



Transformasi Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis *Game Based Learning* Berbantuan *Quizlet* di Madrasah Ibtidaiyah

Alfi Elma Diana^{1,a*}, Nailatus Sa'adah Maziyah^{2,b}, Husniyatus Salamah Zainiyati^{3,c}, Hanun Asrohah^{4,d}

1,2,3,4 Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

E-Mail : elma.dyana28@gmail.com^a, nailamaziyah41@gmail.com^b,
husniyatussalamah@uinsby.ac.id^c, hanunasrohah@uinsby.ac.id^d

Abstract:

Technological advances encourage the integration of technology in education in various schools, especially in learning Islamic Religious Education (PAI). The role of teachers becomes important in utilizing technology, one of which is through the Game-Based Learning (GBL) method. This method presents a fun and varied learning experience through game elements such as prizes, challenges and scores. This study aims to explore the use of GBL in PAI at MI Islamiyah Butoh by utilizing the Quizlet application. The study used a qualitative approach with interviews as the data collection method. The results showed that the Quizlet app, which allows students to access materials and quizzes, was effective in improving students' motivation and grades. In addition, the app provides an evaluation at the end of the lesson, so MI Islamiyah Butoh succeeded in making an innovative transformation in PAI learning in the digital era. The use of GBL is proven to make learning more effective, interesting and relevant.

Keywords: *Game Based Learning, Quizlet, Technology*

Abstrak:

Kemajuan teknologi mendorong integrasi teknologi dalam pendidikan di berbagai sekolah, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Peran guru menjadi penting dalam memanfaatkan teknologi, salah satunya melalui metode Game-Based Learning (GBL). Metode ini menyajikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bervariasi melalui elemen permainan seperti hadiah, tantangan, dan skor. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi penggunaan GBL dalam PAI di MI Islamiyah Butoh dengan memanfaatkan aplikasi Quizlet. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan wawancara sebagai metode pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Quizlet, yang memungkinkan siswa mengakses materi dan kuis, efektif dalam meningkatkan motivasi dan nilai siswa. Selain itu, aplikasi ini menyediakan evaluasi di akhir pembelajaran, sehingga MI Islamiyah Butoh berhasil melakukan transformasi inovatif dalam pembelajaran PAI di era digital. Penggunaan GBL terbukti membuat pembelajaran lebih efektif, menarik, dan relevan.

Kata Kunci: *Game Based Learning, Quizlet, Teknologi.*

Cara mensitasi artikel ini:

Diana, A. E., Maziyah, N. S., Zainiyati, H. S., & Asrohah, H. (2024). Transformasi pembelajaran akidah akhlak berbasis *game based learning* berbantuan *quizlet* di *madrasah ibtidaiyah*. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 10(2), 258-270. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v10i2.1997>.

Informasi Artikel

***Corresponding author:**

elma.dyana28@gmail.com

DOI:

<https://doi.org/10.46963/mpgmi.v10i2.1997>

Histori Artikel:

Diterima : 14 / 06 / 2024

Direvisi : 13 / 07 / 2024

Diterbitkan : 31 / 07 / 2024



PENDAHULUAN

Kajian ajaran Islam harus mengikuti perkembangan teknologi. Hasilnya, proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, efisien dan efektif. Guru pendidikan agama Islam perlu memperhatikan perubahan tersebut. Jika semua ini diterima adanya, maka pemeluk agama Islam akan dianggap ketinggalan jaman dan akan tertinggal selama-lamanya. Namun jika berbicara tentang tujuan dan materi pembelajaran, Al-Quran dan Hadits hendaknya dijadikan pedoman bagi semua orang mulai dari masa jahiliah hingga zaman modern dan Hadits adalah salah satu bentuk kekuatan Nabi kita. Lalu bagaimana kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan strategi pembelajaran yang efektif dan selaras dengan isi Al-Quran (Maulidah, 2020).

Dengan kemajuan teknologi, masyarakat sering memanfaatkannya dalam aktivitasnya seperti belajar dan bekerja. Pembelajaran digital dipandang sebagai cara terbaik untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Tentang perkembangan digital dan kebutuhan era digital. Menyusul perubahan paradigma tersebut, peran guru dalam proses belajar mengajar menjadi semakin penting. Guru adalah sumber daya yang paling penting dan mungkin satu-satunya dalam pendidikan. Namun hal tersebut tidak diperlukan dalam pendidikan agama Islam modern. Peran guru kini berubah untuk memfasilitasi siswa. Pembelajaran sekarang berpusat pada siswa dan bukan berpusat pada guru. Perlu dibuat rencana kerja yang baik dan jelas, dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi serta menganalisis segala cara yang diharapkan guru dalam mengembangkan bahan ajar yang efektif dan sesuai strategi (Desri dkk., 2023; Agustius, 2021).

