

Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Peradaban Islam di SDIT Cahaya Madani Lubuk Sikaping

Osti Marlina¹, Ahmad Riyanto²

^{1,2} SDIT Cahaya Madani Lubuk Sikaping

Correspondence: ostimarlina05@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 14 Feb 2025

Revised 20 April 2025

Accepted 30 Mei 2025

Keyword:

Game-Based Learning, history of Islamic civilization

ABSTRACT (10 PT)

Game-Based Learning is an innovative approach in education that utilizes games to enhance student understanding and engagement in the learning process. This study aims to explore the use of game-based learning in understanding the history of Islamic civilization in Islamic Religious Education (PAI) lessons. Game-based learning is expected to create more engaging and interactive learning. This study employed an observational research method, with observation sheets as the instrument. Direct observations were conducted at SDIT Cahaya Madani Lubuk Sikaping. The results indicate that the game-based learning method is effective in enhancing students' understanding of the history of Islamic civilization in Islamic Religious Education (PAI) lessons.



© 2025 The Authors. Published by PT SYABANTRI MANDIRI BERKARYA.
This is an open access article under the CC BY NC license
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

INTRODUCTION

Game Based Learning merupakan pendekatan yang inovatif dalam dunia pendidikan dimana memanfaatkan permainan sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa di dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi penggunaan game based learning dalam memahami materi sejarah peradaban islam dalam pelajaran PAI. Metode game-based learning diharapkan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian observasi, instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi. Dimana pengamatan secara langsung dilakukan di SDIT Cahaya Madani Lubuk Sikaping. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode game-based learning efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang sejarah peradaban islam dalam pelajaran PAI.

Kata Kunci: Game Based Learning, sejarah peradaban islam

PENDAHULUAN

Cara atau prosedur yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan atau hasil tertentu disebut dengan metode. Metode pembelajaran merujuk pada pendekatan atau teknik yang digunakan oleh guru atau instruktur untuk mengajar dan memfasilitasi pembelajaran peserta didik jika di lihat dalam konteks pembelajaran dan pendidikan, teknik, dan pendekatan yang digunakan dalam proses pengajaran ini

merupakan cakupan strategi pembelajaran. Untuk membantu peserta didik merupakan tujuan dan penggunaan metode pembelajaran. Tujuan pembelajaran harus sesuai dengan memahami dan menguasai materi pembelajaran, serta mengembangkan keterampilan dan pemahaman. Dalam konteks pendidikan Berbagai metode pembelajaran telah dikembangkan dan digunakan dalam berbagai, dan pemilihan metode yang sesuai akan tergantung pada berbagai faktor, termasuk materi pembelajaran tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan lingkungan pembelajaran.

Dengan adanya penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi dan kreatif guru dapat membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga adanya memfasilitasi pemahaman yang lebih baik nantinya terhadap peserta didik, dan akan timbul pembelajaran yang efektif sesuai dengan kebutuhan individu dan kelompok.

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi-solusi inovatif dan pemikiran yang berbeda disebut dengan Kreativitas. Metode pembelajaran yang digunakan harus didukung oleh lingkungan yang mendukung kreativitas dan instruktur yang memotivasi peserta didik untuk berpikir kreatif (Hidayat, 2018). Penting adanya mengakui dan menanyakan ide-ide kreatif peserta didik, sehingga peserta didik merasa dihargai dan terdorong untuk terus mengembangkan kreativitas mereka. Salah satu metode pembelajaran yang sangat menarik digunakan di masa sekarang ini adalah Game Based Learning.

Pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan, seperti aturan, tantangan, skor dan interaksi berbasis game untuk mengajar konsep, keterampilan atau pengetahuan tertentu kepada peserta didik disebut dengan Game Based Learning. Berbagai konteks pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi dan pelatihan profesional sudah banyak menggunakan Game Based Learning. Dengan aplikasi dan platform game-based learning semakin banyak tersedia, memungkinkan instruktur untuk memanfaatkan game-based learning dengan lebih mudah. Game based learning memfasilitasi siswa belajar bersama. Selain itu siswa berdiskusi dengan siswa lain dan diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat (Yanti & Yhasmin, 2023).

