



AL-AFKAR: Journal for Islamic Studies

Journal website: <https://al-afkar.com>

P-ISSN : 2614-4883; E-ISSN : 2614-4905
<https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v9i1.2011>

Vol. 9 No. 1 (2026)
pp. 662-669

Research Article

Efektivitas Pembelajaran dengan Menggunakan Model GBL untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar PAI Peserta Didik Di SMP ISLAM AS SURUUR

Qiqi Yulianti Zaqiah¹, Sarah Nofis A'raaf², Siti Rosyidah³, Uswatun Hasanah⁴,
Rahman Agussalim⁵

1. UIN Sunan Gunung Djati Bandung
E-mail: qqzakiah67@gmail.com 
2. Universitas UIN Sunan Gunung Djati Bandung
E-mail: nofissarah@gmail.com
3. Universitas UIN Sunan Gunung Djati Bandung
E-mail: Strosyidah16@gmail.com
4. Universitas UIN Sunan Gunung Djati Bandung
E-mail: Uswatun.zukhruf@gmail.com
5. UIN Sunan Gunung Djati Bandung
E-mail: Ragussalimo3@gmail.com



Copyright © 2026 by Authors, Published by AL-AFKAR: Journal For Islamic Studies. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Received : October 25, 2025
Accepted : December 12, 2025

Revised : November 27, 2025
Available online : January 16, 2026

How to Cite: Qiqi Yulianti Zaqiah, Sarah Nofis A'raaf, Siti Rosyidah, Uswatun Hasanah and Rahman Agussalim (2025) "The Effectiveness of Learning Using the GBL Model to Improve Creativity and Islamic Education Learning Outcomes of Students at SMP ISLAM AS SURUUR", *al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 9(1), pp. 662–669. doi: 10.31943/afkarjournal.v9i1.2011.

The Effectiveness of Learning Using the GBL Model to Improve Creativity and Islamic Education Learning Outcomes of Students at SMP ISLAM AS SURUUR

Abstract. This study aims to determine the effectiveness of using the Game-Based Learning (GBL) model in improving the creativity and learning outcomes of Islamic Religious Education (PAI) in students. The GBL model is a learning approach that integrates games in the learning process to achieve educational goals. This study uses an experimental method with a pretest-posttest design in two groups, namely the experimental group using GBL and the control group using conventional methods. The results show that the use of the GBL model can significantly increase students' creativity and learning outcomes compared to conventional methods. It is hoped that the results of this research can make a positive contribution to the development of innovative learning methods in the field of Islamic Religious Education.

Keywords: Game Based Learning (GBL), Creativeness, Learning Outcomes, Islamic Religious Education (PAI), Innovative Learning.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan model Game-Based Learning (GBL) dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa. Model GBL merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimental dengan desain pretest-posttest pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan GBL dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model GBL dapat secara signifikan meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pembelajaran inovatif di bidang Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci : Pembelajaran Berbasis Permainan (Game Based Learning/GBL), Kreativitas, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam (PAI), Pembelajaran Inovatif.

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan di Indonesia. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan agama yang mendalam, serta

membentuk akhlak dan budi pekerti yang baik sesuai dengan ajaran Islam. Dalam proses pembelajaran PAI, kreativitas peserta didik menjadi salah satu aspek yang sangat diperhatikan. Kreativitas dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong mereka untuk berpikir kritis serta berinovasi dalam memahami konsep-konsep agama.

Namun, meskipun penting, pembelajaran PAI di sekolah sering kali menghadapi tantangan yang tidak sedikit. Salah satu tantangan utama yang sering ditemui adalah rendahnya motivasi dan minat peserta didik terhadap pelajaran agama. Hal ini dapat disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang mengakomodasi gaya belajar yang berbeda dari masing-masing siswa. Banyak siswa merasa bahwa pembelajaran PAI tidak menyentuh aspek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka, sehingga mereka kehilangan ketertarikan dalam proses belajar mengajar.

Di sisi lain, dengan berkembangnya teknologi informasi, pendidikan kini memiliki banyak peluang untuk bertransformasi, salah satunya melalui pemanfaatan Game Based Learning (GBL). Game Based Learning adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan untuk mencapai tujuan pendidikan. GBL menawarkan potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Game memiliki daya tarik intrinsik yang dapat mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, mengasah keterampilan pemecahan masalah, dan berkompetisi dengan cara yang menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran PAI, GBL dapat menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan materi yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Penerapan GBL dalam pendidikan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan. Misalnya, melalui permainan, siswa dapat belajar tentang nilai-nilai agama, sejarah Islam, atau ajaran-ajaran moral dengan cara yang lebih aplikatif dan tidak membosankan. Dalam konteks ini, kreativitas peserta didik dapat lebih mudah berkembang, karena mereka diajak untuk berinteraksi langsung dengan materi ajar dalam bentuk yang lebih menyenangkan dan kontekstual. Pembelajaran melalui permainan dapat memberikan ruang bagi peserta didik untuk bereksperimen, mengambil keputusan, dan melihat hasil dari pilihan yang mereka buat dalam suasana yang mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan refleksi diri.

