



Dedicated:
Journal of Community Services
(Pengabdian kepada Masyarakat)
<https://ejournal.upi.edu/index.php/dedicated/>



Game-based learning: Strengthening islamic religious education learning process

Saskiah

Universitas Islam Bandung, Bandung, Indonesia
zaskyaathanasya@gmail.com

ABSTRACT

A pleasant situation in the learning process is one of the things that must be considered in the implementation of the learning process, including in Islamic Religious Education subjects. The implementation of Islamic Religious Education learning at SDN 2 Cantigi Kulon has been running smoothly but is still experiencing deficiencies in terms of student involvement. Therefore, efforts need to be made by teachers to increase student involvement. One effort that can be made is to use the game-based learning method, or game-based learning carried out through the smart snakes and ladders game, so that students are more enthusiastic and active in participating in the learning process. This article aims to describe the form of reinforcement carried out in Islamic Religious Education subjects wrapped in educational games using Islamic smart snakes and ladders games. This game involves cognitive and psychomotor skills that go hand in hand with concentration and questions about Islamic Religious Education learning materials. Students are asked to participate in the game of snakes and ladders and answer questions given by the teacher based on the flow of the game. Efforts to strengthen the subject of Islamic Religious Education with the game-based learning method using Islamic smart snakes and ladders are proven to be able to create a happy atmosphere for students, so that they are enthusiastic about participating in the learning process actively and responsively.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 4 Apr 2023

Revised: 20 Jun 2023

Accepted: 3 Jul 2023

Available online: 10 Aug 2023

Publish: 8 Dec 2023

Keyword:

Educational game; gamification;
game-based learning; learning
enthusiasm; snakes and ladders

Open access

Dedicated: Journal of Community
Services (Pengabdian kepada
Masyarakat) is a peer-reviewed open-
access journal.

ABSTRAK

Situasi yang menyenangkan pada proses pembelajaran merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan proses pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 2 Cantigi Kulon telah berjalan dengan lancar namun masih mengalami kekurangan dari sisi keterlibatan peserta didik. Maka dari itu, perlu dilakukan upaya yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa oleh guru. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan metode Game-based Learning atau pembelajaran berbasis permainan yang dilakukan lewat permainan ular tangga pintar sehingga para peserta didik lebih bersemangat dan aktif mengikuti proses pembelajaran. Artikel ini bertujuan untuk menggambarkan bentuk penguatan yang dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dibalut dengan permainan edukasi menggunakan permainan ular tangga pintar islami. Permainan ini melibatkan kognitif dan psikomotor peserta didik yang berjalan beriringan dengan konsentrasi dan pertanyaan-pertanyaan seputar materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Peserta didik diminta untuk berpartisipasi dalam permainan ular tangga dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru berdasarkan alur permainan. Upaya penguatan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan metode Game-based Learning menggunakan ular tangga pintar islami ini terbukti dapat menciptakan suasana gembira bagi peserta didik, sehingga peserta didik antusias mengikuti proses pembelajaran secara aktif dan responsif.

Kata Kunci: Antusiasme belajar; gamifikasi; pembelajaran berbasis permainan; permainan edukasi; ular tangga.

How to cite (APA 7)

Saskiah, S. (2023). Game-based learning: Strengthening Islamic Religious Education learning process. *Dedicated: Journal of Community Services (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 1(2), 175-186.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright

2023, Saskiah. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: zaskyaathanasya@gmail.com