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan metode penelitian observasi. Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan untuk mengamati secara cermat dan langsung dilokasi penelitian dinamakan Metode observasi. Dimana pengamatan secara langsung dilakukan di SDIT Cahaya Madani Lubuk Sikaping.. Subjek penelitian yang saya ambil terdiri dari perwakilan peserta didik. Kelas V SDIT Cahaya Madani Lubuk Sikaping. Pemilihan subjek penelitian diambil secara acak dengan jumlah peserta didik yang sama banyak diseluruh kelas V SDIT Cahaya Madani Lubuk Sikaping. Metode penelitian observasi bertujuan untuk mengetahui motivasi

belajar peserta didik serta pemahaman peserta didik mengenai materi sejarah sejarah peradaban islam

RESULTS AND DISCUSSION

Metode pembelajaran game-based learning memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian yang diharapkan dapat memotivasi peserta didik dalam memahami materi Pelajaran serta meningkatkan minat belajar peserta didik (Kusuma, dkk, 2022). Game-based learning dapat digunakan sebagai metode yang efektif untuk membantu peserta didik memahami materi tentang peristiwa sejarah tertentu, seperti sejarah peradaban islam.

1. Buat simulasi interaktif agar peserta didik memungkinkan mengalami peristiwa sejarah peradaban islam. Peserta didik dapat memilih karakter dan mengambil keputusan yang akan memengaruhi perkembangan peristiwa.
2. Permainan Peran, Peserta didik dapat berperan sebagai tokoh-tokoh kunci dalam peristiwa sejarah peradaban islam dan berinteraksi sesuai dengan peran mereka (Wibawa, dkk, 2021). Hal ini akan membantu peserta didik memahami dinamika peristiwa tersebut dengan cara yang lebih mendalam.
3. Puzzle Sejarah, Buat puzzle atau teka-teki yang berhubungan dengan peristiwa sejarah peradaban islam. Peserta didik harus memecahkan puzzle ini untuk mendapatkan informasi dan konteks sejarah.
4. Quiz Interaktif, Buat kuis interaktif dengan pertanyaan-pertanyaan seputar sejarah peradaban islam. Peserta didik dapat berkompetisi satu sama lain atau dengan komputer untuk menjawab pertanyaan sejarah yang menantang.

Hal diatas adalah beberapa ide tentang game-based learning dapat diterapkan dalam pemahaman materi sejarah peradaban islam;

Dengan menggabungkan unsur-unsur permainan dalam pembelajaran tentang sejarah peradaban islam, peserta didik dapat memahami peristiwa sejarah tersebut dengan cara yang lebih menarik dan mendalam, serta memungkinkan mereka untuk merasakan pengalaman sejarah tersebut dengan lebih intens.

Penggunaan metode Game-Based Learning dalam memahami materi sejarah peradaban islam telah memberikan hasil yang positif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam memahami peristiwa sejarah ini. Game based learning menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik (Pranoto, 2020). Dalam pembelajaran

tentang sejarah peradaban islam, peserta didik menjadi bagian dari peristiwa sejarah tersebut, dan mereka harus membuat keputusan yang relevan dengan konteks Sejarah (Mahdi, dkk, 2017). Hal ini membuat peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran dan lebih antusias untuk memahami materi. Game based learning siswa belajar melalui pengalaman. Peserta didik berhadapan dengan tantangan dan konflik yang sesuai dengan konteks sejarah, dapat membantu mereka memahami perasaan dan keputusan yang dihadapi oleh para pahlawan pada saat itu (Siong & Osman, 2018).

Permainan dengan computer peserta didik akan bekerjasama dengan keompok untuk mencapai tujuan kelompok, sehingga dapat keterlibatan social peserta didik membantu mereka berbagi pengetahuan.

