Copyright © 2024 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol.13 No. 001 Spesial Issue Desember 2024

Strategi *Game Based Learning* Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C+S Siswa

Aulia Ainis Lisa[1], Sofa Muthohar[2]
[1,2]Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Indonesia

[1]2103016244@student.walisongo.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi penerapan *Game-Based Learning* dalam meningkatkan keterampilan 4C+S *(Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration, dan Spirituality)* pada siswa di SMPN 35 Semarang. *Game-Based Learning* diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui penggunaan game *Team Game Tournament* (TGT), *Snowball, Scramble*, dan *Quizizz,* yang disesuaikan dengan materi salat dan zikir. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis tematik yang bertujuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan melaporkan pola atau tema dalam data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi penerapan *Game-Based Learning* di SMPN 35 Semarang meliputi integrasi permainan dengan materi PAI makna salat dan zikir, pembentukan kelompok kerja dinamis dan interaksi positif, serta refleksi dan diskusi terpandu. Dengan demikian, *Game-Based Learning* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dimana siswa didorong untuk menganalisis dan mengevaluasi materi secara mendalam. Kreativitas menunjukkan bahwa siswa mampu menyampaikan ide-ide inovatif dalam memecahkan masalah. Komunikasi menunjukkan siswa mampu menyampaikan pendapat dengan percaya diri serta aktif dalam bertanya. Kolaborasi siswa mampu bekerja sama dan saling memberi masukan kepada temannya. Dari aspek spiritual, siswa merasa lebih sering teringat untuk dekat dengan Allah Swt setelah strategi ini diterapkan.
Kata kunci: Game Based Learning, 4C+S, Pendidikan Agama Islam

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu kunci penting dalam membentuk generasi yang kompeten dan mampu menghadapi tantangan di masa depan. Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya kemajuan teknologi, kebutuhan akan keterampilan abad 21 semakin mendesak. Pendidikan abad 21 menghadirkan tantangan baru yang mengharuskan sistem pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan yang lebih komprehensif. Keterampilan yang harus dikembangkan ini meliputi *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreativitas), *collaboration* (kolaborasi), dan *communication* (komunikasi) atau dikenal dengan istilah 4C (Muhali, 2019). Keterampilan ini menjadi suatu hal yang krusial untuk membekali siswa agar mampu beradaptasi dan berkontribusi di era globalisasi dan kemajuan teknologi yang pesat. Perkembangan teknologi yang pesat menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran agar mampu menumbuhkan keterampilan tersebut di kalangan siswa.

Di tengah perkembangan pesat teknologi, sistem pendidikan tradisional sering kali belum mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan keterampilan abad 21. Pembelajaran yang berpusat pada guru dan berbasis ceramah sering kali menghambat kreativitas dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Terlebih lagi, dalam konteks pendidikan agama, siswa cenderung merasa bahwa pembelajaran agama lebih bersifat dogmatis dan kurang menarik dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Kondisi ini tidak hanya berpotensi menurunkan keterampilan kritis belajar siswa, tetapi juga dapat menghambat pengembangan komunikasi, kolaborasi, atau

bahkan mengeksplorasi kreativitas mereka (Yusuf, 2023). Hal ini menimbulkan tantangan besar bagi para pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif, yang mampu menggabungkan pembelajaran agama dengan pengembangan keterampilan 4C (Abidah dkk., 2022). Dalam menghadapi tantangan ini, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk menumbuhkan minat serta meningkatkan kompetensi siswa, baik dalam aspek kognitif, afektif, psikomotorik, maupun spiritualitas mereka.

Salah satu inovasi yang berpotensi menjawab tantangan tersebut adalah penerapan *Game-Based Learning*. *Game-Based Learning* adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih interaktif dan menyenangkan. Menurut Pho, *Game-Based Learning* adalah penggunaan dan penerapan prinsip-prinsip permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Aspek motivasi psikologis dalam *Game-Based Learning* memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pendidikan secara lebih menyenangkan dan dinamis. Pembelajaran berbasis permainan tidak hanya menyediakan permainan untuk dimainkan, tetapi juga merancang kegiatan yang secara bertahap memperkenalkan konsep-konsep dan membimbing siswa menuju pencapaian tujuan pembelajaran (Pho & Dinscore, 2015). Di samping itu teori konstruktivisme menekankan pendekatan "belajar sambil melakukan," yang sangat relevan di era digital melalui *Game-Based Learning*. Dalam model ini, siswa dapat belajar secara mandiri dengan memecahkan masalah dan membuat keputusan melalui pengalaman bermain. Dengan alat pembelajaran berbasis permainan, proses belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermakna, bukan sekadar tugas yang membebani (Rapini, 2012). Teori behaviorisme, khususnya model *operant conditioning* dari B.F. Skinner, juga memberikan kontribusi signifikan dalam pendidikan. Teori ini menekankan bahwa perilaku seseorang dapat dimodifikasi melalui penguatan *(reinforcement)* atau hukuman *(punishment)*. Dalam konteks pembelajaran berbasis permainan, elemen-elemen seperti hadiah sering digunakan untuk mendorong respons pembelajaran yang diinginkan. Skinner berpendapat bahwa perilaku adalah fungsi dari konsekuensinya dimana penguatan positif dapat memperkuat perilaku tertentu, sementara penguatan negatif atau hukuman dapat mengurangi perilaku yang tidak diinginkan (Rufaedah, 2018).

Penelitian sebelumnya memberikan landasan yang kuat untuk penerapan *game-based learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian yang dilakukan oleh Nauli mengungkapkan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran PAI. *Game-Based Learning* terbukti sebagai strategi efektif dalam meningkatkan keaktifan dan keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini menunjukkan bahwa game-based learning tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga mampu merangsang proses berpikir yang lebih mendalam dan analitis (Nauli & Masitah, 2024). Amal Hayati dalam penelitiannya juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar secara signifikan pada siswa kelas II SMP Negeri 1 Besitang setelah penerapan GBL. Sebelum intervensi, hasil belajar siswa tergolong rendah dengan rata-rata 49%. Setelah dilakukan tindakan, terjadi peningkatan pada siklus I dengan rata-rata 63%, dan pada siklus II mencapai rata-rata 77% dengan kategori baik. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan media berbasis game dapat meningkatkan hasil belajar PAI secara bertahap dan berkelanjutan (Butar-Butar, 2023).