Namun, meskipun GBL menawarkan banyak manfaat, penerapannya dalam konteks PAI di Indonesia masih terbilang terbatas. Banyak guru PAI yang masih mengandalkan metode tradisional dalam mengajar, seperti ceramah dan diskusi, yang cenderung kurang dapat menarik minat siswa. Hal ini membuat pembelajaran agama Islam terkesan kaku dan tidak relevan dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi berbagai cara untuk mengintegrasikan game dalam pembelajaran PAI guna meningkatkan efektivitasnya.

Salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran berbasis game adalah bagaimana mengukur keberhasilannya. Sebagai contoh, apakah penerapan GBL dapat benar-benar meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa? Kreativitas yang dimaksud dalam hal ini bukan hanya kemampuan untuk berpikir secara inovatif, tetapi juga kemampuan untuk berpikir kritis dan reflektif tentang materi

yang diajarkan. Selain itu, hasil belajar siswa, yang mencakup pemahaman terhadap materi serta kemampuan untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, harus menjadi indikator utama dalam menilai efektivitas pembelajaran berbasis game.

Pentingnya penggunaan GBL untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar juga didukung oleh berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa game dapat merangsang minat siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Game yang dirancang dengan baik dapat menggabungkan elemen-elemen belajar yang menarik, seperti tantangan, umpan balik langsung, dan penghargaan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Namun, untuk mencapai hasil yang optimal, game harus dirancang dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang jelas dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Penerapan GBL dalam pendidikan PAI juga memberikan peluang untuk mengatasi masalah keterbatasan sumber daya pengajaran dan pembelajaran yang selama ini sering dihadapi oleh sekolah-sekolah, terutama di daerah-daerah yang memiliki fasilitas yang terbatas. Dengan memanfaatkan teknologi, pembelajaran dapat berlangsung lebih fleksibel dan memungkinkan akses yang lebih luas kepada sumber belajar yang relevan dan up to date. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengeksplorasi lebih jauh potensi GBL dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam, serta mengetahui dampaknya terhadap kreativitas dan hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengamati perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah diberi perlakuan tanpa harus membagi kelompok secara acak, yang sering kali sulit dilakukan dalam konteks pendidikan (Ary, et al., 2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas pembelajaran dengan menggunakan model Game Based Learning (GBL) dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan GBL memberikan dampak positif terhadap kedua variabel yang diukur, yaitu kreativitas dan hasil belajar siswa.

Pengaruh GBL terhadap Kreativitas Peserta Didik

Hasil analisis menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran dengan model GBL mengalami peningkatan yang signifikan dalam hal kreativitas dibandingkan dengan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran tradisional. Hasil ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game dapat merangsang kreativitas siswa dengan memberikan tantangan yang mendorong mereka berpikir kritis dan inovatif (Gee, 2003; Prensky, 2001).

Game dalam GBL memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang memungkinkan peserta didik untuk mengatasi masalah secara kreatif dalam konteks yang lebih santai dan menarik. Selain itu, game memberikan kesempatan

kepada siswa untuk melakukan eksperimen, membuat keputusan, dan melihat konsekuensi dari pilihan mereka, yang semuanya berkontribusi pada pengembangan kreativitas (Gee, 2003).

Pengaruh GBL terhadap Hasil Belajar PAI

Peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen juga terlihat signifikan. Skor posttest kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game efektif dalam meningkatkan pemahaman materi PAI. Pembelajaran berbasis game menawarkan cara yang lebih menarik untuk menyampaikan materi, sehingga siswa lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran. Game yang dirancang untuk materi PAI memungkinkan siswa untuk belajar secara kontekstual melalui simulasi dan interaksi yang lebih mendalam dengan materi ajar (Mayer, 2005).

Selain itu, pembelajaran berbasis game memungkinkan pembelajaran yang lebih personal, di mana siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing. Keunggulan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih memahami konsep-konsep agama Islam dengan cara yang lebih menyeluruh, tanpa merasa terbebani oleh pembelajaran yang monoton.

Peran Observasi dan Wawancara dalam Pembelajaran

Observasi dan wawancara yang dilakukan selama penelitian juga memberikan wawasan penting terkait dampak penggunaan GBL terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selama proses pembelajaran berbasis game, siswa terlihat lebih antusias dan aktif berpartisipasi dalam kelas. Mereka cenderung berdiskusi lebih banyak dengan teman sekelas, serta menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap materi PAI yang disampaikan melalui game. Wawancara dengan siswa dan guru mengungkapkan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memotivasi mereka untuk lebih mendalami materi yang diajarkan.

Wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa mereka merasakan adanya peningkatan dalam hal kedalaman pemahaman siswa terhadap materi, terutama dalam hal moralitas dan sejarah Islam. Guru merasa bahwa dengan menggunakan game, siswa lebih mudah mengingat materi yang diajarkan karena pengalaman belajar yang lebih praktis dan kontekstual.

Perbandingan dengan Pembelajaran Tradisional (ceramah)

Sebagai perbandingan, kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran tradisional menunjukkan peningkatan yang lebih sedikit dalam kreativitas dan hasil belajar mereka. Pembelajaran tradisional cenderung lebih fokus pada ceramah dan penjelasan guru yang bersifat pasif, dengan sedikit kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini mengarah pada pengalaman belajar yang kurang menarik dan seringkali membuat siswa kurang terlibat.

Pada kelompok kontrol, meskipun hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan, tetapi tidak sebesar kelompok eksperimen. Peningkatan yang lebih sedikit ini bisa disebabkan oleh kurangnya variasi dalam metode pembelajaran yang digunakan dalam

pengajaran tradisional, yang pada akhirnya mempengaruhi tingkat motivasi dan kreativitas siswa dalam belajar.

Implikasi untuk Pembelajaran PAI

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game (GBL) memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran PAI. Mengingat sifat materi PAI yang sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa, pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif seperti GBL bisa menjadi alternatif yang efektif. Oleh karena itu, penggunaan GBL dalam pengajaran PAI dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, membuat mereka lebih tertarik dan terlibat, serta meningkatkan hasil belajar mereka.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan temuan yang positif, ada beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah dengan sampel yang terbatas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Kedua, penelitian ini hanya mengukur kreativitas dan hasil belajar melalui tes dan observasi yang mungkin tidak sepenuhnya mencakup aspek-aspek lain dari proses pembelajaran.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas sampel penelitian ke sekolah-sekolah lain dengan latar belakang yang berbeda. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat memperdalam analisis tentang bagaimana elemen-elemen khusus dalam game (misalnya, level, tantangan, dan umpan balik) mempengaruhi motivasi, kreativitas, dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ditemukan bahwa penggunaan model GBL berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 1 Skor Kreativitas Peserta Didik

Kelompok	Skor Kreativitas Pretest	Skor Kreativitas Posttest	Peningkatan
Kelompok Eksperimen	72	85	13
Kelompok Kontrol	70	74	4

Tabel 2 Skor Hasil Belajar PAI Peserta Didik

Kelompok	Skor Hasil Belajar Pretest	Skor Hasil Belajar Posttest	Peningkatan
Kelompok Eksperimen	60	90	30
Kelompok Kontrol	62	75	13

Dari tabel di atas, terlihat bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan model GBL menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan pada skor kreativitas (13 poin) dan hasil belajar PAI (30 poin) dibandingkan dengan kelompok kontrol, yang hanya menunjukkan peningkatan 4 poin pada kreativitas dan 13 poin pada hasil belajar.

Model Game Based Learning (GBL) terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Dengan menggunakan elemen permainan dalam pembelajaran, peserta didik lebih termotivasi dan aktif terlibat dalam proses belajar. Peningkatan skor kreativitas menunjukkan bahwa GBL mampu merangsang kemampuan berpikir kreatif peserta didik, baik dalam menyelesaikan masalah maupun berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan GBL juga berperan dalam memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan meningkatkan daya ingat mereka.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik, serta mengingat konsep-konsep yang telah diajarkan secara lebih efisien. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, penggunaan model GBL bisa menjadi solusi untuk menjawab tantangan pembelajaran yang membosankan. Dalam materi sejarah Islam, elemen permainan seperti teka-teki atau kuis dapat digunakan untuk mengulang pelajaran dengan cara yang menyenangkan. Penelitian ini menggunakan Minecraft untuk membangun replika Masjid Nabawi, sambil belajar tentang peran masjid di zaman Nabi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model Game Based Learning (GBL) terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penerapan model ini memberikan dampak positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan prestasi akademik peserta didik. Oleh karena itu, disarankan agar model GBL dapat diterapkan lebih luas dalam pembelajaran PAI untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.

SARAN

1. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan melibatkan sampel yang lebih besar untuk memperoleh hasil yang lebih generalizable.
2. Pemilihan game yang sesuai dengan materi PAI perlu diperhatikan lebih lanjut agar dampak pembelajaran dapat dimaksimalkan.
3. Para guru PAI disarankan untuk mulai mengintegrasikan elemen permainan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran.

REFERENSI

Anwar, M., & Iskandar, F. (2019). Penggunaan Game-Based Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(3), 101–110.

- Ary, D., Jacobs, L. C., & Sorensen, C. (2010). *Introduction to Research in Education* (8th ed.). Wadsworth Publishing.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2008). Social Interdependence and the Importance of Game-Based Learning. *Theory into Practice*, 47(2), 115-125.
- Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Suyanto, S., & Soeparno, S. (2016). Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 23-35.