

---

## Implementasi Metode Game-Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI pada Siswa Sekolah Dasar

Ushwa Dwi Masrurah Arifin Bando <sup>1\*</sup>, Selfa Afia <sup>2</sup>, Ayu Janianti Yusuf <sup>3</sup>, Qurrata A'yun Anwar <sup>4</sup>

---

**Correspondensi Author**

<sup>1, 2, 3</sup> Pendidikan Agama Islam / Manajemen, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

**Email:**

[ushwa.dwi.masrurah@unm.ac.id](mailto:ushwa.dwi.masrurah@unm.ac.id)  
[Selfa.afia@unm.ac.id](mailto:Selfa.afia@unm.ac.id)  
[ayujaniantiyusuf@unm.ac.id](mailto:ayujaniantiyusuf@unm.ac.id)  
[yuyunanwar136@gmail.com](mailto:yuyunanwar136@gmail.com)

**Keywords :**

Game-Based Learning;  
Motivasi Belajar;  
Pendidikan Agama Islam;  
Siswa Sekolah Dasar.

**Abstrak.** Urgensi penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa sekolah dasar sehingga diperlukan penerapan metode Game-Based Learning untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar masih menjadi permasalahan yang cukup krusial, terutama akibat dominannya pendekatan pembelajaran konvensional yang kurang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Kondisi ini menuntut adanya inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, salah satunya melalui penerapan metode Game-Based Learning. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan metode Game-Based Learning terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu menggunakan pola one group pretest-posttest. Subjek penelitian terdiri atas siswa sekolah dasar yang dipilih secara purposive. Pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, serta didukung oleh observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan uji inferensial berupa paired sample t-test setelah memenuhi uji prasyarat normalitas. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan Game-Based Learning efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di UPT SD 44 Sarappo Keke, Kabupaten Pangkep.

**Abstract.** The urgency of this research lies in the low learning motivation in Islamic Religious Education (PAI) among elementary school students, thus requiring the implementation of the Game-Based Learning method to create more engaging, interactive, and effective learning experiences. Low student motivation in learning Islamic Religious Education at the elementary school level remains a critical issue, particularly due to the dominance of conventional teaching approaches that are less effective in encouraging active student engagement. This condition calls for innovative, more interactive, and enjoyable learning strategies, one of which is the implementation of the Game-Based Learning method. This study aims

*to analyze the effect of the implementation of Game-Based Learning on students' learning motivation in Islamic Religious Education. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a one group pretest-posttest pattern. The subjects consisted of elementary school students selected through purposive sampling. Data were collected using a learning motivation questionnaire that had been tested for validity and reliability, supported by observations during the learning process. Data analysis techniques included descriptive analysis and inferential statistics using a paired sample t-test after meeting the normality test requirements. The results of this study conclude that the implementation of Game-Based Learning is effective in improving students' learning motivation and in creating a more interactive, enjoyable, and engaging learning environment in Islamic Religious Education at UPT SD 44 Sarappo Keke, Pangkep Regency*

---

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution  
4.0 International License*



## **Pendahuluan**

Pendidikan Agama Islam (PAI) pada jenjang sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, sikap religius, serta penanaman moral peserta didik sejak dini. Proses pembelajaran PAI tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada internalisasi nilai-nilai keislaman yang tercermin dalam perilaku sehari-hari (Taufiq & Sutarno, 2022). Dengan mentransfer nilai-nilai ini, diharapkan peserta didik mengembangkan moralitas atau karakter yang baik. Selain itu, dapat dipahami bahwa pendidikan dapat digunakan sebagai pembentuk karakter (Erviani & Jamalulel, 2025). Observasi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI di sekolah dasar masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang bersifat *teacher-centered*, sehingga kurang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik (Taabudillah et al., 2025). Proses pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung menempatkan siswa sebagai penerima informasi secara pasif, sehingga interaksi dalam pembelajaran menjadi terbatas. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa serta kurang optimalnya pengalaman belajar yang bermakna (Muhairi, 2025).