Pendidikan agama Islam selain memberikan pengetahuan mendalam tentang nilai-nilai spiritual dan ajaran agama, juga berperan penting dalam mengubah budaya peserta didik (Jannah, 2023). Namun pendidikan agama Islam di sekolah menengah pada umumnya sering menghadapi tantangan dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Mengingat tantangan-tantangan ini, metode pembelajaran baru menjadi semakin berguna untuk mencapai hasil yang diinginkan (Ristanto dkk., 2021).

Salah satu pendekatan pembelajaran yang transformatif adalah dengan menggunakan metode *Game-Based Learning* (GBL), yang menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berinteraksi melalui penggunaan permainan. Melalui metode *Game-Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran akidah akhlak akan semakin menarik perhatian siswa dalam belajar karena didalamnya terdapat konten pembelajaran yang disampaikan melalui elemen-elemen permainan seperti tantangan, hadiah, dan skor, dengan begitu siswa yang mulanya bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran ini akan semakin termotivasi

untuk terus belajar untuk mendapatkan skor terbaik dalam sebuah permainan pembelajaran tersebut. Dalam menggunakan metode ini juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Pada era perkembangan teknologi yang semakin maju memanfaatkan sebuah teknologi melalui gadget untuk melakukan transformasi dalam pembelajaran dengan berbasis metode *Game-based learning* (GLB) agar pembelajaran lebih inovatif dan kreatif juga tidak terjadi ketertinggalan zaman era ini. Kelebihan *Game-based learning* (GBL) ini telah terbukti dalam berbagai bidang pendidikan, termasuk matematika, sains, dan bahasa, namun penerapannya dalam pembelajaran agama Islam masih relatif terbatas.

Sebuah artikel yang sama mengenai media pembelajaran game quiz pada mata Pelajaran PAI bahwa dengan menggunakan metode tersebut membuat pembelajaran lebih efektif dan menarik serta mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa akan tetapi pada penelitian ini bukan hanya sekedar quiz dan soal namun terdapat skor serta hadiah menjadikan siswa termotivasi terus belajar dengan begitu materi pembelajaran akan cepat terekam dalam diri siswa (Daulay dkk., 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan eksplorasi mendalam tentang penggunaan pendekatan *Game-Based Learning* (GLB) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MI Islamiyah Butoh dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Hal ini juga dapat memperluas pengalaman anak melalui game dalam keterlibatan aktif yang di skenarioikan untuk tujuan pembelajaran. Interaksi siswa dengan menggunakan metode ini memungkinkan siswa menumbuhkan ketertarikan dan mendukung untuk membangun konsep serta proses kognitif secara keberlanjutan (Setiawan dkk., 2019).

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga tentang efektivitas *Game-Based Learning* (GLB) dalam konteks pembelajaran agama Islam di tingkat sekolah dasar, serta menganalisis bagaimana penerapan pendekatan ini dapat mempengaruhi tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Game-based learning (GLB) dapat membuat siswa menjadi tidak jenuh atau bosan dan mengembalikan minat siswa dalam proses pembelajaran. metode ini akan melibatkan media yang dipadukan dengan *website* berbasis *quizlet* (khaerunnis, 2022). Aplikasi *quizlet* sebagai salah satu media pembelajaran berbasis online yang menarik untuk dikaji terutama bagi generasi milenial yang hampir tidak berjauhan dengan *smartphone* di genggamannya mereka. Penelitian ini memiliki manfaat umumnya bagi guru dan siswa untuk dapat memilih metode dan media pembelajaran yang tetap dan sesuai dengan transformasi di era digital pada saat ini (Sari, 2019).

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman mata pelajaran Akidah Akhlak siswa kelas MI Islamiyah Butoh Bojonegoro melalui media pembelajaran berbasis *Game-based learning* dengan berbantuan *quizlet*. Hasil penelitian ini diharapkan mampu membantu pendidik dalam pemilihan media bagi peserta didik, sehingga tercapainya standar kompetensi sekolah untuk keberhasilan siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif tidak menggunakan angka-angka dalam pengumpulan datanya melainkan menggunakan naskah wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, maupun dokumen resmi lainnya. Penelitian kualitatif memiliki tujuan untuk memahami kondisi suatu konteks dengan cara mendeskripsikan secara rinci dan mendalam mengenai kondisi yang sebenarnya terjadi di lapangan studi (Fadli, 2021). Data penelitian ini berupa informasi mengenai transformasi media pembelajaran di MI Islamiyah Butoh. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru Akidah Akhlak di MI Islamiyah Butoh.