Umi Lailatus Sa'adah menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam tingkat keaktifan belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) antara siswa yang menggunakan model *Game Based Learning* dan siswa yang belajar melalui metode ceramah. Rata-rata keaktifan belajar siswa pada kelompok eksperimen yang menggunakan GBL adalah 66.64, sedangkan kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah hanya mencapai 55.92. Hasil uji statistik

Copyright © 2024 The Author(s)

juga menunjukkan GBL lebih efektif meningkatkan keaktifan belajar dibanding ceramah (Saadah, 2024). Untuk kajian yang membahas tentang strategi dalam meningkatkan kemampuan 4C, Sutarto dalam penelitiannya menunjukkan bahwa guru menggunakan penugasan individu berbasis kelompok, berdiskusi, praktek dan menerapkan model pembelajaran koopreatif tipe *two stay two stray* dan jigsaw untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi. Dalam meningkatkan kemampuan komunikasi, guru menerapkan strategi pembelajaran dengan tanya jawab dan strategi *think talk and write* dan model *talking stick*. Strategi stimulus berbasis masalah dan model *project-based learning* diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa (Sutarto, 2023).

Beberapa penelitian tersebut umumnya membahas efektivitas *Game-Based Learning* dalam meningkatkan keterampilan abad ke-21, yang terdiri dari empat keterampilan utama yang sudah disampaikan sebelumnya. Namun, penelitian ini melangkah lebih jauh dengan mengintegrasikan spiritualitas sebagai komponen penting dalam pembelajaran PAI. Spiritualitas memiliki peran sentral dalam membentuk karakter siswa yang religius, mempromosikan nilai-nilai etika, dan membangun hubungan yang lebih mendalam dengan agama (Suraji, 2020). Penambahan elemen spiritualitas ini menjadi kebaruan penting dalam penelitian ini, karena keterampilan 4C tanpa spiritualitas dalam pembelajaran PAI dianggap belum sepenuhnya mencakup tujuan pendidikan agama. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya mampu mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial, tetapi juga aspek spiritual, yang sangat relevan dalam pendidikan agama yang dikenal dengan keterampilan 4C+S.

Kajian tentang penerapan *Game-Based Learning* dalam meningkatkan keterampilan 4C+S ini menjadi penting, mengingat bahwa metode ini menawarkan pendekatan yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa yang berada di era digital. Di samping harus memiliki keterampilan 4C, siswa juga dituntut untuk memiliki kepribadian spiritual, terutama dalam pembelajaran PAI. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi penerapan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran PAI di SMPN 35 Semarang. Penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis penerapan strategi *Game-Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP 35 Semarang, yang diarahkan untuk meningkatkan keterampilan abad ke-21, yaitu *Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration* (4C), dan *Spirituality* (S). Dengan adanya penelitian ini, siswa diharapkan mampu meningkatkan keterampilan 4C+S secara efektif terutama dalam pembelajaran PAI.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif**.** Tujuannya adalah untuk menggali secara mendalam bagaimana penerapan *Game Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat meningkatkan keterampilan 4C+S (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity*, dan *Spirituality*) pada siswa. Penelitian ini berfokus pada pengalaman, persepsi, dan interaksi siswa serta guru selama proses pembelajaran berbasis game. Penelitian ini dilakukan di bulan September-Oktober 2024 pada semester ganjil Tahun Ajaran 2024/2025 yang dilaksanakan di SMPN 35 Semarang. Subjek penelitian terdiri dari satu orang guru PAI yakni Bapak Hasan Bisri Sismanto, S.Pd yang menerapkan GBL dan siswa SMPN 35 Semarang kelas VII E berjumlah 32 orang VII F berjumlah 23 orang, dan VII G berjumlah 32 orang sehingga total subjek sebanyak 87 orang yang terlibat dalam proses pembelajaran tersebut. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive sampling* dengan mempertimbangkan keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran di kelas (Rai & Thapa, 2015).

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam (*in-depth interview*) dengan seorang guru dan 30 siswa, serta observasi partisipatif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, digunakan dokumentasi terkait materi pembelajaran dan aktivitas game yang diterapkan. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk melihat interaksi siswa, penggunaan game, dan respons terhadap kegiatan pembelajaran. Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan guru PAI dan siswa untuk menggali persepsi dan pengalaman mereka terkait penerapan GBL serta dampaknya terhadap keterampilan 4C+S, serta dokumentasi dengan mengumpulkan materi ajar, lembar kerja, dan hasil evaluasi pembelajaran yang digunakan selama penerapan *Game-Based Learning* (Sugiyono, 2013).

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis tematik yang bertujuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan melaporkan pola atau tema dalam data (Clarke & Braun, 2017). Proses ini berguna untuk memahami makna di balik data tentang strategi penerapan *Game-Based Learning* untuk meningkatkan keterampilan 4C+S dalam pembelajaran PAI. Adapun langkah-langkah analisis tematik yang diterapkan dalam penelitian ini yang pertama memahami data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi di dalam kelas serta mencatat temuan-temuan awal yang dijadikan panduan untuk mengidentifikasi tema yaitu penerapan *Game Based Learning* pada mata pelajaran PAI dan keterampilan 4C+S yang dimiliki siswa. Kedua, membuat kode untuk setiap unit data yang relevan dengan penerapan *Game Based Learning* untuk meningkatkan keterampilan 4C+S siswa yaitu kolaborasi, komunikasi, kreatifitas, kemampuan berpikir kritis dan spiritual. Ketiga, mengidentifikasi tema awal dengan mengelompokkan kode-kode berupa keterampilan 4C+S secara spesifik *(Critical thinking, Creativity, Collaboration, Communication, dan Spiritual)*, serta strategi *Game-Based Learning* yang mendukung keterampilan tersebut antara lain integrasi pemilihan game dengan materi PAI salat dan zikir, pembuatan kelompok kerja yang dinamis, serta refleksi dan diskusi terpandu oleh guru. Keempat, mengevaluasi tema-tema awal tersebut untuk memastikan kesesuaiannya dengan keseluruhan data dan relevansi dengan pertanyaan penelitian. Kelima, menyusun tema final yang merefleksikan temuan utama dari data yaitu, "strategi penerapan *Game Based Learning* pada mata pelajaran PAI materi salat dan zikir serta "Peningkatan Keterampilan 4C+S melalui *Game-Based Learning*. Keenam, menulis hasil analisis dengan penjelasan di setiap tema (Rozali, 2022). Melalui analisis tematik, penelitian ini dapat mengidentifikasi pola-pola yang muncul terkait efektivitas strategi *Game Based Learning* dalam meningkatkan keterampilan 4C+S siswa di SMPN 35 Semarang, serta memberikan gambaran detail tentang pengalaman dan pandangan siswa serta guru.