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan proses yang melibatkan antara seorang pendidik dan peserta didik. Di Indonesia pelaksanaan pendidikan sudah menjadi amanat Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945. Kebijakan pemerintah Indonesia sendiri mewajibkan setiap warga negaranya untuk menempuh pendidikan (Hafidz, 2018). Dalam memenuhi hal tersebut, terdapat banyak model dan metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk menempuh proses pendidikan. Namun, pendidikan di Indonesia tidak luput dari tantangan dan masalah-masalah yang harus dihadapi terlebih pada saat masa peralihan pandemi ini (Lestariyanti, 2020). Banyak dari peserta didik merasa bosan dengan suasana pembelajaran yang sebelumnya berlangsung secara jarak jauh dan hal ini terbukti menyebabkan penurunan semangat belajar pada siswa (Putri & Nur, 2022; Rahiem, 2020). Hal ini menyebabkan proses pembelajaran yang mulai dilaksanakan secara daring kurang mendapatkan atensi dari siswa, ditambah dengan kondisi pasca pandemi COVID-19 yang masih dalam proses pemulihan, sehingga terjadinya fenomena *learning loss* (Nugraha, 2022).

Idealnya, pembelajaran perlu memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik (Raztiani & Permana, 2019). Situasi yang menyenangkan pada proses pembelajaran merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan proses pembelajaran (Hazmi, 2019). Guru sebagai pemegang kendali utama dalam pelaksanaan pembelajaran perlu mengupayakan sebuah alternatif pembelajaran yang kreatif dan dapat dilakukan untuk menciptakan situasi yang menyenangkan ketika melaksanakan proses pembelajaran di kelas, termasuk salah satunya adalah dengan menciptakan media pembelajaran dengan metode gamifikasi (Afifah et al., 2019; Mar'atusholihah et al., 2019; Widiana, 2019; Lutfi et al., 2021). Pada penelitian yang dilakukan oleh Anggraini et al. (2021) yang berjudul "Penerapan Media Pembelajaran *Game* Matematika Berbasis HOTS dengan Metode *Digital Game-based Learning* (DGBL) di Sekolah Dasar" pada tahun 2021 mengemukakan bahwa proses pembelajaran yang secara interaktif memberikan motivasi kepada peserta didik untuk menjadi lebih aktif, menciptakan suasana menyenangkan, dan penciptaan ruang pengembangan bakat serta minat dan kreativitas siswa yang mendukung keadaan psikologi peserta didik perlu selalu diupayakan oleh seluruh pihak yang berada di lingkungan sekolah, terutama para guru.

Guru dapat menggunakan berbagai macam kombinasi media dan metode pembelajaran agar dapat tercipta suasana pembelajaran yang beragam dan menyenangkan dan meningkatkan motivasi bagi peserta didik (Arianti, 2018). Alat atau media pembelajaran merupakan aspek yang terpenting dalam proses dan stimulasi pendidikan baik dari sisi kecerdasan, fisik, mental, sosial, emosional, moral, dan spiritual bagi peserta didik (Fatimah et al., 2023). Aspek metode pembelajaran pun menjadi hal yang memiliki pengaruh cukup besar dalam pelaksanaan praktik pembelajaran (Nasution, 2017). Besarnya pengaruh ini membuat media dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan kemampuan peserta didik agar mereka tetap dapat belajar dengan baik (Ramli, 2015). Dengan diberlakukannya metode pembelajaran lewat model yang beragam, diharapkan dapat menciptakan pengalaman yang berbeda dan lebih menyenangkan bagi peserta didik (Marlaili, 2022). Dengan menciptakan situasi yang menyenangkan, diharapkan peserta didik juga akan lebih menikmati proses pembelajaran yang sedang dilaluinya. Situasi gembira yang diciptakan oleh guru diharapkan dapat meningkatkan antusiasme siswa sehingga mereka dapat memiliki dan menumbuhkan rasa semangat yang berkepanjangan dalam menjalani proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini tidak terbatas pada sistem pembelajaran jarak jauh tetapi juga sistem pembelajaran konvensional secara tatap muka sebagai upaya adaptasi pembelajaran pasca pandemi COVID-19.

