

**IMPLEMENTASI MODEL *GAME BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA PANEN UBUR-UBUR DALAM
PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK
DI KELAS IX MTsS AL-MANAR**

**Implementation of the Game-Based Learning Model Assisted by
Jellyfish Harvest Media in Aqidah Akhlak Learning
in Grade IX at MTsS Al-Manar**

Rara Maulani & Zulfani Sesmiarni

UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

raramaulani09@gmail.com; zulfanisesmiarni@uinbukittinggi.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 21, 2026	Jul 19, 2026	Jul 31, 2026	Aug 5, 2026

Abstract

Although the implementation of the Game-Based Learning model in Islamic Religious Education has been widely studied, research specifically examining its application with the support of non-digital game media in Akidah Akhlak instruction at madrasahs remains limited. This study aimed to describe the implementation of the Game-Based Learning model supported by the *Panen Ubur-Ubur* media in Akidah Akhlak instruction and to analyze the responses and active participation of ninth-grade students at MTsS Al-Manar during the learning process. This study employed a qualitative approach with a descriptive design. The participants consisted of an Akidah Akhlak teacher and ninth-grade students selected through purposive sampling. Data were collected through observations, interviews, documentation, and field notes and were subsequently analyzed using the interactive analysis model of Miles, Huberman, and Saldaña, which comprises data reduction, data display, and conclusion drawing. The results showed that the Game-Based Learning model supported by the *Panen Ubur-Ubur* media was

implemented systematically through the preliminary, core, and closing stages. The implementation of the model promoted greater enthusiasm, active participation, collaboration, and student involvement during the learning process. However, its implementation still encountered constraints related to limited time and the low self-confidence of some students during the initial stage of learning. These findings reinforce the relevance of constructivism, experiential learning, and student engagement in Akidah Akhlak instruction and offer an innovative learning alternative that teachers can implement. Future research should examine the effectiveness of this model across more diverse contexts, educational levels, and subjects.

Keywords: Game-Based Learning; Akidah Akhlak; *Panen Ubur-Ubur* Media; Student Active Participation; Innovative Learning

Abstrak: Meskipun implementasi model *Game-Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam telah banyak dikaji, penelitian yang secara khusus membahas penerapannya dengan bantuan media permainan nondigital dalam pembelajaran Akidah Akhlak di madrasah masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model *Game-Based Learning* berbantuan media *Panen Ubur-Ubur* dalam pembelajaran Akidah Akhlak serta menganalisis respons dan keaktifan peserta didik kelas IX MTsS Al-Manar selama proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Partisipan penelitian terdiri atas guru mata pelajaran Akidah Akhlak dan peserta didik kelas IX yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan, kemudian dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Game-Based Learning* berbantuan media *Panen Ubur-Ubur* diterapkan secara sistematis melalui tahap pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Penerapan model tersebut mendorong peningkatan antusiasme, keaktifan, kerja sama, dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran. Namun, pelaksanaannya masih menghadapi kendala berupa keterbatasan waktu dan rendahnya kepercayaan diri sebagian peserta didik pada tahap awal pembelajaran. Temuan ini memperkuat relevansi konstruktivisme, *experiential learning*, dan *student engagement* dalam pembelajaran Akidah Akhlak serta menawarkan alternatif pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan oleh guru. Penelitian selanjutnya perlu menguji efektivitas model ini pada konteks, jenjang pendidikan, dan mata pelajaran yang lebih beragam.

Kata Kunci: *Game-Based Learning*; Akidah Akhlak; Media *Panen Ubur-Ubur*; Keaktifan Peserta Didik; Pembelajaran Inovatif

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, serta akhlak mulia. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, mata pelajaran Akidah Akhlak memiliki peran penting dalam membentuk keimanan dan karakter peserta didik sehingga nilai-nilai Islam dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Majid & Andayani, 2020). Seiring perkembangan pendidikan abad ke-

21, proses pembelajaran dituntut lebih berpusat pada peserta didik (*student centered learning*) melalui pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022) menegaskan bahwa pembelajaran harus mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal di MTsS Al-Manar, keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Akidah Akhlak masih belum optimal. Sebagian besar peserta didik cenderung pasif, kurang berani bertanya maupun mengemukakan pendapat, serta belum terlibat secara maksimal dalam kegiatan diskusi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran masih memerlukan inovasi model dan media yang mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Bond et al. (2020), keterlibatan peserta didik (*student engagement*) merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran karena berkaitan dengan partisipasi, perhatian, dan motivasi belajar.

