

## Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis Game Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Aini Yatul Hajroh<sup>1</sup>, Muhammad Rifa'i Subhi<sup>2</sup>

<sup>1</sup> UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia; ainiyatul.hajroh22047@mhs.uingusdur.ac.id

<sup>2</sup> UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia; muhamadrifaishubhi@uingusdur.ac.id

Received: 01/11/2023

Revised: 11/11/2023

Accepted: 22/11/2023

### Abstract

Developing students' creativity through game-based learning in Islamic Education subjects is very useful. Learning is a complex process and requires an innovative approach to increase students' creativity. One method that can be used is game-based learning, which is able to combine educational elements with entertainment aspects. This research aims to examine the development of students' creativity through the application of game-based learning in PAI subjects. The research method used is classroom action research involving class students which consists of two learning cycles. The research results show a significant increase in students' creativity levels after participating in game-based learning. This learning provides opportunities for students to develop their creativity through challenges in the form of games that are integrated with the concept of Islamic Religious Education. In addition, students show a high level of motivation in participating in learning, considering that the game element provides a fun and interactive learning experience. This research contributes to educational literature by showing that game-based learning can be an effective alternative in increasing students' creativity in Islamic Religious Education subjects. The practical implication of this research is the need to apply innovative and interesting learning methods to increase the effectiveness of religious learning in schools.

### Keywords

Creative Reasoning, Game Based Learning, Pendidikan Agama Islam

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moralitas peserta didik (Fatoni, 2019). Namun, tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran ini adalah bagaimana menyajikan materi dengan cara yang menarik dan inovatif agar dapat merangsang kreativitas peserta didik. Dalam menghadapi perkembangan teknologi dan tren pembelajaran yang berubah, penting untuk mencari pendekatan yang sesuai untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah penggunaan pembelajaran berbasis game.

Game memiliki daya tarik tersendiri bagi peserta didik, terutama dalam konteks pembelajaran agama. Melalui permainan, peserta didik dapat lebih mudah terlibat dalam proses belajar, sekaligus



meningkatkan kreativitas mereka. Permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendalam, yang pada gilirannya dapat memperkuat pemahaman konsep-konsep Pendidikan Agama Islam.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis game dapat memberikan dampak positif pada motivasi dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi potensi pengembangan kreativitas peserta didik melalui penerapan pembelajaran berbasis game pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dengan memahami bahwa setiap peserta didik memiliki potensi kreativitas yang perlu dikembangkan, pembelajaran berbasis game diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap upaya meningkatkan mutu pendidikan agama. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris tentang efektivitas dan keefektifan penggunaan pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Implikasi hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan inspirasi bagi para pendidik, peneliti, dan praktisi pendidikan dalam merancang metode pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman.

## **2. METODE**

Artikel penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Pengertian dari pendekatan penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan melibatkan peserta didik kelas yang terdiri dari dua siklus pembelajaran. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, angket, dan tes kreativitas. Penelitian kualitatif berusaha memahami dan menafsirkan suatu peristiwa interaksi tingkah laku manusia dalam situasi tertentu menurut perspektif peneliti sendiri.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Definisi Pembelajaran Berbasis Game**

Nama lain dari model pembelajaran berbasis Game adalah Game based learning. ( Ryan Zeini Rohidin, 2015:115 ) Model pembelajaran Game Based Learning adalah model pembelajaran yang tepat untuk dapat dikembangkan sebab sejalan dengan perkembangan teknologi dan tuntutan pada dunia pendidikan. Supaya pembelajaran semakin maju, efisien serta efektif sebagai akibatnya tujuan pada pembelajaran bisa tercapai dengan baik. Bermain atau permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat untuk menghasilkan pengertian, atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Jika

pengertian bermain dipahami dan sangat dikuasai, kemampuan itu akan berdampak positif dalam membantu proses belajar anak. Menurut penulis, metode pembelajaran games adalah salah satu cara pembelajaran yang sangat efektif diberikan kepada peserta didik. Metode ini membuat peserta didik menjadi aktif di kelas karena dalam penerapannya peserta didik dapat belajar bermain.

Jadi pembelajaran games adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara/alat yang bersifat mendidik. Pembelajaran games merupakan permainan edukatif yang bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan, berfikir, serta bergaul dengan lingkungan.