Hasil

Penerapan Game Based Learning dalam Pembelajaran PAI

Strategi penerapan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang dilakukan di SMPN 35 Semarang meliputi integrasi permainan dengan materi PAI (makna salat dan zikir), pembentukan kelompok kerja dinamis **da**n interaksi positif, serta refleksi dan diskusi terpandu. Metode permainan yang digunakan ada empat yaitu *Team Game Tournament (TGT), Snowball Throwing, Scramble,* dan *Quizizz.* Data hasil penelitian dituangkan dalam bentuk tabel yang menampilkan strategi yang digunakan dalam *Game-Based Learning* serta peningkatan keterampilan siswa setelah melaksanakan pembelajaran tersebut.

Copyright © 2024 The Author(s)

Tabel 1. Strategi GBL dalam Pembelajaran PAI di SMPN 35 Semarang

Game	Integrasi game dengan materi PAI	Pembentukan kelompok kerja dinamis	Refleksi dan Diskusi Terpandu	Keterampilan 4C+S
Team Game Tournament (TGT)	Menjawab pertanyaan dengan benar	1. Memecahkan masalah bersama 2. Bekerja sama memenangkan kompetisi.	Berdiskusi tentang kegagalan dan keberhasil-an dalam permainan	*1. Critical Thinking* *2. Spirituality* *3. Collaboration* *4. Communication*
Snowball Throwing	1. Menguraikan bacaan zikir dan salat 2. Menjelaskan pada siswa lain sesuai pemahamannya	-	Membagikan pemahaman dari pengalaman yang diperoleh	1. *Creativity* 2. *Critical Thinking* 3. *Spirituality*
Scramble	Menemukan urutan kalimat yang benar.	Saling memberi masukan dalam menyusun jawaban	Memahami makna bacaan zikir	*1. Critical Thinking* *2. Collaboration* *3. Spirituality*
Quizizz	Menjawab soal-soal secara tepat	1. Membandingkan hasil 2. Mendiskusikan jawaban setelah kuis.	Aktif bertanya tentang jawab-an yang salah atau kurang di-pahami.	1. *Critical Thinking* 2. *Creativity* 3. *Communication*

Tabel tersebut memberikan gambaran tentang strategi *Game-Based Learning* dalam membentuk keterampilan penting siswa, serta bagaimana pembelajaran PAI menjadi interaktif dan relevan bagi mereka. Melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa, didapati bahwa penerapan metode *Game-Based Learning* berbasis permainan seperti *Team Game Tournament* (TGT), *Snowball Throwing*, *Scramble*, dan *Quizizz* mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Data menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, kreatif, dan mampu bekerja sama dalam kelompok, sehingga mendorong komunikasi yang lebih baik di antara mereka. Selain itu, ada peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, terutama dalam memahami materi salat dan zikir. Temuan juga menunjukkan bahwa keterampilan spiritualitas siswa mengalami penguatan melalui pendekatan *Game-Based Learning* ini, karena pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan konteks kehidupan mereka. Respon siswa terhadap pembelajaran PAI yang diterapkan melalui GBL menunjukkan adanya perubahan positif dalam pola pikir dan sikap religius mereka.

Pembahasan

Strategi Game Based Learning dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C+S

Penerapan *Game-Based Learning* untuk meningkatkan keterampilan 4C+S *(Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration, dan Spirituality)* dalam pembelajaran PAI di kelas VII pada materi "Menghadirkan Salat dan Zikir dalam Kehidupan". *Game-Based Learning* memerlukan strategi yang terarah dan efektif dalam proses pembelajaran. Strategi penting yang harus diterapkan adalah mengidentifikasi tujuan pembelajaran dengan jelas. Setiap game yang

digunakan harus sesuai dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta nilai spiritual. Penggunaan game dalam konteks ini harus mampu mengarahkan siswa pada pemahaman mendalam terhadap materi, serta mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah keagamaan sehari-hari. Berikut strategi yang digunakan dalam penerapan *Game-Based Learning* dalam meningkatkan keterampilan 4C+S bagi siswa.

1. Integrasi Game dengan Materi Salat dan Zikir

Pemilihan game yang tepat untuk meningkatkan keterampilan 4C+S sangat penting. Setiap game harus mampu melatih berbagai aspek keterampilan tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Winatha yang mengatakan bahwa integrasi permainan dalam proses pembelajaran penting dilakukan agar dapat menarik minat peserta didik dalam memahami materi dan sebagai bentuk latihan mandiri yang efektif bagi mereka (Winatha & Setiawan, 2020). Dalam pembelajaran PAI di SMPN 35 Semarang menggunakan beberapa game sebagai berikut:

a. *Team Game Tournament* (TGT)

Game ini dilakukan dengan tujuan mendorong siswa bekerja dalam tim untuk menyelesaikan soal atau tantangan, sehingga melatih keterampilan *collaboration* dan *communication* (Wahyudi, 2024). Model pembelajaran ini dilakukan di kelas VII F dengan jumlah siswa 23 orang. Dalam permainan ini, Pak Hasan membagi siswa menjadi 4 kelompok. Kemudian lembar kerja siswa ditempel di papan tulis. Lembar kerja tersebut berisi soal-soal antara lain: 1) Pengertian salat dan zikir secara bahasa dan istilah, 2) Dalil yang menunjukkan perintah salat dan zikir, 3) Bentuk-bentuk zikir secara umum, 4) Contoh-contoh zikir dalam kehidupan 5) Hikmah melaksanakan salat dan zikir. Siswa bergantian menjawab lembar kerja tersebut secara urut sesuai dengan kelompok masing-masing. Sebelum menjawab lembar kerja, siswa harus melewati tantangan yang disediakan berupa batu loncatan (De Vries & Slavin, 1978). Siswa saling membantu dan berdiskusi dalam menemukan jawaban yang benar. Pak Hasan menyebutkan bahwa aktivitas ini mendorong partisipasi aktif, terutama bagi siswa yang biasanya cenderung pasif.