Metode yang dipilih untuk penelitian ini ialah wawancara. Wawancara dengan informan dilakukan secara online. Metode wawancara digunakan untuk mengumpulkan data dengan menggunakan catatan lapangan yang ditulis langsung oleh peneliti mengenai bagaimana strategi guru dalam mengelola pembelajaran pada materi fabel secara daring maupun luring. Selain itu juga melalui wawancara peneliti bisa meminta secara langsung dokumen-dokumen yang diperlukan dalam penulisan artikel ini. Berikutnya, data yang didapatkan dari penelitian ini akan diolah dengan analisis deskriptif kualitatif. Pengolahan data tersebut di antaranya adalah melalui tiga tahap model, yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada dasarnya transformasi pendidikan dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan pelaksanaan praktik teori-teori pendidikan. Secara sederhana, transformasi pendidikan merupakan suatu perubahan yang dilakukan terhadap aspek-aspek pendidikan secara kualitatif dan berbeda dengan hal (yang ada sebelumnya), selain itu transformasi pendidikan juga sengaja dilakukan untuk meningkatkan kemampuan dalam upaya mencapai tujuan tertentu guna dalam suatu pendidikan (Sa'ud, 2011). Transformasi pendidikan ini sengaja diciptakan sebagai usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan atau pemerataan kesempatan untuk memperoleh pendidikan berkualitas/unggul, ataupun sebagai usaha untuk meningkatkan efisiensi dan sebagainya.

Pesatnya perkembangan teknologi dan komunikasi tentu berpengaruh terhadap berbagai aspek, seperti budaya, sosial, ekonomi bahkan pendidikan. Gadget dan internet tidak dapat dilepaskan dari genggaman pemanfaatan teknologi di Era Milenial. Saat ini tidak sedikit anak-anak yang memanfaatkan gadget untuk bermain game. Sehingga penggunaan game-based learning sangat cocok diterapkan pada siswa. *Game-based learning* merupakan salah satu metode pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi maupun *website* game atau permainan yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran siswa dituntut untuk belajar melalui pendekatan berbasis permainan. Pemilihan game sebagai salah satu media yang dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir serta keterampilan siswa, sebab *game-based learning* dinilai dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran yang memiliki karakteristik yang menarik, inovatif menantang, interaktif sekaligus pemanfaatan perkembangan teknologi sehingga terjadi kesesuaian antara kebutuhan dan minat peserta didik dalam belajar.

Penggunaan metode *game-based learning* merupakan pembelajaran dengan “pola *learning by doing*. Pembelajaran yang dilakukan adalah suatu konsekuensi dari pemain untuk bisa melalui sebuah tantangan yang ada di dalam permainan. Jika pemain gagal dalam pengerjaannya maka mereka akan mengulangi lagi. sehingga mereka mempunyai potensi yang sangat besar dalam memotivasi dirinya agar terdorong untuk tidak mengulangi kegagalan ditahap selanjutnya. Kemampuannya mempengaruhi aspek kognitif dan emosional bagi pengguna dan secara bersamaan dapat menjadi sebuah kekuatan sebagai media pembelajaran. dalam metode ini juga siswa dapat belajar untuk mempertimbangkan dan menghubungkan sebab akibat, juga belajar untuk fokus dan menyadari masalah yang terlihat dalam game dan menemukan solusi dari permasalahan di dalamnya. Dengan begitu dapat mengasah keterampilan berpikir pada setiap individu siswa. (Wibawa dkk., 2020).

Metode pembelajaran game based learning dirasa cocok dengan kondisi generasi digital saat ini. Dengan teknologi yang berkembang terdapat tiga alasan mengapa metode ini cocok digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu 1) Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa dalam belajar. 2) Kompetisi dan kerja sama tim dalam menyelesaikan misi yang ada dalam aplikasi game juga dapat menambahkan komponen motivasi pada siswa. 3) Umpan balik yang cepat dan spesifik memberikan kemudahan bagi siswa untuk memikirkan cara kain yang tepat untuk menyelesaikan tugasnya. (Krisnawati, 2021).

Pemilihan game sebagai media pembelajaran hendaknya yang terbaru dan mudah diaplikasikan dalam proses pembelajaran serta sesuai dengan kemampuan

peserta didik. Metode *game-based learning* dapat ditransformasikan dalam penyampaian bahan materi ajar kepada siswa, selain itu guru juga dapat memanfaatkannya dalam proses evaluasi pembelajaran. Inovasi ini dapat pula dilakukan dengan mengolaborasikan soal-soal tes dengan aplikasi permainan yang menghibur sehingga siswa tidak merasa tertekan dan menikmati tes evaluasi pembelajaran pada materi. Salah satu aplikasi tersebut adalah *Quizlet*. *Quizlet* pertama kali berbentuk *website*, diluncurkan pada Januari 2007. Pada bulan Agustus 2012, *Quizlet* tersedia sebagai aplikasi iOS (*iPhone Operating System*). *Quizlet* juga tersedia di perangkat Android pada Agustus 2013. *Software Quizlet* sangat cocok untuk meningkatkan kemampuan berbahasa (Sari, 2019). Aplikasi ini juga memiliki banyak fitur menarik, termasuk *Quizlet Live*. Pemanfaatan *Quizlet Live* memungkinkan pelaksanaan tes online secara live dan serentak dengan bantuan internet. Selain itu Guru juga tidak perlu mengoreksi jawaban tes peserta didik secara manual sebab nilai akan langsung muncul setelah sesi *live* berakhir.

