

Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning* dalam Meningkatkan Pemahaman Aqidah Akhlak Siswa Kelas III MI As'adiyah Bontang Tahun Pelajaran 2024/2025

Eka Dara Jean Retno Sari¹, Muh. Ihsan²

¹STIT Syamsul Ma'arif Bontang, darajejan.090195@gmail.com

²STIT Syamsul Ma'arif Bontang, iccanrichtv@gmail.com

Abstract – This study aims to examine the use of the Game Based Learning (GBL) method in improving the understanding of faith and morals among third-grade students at MI As'adiyah Bontang. This study is expected to provide new insights into the development of more interactive and applicable learning methods to strengthen students' understanding of religion and morals. This study uses a qualitative approach to gain an in-depth understanding of the influence of GBL on students' understanding of faith and morals. In this study, data collection techniques include interviews, observation, and documents. Interviews were conducted with the principal, faith and morals teachers, and students to explore their views on game based learning. For data analysis, this study used thematic analysis, where data obtained from interviews and observations were analyzed by identifying the main themes related to GBL in improving students' understanding of aqidah akhlak. The results of this study are expected to provide new insights into the development of more interactive and applicable learning methods, as well as contribute to improving the quality of religious education in elementary schools. The conclusion shows that the application of game based learning can be a useful alternative in the learning process in elementary schools, especially in teaching aqidah and akhlak. With better support from facilities and resources, the application of GBL has great potential to improve the quality of learning and character of students in the future.

Keywords: Learning, Improving, Understanding Aqidah Akhlak

Abstrak – Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan metode *Game Based Learning* (GBL) dalam meningkatkan pemahaman aqidah akhlak siswa kelas III MI As'adiyah Bontang Tujuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan aplikatif untuk memperkuat pemahaman agama dan akhlak pada siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai pengaruh penerapan metode GBL terhadap pemahaman aqidah akhlak siswa. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, dan dokumen. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah, guru aqidah akhlak, serta siswa untuk menggali pandangan mereka mengenai pembelajaran berbasis game. Untuk analisis data, penelitian ini menggunakan teknik analisis tematik, di mana data yang diperoleh dari wawancara dan observasi dianalisis dengan cara mengidentifikasi tema-tema utama yang berkaitan dengan GBL dalam meningkatkan pemahaman aqidah akhlak siswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan aplikatif, serta memberi kontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran agama di sekolah dasar. Kesimpulan menunjukkan bahwa penerapan metode game dapat menjadi alternatif yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, terutama dalam pengajaran aqidah dan akhlak. Dengan dukungan yang lebih baik dari fasilitas dan sumber daya, penerapan GBL memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan karakter siswa di masa depan.

Kata Kunci: Pembelajaran, Meningkatkan, Pemahaman Aqidah Akhlak

Pendahuluan

Pembelajaran aqidah akhlak di tingkat Madrasah Ibtidaiyah memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik sejak usia dini. Dalam konteks pendidikan Islam, penguatan pemahaman terhadap nilai-nilai keimanan dan akhlak tidak hanya menjadi ranah kognitif, melainkan juga afektif dan psikomotorik yang harus dikembangkan secara berimbang. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang mampu menginternalisasikan nilai-nilai tersebut secara efektif dan menyenangkan agar siswa tidak hanya memahami secara teoritik, tetapi juga mampu menghayati dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Tantangan yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah bagaimana mengembangkan strategi pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan antara kebutuhan karakter islami yang kuat dan minat belajar siswa yang semakin dipengaruhi oleh teknologi dan hiburan digital.¹

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran aqidah akhlak masih banyak dilakukan dengan pendekatan konvensional, seperti ceramah satu arah dan hafalan pasif, yang cenderung membuat siswa cepat merasa bosan, sulit fokus, dan kurang tertarik untuk menggali makna substansial dari nilai-nilai keimanan dan akhlak. Hal ini tentu berdampak pada rendahnya pemahaman konseptual serta lemahnya penerapan nilai-nilai tersebut dalam perilaku keseharian siswa. Di sisi lain, siswa MI saat ini hidup dalam dunia yang sarat dengan media visual dan permainan digital, yang jika dimanfaatkan secara tepat dapat menjadi media pembelajaran yang potensial untuk mengaitkan konten religius dengan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Namun, terdapat kesenjangan (*gap*) antara potensi media pembelajaran berbasis permainan dengan implementasi nyatanya di ruang kelas, khususnya dalam mata pelajaran aqidah akhlak. Banyak guru belum memanfaatkan metode *Game Based Learning* (GBL) secara optimal karena keterbatasan literasi pedagogis, kurangnya pelatihan, dan minimnya panduan yang aplikatif. Selain itu, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji efektivitas metode GBL dalam konteks pendidikan karakter berbasis aqidah dan akhlak di tingkat madrasah ibtidaiyah, khususnya pada siswa kelas rendah seperti kelas III.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana penggunaan metode pembelajaran berbasis *Game Based Learning* dapat