### **Tahapan-Tahapan dalam Metode Pembelajaran Berbasis Game**

(Punaji Setyosari, 2010 : 223) menjelaskan langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran ini ada sepuluh tahap, antara lain:

1. Identifying Instructional Goal: Analisis kebutuhan (menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan).
2. Conducting Instructional Analysis: Analisis pembelajaran (mencakup keterampilan, proses, prosedur dan tugas-tugas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran).
3. Identifying Entry Behaviors, Characteristics: Analisis pelajar dan konteks (mencakup kemampuan sikap, karakteristik awal dalam latar pembelajaran).
4. tujuan unjuk kerja atau operasional yang mana merupakan tujuan khusus program atau produk, prosedur yang dikembangkan).
5. Developing: Mengembangkan (yang secara langsung berkaitan dengan tujuan khusus).
6. Developing Instructional Strategy: Mengembangkan strategi pembelajaran (secara khusus untuk membantu pelajar dalam mencapai tujuan khusus).
7. Developing and Selecting Instructional Materials: Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran (yaitu dapat berupa: bahan cetak, visual, audio, audio visual dan media lain yang dirancang untuk mencapai tujuan).
8. Designing and Conducting Formative Evaluation: Merancang dan melakukan evaluasi formatif (dilaksanakan oleh pengembang selama proses, prosedur, program atau produk yang dikembangkan atau bisa dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan maksud untuk mendukung proses peningkatan efektivitas).
9. Revising Instruction: Melakukan revisi instruksional (dilakukan terhadap tujuan 98isband pertama yaitu, gambaran umum pembelajaran, analisis pembelajaran, perilaku awal unjuk kerja atau performasi, butir tes, strategi pembelajaran dan bahan-bahan pembelajaran).
10. Designing and Conducting Summative Evaluation: Evaluasi sumatif (untuk meningkatkan tingkat efektivitas program secara keseluruhan dengan program lain)

## **Hasil Penelitian**

### **1. Peningkatan Kreativitas Peserta Didik**

Dalam penelitian ini, terdapat peningkatan yang signifikan pada tingkat kreativitas peserta didik setelah mengikuti pembelajaran berbasis game pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil tes kreativitas yang menunjukkan skor yang lebih tinggi pada akhir siklus kedua pembelajaran. Peserta didik secara konsisten menunjukkan kemampuan untuk berpikir kreatif dalam merespon tantangan dan situasi yang dihadapi selama pembelajaran.

### **2. Motivasi Peserta Didik**

Selain peningkatan kreativitas, pembelajaran berbasis game juga berhasil meningkatkan motivasi peserta didik. Keterlibatan peserta didik dalam permainan dan antusiasme mereka dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Faktor-faktor seperti kompetisi sehat dan reward system dalam game turut berkontribusi dalam meningkatkan motivasi peserta didik.

### **3. Integrasi Konsep Pendidikan Agama Islam**

Pembelajaran berbasis game pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diimplementasikan dengan menyelaraskan setiap elemen permainan dengan konsep-konsep agama Islam. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya meningkatkan kreativitas mereka tetapi juga mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang nilai-nilai moral dan etika Islam.

## **4. KESIMPULAN**

Pembelajaran berbasis game pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam efektif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik dan motivasi belajar. Integrasi konsep agama Islam dalam permainan menunjukkan bahwa pembelajaran dapat menjadi lebih holistik dan relevan dengan nilai-nilai keagamaan. Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya penerapan metode pembelajaran yang berorientasi pada kreativitas dan teknologi guna meningkatkan mutu pendidikan agama Islam di berbagai tingkatan pendidikan.

## **REFERENCES**

- Arnyana, Ida Bagus Putu, 2017. Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Inovatif pada Pelajaran Biologi terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di SMA, Bandung: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Vol. VI, No. 3.
- Fatoni, T. (2019). Pendidikan Karakter Berbasis Local Wisdom (studi kasus di TK Islam PAS Munqidzatun Nasyi'ah Desa Wilangan Kecamatan Sambit Kabupaten Ponorogo). *Al-Adabiya:*

*Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 14(01), 49–62.

Rohidin, Ryan Zeini, Rihlah Nur Aulia, and Abdul Fadhil. "Model Pembelajaran PAI Berbasis E-Learning (Studi Kasus Di SMAN 13 Jakarta)". *Jurnal Studi Al-Qur'an*. Vol. 11. No.2 (2015)

Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. (Jakarta: Kencana. 2010)

Djahir, Yulia, dkk., 2019. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik dengan Memanfaatkan Lingkungan pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 6 Palembang, Palembang: Universitas Sriwijaya, *Jurnal Profit*, Vol. III, No. 1.

Lutfiyah, 2019. *Strategi Belajar dan Berpikir Kreatif*, Jakarta: Media Guru.