Menurut peneliti, salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan model *game based learning*. Model ini mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, dan bermakna. Teori *experiential learning* menjelaskan bahwa pengetahuan akan lebih mudah dipahami apabila peserta didik terlibat langsung dalam pengalaman belajar (Kolb, 2015). Selain itu, teori *growth mindset* menyatakan bahwa peserta didik akan berkembang lebih optimal apabila diberikan kesempatan untuk belajar melalui tantangan dan aktivitas yang mendorong partisipasi aktif (Dweck, 2006). Oleh karena itu, penerapan *game based learning* dipandang sesuai untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

Di MTsS Al-Manar, implementasi model *game based learning* didukung dengan penggunaan media Panen Ubur-Ubur sebagai media permainan edukatif. Media ini memungkinkan peserta didik belajar melalui aktivitas kelompok, menjawab pertanyaan, berdiskusi, mempresentasikan hasil, dan memperoleh *reward* sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif. Penggunaan media permainan non-digital juga sesuai dengan kondisi sekolah yang membatasi penggunaan telepon genggam selama pembelajaran.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan *game based learning* mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Woo (2014)

menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan pencapaian belajar peserta didik. Thuraiasu (2022) juga menyatakan bahwa unsur *gamification* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan partisipasi peserta didik. Sementara itu, Nafisah dan Utami (2024) membuktikan bahwa media permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman konsep melalui pembelajaran kolaboratif. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada mata pelajaran umum atau penggunaan media berbasis digital. Penelitian yang mengkaji implementasi *game based learning* berbantuan media permainan non-digital pada pembelajaran Akidah Akhlak di madrasah masih relatif terbatas.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa kajian implementasi model *game based learning* berbantuan media Panen Ubur-Ubur dalam pembelajaran Akidah Akhlak melalui pendekatan kualitatif. Penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan pelaksanaan model pembelajaran, tetapi juga mengkaji respons dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Landasan teoritis penelitian ini mengacu pada teori konstruktivisme, *experiential learning*, dan konsep *student engagement* yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan (Bond et al., 2020; Kolb, 2015).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model *game based learning* berbantuan media Panen Ubur-Ubur dalam pembelajaran Akidah Akhlak di kelas IX MTsS Al-Manar, serta mendeskripsikan respons dan keaktifan peserta didik selama penerapan model pembelajaran tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan inovasi pembelajaran Akidah Akhlak serta menjadi referensi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif *field research*. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian bertujuan memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai implementasi model *game based learning* berbantuan media Panen Ubur-Ubur dalam pembelajaran Akidah Akhlak, termasuk proses pelaksanaan, respons, dan keaktifan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti mengkaji fenomena secara alamiah tanpa melakukan

manipulasi terhadap kondisi yang diteliti sehingga data yang diperoleh mencerminkan situasi nyata di lapangan (Creswell & Poth, 2018; Moleong, 2021).

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Desain ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mendeskripsikan secara sistematis pelaksanaan model *game based learning* berbantuan media Panen Ubur-Ubur dalam pembelajaran Akidah Akhlak di kelas IX MTsS Al-Manar. Penelitian difokuskan pada penggambaran proses implementasi model pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, hingga kegiatan penutup, serta mendeskripsikan respons dan keaktifan peserta didik selama pembelajaran berlangsung tanpa memberikan perlakuan atau membandingkan kelompok tertentu (Yin, 2018; Sugiyono, 2022).

Penelitian dilaksanakan di MTsS Al-Manar, Kecamatan Akabiluru, Kabupaten Lima Puluh Kota, Sumatera Barat. Partisipan penelitian terdiri atas guru mata pelajaran Akidah Akhlak dan peserta didik kelas IX yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *game based learning* berbantuan media Panen Ubur-Ubur. Pemilihan partisipan dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan bahwa guru dan peserta didik tersebut terlibat secara langsung dalam implementasi model pembelajaran yang menjadi fokus penelitian. Teknik ini memungkinkan peneliti memperoleh informasi yang relevan dan mendalam sesuai tujuan penelitian (Patton, 2015; Sugiyono, 2022).