¹ Al Maghirah, A., dkk (2025). *Strategi guru dalam pembelajaran Akidah Akhlak untuk meningkatkan kesadaran beragama siswa SD*. Alahyan Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin (ECOS-PRENEURS), 3(1), hlm.82–89.

meningkatkan pemahaman aqidah akhlak siswa kelas III MI As'adiyah Bontang Tahun Pelajaran 2024/2025. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan relevan dengan karakteristik siswa abad ke-21, serta memperkuat upaya pendidikan karakter berbasis nilai-nilai Islam sejak dini.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus, karena bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) dalam meningkatkan pemahaman aqidah akhlak siswa kelas III di MI As'adiyah Bontang. Pendekatan ini dipilih untuk memungkinkan peneliti menggali makna, pengalaman, dan dinamika yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga diperoleh gambaran yang utuh dan kontekstual² mengenai efektivitas penerapan metode GBL. Subjek dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran aqidah akhlak kelas III, serta beberapa siswa yang mengikuti proses pembelajaran menggunakan media permainan edukatif. Adapun objek penelitian difokuskan pada proses pembelajaran yang menerapkan unsur-unsur GBL serta dampaknya terhadap pemahaman materi aqidah akhlak.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui observasi kegiatan pembelajaran di kelas, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta dokumentasi hasil pembelajaran.³ Observasi dilakukan secara partisipatif untuk mengamati secara langsung bagaimana metode GBL diterapkan oleh guru dan bagaimana respons siswa selama proses berlangsung.⁴ Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur agar peneliti dapat menggali lebih luas pengalaman, persepsi, dan evaluasi dari guru serta pemahaman dan antusiasme siswa terhadap metode yang digunakan.⁵ Sementara itu, dokumentasi berupa catatan pembelajaran, lembar evaluasi siswa, dan media pembelajaran yang digunakan menjadi pelengkap dalam memperkuat temuan di lapangan.⁶

² Rizal Safarudin, Zulfamanna, Martin Kustati, & Nana Sepriyanti. (2023). *Penelitian Kualitatif*. INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, hlm.9680-9694.

³ Sulung, U., & Muspawi, M. (2024) *Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, dan Tersier*. Jurnal Edu Research, hlm.110-116.

⁴ Susiati, S., Masniati, A., Iye, R., & Buton, L.H. (2020). *Kearifan Lokal Dalam Perilaku Sosial Remaja. Sang Pencerah*, [Dikutip dalam Sulung & Muspawi, 2024] hlm.8-23

⁵ Subagiya, B. (2023) *Eksplorasi penelitian Pendidikan Agama Islam melalui kajian literatur*. Jurnal Ilmiah. [Dikutip dalam Sulung & Muspawi, 2024] hlm 113

⁶ Alir, D. (2005) *Metodelogi penelitian*. Jakarta: PT Rajawali Prees, hlm. 45.

Pengumpulan data dilakukan selama satu bulan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Peneliti secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran sebagai pengamat, dan juga mendokumentasikan kegiatan pembelajaran melalui catatan lapangan dan rekaman video untuk dianalisis lebih lanjut. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis tematik, yaitu dengan cara mengidentifikasi, mengelompokkan, dan menginterpretasi tema-tema utama yang muncul dari data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Prosedur analisis dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sebagaimana model yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldana. Untuk menjaga validitas data, digunakan teknik triangulasi sumber dan teknik, serta dilakukan member checking kepada narasumber guna memastikan keakuratan informasi yang diperoleh. Dengan metode ini, diharapkan penelitian menghasilkan deskripsi mendalam dan reflektif tentang implementasi GBL dalam pendidikan aqidah akhlak di tingkat dasar.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan selama proses pembelajaran aqidah akhlak siswa kelas III di MI As'adiyah Bontang, ditemukan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi keimanan dan akhlak. Dalam kegiatan pembelajaran yang diamati, guru menggunakan berbagai bentuk permainan edukatif yang dikembangkan secara kontekstual dengan materi pelajaran, seperti kuis interaktif, papan permainan nilai-nilai akhlak, serta simulasi cerita bergambar berbasis permainan kelompok. Pendekatan ini terbukti efektif dalam membangkitkan antusiasme siswa yang sebelumnya cenderung pasif saat mengikuti pembelajaran konvensional. Selama pelaksanaan GBL, siswa terlihat lebih aktif terlibat dalam diskusi, lebih cepat memahami makna dari nilai-nilai yang disampaikan, serta menunjukkan peningkatan dalam menjawab pertanyaan evaluatif secara lisan maupun tertulis. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan aspek kognitif siswa, tetapi juga membangun sikap positif, kerjasama antar teman, dan semangat untuk mengamalkan nilai-nilai yang dipelajari.