Game-based learning merupakan sebuah pemanfaatan atau penggunaan dengan tujuan yang lebih serius dari sebuah permainan atau *game*. Penggunaan dengan tujuan serius ini dapat berupa tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan di sini dimaksudkan untuk memberikan bantuan yang berguna sebagai alat pendidikan dalam segala proses pembelajaran yang memungkinkan (Winatha & Setiawan, 2020). Metode *game-based learning* merupakan salah satu metode yang sangat digemari karena mengasyikkan dan memicu rasa ingin tahu terutama pada kalangan para peserta didik di sekolah dasar (Kusuma et al., 2022). *Game-based learning* dapat membawa dan mengantarkan peserta didik serta guru kepada pembelajaran yang menyenangkan, di mana peserta didik akan dihadapkan pada berbagai macam jenis instruksi dan aturan permainan yang harus diikuti. Metode pembelajaran berbasis permainan ini juga terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran (Kurniawan et al., 2022), menarik perhatian (Taka, 2019), serta membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan (Anggraini et al., 2021). Hal ini disebabkan karena metode ini terbukti dapat menciptakan sikap daya saing, percaya diri, menumbuhkan kecepatan siswa dalam menangkap pelajaran, antusiasme, dan mengurangi beban emosional yang dirasakan siswa karena sifat *game* yang dipandang lebih menyenangkan dan memberikan kesan santai serta mengandung imersifitas (Sakdah et al., 2022). Menurut Newman, sifat imersifitas yang dimiliki sebuah *game* merupakan emosi atau perasaan subjek yang memunculkan rasa ingin terlibat atau berpartisipasi dalam sebuah permainan (Laurentia & Haryadi, 2021). Selain itu, metode *game-based learning* juga dapat dimulai juga dengan memahami aturan permainan dan cara bermain kemudian mengaitkan aturan dan cara tersebut ke konsep keilmuan yang berkaitan dengan permainan tersebut (Wijaya et al., 2021).

Salah satu metode interaktif berupa *game-based learning* ini ideal digunakan untuk jenjang pendidikan di pendidikan usia dini, sekolah dasar bahkan di jenjang sekolah menengah pertama, karena para peserta didik pada zaman sekarang sering kali mudah merasa bosan terlebih akibat dampak dari masa pandemi COVID-19 yang mana pembelajarannya dilaksanakan secara *online* atau *daring*. Salah satunya di UPTD SDN 2 Cantigi Kulon yang menjadi salah satu sekolah sasaran pada program Kampus Mengajar Angkatan 5. Program Kampus Mengajar ini adalah salah satu bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang berfokus pada bentuk pengabdian pada bidang pendidikan dengan melibatkan langsung mahasiswa untuk membantu melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah (Komara & Hadiapurwa, 2023).

Metode *game-based learning* ini dapat membantu untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pada pelaksanaan pembelajaran di UPTD SDN 2 Cantigi Kulon sebelumnya sudah berjalan dengan baik, namun untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih diperlukan upaya lebih yang dilakukan oleh guru. Sebagaimana yang telah dikemukakan, pembelajaran menggunakan metode *game-based learning* dapat memberikan semangat dan pengalaman baru bagi peserta didik. Selain itu, metode ini juga dapat menciptakan situasi yang menyenangkan untuk belajar bagi peserta didik selama proses pembelajaran.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh tim mahasiswa program Kampus Mengajar di UPTD SDN 2 Cantigi Kulon adalah dengan metode *game-based learning* lewat permainan ular tangga. Penerapan permainan edukasi lewat permainan ular tangga ini juga pernah dilakukan oleh Syaikhu et al., (2022) yang dikemukakan dalam penelitiannya. Hasil dari penelitian tersebut disebutkan bahwa metode permainan ular tangga yang diterapkan pada peserta didik kelompok usia sekolah dasar dalam pembelajaran subjek matematika terbukti efektif. Hasil yang efektif ini ditunjukkan dengan angka persentase sebesar 97.26% yang diperoleh dari hasil angket yang dibagikan kepada para siswa. Aspek efektif di sini ditujukan utamanya pada peningkatan motivasi belajar siswa serta peningkatan antusiasme belajar peserta didik. Disebutkan pula bahwa terdapat kenaikan persentase dari keadaan pembelajaran tanpa metode *game*