Pendekatan pengajaran yang monoton kurang bervariasi, bersifat repetitif, dan tidak melibatkan interaksi yang menarik. Akibatnya, anak menjadi bosan, tidak tertarik, dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran (Susanti et al., 2024; Aisyah & Rochmania, 2026). Permasalahan ini juga terkait dengan paradigma pendidikan yang cenderung fokus pada aspek kognitif dan prestasi akademik. Hal ini menyebabkan pemahaman siswa tentang agama lebih bersifat teoritis, tanpa adanya penerapan praktis yang dapat membentuk karakter mereka (Sembiring et al., 2024). Referensi penelitian dalam lima tahun terakhir menunjukkan bahwa pembelajaran yang monoton tanpa inovasi cenderung membuat siswa pasif dan mengalami penurunan motivasi belajar, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran (Febrianti & Pritasari, 2024). Penelitian terdahulu menunjukkan ketika guru menggunakan pendekatan pembelajaran interaktif seperti penggunaan media visual, permainan edukatif sederhana, diskusi kelompok kecil, dan tanya jawab yang mendorong pemikiran kritis, perubahan mulai terjadi (Sari & Nazzalah, 2025). Perubahan ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif mendorong siswa untuk mempelajari (Andini et al., 2025).

Perkembangan pendekatan pedagogi modern menghadirkan inovasi pembelajaran berbasis permainan atau *Game-Based Learning* (GBL) sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Game-Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran yang berguna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna (Subhash & Cudney, 2018; Tokac et al., 2019). Implementasi GBL memungkinkan siswa terlibat secara aktif melalui aktivitas yang menantang dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi intrinsik dalam belajar (Clark et al., 2016). Hasil penelitian mutakhir menunjukkan bahwa penerapan GBL mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta meningkatkan motivasi belajar secara signifikan, termasuk dalam proses pembelajaran berbasis nilai (Tokac et al., 2019; Zainuddin et al., 2020).

Penggunaan media permainan edukatif berbasis digital seperti kuis interaktif dan platform pembelajaran berbasis game terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa sekolah dasar (Alotaibi, 2024). Penerapan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran PAI menjadi relevan untuk menjawab tantangan rendahnya motivasi belajar siswa sekaligus mendukung pembelajaran yang lebih kontekstual dan inovatif (Rambe et al., 2024; Zainuddin et al., 2020). Permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan secara spesifik untuk mengkaji implementasi metode *Game-Based Learning* dalam pembelajaran PAI serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Pertanyaan penelitian difokuskan pada 1) bagaimana proses implementasi metode *Game-Based Learning* dalam pembelajaran PAI, 2) bagaimana tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode tersebut, serta 3) apakah terdapat peningkatan motivasi belajar yang signifikan setelah penerapan *Game-Based Learning*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk menguji hipotesis mengenai adanya pengaruh positif dan signifikan antara penerapan *Game-Based Learning* terhadap motivasi belajar PAI siswa UPT SDN 44 Sarappo Keke, Kabupaten Pangkep.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *Game-Based Learning*, sedangkan variabel terikat adalah motivasi belajar siswa yang diukur melalui indikator perhatian, ketertarikan, partisipasi, dan ketekunan belajar. Lingkup penelitian dibatasi pada siswa UPT SDN 44 Sarappo Keke, dengan fokus pada pembelajaran PAI sebagai konteks implementasi. Asumsi dasar dalam penelitian ini menyatakan bahwa pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif akan meningkatkan motivasi belajar. *Game-Based Learning* diasumsikan mampu memenuhi kebutuhan tersebut melalui integrasi permainan yang menarik dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penerapan metode *Game-Based Learning* terhadap peningkatan motivasi belajar PAI siswa sekolah dasar. Definisi operasional dalam penelitian ini menegaskan bahwa *Game-Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan sebagai media pembelajaran, sedangkan motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang mempengaruhi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada integrasi metode *Game-Based Learning* secara spesifik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar yang masih relatif terbatas dalam kajian sebelumnya. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada hasil belajar kognitif, tetapi juga menempatkan motivasi belajar sebagai variabel utama dalam mengukur keberhasilan pembelajaran PAI. Pendekatan yang digunakan