Instrumen utama dalam penelitian kualitatif adalah peneliti (*human instrument*) yang berperan dalam mengumpulkan, menginterpretasikan, dan menganalisis data. Untuk mendukung proses pengumpulan data, peneliti menggunakan pedoman observasi, pedoman wawancara semi-terstruktur, lembar dokumentasi, serta catatan lapangan. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas peserta didik selama penerapan model *game based learning*. Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran Akidah Akhlak dan beberapa peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, tanggapan, serta kendala selama implementasi pembelajaran. Dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, dan dokumen pendukung lainnya digunakan sebagai data pelengkap untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara (Creswell & Poth, 2018; Miles et al., 2020).

Keabsahan data dilakukan melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru, peserta didik, dan dokumen penelitian, sedangkan triangulasi teknik dilakukan melalui

perbandingan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penerapan triangulasi bertujuan meningkatkan kredibilitas dan kepercayaan terhadap data penelitian sehingga temuan yang dihasilkan lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan (Lincoln & Guba, 1985; Moleong, 2021).

Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data (*data condensation*), penyajian data (*data display*), dan penarikan serta verifikasi kesimpulan (*conclusion drawing and verification*). Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi, mengelompokkan, dan menyederhanakan data yang diperoleh selama penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian naratif agar memudahkan proses interpretasi. Tahap terakhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan pola, hubungan, dan temuan yang diperoleh selama proses penelitian. Teknik analisis ini dipilih karena mampu memberikan gambaran yang sistematis mengenai implementasi model *game based learning* berbantuan media Panen Ubur-Ubur serta menjawab tujuan penelitian secara komprehensif (Miles et al., 2020; Yin, 2018).

HASIL

Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan yang dilakukan di kelas IX MTsS Al-Manar. Hasil penelitian disajikan berdasarkan dua tema utama, yaitu: 1) Pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan media Panen Ubur-Ubur; dan 2) Respons serta keaktifan peserta didik selama penerapan model pembelajaran tersebut.

Pelaksanaan Pembelajaran Akidah Akhlak Menggunakan Model *Game Based Learning* Berbantuan Media Panen Ubur-Ubur

Hasil observasi pada tanggal 11 dan 13 April 2026 menunjukkan bahwa pembelajaran dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Sebelum pembelajaran dimulai, guru mempersiapkan materi, media Panen Ubur-Ubur, serta menjelaskan aturan permainan kepada peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung secara terarah. Guru menyatakan bahwa penggunaan model *Game Based Learning* dipilih karena peserta didik lebih antusias ketika belajar sambil bermain sehingga lebih aktif selama pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model Game Based Learning

Tahapan	Hasil Temuan
Pendahuluan	Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, mengecek kehadiran, melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan menjelaskan aturan permainan.
Kegiatan inti	Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok, mengambil soal pada media Panen Ubur-Ubur secara bergantian, berdiskusi, mempresentasikan jawaban, memperoleh poin, kartu bonus, maupun kartu boom, kemudian guru memberikan umpan balik.
Penutup	Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi, menyampaikan materi pertemuan berikutnya, kemudian menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

Tabel 1 menunjukkan bahwa implementasi model *Game Based Learning* dilaksanakan secara sistematis sesuai tahapan pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan hingga penutup. Selama kegiatan inti, peserta didik terlibat dalam permainan, diskusi kelompok, presentasi hasil, dan pemberian *reward* kepada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi. Guru menyampaikan bahwa penggunaan media Panen Ubur-Ubur membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif karena peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran ketika dipadukan dengan unsur permainan. Salah seorang peserta didik juga menyampaikan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik karena dilakukan melalui permainan kelompok sehingga materi lebih mudah dipahami.

Respons dan Keaktifan Peserta Didik Selama Penerapan Model *Game Based Learning*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 11, 13, 15, dan 18 April 2026, sebagian besar peserta didik menunjukkan respons positif terhadap penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media Panen Ubur-Ubur. Peserta didik tampak lebih antusias mengikuti pembelajaran dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Keaktifan terlihat ketika peserta didik berdiskusi dalam kelompok, mengambil soal secara bergantian, mempresentasikan jawaban, serta saling membantu ketika terdapat anggota kelompok yang mengalami kesulitan.