Hasil wawancara dengan guru aqidah akhlak menyebutkan bahwa GBL menjadi pendekatan yang sangat membantu dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak, seperti keimanan kepada Allah, rukun iman, serta nilai-nilai kejujuran, tanggung jawab, dan kasih sayang. Guru mengakui bahwa dengan memadukan unsur permainan ke dalam pembelajaran,

siswa menjadi lebih mudah mengingat konsep-konsep yang diajarkan karena terasosiasi dengan aktivitas menyenangkan. Hal ini selaras dengan temuan dari observasi, yang menunjukkan bahwa kegiatan belajar tidak hanya menjadi lebih hidup, tetapi juga memberi ruang bagi siswa untuk bereksplorasi, bertanya, dan saling memberi masukan. Bahkan, siswa yang sebelumnya kurang percaya diri terlihat mulai aktif berpartisipasi, terutama saat kegiatan pembelajaran disusun dalam bentuk permainan kelompok. Di samping itu, guru juga menyatakan bahwa GBL mempermudah proses penilaian formatif, karena siswa secara langsung menunjukkan pemahamannya dalam setiap sesi permainan yang berlangsung.

Dari sisi siswa, wawancara menunjukkan bahwa mayoritas dari mereka merasa lebih senang belajar aqidah akhlak dengan cara bermain. Mereka menyatakan bahwa pembelajaran dengan metode ini membuat mereka tidak merasa bosan, lebih memahami makna dari materi yang diajarkan, dan termotivasi untuk mengamalkan nilai-nilai tersebut di luar kelas. Seorang siswa menyebutkan bahwa permainan tentang “berperilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari” membuatnya berpikir ulang sebelum berbohong kepada orang tua, karena ia mengingat kembali pesan dari permainan tersebut. Temuan ini menegaskan bahwa GBL tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga berdampak pada ranah afektif dan perilaku siswa. Dalam konteks pendidikan karakter berbasis nilai Islam, hal ini merupakan pencapaian yang sangat signifikan.

Hasil analisis juga menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan GBL sangat bergantung pada kesiapan guru dalam merancang permainan yang sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, serta karakteristik siswa. Guru yang melakukan inovasi dengan menyesuaikan bentuk permainan dengan topik pelajaran terbukti mampu menjaga fokus siswa lebih lama dan menciptakan suasana belajar yang kondusif. Namun demikian, terdapat beberapa kendala yang dicatat, seperti keterbatasan fasilitas pembelajaran, kurangnya sumber daya permainan digital islami, dan belum tersedianya pelatihan khusus bagi guru terkait pengembangan media GBL. Kendala ini menjadi tantangan tersendiri yang perlu mendapat perhatian agar penerapan metode ini dapat berjalan lebih optimal dan berkelanjutan.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menguatkan asumsi bahwa metode *Game Based Learning* dapat menjadi alternatif pedagogis yang efektif dalam meningkatkan pemahaman aqidah akhlak siswa madrasah ibtidaiyah. Metode ini mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, yang sejalan dengan prinsip pendidikan Islam yang menekankan pengembangan akal, hati, dan perilaku secara terpadu.

Jika didukung oleh pelatihan guru, sarana yang memadai, serta pengembangan kurikulum yang fleksibel, maka GBL berpotensi menjadi strategi pembelajaran religius yang adaptif terhadap perubahan zaman dan kebutuhan psikologis siswa sekolah dasar masa kini.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MI As'adiyah Bontang, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman siswa kelas III terhadap materi aqidah akhlak. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mempermudah siswa dalam menyerap nilai-nilai keimanan dan akhlak yang diajarkan. Keterlibatan siswa yang tinggi selama proses pembelajaran memperlihatkan bahwa GBL tidak hanya efektif dalam meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga turut memperkuat aspek afektif dan perilaku siswa. Guru sebagai fasilitator berperan penting dalam merancang permainan yang kontekstual dan sesuai dengan capaian pembelajaran, sementara siswa menunjukkan peningkatan partisipasi, motivasi belajar, serta pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa pendekatan ini sangat membantu dalam menyampaikan materi abstrak, seperti konsep keimanan dan nilai-nilai moral, dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa usia dini. Dengan demikian, metode GBL terbukti menjadi alternatif strategis dalam pembelajaran aqidah akhlak yang mampu menjawab kebutuhan akan model pembelajaran berbasis nilai sekaligus sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Temuan ini memiliki implikasi penting bagi pengembangan model pembelajaran di madrasah ibtidaiyah, khususnya dalam mata pelajaran agama Islam yang menuntut internalisasi nilai secara mendalam. Penerapan metode GBL dapat menjadi solusi pedagogis yang relevan dan kontekstual di era digital, selama didukung oleh pelatihan guru yang memadai, ketersediaan media pembelajaran yang sesuai, dan integrasi dalam kurikulum yang fleksibel. Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dicermati. Pertama, ruang lingkup penelitian masih terbatas pada satu madrasah dan satu tingkat kelas, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan dengan hati-hati. Kedua, keterbatasan waktu dan fasilitas mengakibatkan belum semua bentuk permainan dapat diuji secara maksimal, terutama yang berbasis digital. Ketiga, belum dilakukan pengukuran jangka panjang terhadap perubahan perilaku siswa di luar ruang kelas, sehingga efektivitas GBL dalam membentuk karakter secara