dan setelah mengimplementasikannya. Perbedaan ditunjukkan dengan besaran persentase yang mulanya sebesar 76.38% menjadi 85.78%. Hal ini berarti terjadi kenaikan efektivitas pembelajaran yang hampir mencapai angka 10%. Sebagai perbandingan dengan penelitian tersebut yang juga menggunakan atau menjadikan metode pembelajaran *game-based learning* lewat permainan ular tangga, pengabdian ini menaruh fokus pada penerapan metode *game-based learning* berbentuk permainan ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam pembelajaran berbasis permainan edukasi ular tangga. Aspek tersebut di antaranya adalah aspek motivasi, interaktif, dan hiburan agar peran permainan edukasi sebagai media pembelajaran tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Rahma & Nurhayati, 2021). Aspek ini yang kelak akan menjadi pengaruh hasil belajar peserta didik dalam hal naik dan turunnya sebuah nilai. Pengaruh motivasi dalam kegiatan belajar dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan peserta didik serta membantu mereka untuk memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi dirinya maupun kelompok. Tidak hanya itu, aspek hiburan yang terkandung di dalamnya juga bertujuan untuk mengubah rasa bosan dan kantuk saat belajar di dalam kelas menjadi rasa semangat dan konsentrasi yang tinggi.

Pembelajaran yang menggunakan media permainan edukasi ular tangga mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, selain itu permainan ular tangga juga lebih ramah dan mudah diakses oleh peserta didik pada saat proses pembelajaran (Novita & Sundari, 2020; Anam & Priharto, 2021), khususnya pada kasus ini dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Permainan ular tangga pintar islami ini menjadi salah satu upaya yang dilakukan untuk penguatan pada proses pembelajaran bagi peserta didik di UPTD SDN 2 Cantigi Kulon agar peserta didik merasakan situasi yang menyenangkan pada proses pembelajaran. Selain itu peserta didik juga dapat menjadi semakin semangat dan aktif mengikuti proses pembelajarannya. Maka dari itu, berdasarkan pemaparan pada latar belakang di atas, artikel ini bertujuan untuk menggambarkan bentuk penguatan yang dilakukan pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dibalut dengan permainan edukasi menggunakan permainan ular tangga pintar Islami. Sehingga luaran dari pengabdian ini atau tujuan dari pengabdian ini akan berupa pengaruh yang ditunjukkan apabila metode *game-based learning* berupa permainan ular tangga diaplikasikan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam serta bagaimana hal tersebut berpengaruh pada antusiasme belajar peserta didik di UPTD SDN 2 Cantigi Kulon.

METHODS

Metode yang dilakukan pada pengabdian ini adalah dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dengan menggunakan metode ini, tim mahasiswa program Kampus Mengajar dapat melakukan observasi dan juga memutuskan upaya yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran. Jenis teknik pengumpulan data adalah observasi, tindakan kelas, dan dokumentasi. Data ini bersumber dari pembelajaran yang diterapkan di luar kelas namun masih terikat dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui observasi dan dokumentasi.

Teknik pengumpulan data tindakan kelas merupakan kegiatan yang bersifat ilmiah dan dilakukan oleh seorang yang memiliki tanggung jawab atas sejumlah besar kelompok penerima materi lewat pemberian tindakan-tindakan yang dapat meningkatkan kapasitas serta profesionalitas pihak yang bersangkutan (Azizah, 2021). Dalam pengabdian ini, teknik tindakan kelas diimplementasikan pada penyusunan jadwal pelaksanaan yang berfokus pada kurun waktu dua kali dalam satu minggu yang dilakukan bersamaan dengan program individu peneliti dalam kegiatan Kampus Mengajar 5 yang diintegrasikan ke dalam

pembelajaran kelas lewat beberapa tindakan seperti pemberian pertanyaan serta pemberlakuan hukuman yang diberikan apabila peserta didik keliru dalam menjawab pertanyaan.