Tabel 2. Respons Peserta Didik terhadap Penerapan Model Game Based Learning

Aspek yang Diamati	Temuan Penelitian
Antusiasme belajar	Sebagian besar peserta didik menunjukkan semangat tinggi selama mengikuti permainan.
Keaktifan	Peserta didik aktif berdiskusi, mengambil soal, dan mempresentasikan hasil kelompok.
Kerja sama	Terjadi kerja sama antarpeserta didik dalam menyelesaikan soal dan saling membantu memahami materi.
Suasana kelas	Pembelajaran berlangsung lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran biasa.

Tabel 2 menunjukkan bahwa respons peserta didik cenderung positif. Guru mengungkapkan bahwa peserta didik lebih bersemangat dibandingkan pembelajaran sebelumnya, sedangkan beberapa peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena dilakukan sambil bermain bersama teman kelompok.

Meskipun secara umum respons peserta didik menunjukkan kecenderungan positif, hasil penelitian juga menemukan beberapa kondisi yang tidak sepenuhnya sejalan dengan pola umum. Pada awal pelaksanaan pembelajaran masih terdapat beberapa peserta didik yang terlihat malu dan kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat maupun mempresentasikan hasil diskusi. Namun demikian, aturan permainan yang mengharuskan setiap anggota kelompok berpartisipasi membuat seluruh peserta didik tetap terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru juga mengungkapkan bahwa pengelolaan waktu menjadi salah satu tantangan karena aktivitas permainan, diskusi, dan presentasi memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan pembelajaran konvensional. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model *Game Based Learning* berbantuan media Panen Ubur-Ubur telah terlaksana sesuai tahapan pembelajaran yang direncanakan. Pembelajaran berlangsung melalui kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, serta diikuti dengan respons positif dan peningkatan keaktifan sebagian besar peserta didik selama proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model *Game Based Learning* berbantuan media Panen Ubur-Ubur di kelas IX MTsS Al-Manar telah terlaksana secara sistematis melalui tiga tahapan pembelajaran, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan inti, peserta didik tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga terlibat aktif dalam permainan, diskusi kelompok, presentasi hasil, dan pemberian *reward*. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* mampu mengubah proses pembelajaran menjadi lebih berpusat pada peserta didik (*student centered learning*), sehingga mereka memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna.

Temuan tersebut sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mendeskripsikan implementasi model *Game Based Learning* berbantuan media Panen Ubur-Ubur dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Keterlibatan peserta didik pada setiap tahapan pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan media permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana

hiburan, tetapi juga menjadi strategi pembelajaran yang mampu memfasilitasi interaksi, kolaborasi, dan pemahaman materi secara lebih efektif. Hal ini sejalan dengan teori *experiential learning* yang dikemukakan oleh Kolb (2015), bahwa pengalaman langsung dalam proses belajar akan membantu peserta didik membangun pengetahuan melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri.

Selain itu, implementasi model *Game Based Learning* juga memperlihatkan adanya perubahan peran guru dari pusat pembelajaran menjadi fasilitator yang mengarahkan jalannya kegiatan belajar. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan jawaban melalui diskusi kelompok dan permainan, sementara guru berperan memberikan arahan, klarifikasi, serta penguatan terhadap materi yang dipelajari. Pola pembelajaran seperti ini mendukung teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Woo (2014) yang menyatakan bahwa *game based learning* mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, dan pencapaian hasil belajar melalui aktivitas yang menyenangkan. Temuan ini juga didukung oleh Thurairasu (2022) yang menjelaskan bahwa penerapan unsur *gamification* dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi peserta didik karena mereka merasa lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran. Demikian pula, penelitian Nafisah dan Utami (2024) menunjukkan bahwa media permainan edukatif mampu meningkatkan aktivitas belajar melalui kerja sama antarpeserta didik.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan penelitian sebelumnya. Sebagian besar penelitian terdahulu memanfaatkan media permainan berbasis teknologi digital, sedangkan penelitian ini menggunakan media permainan non-digital berupa Panen Ubur-Ubur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sederhana tersebut tetap mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Temuan ini mengindikasikan bahwa keberhasilan *Game Based Learning* tidak semata-mata ditentukan oleh penggunaan teknologi digital, tetapi lebih dipengaruhi oleh desain pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan respons positif terhadap penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media Panen Ubur-Ubur. Peserta didik tampak lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif berdiskusi, berani mempresentasikan hasil kelompok, serta mampu bekerja sama dalam menyelesaikan

tugas yang diberikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dibandingkan pembelajaran konvensional.