menggabungkan inovasi pedagogi berbasis permainan dengan nilai-nilai religius dalam PAI, sehingga menghasilkan model pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga bermakna secara spiritual. Selain itu, penelitian ini mengkontekstualisasikan penerapan *Game-Based Learning* sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar di lingkungan pendidikan Indonesia.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus kajian, variabel yang diteliti, serta penerapannya. Penelitian terdahulu cenderung berfokus pada penerapan *Game-Based Learning* pada mata pelajaran umum serta lebih banyak menekankan pada hasil belajar kognitif. Kajian mengenai motivasi belajar dalam pembelajaran PAI masih terbatas dan belum banyak mengintegrasikan pendekatan berbasis permainan secara sistematis. Penelitian ini secara khusus mengkaji implementasi *Game-Based Learning* dalam pembelajaran PAI dengan menitikberatkan pada peningkatan motivasi belajar siswa sebagai indikator utama keberhasilan pembelajaran. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan model pembelajaran PAI yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era modern.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi-experimental design*) yang bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan metode *Game-Based Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*, di mana pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama. Skema penelitian meliputi tahap *pretest* ( $O_1$ ), pemberian perlakuan berupa penerapan *Game-Based Learning* ( $X$ ), dan *posttest* ( $O_2$ ) untuk mengetahui perubahan yang terjadi setelah intervensi. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN 44 Sarappo Keke, Kabupaten Pangkep pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa di sekolah tersebut, sedangkan sampel penelitian difokuskan pada siswa kelas IV yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik subjek dengan tujuan penelitian.

Variabel penelitian terdiri atas variabel bebas, yaitu metode *Game-Based Learning*, dan variabel terikat, yaitu motivasi belajar siswa. Motivasi belajar diukur melalui indikator perhatian, ketertarikan, partisipasi, dan ketekunan. Definisi operasional variabel mencakup *Game-Based Learning* sebagai metode pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan seperti point, tantangan, dan sistem penghargaan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, serta motivasi belajar sebagai dorongan internal dan eksternal yang mempengaruhi intensitas dan keberlanjutan aktivitas belajar siswa. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket motivasi belajar dengan skala Likert (1-5) serta lembar observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Sebelum digunakan, instrumen angket diuji kelayakannya melalui uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*, dengan kriteria bahwa item dinyatakan valid apabila nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05. Selain itu, validitas isi juga diuji melalui *expert judgment* dengan menggunakan rumus Aiken's  $V$ , dengan kriteria  $V \geq 0,80$  dikategorikan sangat valid. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan koefisien *Cronbach Alpha* dengan kriteria  $\alpha \geq 0,70$  menunjukkan reliabel. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian angket motivasi belajar pada tahap *pretest* dan *posttest*, serta observasi selama implementasi pembelajaran berlangsung. Skor angket dihitung dengan menjumlahkan seluruh skor

item, kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase.

**Tabel 1. Skor Angket**

Rentang Persentase	Kategori
81-100	Sangat tinggi
61-80	Tinggi
41-60	Cukup
21-40	Rendah
0-20	Sangat Rendah

Analisis data dilakukan melalui dua tahap, yaitu analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, persentase, dan distribusi kategori motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis inferensial dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian menggunakan uji *paired sample t-test*. Sebelum uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan kriteria data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05. Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene dengan kriteria Sig. > 0,05 menunjukkan varians data homogen. Uji hipotesis dilakukan menggunakan rumus *paired sample t-test* sebagai berikut:  $t = \bar{d} / (Sd / \sqrt{n})$ . dengan keterangan:  $\bar{d}$  = rata-rata selisih skor, Sd = standar deviasi selisih, dan n = jumlah sampel. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, sehingga metode *Game-Based Learning* dinyatakan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Efektivitas penerapan metode *Game-Based Learning* ditentukan berdasarkan peningkatan skor motivasi belajar yang dianalisis menggunakan *gain score* dengan rumus:

**Tabel 2. Kriteria interpretasi N-Gain adalah sebagai berikut**

Nilai N-Gain	Kategori
≥0,70	Tinggi
0,30-0,69	Sedang
<0,30	Rendah

Kepraktisan atau kelayakan implementasi metode diukur melalui hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dengan indikator keterlibatan, partisipasi, dan antusiasme. Hasil observasi dikonversi ke dalam persentase dan dikategorikan dengan kriteria yang sama seperti kategori motivasi belajar. Prosedur analisis data dalam penelitian ini tidak hanya menilai signifikansi statistik, tetapi juga mengkaji tingkat efektivitas dan kelayakan implementasi metode *Game-Based Learning* secara komprehensif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