RESULTS AND DISCUSSION

Proses Penguatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam lewat Permainan Ular Tangga Islami terhadap Antusiasme Belajar Siswa

Kegiatan pengabdian dilakukan di lingkungan UPTD SDN 2 Cantigi Kulon, kecamatan Cantigi, kabupaten Indramayu. Pengabdian ini berlangsung selama kurun waktu 6 bulan yang dimulai pada bulan Februari hingga Juli 2023. Kegiatan ini merupakan bentuk implementasi salah satu program yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) pemerintah Republik Indonesia yakni program Kampus Merdeka dengan salah satu sub programnya yakni Kampus Mengajar. Program ini dilaksanakan sebagai upaya pemerintah untuk memperkuat dan menggalakkan penerapan kurikulum terbarunya yakni kurikulum merdeka. Pengabdian dilakukan beriringan dengan pelaksanaan program kerja individu bagian literasi Tim Kampus Mengajar Angkatan 5.

Peserta atau sasaran dalam program kerja individu bagian literasi sebagai salah satu implementasi program kerja kegiatan pengabdian ini adalah peserta didik dengan kelompok usia Adapun jumlah siswa yang mengikuti kegiatan inti permainan edukasi ular tangga islami sebanyak 60 peserta didik. Dalam pelaksanaannya, dilakukan penjadwalan yang diatur sebanyak 2 kali pelaksanaan permainan dalam satu minggu. Hal ini dilakukan karena tingginya antusias siswa yang berkeinginan mencoba metode pembelajaran berbasis *game* ular tangga islami ini. Salah satu alasan peneliti menginisiasikan program kerja dengan metode *game-based learning* lewat permainan ular tangga islami ini adalah hasil observasi dan analisis yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa sebagian besar atau mayoritas peserta didik jenjang kelas 3 hingga 6 SD tidak lagi mengikuti sekolah agama yang biasanya dilakukan di siang hingga sore hari.

Seperti aturan bermain ular tangga pada umumnya, pemain dalam permainan ular tangga islami ini terdiri dari 4 atau lebih pemain. Adapun perbedaan pada ular tangga islami ini yakni setiap pemain memiliki tim atau regu masing-masing yang dibentuk untuk saling membantu dan menjawab setiap butir soal yang secara berkala akan diberikan oleh pendamping sesuai dengan petak yang ditempati oleh peserta didik selama permainan berlangsung. Dalam pelaksanaannya, terdapat 50% peserta didik yang mampu menjawab soal-soal yang berkaitan dengan keagamaan. Namun, mereka mampu menyimak dan mendengarkan teman sebayanya menjawab soal sehingga pada saat berputarnya giliran mereka yang belum bisa menjawab dapat terbantu dengan fokus dan memahami tiap butir soal-soal yang dilewatinya. Para peserta didik dituntut untuk menjawab soal yang ada dan jika tidak bisa menjawab akan dikenakan sanksi berupa membaca surah-surah pendek Al-Qur'an kemudian menjawab lagi pertanyaan sebelumnya hingga menjawab perkalian. Lebih dari pada itu, setiap peserta didik dapat secara langsung menghadapi persoalan dan permasalahan yang ada, mereka dapat melakukan pemecahan masalah yang ada dan bertanggung jawab atas segala keputusan yang mereka ambil. Keputusan dalam menjawab soal-soal, mendiskusikannya kepada teman sekelompoknya, bertanggung jawab atas sanksi yang diterima karena tidak bisa menjawab, dan lainnya.



Gambar 1. Pelaksanaan permainan edukasi ular tangga pintar islami kelas 4
Sumber: Dokumentasi Penulis 2023

Kegiatan pada **Gambar 1** di atas diikuti oleh 29 peserta didik kelas 3 yang bertepatan pada jadwal hari Jumat disela pelaksanaan program ekstrakurikuler pramuka, yang dibagi ke dalam 5 tim.