b. *Snowball Throwing*

Permainan dilakukan dengan tujuan untuk mengajak siswa mengumpulkan informasi dari teman-temannya secara berantai. (Amin & Sumendap, 2022). Model pembelajaran *Snowball Throwing* dilaksanakan di kelas VII E dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang. Model pembelajaran ini menghasilkan suasana kelas yang dinamis, siswa berpartisipasi aktif dalam menulis soal berdasarkan hasil berifikir mereka **setelah** pembelajaran PAI dengan materi makna salat dan zikir. Pak Hasan mengumpulkan soal-soal tersebut dan dibentuk menyerupai bola salju. Kemudian siswa diarahkan untuk melemparkan bola kepada teman sekelas. Siswa yang terkena bola diberi kesempatan membaca soal dan menjawab dengan benar, sedangkan siswa yang lain memperhatikan dengan seksama. Aktivitas ini mendorong keterampilan berpikir kritis karena siswa harus memikirkan pertanyaan yang baik dan menjawab dengan tepat (Manalu dkk., 2022). Pak Hasan menilai permainan ini sangat positif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mengutarakan pendapat dan pertanyaan. Permainan ini juga membantu siswa untuk memahami materi PAI melalui interaksi aktif.

c. *Scramble*

Permainan dilakukan dengan menyusun kata atau kalimat acak menjadi konsep yang bermakna. Hal ini mengasah keterampilan berpikir kritis dan kreatif, di mana mereka harus menganalisis dan menyusun informasi yang tersedia (Aini, t.t.). Model pembelajaran *Scramble* dilaksanakan di kelas VII G dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang. Dalam model pembelajaran ini, Pak Hasan membagi siswa menjadi 8 kelompok dan setiap kelompok

Copyright © 2024 The Author(s)

beranggotakan 4 orang siswa. Setiap kelompok diberikan lembar kerja berupa pertanyaan antara lain: 1) Perumpamaan Islam sebagai bangunan, dan salat sebagai tiangnya, 2) Terjemah dari dalil yang menerangkan tentang perintah untuk salat dan zikir, 3) Ciri-ciri salat yang diterima oleh Allah Swt., 4) Hikmah salat dan zikir dalam kehidupan sehari-hari, 5) Bentuk pengamalan salat dan zikir dengan istiqomah. Dalam lembar kerja tersebut terdapat jawaban yang diacak kata dan hurufnya. Kemudian siswa menyusun kata dan huruf yang acak tersebut menjadi satu kalimat yang tersusun (Ma'ruf & Zamhari, 2018). Selain dirancang untuk mengasah kreativitas dan pemahaman konsep, permainan ini juga dirancang untuk melatih keterampilan kolaborasi siswa, namun hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi. Pak Hasan menyatakan bahwa permainan ini efektif, namun perlu manajemen waktu yang lebih baik agar semua siswa dapat mengikuti dengan baik.

d. Quizizz

Platform kuis interaktif melalui *Quizizz* dapat memfasilitasi keterampilan berpikir kritis melalui tantangan kuis yang cepat dan tepat. Menurut Muhtadillah, *Game Based Learning* yang diintegrasikan dengan teknologi modern, seperti aplikasi game edukatif dapat menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan menarik bagi siswa. Hal ini dilakukan karena mengingat anak-anak saat ini banyak menggunakan gadget, sehingga penerapan *Game Based Learning* melalui teknologi menjadi sangat relevan dan efektif dalam menarik perhatian siswa (Muhtadillah, 2022). Secha juga mengemukakan bahwa Quizizz juga mendukung proses pembelajaran kreatif yang memungkinkan siswa bekerja untuk mencapai skor terbaik, dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi (Secha dkk., 2024). Dalam model pembelajaran ini, Pak Hasan melakukan persiapan untuk materi dan soal dengan mengidentifikasi topik yang dibahas mengenai salat atau zikir, lalu menyusun soal yang sesuai dengan materi tersebut dan diinput ke dalam platform *Quizizz*. Soal yang dibuat berbentuk pilihan ganda dengan tingkat kesulitan yang bervariasi. Pak Hasan mengatur durasi waktu menjawab setiap pertanyaan lalu membagikan kode khusus yang diberikan oleh platform *Quizizz* kepada siswa. Siswa memasukkan kode tersebut di perangkat masing-masing dan mengikuti kuis secara interaktif. Skor akan langsung terlihat, sehingga memudahkan dalam mengevaluasi pembelajaran serta mendorong motivasi siswa untuk belajar lebih aktif. Model kuis ini membantu siswa dalam memahami materi tentang makna salat dan zikir dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif. Permainan ini meningkatkan berpikir kritis dan kreativitas siswa, karena mereka harus merespons pertanyaan dalam waktu yang terbatas (Ningrum, 2018). Pak Hasan mencatat bahwa platform ini memberikan motivasi lebih bagi siswa untuk belajar karena adanya kompetisi dan penggunaan teknologi yang menjadi keunggulan dalam konteks pembelajaran abad ke-21.

2. Pembentukan Kelompok Kerja Dinamis dan Interaksi Positif

Pembentukan kelompok yang dinamis dan memiliki interaksi positif merupakan salah satu strategi penting dalam penelitian ini terkait penerapan Game-Based Learning untuk meningkatkan keterampilan 4C+S, terutama dalam konteks pendidikan agama Islam, materi salat dan zikir. Melalui pembentukan kelompok yang dinamis, siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga dapat memfasilitasi terciptanya interaksi positif di antara mereka (Tenrisau, 2023).

Kelompok yang dinamis tidak hanya dibentuk secara acak, tetapi juga memperhatikan berbagai aspek, seperti kemampuan, karakter, dan latar belakang siswa, agar terjadi keseimbangan dalam kelompok. Setiap kelompok harus terdiri dari siswa dengan latar belakang kemampuan yang berbeda-beda, sehingga dapat saling melengkapi. Siswa dengan pemahaman

lebih kuat tentang materi salat dan zikir, bisa membantu teman-temannya yang lebih membutuhkan dukungan (Abizar, 2017). Tujuan utama dari pembentukan kelompok ini adalah menciptakan suasana belajar yang kondusif dan inklusif, di mana setiap siswa dapat berpartisipasi aktif. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Kurniati bahwa pembelajaran melalui Game Based Learning dilakukan secara berkelompok dengan tujuan untuk melatih komunikasi dan kolaborasi antarsiswa sehingga mereka tidak hanya mendapatkan ilmu dari guru, namun juga dari teman-temannya (Kurniati dkk., 2023). Rotasi anggota kelompok juga diterapkan agar dinamika kelompok tetap hidup dan interaksi antarsiswa bervariasi. Hal ini memastikan siswa belajar berkolaborasi dengan teman sekelas, membangun kemampuan komunikasi, serta memecahkan masalah bersama (Mariyaningsih & Hidayati, 2018).