Keaktifan peserta didik yang meningkat menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik untuk belajar melalui pengalaman yang menyenangkan. Kondisi ini sesuai dengan konsep *student engagement* yang dikemukakan oleh Bond et al. (2020), bahwa keterlibatan peserta didik ditunjukkan melalui aspek perilaku, emosional, dan kognitif. Dalam penelitian ini, ketiga aspek tersebut terlihat dari partisipasi peserta didik selama permainan, antusiasme mengikuti pembelajaran, serta keterlibatan mereka dalam menyelesaikan tugas kelompok. Hasil penelitian ini juga mendukung teori *growth mindset* yang dikemukakan oleh Dweck (2006). Melalui permainan edukatif, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mencoba, berdiskusi, memperbaiki jawaban, dan belajar dari kesalahan tanpa merasa tertekan. Situasi tersebut mendorong peserta didik menjadi lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat dan berpartisipasi selama proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian Bond et al. (2020) yang menyatakan bahwa meningkatnya keterlibatan peserta didik akan berdampak positif terhadap kualitas proses pembelajaran. Selain itu, Woo (2014) juga menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik sehingga mereka lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Di sisi lain, penelitian ini menemukan bahwa pada tahap awal masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang percaya diri ketika diminta mempresentasikan hasil diskusi. Selain itu, guru menghadapi kendala dalam pengelolaan waktu karena kegiatan permainan memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan pembelajaran konvensional. Meskipun demikian, kondisi tersebut tidak mengurangi keberhasilan implementasi model pembelajaran karena seluruh peserta didik tetap berpartisipasi sesuai aturan permainan. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* memerlukan perencanaan waktu yang baik agar seluruh tahapan pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi: 1) Secara teoretis, penelitian ini memperkuat konsep konstruktivisme, *experiential learning*, dan *student engagement* yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan media

Panen Ubur-Ubur mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna dalam pembelajaran Akidah Akhlak; 2) Secara praktis, penelitian ini memberikan alternatif bagi guru Pendidikan Agama Islam untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif tanpa harus bergantung pada teknologi digital. Media Panen Ubur-Ubur dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran sederhana yang mampu meningkatkan antusiasme, kerja sama, dan keaktifan peserta didik. Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mendorong guru mengembangkan model pembelajaran yang lebih kreatif sesuai karakteristik peserta didik.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan: 1) Penelitian hanya dilaksanakan pada satu kelas di MTsS Al-Manar sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada madrasah atau jenjang pendidikan lainnya; 2) Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif sehingga temuan lebih berfokus pada deskripsi proses implementasi daripada pengukuran efektivitas model pembelajaran secara kuantitatif; 3) Waktu pelaksanaan penelitian relatif terbatas sehingga pengamatan terhadap penerapan model *Game Based Learning* belum dilakukan dalam jangka waktu yang lebih panjang. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak sekolah atau madrasah dengan karakteristik yang berbeda serta mengombinasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif (*mixed methods*) agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model *Game Based Learning* terhadap berbagai aspek pembelajaran, seperti hasil belajar, motivasi, dan pembentukan karakter peserta didik.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model *Game Based Learning* berbantuan media Panen Ubur-Ubur dalam pembelajaran Akidah Akhlak di kelas IX MTsS Al-Manar serta mendeskripsikan respons dan keaktifan peserta didik selama penerapan model tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran telah berlangsung secara sistematis melalui tahap pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Pada kegiatan inti, peserta didik terlibat aktif dalam diskusi kelompok, permainan edukatif, presentasi hasil, serta pemberian *reward*, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, sebagian besar peserta didik menunjukkan respons positif yang ditandai dengan meningkatnya antusiasme, keaktifan, kerja sama, dan partisipasi selama proses pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian juga menemukan beberapa