Gambar 2. Pelaksanaan permainan edukasi ular tangga pintar islami kelas 3
Sumber: Dokumentasi penulis 2023



Gambar 3. Pelaksanaan permainan edukasi ular tangga pintar islami kelas 5
Sumber: Dokumentasi penulis 2023



Gambar 4. Pelaksanaan permainan edukasi ular tangga pintar islami kelas 3 dan 4
Sumber: Dokumentasi penulis 2023

Penerapan *problem solving* seperti yang ditampilkan dalam **Gambar 2, 3, 4** terhadap peserta didik tentunya memberikan dampak positif sehingga peserta didik dapat diberikan pengajaran sedari dini tentang ilmu manajemen konflik sederhana. Lebih dari pada itu, penerapan *problem solving* sendiri mampu mengasah kemampuan dan keterampilan peserta didik untuk menjadi seorang pemimpin yang terpercaya serta andal dalam menyelesaikan suatu permasalahan secara cepat. Bukan hanya itu, dari hasil analisis, ditemukan bahwa aspek pemahaman materi dalam proses berjalannya kegiatan belajar mengajar pada peserta didik juga menunjukkan hasil yang baik, ditunjukkan dengan penyampaian materi pada teman sebayanya yakni mudah dicerna dan dimengerti. Oleh karena itu, kegiatan diskusi dengan tim dan penentuan hasil keputusan menjadi tolak ukur keberhasilan penanaman aspek *problem solving* pada peserta didik melalui media pembelajaran ular tangga pintar islami. Kemudian seiring berjalannya waktu, para peserta didik sudah mampu untuk mengasah keterampilan dalam memahami soal hingga *problem solving* yang sedikit demi sedikit mulai terasa perbedaannya secara signifikan.

Beberapa kendala yang dihadapi oleh peneliti saat melaksanakan program kerja berupa metode *game-based learning* ini adalah persiapan yang kurang matang seperti tidak disusunnya sebuah jadwal giliran partisipasi setiap kelas dalam pembelajaran permainan ular tangga islami. Hal ini juga disebabkan karena antusias peserta didik yang melebihi ekspektasi peneliti sehingga kemudian diperlukan penyusunan jadwal sehingga antusias siswa dapat terpenuhi dan pembelajaran yang menyenangkan dapat dialami oleh sebanyak mungkin peserta didik.

Discussion

Penerapan metode *game-based learning* lewat permainan ular tangga islami berjalan dengan baik. Aspek-aspek yang disampaikan di dalam praktik pembelajarannya terbukti dapat diserap oleh 50% peserta didik. Adapun aspek-aspek tersebut di antaranya antusiasme belajar, pemahaman materi, kerja tim, hingga pemecahan masalah atau *problem solving*. Aspek-aspek yang telah disebutkan tadi berhasil ditanamkan dengan cukup baik pada diri peserta didik. Adapun aspek yang paling menonjol atau mengalami peningkatan dari kondisi siswa SDN 2 Cantigi Kulon sebelumnya adalah aspek antusiasme belajar. Sebelumnya, siswa-siswa SDN 2 Cantigi Kulon tidak mendapatkan pembelajaran agama Islam sehingga mayoritas dari mereka mengalami penurunan semangat belajar. Setelah diadakan sosialisasi terkait rencana pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan ular tangga islami, mayoritas peserta didik berkeinginan untuk mencoba berpartisipasi walaupun program dilaksanakan pada hari libur.

Apabila dibandingkan dengan temuan dari penelitian terdahulu yakni “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika *Electronic Snake and Ladder* pada *Game-based Learning*” pada tahun 2022 oleh Syaikh et al. (2022) dapat dilihat memiliki beberapa perbedaan. Perbedaan tersebut terletak pada besaran persentase kuantitas semangat belajar siswa. Pada penelitian tersebut, besaran persentase respons aktif dan antusias siswa mencapai angka 97,26% yang dibuktikan lewat angket, sedangkan besaran persentase keberhasilan siswa dalam peningkatan antusiasme di program pengabdian ini mencapai angka 50%. Namun, kedua besaran persentase sama-sama menunjukkan bahwa program pembelajaran yang dilakukan dengan basis permainan edukasi terbukti efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa.