Dalam permainan TGT (Team Game Tournament), pembentukan kelompok yang dinamis memungkinkan siswa dengan kemampuan beragam untuk bekerja sama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas terkait makna dan hikmah salat. Hal ini mendorong kolaborasi dan komunikasi yang efektif, sambil meningkatkan pemahaman terhadap materi. Interaksi positif di antara siswa menjadi inti dari pembelajaran berbasis kelompok. Ketika siswa ditempatkan dalam kelompok, mereka tidak hanya belajar tentang materi akademik, tetapi juga bagaimana berinteraksi dengan cara yang positif, mendengarkan pendapat orang lain, dan menghargai perbedaan (Nashihin, 2017). Setiap anggota kelompok memiliki peran penting dalam keberhasilan kelompok secara keseluruhan. Dalam konteks pembelajaran dengan materi salat dan zikir, siswa dapat saling memeriksa kebenaran bacaan teman mereka sebagai upaya memberikan umpan balik dengan cara yang positif dan konstruktif.

Pembelajaran berbasis Scramble menuntut siswa untuk berkomunikasi secara efektif dalam kelompok. Siswa harus menyusun jawaban yang diacak secara tepat dan menyampaikan informasi atau jawaban terkait bacaan zikir kepada anggota kelompok lainnya, komunikasi yang baik memastikan bahwa informasi tersebut dipahami dengan benar. Dalam pembelajaran menggunakan Quizizz, siswa mampu berdiskusi untuk membandingkan hasil dengan mendiskusikan jawaban mereka dengan teman yang lain. Adapun ketika siswa menyampaikan pertanyaan atau informasi, mereka belajar untuk mendengarkan dengan penuh perhatian dan membantu teman-temannya yang kesulitan. Interaksi positif ini menciptakan suasana belajar yang lebih mendukung dan harmonis, sesuai dengan nilai-nilai Islami, seperti tolong-menolong dan saling menghargai (Kusumawati & Maruti, 2019). Hal ini melatih keterampilan komunikasi dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pendapat mereka.

Dalam strategi yang digunakan ini, Pak Hasan selaku guru PAI memantau setiap kelompok selama permainan berlangsung untuk memastikan bahwa semua siswa berpartisipasi secara aktif dan menjaga interaksi yang positif. Ketika ada siswa yang kurang berpartisipasi, beliau memberikan dorongan atau bantuan khusus agar mereka merasa lebih percaya diri. Ketika terjadi konflik atau ketegangan dalam kelompok, Pak Hasan dengan cepat bertindak untuk menyelesaikannya. Beliau mengajarkan cara menyelesaikan masalah dengan baik melalui diskusi terbuka atau refleksi terhadap nilai-nilai agama yang diajarkan, seperti kesabaran dan pengendalian diri. (Efendi & Sholeh, 2023).

Dengan menggabungkan pembentukan kelompok dinamis dan interaksi positif, Pak Hasan memberi catatan bahwa pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration) siswa, tetapi juga menanamkan nilai-nilai Spirituality (S). Interaksi positif yang dibangun di dalam kelompok sejalan dengan ajaran Islam tentang pentingnya ukhuwah (persaudaraan) dan akhlak yang baik dalam bergaul (Kaaffah dkk., 2022). Dalam proses ini, siswa tidak hanya belajar tentang materi akademik, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai Islami seperti kerja sama, kejujuran, dan saling menghormati. Dengan strategi ini, pembentukan kelompok yang dinamis dan interaksi positif dalam Game-

Copyright © 2024 The Author(s)

Based Learning dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap pengembangan keterampilan sosial, emosional, dan spiritual siswa, selain meningkatkan pemahaman akademik mereka.

3. Refleksi dan Diskusi Terpandu

Proses ini bertujuan untuk membantu siswa memahami pengalaman belajar mereka, merenungkan apa yang telah dipelajari, dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Hal ini sesuai dengan pendapat Hidayah, bahwa umpan balik yang konstruktif dari guru penting dilakukan agar dapat membantu siswa dalam memperbaiki cara berpikir mereka dalam memahami kekuatan dan kelemahan mereka dalam pembelajaran serta meningkatkan pemahaman terhadap materi PAI (Hidayah & Pramesti, 2023). Refleksi dan diskusi terpandu juga memungkinkan guru untuk memastikan bahwa nilai-nilai Islami yang diajarkan dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI) terinternalisasi dengan baik oleh siswa (Marhamah dkk., 2024). Refleksi menjadi kesempatan bagi siswa untuk merenungkan pengalaman belajar mereka melalui aktivitas yang berbasis game. Setelah terlibat dalam permainan yang terkait dengan materi salat dan zikir, penting bagi siswa untuk mengevaluasi pemahaman mereka dan bagaimana mereka menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh setelah permainan TGT, siswa mendiskusikan terkait kegagalan dan keberhasilan dalam permainan. Adapun setelah permainan Quizizz, siswa terdorong untuk aktif bertanya terkait jawaban yang salah dan kurang dipahami. Selain keterampilan kognitif dan sosial, refleksi juga memungkinkan siswa untuk merenungkan nilai-nilai spiritual yang telah mereka pelajari (Mulyana, 2024). Misalnya, siswa diarahkan untuk berpikir tentang makna bacaan salat atau zikir yang mereka pelajari melalui permainan dan bagaimana nilai-nilai tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam proses refleksi ini, Pak Hasan menggunakan pertanyaan terpandu seperti: 1)"Bagaimana cara kalian bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan?", 2)"Apa yang kalian pelajari tentang pentingnya salat atau zikir dari permainan ini?", 3)"Bagaimana kalian dapat menerapkan bacaan salat atau zikir dalam kehidupan sehari-hari?". Di samping itu, Pak Hasan juga melakukan diskusi terpandu yang dimulai dengan pertanyaan-pertanyaan yang mendorong siswa untuk tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran salat dan zikir, diskusi ini mencakup topik tentang pentingnya memahami makna dari setiap bacaan, serta refleksi spiritual dari setiap tindakan dalam ibadah. Diskusi ini dapat memperkuat interaksi positif di antara siswa, di mana mereka saling mendengarkan dan menghargai pendapat satu sama lain (Khoiron, 2024). Pak Hasan yang berperan sebagai fasilitator memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk berbicara dan memberikan pendapatnya. Misalnya, setelah permainan Snowball dan scramble tentang zikir, Pak Hasan memfasilitasi diskusi dengan menanyakan beberapa hal antara lain: 1)"Bagaimana permainan ini membantu kalian mengingat bacaan zikir?", 2)"Bagaimana kalian dapat saling membantu teman dalam menghafal bacaan yang benar?", 3)"Apa arti spiritual dari zikir yang kalian pelajari hari ini?". Diskusi terpandu ini melibatkan refleksi mendalam tentang bagaimana pengalaman belajar dalam game dapat memengaruhi perilaku sehari-hari siswa.