kendala, yaitu masih adanya peserta didik yang kurang percaya diri pada tahap awal pembelajaran serta keterbatasan waktu dalam pelaksanaan permainan.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Secara teoretis, hasil penelitian memperkuat konsep konstruktivisme, *experiential learning*, dan *student engagement* yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar. Secara praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa media Panen Ubur-Ubur sebagai media permainan non-digital dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang mudah diterapkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan tanpa bergantung pada penggunaan teknologi digital. Temuan ini juga dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di madrasah.

Berdasarkan keterbatasan penelitian, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah partisipan yang lebih luas dengan karakteristik sekolah atau madrasah yang berbeda agar diperoleh temuan yang lebih beragam. Selain itu, penelitian berikutnya dapat menggunakan pendekatan *mixed methods* atau pendekatan kuantitatif untuk menguji efektivitas model *Game Based Learning* berbantuan media Panen Ubur-Ubur terhadap variabel lain, seperti hasil belajar, motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, maupun pembentukan karakter peserta didik. Pengembangan media permainan yang lebih bervariasi dan penerapannya pada mata pelajaran lain juga menjadi peluang penelitian lanjutan guna memperkaya inovasi pembelajaran di lingkungan madrasah.

DAFTAR PUSTAKA

- Bond, M., Buntins, K., Bedenlier, S., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2020). Mapping research in student engagement and educational technology in higher education: A systematic evidence map. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17, Article 2. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0176-8>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14, Article 9. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Dweck, C. S. (2006). *Mindset: The new psychology of success*. Random House.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>

- Indriyani, L., & Tofaynudin, J. I. (2025). Penggunaan Game Based Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kencong. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 5(3), 1177–1188. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1502>
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. SAGE Publications.
- Majid, A., & Andayani, D. (2004). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi: Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*. PT Remaja Rosdakarya.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Nadifa, H. U., & Inayati, N. L. (2025). Progressive Islamic education in the digital age: Application of game application media as an innovation in Islamic education learning. *ISEEDU: Journal of Islamic Educational Thoughts and Practices*, 9(2), 250–256. <https://doi.org/10.23917/iseedu.v9i2.13770>
- Nowell, L. S., Norris, J. M., White, D. E., & Moules, N. J. (2017). Thematic analysis: Striving to meet the trustworthiness criteria. *International Journal of Qualitative Methods*, 16, 1–13. <https://doi.org/10.1177/1609406917733847>
- Palinkas, L. A., Horwitz, S. M., Green, C. A., Wisdom, J. P., Duan, N., & Hoagwood, K. (2015). Purposeful sampling for qualitative data collection and analysis in mixed-method implementation research. *Administration and Policy in Mental Health and Mental Health Services Research*, 42(5), 533–544. <https://doi.org/10.1007/s10488-013-0528-y>
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice* (4th ed.). SAGE Publications.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Enterpretif, Interaktif, dan Konstruktif*. Alfabeta.
- Thurairasu, V. (2022). Gamification-based learning as the future of language learning: An overview. *European Journal of Humanities and Social Sciences*, 2(6), 62–69. <https://doi.org/10.24018/ejsocial.2022.2.6.353>
- Wati, A. R. Z., & Trihantoyo, S. (2020). Strategi Pengelolaan Kelas Unggulan dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan*, 5(1), 46–57. <https://doi.org/10.26740/jdmp.v5n1.p46-57>
- Woo, J.-C. (2014). Digital game-based learning supports student motivation, cognitive success, and performance outcomes. *Educational Technology & Society*, 17(3), 291–307. https://www.j-ets.net/collection/published-issues/17_3
- Yarida, A., Anwar, S., & Faqihuddin, A. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Game Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI Kelas V SDN 21 Kota Pagar Alam. *KUTTAB: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 8(2), 438–453. <https://doi.org/10.30736/ktb.v8i2.2187>
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications.
- Zulkefli, M., & Jamil, A. I. (2024). Advancing Islamic education with game-based learning: Principles, effects, and implementation obstacles. *Journal of Islamic Educational Research*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.22452/jier.vol10no1.1>