Dari pemaparan di atas, dapat diketahui bahwa manfaat yang menjadi luaran dari program pengabdian lewat pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Cantigi Kulon 2 adalah peningkatan yang cukup signifikan dalam diri peserta didik terkait kepercayaan diri yang senada dengan penelitian yang telah dilakukan oleh [Francisca et al. \(2020\)](#), bahwa permainan edukasi ular tangga dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Selain itu, permainan ini juga meningkatkan semangat belajar peserta didik seperti yang diungkapkan pada beberapa penelitian lain yang menggambarkan peningkatan semangat belajar peserta didik ketika menggunakan metode *game-based learning* ([Jones et al., 2019](#); [Marcella et al., 2022](#)).

Hal ini diharapkan dapat diupayakan secara terus menerus oleh pihak sekolah sehingga dapat menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan dan dapat tetap berjalan sesuai dengan kurikulum yang diberlakukan seiring proses adaptasi pembelajaran daring ke luring ke depannya.

CONCLUSION

Pandemi yang telah berlangsung selama hampir empat tahun terutama di Indonesia menyebabkan perubahan yang begitu besar di segala sektor kehidupan. Tak terkecuali pada sektor pendidikan. Pandemi COVID-19 memberikan seluruh pihak yang berada di lingkungan pendidikan, mulai dari pendidik hingga peserta didik, mengalami pengalaman baru berupa pembelajaran jarak jauh. Seiring dengan menurunnya penyebaran virus sekarang ini, pembelajaran jarak jauh mulai dikembalikan ke sistem pembelajaran tatap muka. Dengan adanya perubahan ini, pendidik serta peserta didik perlu beradaptasi dari kebiasaan belajar yang sebelumnya telah dilakukan secara berbeda dan berlangsung dalam kurun waktu yang cukup lama. Melihat hal ini, perlu dilakukan pembaharuan serta penyesuaian sistem pembelajaran melalui metode pembelajaran yang lebih mutakhir dan relevan sehingga peserta didik dapat meningkatkan kembali antusiasme belajarnya di seluruh mata pelajaran, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Salah satu metode pembelajaran yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah metode *game-based learning* lewat implementasi permainan ular tangga islami.

Secara keseluruhan, penerapan metode *game-based learning* atau pembelajaran berbasis permainan ular tangga islami ini berjalan secara lancar dan terbukti dapat meningkatkan antusiasme belajar mayoritas peserta didik di SDN 2 Cantigi Kulon. Pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang sebelumnya sempat terhenti dan mengakibatkan kurangnya keterlibatan peserta didik, dapat diatasi lewat pengintegrasian metode permainan ular tangga islami ke dalamnya saat pembelajaran diberlakukan kembali. Pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 2 Cantigi Kulon akhirnya dapat berjalan dengan lebih baik, diiringi dengan antusiasme serta pemahaman peserta didik terhadap materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang meningkat.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar pada pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *Must: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209-216.
- Anam, C., & Priharto, M. I. (2021). Snakes and ladders board game table design to develop cognitive, social and tactual perception skills in blind children. *International Journal of Recent Technology and Applied Science (IJORTAS)*, 3(2), 58-66.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan media pembelajaran *game* matematika berbasis HOTS dengan metode *Digital Game-Based Learning* (DGBL) di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885-1896.
- Arianti, A. (2018). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15-22.
- Fatimah, F., Afifah, H., Auliani, R., & Larasati, S. (2023). Alat permainan edukatif sebagai sumber dan media pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44-56.
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan percaya diri anak dengan permainan ular tangga edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630-638.
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan percaya diri anak dengan permainan ular tangga edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630-638.
- Hafidz, J. (2018). Karakteristik kebijakan pendidikan tinggi hukum Indonesia berdasarkan Pancasila dan undang-undang dasar negara Republik Indonesia tahun 1945. *Kertha Wicaksana*, 1(1), 22-37.
- Hazmi, N. (2019). Tugas guru dalam proses pembelajaran. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 2(1), 56-65.
- Jones, S. M., Katyal, P., Xie, X., Nicolas, M. P., Leung, E. M., Noland, D. M., & Montclare, J. K. (2019). A 'KAHOOT!' approach: The effectiveness of game-based learning for an advanced placement biology class. *Simulation & Gaming*, 50(6), 832-847.
- Komara, D. A., & Hadiapurwa, A. (2023). Improving literacy of junior high school students through revitalization of library in kampus mengajar IV activities. *Dwijia Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 144-152.
- Kurniawan, Y. I., Yulianti, U. H., Yulianita, N. G., & Faza, M. N. (2022). Gamifikasi media pembelajaran untuk siswa tuna rungu wicara di Sekolah Luar Biasa B Yakut Purwokerto. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia (JPMI)*, 2(5), 649-661.
- Kusuma, M. A., Kusmajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif pembelajaran aktif di era pandemi melalui metode pembelajaran *game-based learning*. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 28-37.
- Laurentia, N., & Haryadi, T. (2021). Kajian desain kostum *game* lifeafter sebagai upaya mengeksplorasi *gameplay* yang imersif. *Jurnal Citrakara*, 3(1), 69-83.