## Hasil dan Pembahasan

### A. Hasil Penelitian

#### *Implementasi Game-Based Learning dalam Pembelajaran PAI*

Implementasi metode *Game-Based Learning* dalam pembelajaran PAI tidak hanya dipahami sebagai penggunaan permainan semata, tetapi sebagai suatu proses sistematis yang dirancang untuk menjawab pertanyaan penelitian mengenai bagaimana penerapan metode tersebut di kelas (Clark et al., 2016; 2020; Tokac et al., 2019). Proses implementasi diawali dengan tahap perencanaan yang melibatkan penyusunan perangkat pembelajaran berbasis GBL, termasuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pemilihan materi PAI yang sesuai untuk dikemas dalam bentuk permainan, serta penentuan jenis permainan edukatif yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah

dasar. Pada tahap ini, guru juga merancang aturan permainan, indikator keberhasilan, serta sistem penilaian berbasis poin, tantangan, dan penghargaan (*reward system*) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Kovács et al., 2025; Zainuddin et al., 2020). Tahap berikutnya adalah pelaksanaan pembelajaran yang dimulai dengan penyampaian tujuan pembelajaran agar siswa memahami capaian yang diharapkan. Penyajian materi dilakukan secara singkat dan kontekstual sebagai pengantar sebelum siswa memasuki aktivitas permainan.

Proses inti implementasi GBL terletak pada pelaksanaan permainan edukatif, di mana siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan berbasis kuis, tantangan kelompok, atau permainan interaktif yang dirancang sesuai dengan materi PAI. Selama proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan, memberikan instruksi yang jelas, serta memastikan keterlibatan seluruh siswa. Tahap selanjutnya adalah pemberian umpan balik (*feedback*) secara langsung berdasarkan hasil permainan yang telah dilakukan. Umpan balik diberikan dalam bentuk penguatan positif, koreksi terhadap kesalahan, serta pemberian penghargaan kepada siswa atau kelompok yang menunjukkan performa baik. Proses ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa sekaligus meningkatkan motivasi belajar melalui apresiasi yang diberikan. Tahap akhir dalam implementasi GBL adalah evaluasi dan refleksi. Evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, baik dari aspek pemahaman materi maupun keterlibatan siswa.

Refleksi dilakukan oleh guru dan siswa untuk menilai kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran yang telah berlangsung. Melalui refleksi ini, guru dapat melakukan perbaikan pada pertemuan selanjutnya agar implementasi GBL menjadi lebih efektif. Hasil observasi selama proses implementasi menunjukkan bahwa tahapan-tahapan tersebut berjalan secara sistematis dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias, aktif berpartisipasi, serta menunjukkan interaksi yang positif dengan guru dan teman sebaya. Penggunaan elemen permainan seperti poin, tantangan, dan penghargaan terbukti menjadi faktor utama dalam meningkatkan perhatian dan motivasi siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara signifikan (Zainuddin et al., 2020). Penelitian ini juga menunjukkan sumbangan pengaruh penerapan metode *game based learning* dalam mata kuliah Agama Islam terhadap interpersonal skills sebanyak 67,4% dan *intrapersonal skills* sebanyak 74,6% (Muluk & Athaillah, 2024). Proses implementasi *Game-Based Learning* dalam pembelajaran PAI dapat dikatakan efektif karena mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sekaligus menjawab pertanyaan penelitian mengenai bagaimana metode tersebut diterapkan secara nyata di kelas.

### **Tingkat Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan**

Hasil pengukuran motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan *Game-Based Learning* disajikan pada tabel berikut:

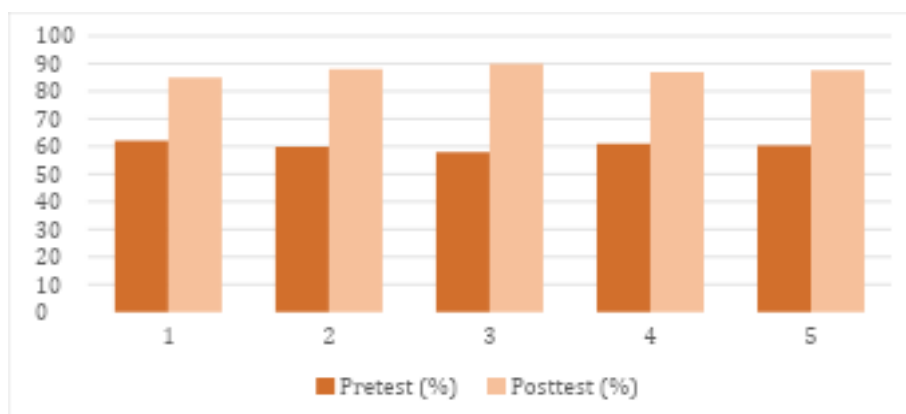
**Tabel 3. Hasil Motivasi Belajar Siswa**