Pak Hasan mengatakan bahwa seorang guru, terutama guru PAI dalam hal ini memegang peranan kunci dalam memastikan bahwa refleksi dan diskusi berjalan dengan baik. Beliau juga mengatakan bahwa guru harus menyediakan struktur yang jelas dan pertanyaan terpandu yang relevan, serta menciptakan suasana yang nyaman dan terbuka bagi siswa untuk berbicara secara jujur tentang pemikiran dan perasaan mereka. Dalam pembelajaran, Pak Hasan mengajukan pertanyaan terbuka yang mendorong siswa untuk berpikir secara kritis dan reflektif seperti "Apa yang paling sulit bagi kalian dalam permainan ini?" dan "Apa yang kalian pelajari tentang diri kalian sendiri?". Pada akhir diskusi, Pak Hasan menyimpulkan bersama siswa tentang apa yang

telah dipelajari. Hal ini membantu menguatkan pemahaman siswa dan menutup pembelajaran dengan catatan yang positif dan konstruktif.

Refleksi dan diskusi terpandu memberikan berbagai manfaat dalam pengembangan keterampilan 4C+S bagi siswa. Siswa diajak untuk berpikir kritis tentang apa yang mereka pelajari dan bagaimana mereka dapat meningkatkan pemahaman mereka (Zubaidah, 2016). Diskusi terpandu memungkinkan siswa untuk berbagi ide-ide kreatif tentang cara belajar dan menghadapi tantangan dalam permainan. Dalam diskusi, siswa belajar menyampaikan ide dengan jelas dan mendengarkan pendapat orang lain (Khotimah & Wathon, 2019). Diskusi kelompok memperkuat kerjasama dan kebersamaan, di mana setiap siswa memiliki peran dalam memberikan kontribusi pada kesimpulan secara berkelompok. Terpenting dalam proses refleksi dan diskusi adalah dapat memperkuat kesadaran spiritual siswa, di mana mereka dapat merenungkan nilai-nilai Islami yang dipelajari melalui permainan dan bagaimana menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Hidayati, 2024). Dengan menerapkan refleksi dan diskusi terpandu setelah kegiatan berbasis game, guru dapat memastikan bahwa siswa tidak hanya belajar secara aktif, tetapi juga merenungkan pembelajaran mereka secara mendalam, meningkatkan keterampilan 4C+S, dan menginternalisasi nilai-nilai Islami yang relevan.

Hasil keterampilan 4C+S melalui Strategi Game-Based Learning

Penerapan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 35 Semarang menjadi strategi yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. GBL digunakan dalam pembelajaran PAI di kelas VII pada materi "Menghadirkan Salat dan Zikir dalam Kehidupan". Dengan menggunakan berbagai permainan edukatif seperti *Team Game Tournament* (TGT), *Snowball Throwing*, *Scramble*, dan *Quizizz* ini membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreatif dan pemahaman religius siswa. Penggunaan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran PAI di SMPN 35 Semarang memberikan banyak manfaat. Tidak hanya membuat proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan intelektual. Adapun peningkatan keterampilan 4C+S yang mampu dicapai oleh siswa yakni sebagai berikut:

1. *Critical Thinking*

   Melalui permainan *TGT, Snowball Throwing*, dan *Scramble*, siswa diajak untuk menganalisis dan mengevaluasi materi PAI secara kritis. Game-game ini dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi salat dan zikir dengan menantang mereka memahami bacaan secara mendalam, menemukan urutan bacaan yang benar, atau menjawab pertanyaan yang relevan dengan praktik ibadah. Selain itu, aplikasi *Quizizz* memberikan pengalaman belajar yang mendorong siswa menjawab pertanyaan secara analitis serta memperkuat keterampilan berpikir kritis mereka dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi.

2. *Creativity*

   Dalam permainan *Snowball Throwing*, siswa didorong untuk mengekspresikan ide-ide kreatif mereka dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi PAI, seperti salat dan zikir. Setiap siswa berperan aktif dengan memberikan tanggapan terhadap pertanyaan yang dilemparkan oleh teman-teman mereka, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang interaktif. Proses ini tidak hanya memunculkan ide-ide baru tetapi juga solusi inovatif yang relevan dengan konsep-konsep dalam PAI. Melalui pendekatan ini, siswa diajak untuk berpikir *out-of-the-box* sebagaimana dalam mengerjakan soal melalui platform *Quizizz*, mengatasi keterbatasan pola pikir yang konvensional, dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah. Sepakat dengan pendapat (Kinanti dkk., 2023) bahwa melalui Quizizz, interaksi langsung antara siswa dan materi pembelajaran

Copyright © 2024 The Author(s)

memungkinkan siswa untuk memahami konsep dengan lebih baik dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, yang sangat penting dalam menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Permainan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga memperkaya pemahaman siswa terhadap materi agama secara mendalam dan kreatif.

3. *Communication*

Proses dalam permainan TGT dan *Quizizz* melibatkan diskusi aktif dan berbagi ide dalam kelompok yang secara signifikan memperkuat keterampilan komunikasi interpersonal siswa. Siswa tidak hanya menyampaikan pendapat tetapi juga mendengarkan sudut pandang teman mereka. *Game-based learning* membantu siswa membangun kepercayaan diri dalam berbicara di depan kelas untuk memperlihatkan keaktifan bertanya sehingga keterampilan komunikasi mereka semakin terasah dan tertata, baik dalam konteks diskusi kelompok maupun presentasi individu. Kemampuan komunikasi siswa juga terlihat dalam bagaimana mereka berani menyampaikan pendapat, menjelaskan gagasan, dan berkolaborasi dengan anggota kelompok. Dalam permainan *Scramble*, misalnya, siswa bekerja sama untuk menyusun jawaban yang diacak dan memastikan jawaban yang benar, yang memperkuat kemampuan komunikasi verbal mereka dalam situasi yang lebih dinamis.