- Lestariyanti, E. (2020). Mini-review pembelajaran daring selama pandemi COVI'/D-19: Keuntungan dan tantangan. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(1), 89-96.
- Lutfi, A., Aini, N. Q., Amalia, N., Umah, P. A., & Rukmana, M. D. (2021). Gamifikasi untuk pendidikan: Pembelajaran kimia yang menyenangkan pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 5(2), 94-101.
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., & Damayani, A. T. (2019). Pengembangan media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 253-260, .
- Marcella, C., Fauziyah, S., & Laksito, J. N. (2022). The effectiveness of the use game based learning on student's motivation and learning outcomes in camera movement engineering materials. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 4(1), 1-10.
- Marlaili, M. (2022). Penggunaan media pembelajaran yang beragam dengan model pendekatan make a match pada mata pelajaran PKn kelas X dalam meningkatkan prestasi siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 3854-3861.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9-16.
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media game ular tangga digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716-724.
- Nugraha, T. S. (2022). Kurikulum merdeka untuk pemulihan krisis pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 251-262.
- Putri, R. N., & Nur, S. (2022). Kesulitan belajar siswa selama pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19. *JBKPI: Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam*, 2(01), 1-13.
- Rahiem, M. D. (2020). The emergency remote learning experience of university students in Indonesia amidst the COVID-19 crisis. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(6), 1-26.
- Rahma, R., & Nurhayati, N. (2021). Pengembangan media interaktif berbasis game edukasi pada pembelajaran Matematika. *Jemas: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 2(1), 38-41.
- Ramli, M. (2015). Media pembelajaran dalam perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits. *Ittihad: Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 13(23), 133-134.
- Raztiani, H., & Permana, I. (2019). Pengaruh model pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(3), 433-440.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). Implementasi Kahoot! sebagai media pembelajaran berbasis *game based learning* terhadap hasil belajar dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487-497.
- Syaikhu, A. A., Pranyata, Y. I. P., & Fayeldi, T. (2022). Pengembangan media pembelajaran Matematika electronic snake and ladder pada *game-based learning*. *Factorm: Focus Action of Research Mathematic*, 5(1), 14-30.
- Taka, S. D. (2019). Teaching speaking by using snake and ladder board game. *Ideas: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 7(2), 72-87.

- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). Media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 3(4), 314-321.
- Wijaya, A., Elmaini, E., & Doorman, M. (2021). A Learning trajectory for probability: A case of game-based learning. *Journal on Mathematics Education*, 12(1), 1-16.
- 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.