No.	Indikator Motivasi	Pretest (%)	Posttest (%)	Kategori
1.	Perhatian	62	85	Meningkat
2.	Ketertarikan	60	88	Meningkat
3.	Partisipasi	58	90	Meningkat
4.	Ketekunan	61	87	Meningkat
	Rata-rata	60,25	87,5	Tinggi

Berdasarkan data pada Tabel 3, nilai rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari 60,25% yang berada pada kategori cukup, menjadi 87,5% yang termasuk dalam kategori tinggi. Peningkatan sebesar 27,25 poin ini menunjukkan adanya perubahan yang substansial dalam aspek afektif siswa setelah diterapkannya pembelajaran berbasis permainan. Analisis per indikator menunjukkan bahwa seluruh aspek motivasi belajar mengalami peningkatan yang konsisten. Indikator perhatian meningkat dari 62% menjadi 85%, yang menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih fokus dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan elemen permainan mampu menarik perhatian siswa secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Indikator ketertarikan mengalami peningkatan dari 60% menjadi 88%, yang menunjukkan bahwa siswa merasa lebih senang dan tertarik terhadap materi pembelajaran PAI ketika dikemas dalam bentuk permainan. Kondisi ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa perhatian merupakan komponen awal yang menentukan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar (Sugianto, 2023; Agustiani et al., 2025; Nasrudin et al., 2023). Hasil ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan kognitif siswa (Clark et al., 2016).

Peningkatan paling signifikan terjadi pada indikator partisipasi, yaitu dari 58% menjadi 90%. Temuan ini menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* memiliki pengaruh yang sangat kuat dalam mendorong keterlibatan aktif siswa. Siswa tidak lagi bersifat pasif, tetapi terdorong untuk berinteraksi, menjawab pertanyaan, serta berkontribusi dalam aktivitas kelompok. Hal ini memperkuat asumsi bahwa unsur kompetisi, tantangan, dan penghargaan dalam permainan mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Indikator ketekunan juga mengalami peningkatan dari 61% menjadi 87%, yang menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih gigih dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Kondisi ini mencerminkan adanya peningkatan daya tahan belajar siswa, yang sebelumnya cenderung mudah bosan menjadi lebih konsisten dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai. Visualisasi peningkatan motivasi belajar dapat dilihat pada grafik berikut:



**Gambar 1.** Grafik Perbandingan Pretest dan Posttest Hasil Motivasi Belajar

Visualisasi dalam bentuk grafik batang pada Gambar 1, semakin memperjelas adanya perbedaan antara nilai pretest dan posttest pada semua indikator. Seluruh batang posttest menunjukkan posisi yang lebih tinggi dibandingkan pretest, yang menegaskan bahwa peningkatan motivasi terjadi secara menyeluruh, bukan parsial. Pola peningkatan yang seragam ini mengindikasikan bahwa *Game-Based Learning* memberikan dampak yang sistemik terhadap berbagai aspek motivasi belajar siswa (Kim & Castelli, 2021).

Secara statistik dan pedagogis, hasil ini dapat diinterpretasikan bahwa *Game-Based Learning* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar karena mampu memenuhi kebutuhan psikologis siswa, seperti kebutuhan akan kesenangan (*enjoyment*), kompetensi (*competence*), dan interaksi sosial (*relatedness*) (Tokac et al., 2019). Pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga siswa tidak hanya belajar untuk memenuhi kewajiban, tetapi juga karena adanya dorongan internal (Zainuddin et al., 2020). Hasil penelitian ini memberikan analisis bahwa penerapan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Inovasi metode pembelajaran berbasis permainan merupakan strategi yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

### ***Pengaruh Game-Based Learning terhadap Motivasi Belajar***

Analisis pengaruh *Game-Based Learning* terhadap motivasi belajar siswa dilakukan melalui uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*. Uji ini dipilih karena data yang dianalisis berasal dari dua pengukuran yang berpasangan, yaitu nilai motivasi belajar siswa sebelum perlakuan (*pre-test*) dan setelah perlakuan (*post-test*) pada kelompok yang sama. Tujuan penggunaan uji ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara dua kondisi tersebut (Creswell & Creswell, 2023).

