen pembimbing dan rekan sejawat, atas masukan, arahan, dan diskusi yang berharga selama proses penulisan artikel ini.
6. Seluruh pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan moril maupun teknis hingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik

## REFERENSI

Ali, M. (2026). Implementasi Metode Game dalam Pembelajaran Fiqih untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik.

Alrashidi, O., Phan, H. P., & Ngu, B. H. (2016). Academic Engagement: An Overview of Its Definitions, Dimensions, and Major Conceptualisations. International

Education Studies, 9(12), 41. https://doi.org/10.5539/ies.v9n12p41

Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. 14(1).

Bella, S., & Purba, E. E. (2026). Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Akhlak, Moral dan Etika. 03(01).

Dalimunthe, A. K., & Zahara, I. S. (2025). Utilization Of Educandy-Based Educational Games In Islamic Education. 6(1).

Ezekwe, C. I. (2025). Energy Transition in West African Monetary Zone (WAMZ): Does Financial Development Matter? SSRN. https://doi.org/10.2139/ssrn.5065151

Fadilla, R., & Rabani, S. A. (t.t.). Peran Guru dalam Meningkatkan Keaktifan dan Pemahaman Siswa Melalui Active Learning pada Mata Pelajaran PAI.

Gris, G., & Bengtson, C. (2021). Assessment Measures in Game-based Learning Research: A Systematic Review. International Journal of Serious Games, 8(1), 3–26. https://doi.org/10.17083/ijsg.v8i1.383

Izzati, N. D., Hijriyah, I., & Safari, S. (2026). Korelasi antara Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP. Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia, 6(1), 209–221. https://doi.org/10.62491/njpi.2026.v6i1-16

Janah, R. F., Pradani, O. N., Qonita, N., & Ma'arif, I. B. (2026). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Mamba'ul Ulum Megaluh Jombang: Implementation of Game-Based Learning to Improve Learning Outcomes of Students at MA Mamba'ul Ulum Megaluh Jombang. Volume 6, Nomor 2, 263–272. https://doi.org/https://doi.org/10.58578/anwarul.v6i2.9221

Raharjo, A. D., Putri, A. A., & Budi, H. R. (2024). The use of game-based learning to increase student engagement. 1(3).

Riivari, E., Kivijärvi, M., & Lämsä, A.-M. (2021). Learning teamwork through a computer game: For the sake of performance or collaborative learning? Educational Technology Research and Development, 69(3), 1753–1771. https://doi.org/10.1007/s11423-021-10009-4

Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. 2(2).

Utami, Q., Islami, K. C., Sari, M. A., & Yusup, R. (2024). Efektivitas Strategi Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Tonjong 2 Kota Sukabumi. MESIR: Journal of Management Education Social Sciences Information and Religion, 1(2), 552–561. https://doi.org/10.57235/mesir.v1i2.3038

Wang, Q. (2025). Re-discover student engagement from the perspective of definition and influencing factors. Frontiers in Psychology, 15, 1428668. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1428668