berkelanjutan masih memerlukan penelitian lanjutan. Oleh karena itu, diperlukan studi lebih luas dan mendalam untuk mengembangkan serta mengevaluasi metode ini secara berkelanjutan agar dapat diadaptasi secara luas dalam konteks pendidikan Islam tingkat dasar..

Daftar Pustaka

- Al Maghirah, A., Rahmah, A. S., Salsabilla, A. Z., Sitorus, D. S. B., Nazwa, K., Nasution, M. A. A. A., Luthfiyyah, M. A., Khoiriyah, N., Tanjung, N. A. C. B., Dila Seja, N. S., Nabila, S., & Cantika, S. P. (2025). *Strategi guru dalam pembelajaran Akidah Akhlak untuk meningkatkan kesadaran beragama siswa SD*. Alahyan Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin (ECOS-PRENEURS), 3(1)
- Alfansyur, A., & Mariyani. *Seni Mengelola Data: Penerapan Triangulasi Teknik, Sumber dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Sosial*. Jurnal Penelitian Transportasi Darat, (2020)
- Alfansyur, A., & Mariyani. *Seni Mengelola Data: Penerapan Triangulasi Teknik, Sumber dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Sosial*. Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah, (2020)
- Alir, D. *Metodelogi penelitian*. (2005)
- Anida, Muhammad Ramadhan, Muhammad, & Yunita Asman. *Inovasi Pembelajaran Aqidah Akhlak untuk Menghasilkan Output yang Berkualitas*. Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam, (2023)
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. *Implementasi game based learning pada pembelajaran bahasa Inggris*. Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi).(2019)
- Fuadiy, Moch Rizal, M. Asep Fathur Rozi, and Siti Marpuah. "SEM Model to Assess the Impact of Mobile Gaming on Islamic Education Learning." *Journal of Educational Research and Practice* 2, no. 2 (2024): 51-70.
- Fuadiy, Moch Rizal. "Analisis Perbedaan Nilai Hasil Belajar antara Siswa Madrasah Aliyah yang Bermain dan Tidak Bermain Mobile Gaming." *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2023): 106-118.
- Husnullail, M., Risnita, & Jailani, M. S. *Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam riset ilmiah*. Journal Genta Mulia, (2024)
- Karimah, N., Wasliman, I., & Dianawati, E. *Implementasi Praktik Kerja Industri dalam Meningkatkan Kompetensi Lulusan pada SMK*. Wahana Didaktika, (2023)
- Mastang dan Muslimin M.T. *Penggunaan Kata dalam Kalimat Bahasa Indonesia: Suatu Tinjauan Makna dan Kebakuan*. Prosiding Seminar Nasional Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat. (2020)
- Millah, A. S., Apriyani, A., Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. *Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Jurnal Kreativitas Mahasiswa. (2023)

- Rizal Safarudin, Zulfamanna, Martin Kustati, & Nana Sepriyanti. *Penelitian Kualitatif. INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, (2023)
- Sari, M., Mintarti, S., & Fitria, Y. *Akuntabilitas Pengelolaan Keuangan Organisasi Keagamaan. Kinerja*, (2018)
- Sucihati, M., & Yuliantina, I. *Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran di Jenjang PAUD. Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran*, (2025)
- Sulung, U., & Muspawi, M. *Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, dan Tersier. Jurnal Edu Research*, (2024)
- Susiati, S., Masniati, A., Iye, R., & Buton, L.H. *Kearifan Lokal Dalam Perilaku Sosial Remaja. Sang Pencerah*, (2020)
- Wennisgo, M. Febi, and M. Asep Fathur Rozi. "Kreativitas Guru Dalam Proses Belajar Mengajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Pada Kurikulum Merdeka." *Journal on Education* 6: 17194-200.