4. *Collaboration*

Kompetisi dalam permainan TGT mendorong siswa untuk berpikir lebih mendalam dan berusaha mencapai hasil terbaik, sementara kolaborasi dalam permainan *Scramble* mengajarkan mereka bekerja bersama untuk mencapai tujuan kelompok. Aktivitas ini efektif dalam meningkatkan minat siswa terhadap materi PAI dan mendorong siswa untuk bekerja dalam kelompok yang dinamis, di mana setiap anggota berkontribusi sesuai dengan kemampuan masing-masing. Dalam konteks ini, siswa belajar membangun kerja tim, berbagi tanggung jawab, dan menyelesaikan masalah bersama untuk mencapai tujuan kelompok. Kolaborasi yang terjadi dalam permainan ini memperkuat ikatan antarsiswa, membentuk pola pergaulan Islami yang positif, serta mengembangkan kepekaan sosial dan kemampuan untuk mengatur dan memanfaatkan kelebihan setiap anggota kelompok. Sama halnya dengan (Sirampun dkk., 2024), kolaborasi dan interaksi dalam permainan mendukung pengembangan keterampilan sosial, seperti bekerja dalam tim, berbagi ide, dan memberikan umpan balik konstruktif. Siswa belajar bersinergi untuk mencapai tujuan bersama dan mengatasi tantangan, yang mempersiapkan mereka untuk situasi kehidupan nyata di mana kolaborasi diperlukan. Hal ini juga membangun rasa tanggung jawab kolektif dan mengajarkan siswa untuk berbagi pengetahuan serta menghargai kontribusi orang lain dalam kelompok.

5. *Spirituality*

Sikap spiritual yang sesuai dengan penerapan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran PAI, khususnya dalam konteks materi salat dan zikir, meliputi beberapa aspek yang relevan dengan proses pembelajaran yang dilakukan. Siswa diharapkan untuk tidak hanya menghafal bacaan salat dan zikir, tetapi juga memahami makna dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Sikap spiritual yang pertama adalah penghayatan terhadap ibadah, di mana siswa dapat mengaitkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Islam dengan aktivitas sehari-hari. Hal ini sejalan dengan penelitian (Pasaribu & Pohan, 2024) yang menyatakan, dalam meningkatkan kepatuhan peserta didik pada nilai-nilai agama islam perlu adanya korelasi antara mata pelajaran PAI dengan kehidupan sehari-hari seperti memberikan tauladan yang baik. Refleksi mendalam setelah permainan memberikan kesempatan bagi siswa untuk menghubungkan materi yang dipelajari dengan pengalaman spiritual mereka, seperti bagaimana bacaan zikir dapat membantu menenangkan hati atau meningkatkan kesadaran akan hubungan dengan Allah.

Kedua, mencegah dari perbuatan keji dan munkar, sebagaimana materi yang diajarkan tentang salat dan zikir, siswa mampu mencerminkan sikap kejujuran, serta menjaga diri dari perilaku yang melanggar norma dan nilai Islam. Ketiga, sikap tawakal dan ikhlas yang diajarkan melalui refleksi, di mana siswa diajak untuk merenungkan makna salat dan zikir dengan rasa tawakal (berserah diri kepada Allah) dan ikhlas (mengerjakan segala sesuatu hanya karena Allah). Tujuannya adalah mendorong siswa untuk melakukan kebaikan secara sadar, bukan karena paksaan. Keempat, siswa diajarkan untuk bersyukur atas kemampuan memahami dan mengamalkan ibadah, serta menerima proses pembelajaran, baik saat mengalami kesulitan maupun saat berhasil memahami materi. Sikap-sikap ini tidak hanya memperkaya pemahaman mereka tentang materi agama, tetapi juga menginternalisasi dan mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran PAI melalui *Game-Based Learning* menjadi lebih bermakna, relevan, dan memberikan dampak positif pada pengembangan spiritual siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini berkontribusi pada inovasi metode pembelajaran PAI dengan menciptakan model yang menggabungkan keterampilan 4C+S (Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity, dan Spirituality) dengan dimensi spiritualitas (S) yang menjadi elemen tambahan unik pada keterampilan abad ke-21. Penelitian ini juga membuktikan bahwa game bukan hanya media hiburan, tetapi juga alat yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai Islam secara kreatif dan menyenangkan. Selain itu, integrasi diskusi terpandu yang berfokus pada refleksi spiritual menjadi model baru dalam pembelajaran berbasis nilai, menjadikannya lebih relevan dan bermakna untuk siswa abad ke-21.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* di SMPN 35 Semarang efektif meningkatkan keterampilan 4C+S (Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration, dan Spirituality) siswa. *Critical Thinking* terasah melalui analisis materi dan jawaban tepat, *Creativity* tumbuh lewat Snowball Throwing yang memunculkan ide-ide inovatif, *Communication* meningkat melalui keberanian berpendapat, *Collaboration* diperkuat lewat kerja sama dalam permainan, dan *Spirituality* mendalam melalui refleksi yang mendorong siswa lebih mengingat Allah Swt. Strategi utama meliputi penyesuaian game dengan materi PAI, pembentukan kelompok kerja dinamis, dan refleksi terpandu. Hasilnya, keterampilan sosial, emosional, dan spiritual siswa meningkat. Penelitian ini berkontribusi pada inovasi pembelajaran PAI berbasis game, memberikan panduan bagi guru, dan menawarkan pendekatan sistematis untuk pendidikan abad ke-21.

References

Abidah, A., Aklima, A., & Razak, A. (2022). Tantangan guru sekolah dasar dalam menghadapi era society 5.0. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *7*(2c), 769–776.

Abizar, H. (2017). *Buku master lesson study*. Diva Press.

Aini, S. (t.t.). *MODEL SCRAMBLE PADA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBENTUK BERPIKIR KRITIS SISWA*.