Proses analisis diawali dengan pengolahan data hasil angket motivasi belajar siswa. Skor setiap responden pada *pre-test* dan *post-test* dihitung berdasarkan indikator yang telah ditentukan, kemudian dijumlahkan untuk memperoleh nilai total motivasi belajar masing-masing siswa. Selanjutnya, dilakukan perhitungan nilai rata-rata dan selisih (*gain score*) antara pretest dan posttest untuk melihat kecenderungan peningkatan secara deskriptif. Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas terhadap data selisih skor (*post-test pre-test*) (Creswell & Creswell, 2023). Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik menggunakan *paired sample t-test*. Setelah itu, dilakukan perhitungan nilai t dengan membandingkan rata-rata perbedaan skor terhadap standar deviasi dari perbedaan tersebut.

***Tabel 4. Data Dasar Perhitungan***

Komponen	Nilai
Rata-rata Pretest ( $X_1$ )	60,25
Rata-rata Posttest ( $X_2$ )	87,5
Selisih Rata-rata ( $\bar{d}$ )	27,25
Jumlah Sampel (n)	30
Standar Deviasi Selisih (SD)	8,50

Nilai t hitung yang diperoleh sebesar 17,58. Nilai ini kemudian dibandingkan dengan t tabel pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan ( $df = n - 1 = 29$ ), yaitu sebesar 2,045.

***Tabel 5. Perbandingan t Hitung dan t Tabel***

Kriteria	Nilai	Keputusan
t hitung	17,58	t hitung > t table (Signifikan)
t table ( $\alpha = 0,05; df = 29$ )	2,045	

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai t hitung = 17,58. Nilai ini kemudian dibandingkan dengan nilai t tabel pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan ( $df = n - 1 = 29$ ), yaitu sekitar 2,045. Hasil menunjukkan bahwa:

$t_{hitung}(17,58) > t_{tabel}(2,045)$ . Selain itu, berdasarkan output uji statistik diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai  $t$  hitung jauh lebih besar dibandingkan  $t$  tabel, serta nilai signifikansi lebih kecil dari  $0,05$ . Hal ini mengindikasikan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan *Game-Based Learning*.

Nilai selisih rata-rata sebesar 27,25 menunjukkan peningkatan yang sangat tinggi, sehingga secara praktis metode *Game-Based Learning* tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki dampak yang kuat secara pendidikan. Besarnya nilai  $t$  hitung (17,58) menunjukkan bahwa efek perlakuan sangat kuat dan konsisten pada hampir seluruh responden. Jika dikaitkan dengan data indikator, peningkatan terbesar terjadi pada aspek partisipasi dan ketertarikan, yang menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini memperkuat penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa integrasi elemen permainan dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga kualitas keterlibatan siswa secara menyeluruh penerapan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran PAI dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar (Zainuddin et al., 2020; Tokac et al., 2019).

## B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Peningkatan tersebut dapat dianalisis melalui beberapa aspek yang berkaitan dengan karakteristik pembelajaran berbasis permainan. Penggunaan permainan seperti kompetisi, tantangan, dan sistem penghargaan terbukti mampu merangsang motivasi intrinsik siswa. Kondisi ini sejalan dengan teori motivasi yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif dalam aktivitas yang menantang dan menyenangkan dapat meningkatkan dorongan internal individu untuk belajar. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi menjadi subjek aktif yang terlibat dalam proses pembelajaran (Erviana et al., 2025; Nasution et al., 2024). Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui *Game-Based Learning* mampu mengurangi kejenuhan siswa dan meningkatkan fokus terhadap materi pembelajaran.

Pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton berubah menjadi lebih interaktif dan dinamis. Kondisi ini mendukung pandangan bahwa lingkungan belajar yang positif dan menyenangkan berkontribusi terhadap peningkatan kualitas proses belajar siswa. *Game-Based Learning* tidak hanya berfungsi sebagai metode pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (Wardani & Kiptiyah, 2024; Surbakti, 2025). Jika ditinjau berdasarkan indikator motivasi belajar, peningkatan tertinggi terjadi pada aspek partisipasi. Hal ini menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* memiliki efektivitas yang tinggi dalam mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Siswa terdorong untuk berinteraksi, berdiskusi, dan berkompetisi secara sehat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. *Game-Based Learning* menyediakan lingkungan pembelajaran yang efektif seperti mendukung pembelajaran multisensori, aktif, berbasis pengalaman, dan berbasis pemecahan masalah; mendukung aktivasi pengetahuan sebelumnya karena pemain harus menggunakan informasi yang telah dipelajari untuk dapat melanjutkan permainan; memberikan umpan balik secara langsung sehingga pemain dapat menguji hipotesis dan

belajar dari tindakan yang dilakukan; serta menyediakan kesempatan untuk melakukan penilaian diri melalui mekanisme penilaian atau skor yang tersedia dalam permainan (Hashish et al., 2024).