Game based learning dirancang mencerminkan peristiwa sejarah peradaban islam. Peserta didik dapat memahami konteks sejarah, alasan tindakan yang diambil oleh pahlawan, dan dampaknya pada pejalanan sejarah peradban islam.

Game based learnig mencakup evaluasi yang memungkinkan guru untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi. Tes, ulasan permainan, atau tugas proyek yang relevan dengan topic termasuk cakupan Game based learning. Penting diingat bahwa game based learning dalam memahami materi sejarah peradaban islam, juga tergantung pada desain permainan, pengajaran, dan implementasinya (Rahman, dkk, 2020; Rohwati, 2012). Guru dalam game based learning memadukan dalam pembelajaran harus memahami materi serta teknologi yang digunakan. Tidak hanya menjadi hiburan semata, tetapi memberikan pemahaman yang mendalam tentang sejarah peradaban islam. Secara keseluruhan, penggunaan GBL dalam memahami materi sejarah peradaban islam dapat meningkatkan pemahaman siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik dalam konteks sejarah.

CONCLUSION

Game-Based Learning (GBL) dalam materi sejarah peradaban islam dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif, dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam materi sejarah peradaban islam. Peserta didik dapat menjalani peristiwa sejarah peradaban islam melalui permainan serta dapat pemahaman lebih mendalam tentang sejarah, tokoh-tokoh, dan peristiwa yang terlibat . Peserta didik dalam memahami materi dapat sejara

langsung merasakan pengalaman sejarah dengan cara menarik dan interaktif. memahami konteks sejarah dengan lebih baik dan mengembangkan keterampilan yang berguna. Namun, penting untuk memilih dan merancang game dengan cermat untuk memastikan akurasi sejarah dan relevansi dengan tujuan pembelajaran.

Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui game-based learning memerlukan perencanaan dan penerapan yang cermat. Memilih game yang menarik dan sesuai dengan tingkat usia serta minat siswa sangat penting. Jelaskan bagaimana materi yang dipelajari dalam game terkait dengan tujuan yang lebih luas. Peserta didik perlu tahu mengapa mereka memainkan game tersebut. Pastikan game menawarkan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Tantangan yang terlalu mudah akan membuat mereka cepat bosan, sedangkan tantangan yang terlalu sulit bisa membuat mereka frustasi. Berikan umpan balik segera tentang kinerja siswa dalam game. Hal ini memungkinkan mereka memahami kesalahan mereka dan memperbaikinya. Penting untuk memahami bahwa setiap siswa memiliki preferensi dan tingkat motivasi yang berbeda, jadi variabilitas dan adaptasi diperlukan dalam pendekatan pembelajaran ini.

REFERENCES

- Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning: Academic Games Sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2). 71-85.
- Kusuma, M.A., Kusumajanto, D.D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Akitif di Era Pandemi Melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning
- Yanti, Y. E., & Yhasmin, A. . (2023). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournament) Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Anak Sholeh Full Day. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 62–68.
- Wibawa, A.C.P., Mumtaziah, H.Q., Sholaiyah, L.A., Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (GBL) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *Jurnal: Integrated (Information Technology and Vocational Education)*. 3(1) 17-22

- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan game based learning quizizz untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi materi globalisasi kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*, 4(1), 25-38.
- Mahdi, S., Omar A.Z, Bahtiar S., Ramiah G., Mazlan A. & Esa Awang. (2017). Pengajaran & Pembelajaran Sejarah Abad Ke-21. Kuala Lumpur: Global Mediastreet Sdn. Bhd
- Rahman, R. E. Kondoy, dan A. Hasrin. 2020. PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZIZ SEBAGAI MEDIA PEMBERIAN KUIS DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA. *JISIP (Jurnal Ilmu Sos. dan Pendidikan)*, doi: 10.36312/jisip.v4i3.1161.
- Siong, W.W., & Osman, K. (2018). Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Pendidikan STEM Dan Penguasaan Kemahiran Abad Ke-21. *Politeknik & Kolej Komuniti Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(1), 121-135.