Amin, S. P., & Sumendap, L. Y. S. (2022). *164 Model Pembelajaran Kontemporer* (Vol. 1). Pusat Penerbitan LPPM.

Butar-Butar, A. H. (2023). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME DI KELAS II SMP NEGERI 1 BESITANG. *ITTIHAD*, *5*(1).

Copyright © 2024 The Author(s)

Clarke, V., & Braun, V. (2017). Thematic analysis. *The journal of positive psychology*, *12*(3), 297–298.

De Vries, D. L., & Slavin, R. E. (1978). Teams-Games-Tournaments (TGT): Review of Ten Classroom Experiments. *Journal of research and development in education*, *12*(1), 28–38.

Efendi, N., & Sholeh, M. I. (2023). Manajemen pendidikan dalam meningkatkan mutu pembelajaran. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, *2*(2), 68–85.

Hidayah, N., & Pramesti, S. L. D. (2023). Efektivitas Penerapan Metode Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas VI DI MIS Sidorejo Tirto Pekalongan. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, *3*(1), 94–106.

Hidayati, Y. (2024). PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DI SDN NUSATUNGGAL. *UNISAN JURNAL*, *3*(7), 921–933.

Kaaffah, S., Fajrussalam, H., Rahmania, A., Ningsih, J., Rhamadan, M. K., & Mulyanti, P. (2022). Menumbuhkan sikap toleransi antar agama di lingkungan multikultural kepada anak sesuai ajaran agama Islam. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, *3*(4), 289–314.

Khotimah, S., & Wathon, A. (2019). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Melalui Klasifikasi Strategi Pembelajaran. *Sistim Informasi Manajemen*, *2*(1), 215–240.

Kinanti, P., Rahmadhani, R. S., Nawaidah, Y. S., Subakdi, S., Satino, S., Hidayatullah, A., & Suprima, S. (2023). Keefektifan Quizizz Dalam Pelaksanaan Proses Pembelajaran Kelas XI Di MAN 1 Kota Bogor. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(6), 4539–4549.

Kurniati, S., Khasanah, F. N., & Mufid, M. (2023). Implementasi Strategi Games Based Learning (GBL) dalam Pembelajaran SKI di MI Al-Islamiyah Gandekan Bantul. *Journal of Elementary Educational Research*, *3*(1), 12–20.

Kusumawati, N., & Maruti, E. S. (2019). *Strategi belajar mengajar di sekolah dasar*. CV. Ae media grafika.

Manalu, K., Tambunan, E. P. S., & Sari, O. P. (2022). Snowball Throwing Learning Model: Increase Student Activity And Learning Outcomes. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, *4*(1), 1–13.

Marhamah, R., Siswanto, S., & Karliana, I. (2024). *Integrasi Profil Pelajar Pancasila dalam Pembeljaran Pendidikan Agama Islam dan Implikasinya pada Prilaku Siswa Di SDN 01 Rejang Lebong*.

Mariyaningsih, N., & Hidayati, M. (2018). *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran menerapkan inovasi pembelajaran di kelas-kelas inspiratif*. CV Kekata Group.

Ma'ruf, S. I., & Zamhari, M. S. (2018). Model Pembelajaran Scramble. *Model Pembelajaran Scramble*, 1–6.

Muhali, M. (2019). Pembelajaran inovatif abad ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, *3*(2), 25–50.

Muhtadillah, N. F. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Pada Pelajaran PAI Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022*.

Mulyana, A. (2024). *STRATEGI PENGEMBANGAN NILAI-NILAI KEAGAMAAN DALAM MEMBENTUK KECERDASAN SPIRITUAL SISWA DI MI ASY-SYIFA BALIKPAPAN KALIMANTAN TIMUR*.

Nashihin, H. (2017). *Pendidikan Akhlak Kontekstual*. CV. Pilar Nusantara.

Nauli, M. U., & Masitah, W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Keaktifan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Agama Islam. *Kuttab: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, *8*(2), 489–501.

Ningrum, G. D. K. (2018). Studi penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot! Terhadap hasil belajar mahasiswa. *Vox Edukasi*, *9*(1), 271373.

Pasaribu, M. S., & Pohan, S. (2024). Analisis dan Strategi Upaya Guru PAI dalam Meningkatkan Kepatuhan Peserta Didik pada Nilai-Nilai Agama Islam. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *13*(4), 4471–4484.

Pho, A., & Dinscore, A. (2015). Game-based learning. *Tips and trends*, *2*.

Rai, N., & Thapa, B. (2015). A study on purposive sampling method in research. *Kathmandu: Kathmandu School of Law*, *5*(1), 8–15.

Rapini, S. (2012). Beyond textbooks and lectures: Digital game-based learning in STEM subjects. *Mc Lean, Virginia: Center for Excellence in Education*.

Rozali, Y. A. (2022). *Penggunaan analisis konten dan analisis tematik*. *19*, 68.

Rufaedah, E. A. (2018). Teori belajar Behavioristik menurut perspektif Islam. *Risâlah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, *4*(1, March), 13–30.

Saadah, U. L. (2024). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning dan Ceramah terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMAN 1 Slahung Tahun Pelajaran 2023/2024*.

Secha, M. N., Setyowati, S., & Darmanto, E. (2024). Implementasi Quizizz Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *10*(18), 637–643.

Sirampun, E., Hermin, S. P., Pattipeilohy, P., & Saripuddin, M. P. I. (2024). *Model pembelajaran teori, praktik, dan inovasi: Buku referensi*.

Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.

Suraji, R. (2020). *PENGARUH SPIRITUALITAS DALAM PENDIDIKAN KARAKTER Robertus Suraji, Istianingsih Sastrodiharjo*.

Sutarto, S. (2023). Strategi guru untuk meningkatkan keterampilan 4c's (kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis dan kreatif) dalam pembelajaran pendidikan agama islam. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, *9*(3), 1543–1552.

Tenrisau, N. A.-A. (2023). *Strategi Pembelajaran Kolaboratif dalam Meningkatkan Pemahaman Berpikir Siswa*.

Wahyudi, W. (2024). IMPLEMENTASI TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA KELAS SEKOLAH DASAR. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, *14*(01), 88–97.

Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *10*(3), 198–206.

Yusuf, M. (2023). *Inovasi Pendidikan Abad-21: Perspektif, Tantangan, dan Praktik Terkini*. Selat Media.

Zubaidah, S. (2016). *Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran*. *2*(2), 1–17.