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan terdahulu yang menyatakan bahwa *Game-Based Learning* memiliki pengaruh yang lebih signifikan terhadap retensi dan interaksi di kelas (Justo et al., 2022). Oleh karena itu, temuan penelitian menunjukkan bahwa *game-based learning* membantu proses perolehan informasi serta meningkatkan keterlibatan mahasiswa melalui peningkatan interaksi kelas pada era normal baru dalam pembelajaran campuran (*blended learning*). Hal ini memperkuat argumentasi bahwa pembelajaran yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan sosial secara simultan akan menghasilkan dampak yang lebih optimal terhadap motivasi belajar.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam perlu dikembangkan dengan pendekatan yang lebih inovatif dan adaptif terhadap karakteristik peserta didik. Guru PAI dituntut untuk tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu merancang strategi pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Penerapan *Game-Based Learning* dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam membangun motivasi belajar siswa. Pembelajaran PAI tidak lagi dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang monoton, tetapi sebagai pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna.

## Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan metode *Game-Based Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Game-Based Learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Secara kuantitatif, rata-rata motivasi belajar siswa meningkat dari 60,25% (kategori cukup) menjadi 87,5% (kategori tinggi), dengan selisih peningkatan sebesar 27,25 poin. Peningkatan terjadi secara konsisten pada seluruh indikator, yaitu perhatian, ketertarikan, partisipasi, dan ketekunan, dengan peningkatan paling dominan pada aspek partisipasi siswa. Hasil tersebut mengonfirmasi bahwa tujuan penelitian telah tercapai, yaitu membuktikan adanya pengaruh positif dan signifikan penerapan *Game-Based Learning* terhadap motivasi belajar siswa. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa, serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang relatif terbatas serta penggunaan desain *one group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol, sehingga generalisasi hasil penelitian perlu dilakukan secara hati-hati. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada aspek motivasi belajar tanpa mengkaji dampak terhadap hasil belajar kognitif maupun aspek afektif lainnya secara lebih luas. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat dengan melibatkan kelompok kontrol, memperluas jumlah dan variasi sampel, serta mengkaji variabel lain seperti hasil belajar, sikap religius, dan keterampilan berpikir kritis. Pengembangan media *Game-Based Learning* berbasis digital yang lebih inovatif

juga dapat menjadi fokus penelitian lanjutan guna meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

### Daftar Pustaka

- Agustiani, D. S., Hakim, A., & Novianti, R. (2025). Pemanfaatan pembelajaran berbasis game sebagai inovasi dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1).  
<https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.42839>
- Aisyah, S., & Rochmania, D. D. (2026). Pengaruh Media Pembelajaran Papan Pintar terhadap Motivasi Belajar Matematika Materi Pembagian Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 9(2), 489-499.  
<https://doi.org/10.30605/cjpe.9.2.2026.8238>
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. In *Frontiers in Psychology* (Vol. 15). *Frontiers Media SA*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Andini, S., Dewi, E. O., & Pinanta, R. R. M. C. (2025). Implementasi Game-Based Learning untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(4), 1561-1572.  
<https://doi.org/10.30605/cjpe.8.4.2025.6502>
- Clark, D. B., Tanner-Smith, E. E., & Killingsworth, S. S. (2016). Digital Games, Design, and Learning: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Review of Educational Research*, 86(1), 79–122. <https://doi.org/10.3102/0034654315582065>
- Erviani, D., & Jamalulel, H. A. (2025). Peran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Siswa di Sekolah. *Journal of Innovative and Creativity*, 5(2), 12273–12282. <https://doi.org/10.31004/joecy.v5i2.1855>
- Ervina, E., Eliza, F., Juliana, V., & Pratama, A. (2025). Tinjauan teoretis terhadap strategi pembelajaran aktif dalam pendidikan abad 21. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 15469–15474. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.27985>
- Febrianti, N., & Pritasari, A. C. (2024). Inovasi pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 3(3), 183–191. <https://doi.org/10.55080/jpn.v3i3.160>
- Hashish, E. A. A., Al Najjar, H., Alharbi, M., Alotaibi, M., & Alqahtany, M. M. (2024). Faculty and students' perspectives towards game-based learning in health sciences higher education. *Heliyon*, 10(12), Article e32898.  
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e32898>
- Justo, R. C., Ramos, R. F., Llandelar, S. M. R., Sanares, R. N., & Rodelas, N. C. (2022). Game-based learning for student engagement: A paradigm shift in blended learning education. *AIP Conference Proceedings*, 2502.  
<https://doi.org/10.1063/5.0109625>
- Kim, J., & Castelli, D. M. (2021). Effects of gamification on behavioral change in education: A meta-analysis. In *International Journal of Environmental Research and Public Health* (Vol. 18, Number 7). MDPI AG.  
<https://doi.org/10.3390/ijerph18073550>

- Kovács, T., Kovács, S., & Várallyai, L. (2025). Adapting to the digital age: Gamification's role in revolutionizing education for youth students. *Human Technology*, 21(2), 339–359. <https://doi.org/10.14254/1795-6889.2025.21-2.5>
- Muhairi. (2025). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Three-Step Interview Terhadap Motivasi dan Kesadaran Sosial Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3). <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i3.35240>
- Muluk, M. S., & Athaillah, I. (2024). Pengaruh metode game based learning pada mata kuliah agama Islam terhadap interpersonal dan intrapersonal skills mahasiswa. *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, 5(2), 83–92. <https://doi.org/10.46510/jami.v5i2>
- Nasrudin, E., Supriadi, U., & Firmansyah, M. I. (2023). Analisis motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI dengan metode ceramah di SD kelas tinggi. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 32(2), 152–161. <https://doi.org/10.17977/um009v32i22023p152-161>
- Nasution, A., Arzilea, N., Rahmah, A. D., Fitri, N. A., & Pratiwi, L. (2024). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan partisipasi siswa di MIS Al Islam Kota Bengkulu. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 5(4). <https://doi.org/10.55583/jkip.v5i4.1181>
- Rambe, A. H., Parapat, H. F., & Hadinata, R. (2024). Utilization of game-based media to improve students' activity in elementary school learning. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 8(3). <https://doi.org/10.30651/else.v8i3.24251>
- Sari, A. P., & Nazzalah, S. (2025). Pengaruh metode pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 13 SBY. *Jurnal Online Universitas Muhammadiyah Surabaya*. <https://doi.org/10.30651/pc.v1i1.28155>
- Sembiring, L. S. Br., Juliani, Lestari, A. N., Ma, D., & Kurniawan, D. (2025). Pengaruh kurang optimalnya pendidikan agama Islam terhadap pembentukan karakter siswa di Indonesia. *Mesada: Journal of Innovative Research*, 1(2), 219–230. <https://doi.org/10.61253/j7qb6m68>
- Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>
- Sugianto, H. (2023). Game-Based Learning in enhancing learning motivation. *International Journal of Instructional Technology*, 2(1), 22–33. <https://doi.org/10.33650/ijit.v2i1.9324>
- Surbakti, R. T. (2025). The role of game-based learning in enhancing student learning motivation. *International Journal of Science and Research Archive*, 15(1), 333–339. <https://doi.org/10.30574/ijrsra.2025.15.1.1013>
- Susanti, S., Aminah, F., Mumtazah Assa'idah, I., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93. <https://doi.org/10.65311/pedagogik.v2i2.529>
- Taabudillah, M. H., Nurrohmah, S., & Oktavia, D. K. (2025). Implementasi strategi pembelajaran pendidikan agama Islam yang aktif, humanis, dan kontekstual

dalam meningkatkan karakter peserta didik. *Ulumuddin: Journal of Islamic Studies*, 1(2). <https://doi.org/10.62824/m1d5k014>

Taufiq, M., & Sutarno, S. (2022). Implementasi Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Melalui Pendekatan Behavior di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4331–4341. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2827>

Tokac, U., Novak, E., & Thompson, C. G. (2019). Effects of game-based learning on students' mathematics achievement: A meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, 35(3), 407–420. <https://doi.org/10.1111/jcal.12347>

Wardani, M. E., & Kiptiyah, S. M. (2024). Game-based learning model with Baamboozle media based on artificial intelligence increases student engagement and learning outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 293–303. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.67141>

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>