Salah satu fitur *Quizlet* yang diunggulkan dinamakan *flashcard*, dalam dunia pendidikan *flashcard* ini merupakan sekumpulan kartu (*definition*) yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing individu. Sedangkan pada *Quizlet*, *flashcard* yang ditawarkan merupakan bentuk digital, yang dapat diakses melalui *website* atau melalui ponsel berbasis android (*smartphone*). *Flashcard* yang disuguhkan *Quizlet* memudahkan *user* untuk dapat berinteraksi, bekerja sama, dan berbagi *flashcard* dengan *user* lainnya. *Flashcard* dapat dibuat dari awal dengan mengawali untuk meng-edit kartu yang tersedia (Sari, 2019).

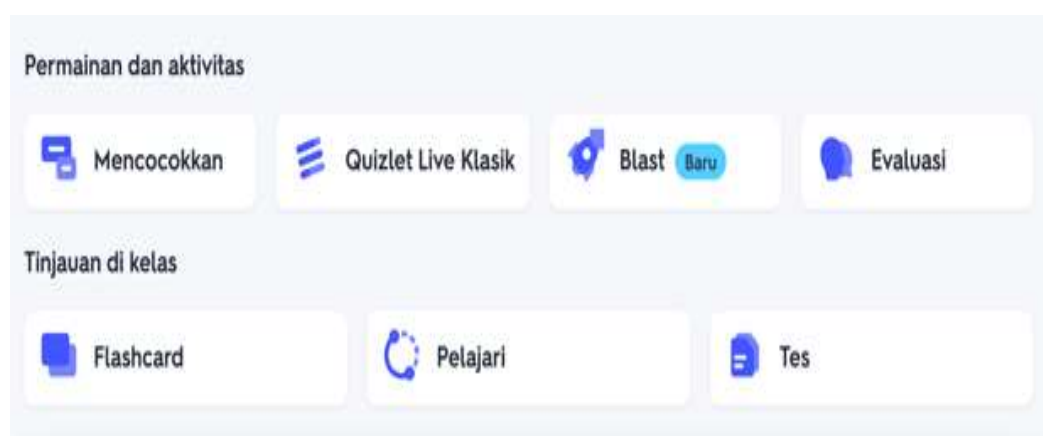
Pengimplementasian media pembelajaran *Quizlet* di MI Islamiyah Butoh telah dimulai saat terjadinya pandemi, hingga saat ini media tersebut masih digemari oleh para pendidik dalam menunjang proses pembelajaran di kelas. Salah satunya yaitu pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan, pemanfaatan *Quizlet* pada mata pelajaran Akidah Akhlak dilakukan dengan memilih 5 fitur yang terdapat dalam *website* tersebut,

“kami biasanya menggunakan 5 fitur dalam proses pembelajaran, yakni ada *flashcard* sebagai bahan awal untuk mengenalkan materi pembelajaran kepada peserta didik, kemudian ada fitur pelajari untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat materi pelajaran, selanjutnya ada mencocokkan untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi, dan yang terakhir ada fitur evaluasi dan juga *Quizlet Live*, nah ini yang dijadikan sebagai patokan atau ukuran terhadap pemahaman siswa selama pemberian materi tersebut” (Roziq, 2024).


Secara umum fitur *Quizlet* dapat dibagi ke dalam 8 bagian sebagai berikut (1) *Flashcard*, yaitu berisi kartu yang dapat dimainkan kapan saja Dengan menekan tombol (bukan autoplay) atau dengan putar otomatis. *Kartu Quizlet* atau kartu flash

ini berisi bahan ajar buatan guru yang dijadikan sebagai alat/perangkat pembelajaran. *Flashcards* tidak hanya dapat diisi dengan kata-kata/makna saja, tetapi juga kata-kata, namun dapat juga diisi dengan gambar, grafik, maupun diagram. (2) *Learn* (Pelajari), fitur ini menampilkan sekumpulan pertanyaan tentang materi pembelajaran yang telah tersedia dalam *flashcard*. Fitur ini memiliki kemiripan dengan soal berbentuk *Multiple Choice* (MC), yang mana peserta didik hanya dapat memilih satu jawaban yang dirasa tepat dan pilihan jawaban tersebut akan tertera secara langsung di layar benar atau tidaknya. (3) *Write* (tulisi), di dalam fitur ini terdapat soal latihan yang berbentuk essay yang mengharuskan peserta didik untuk mengisi jawaban dengan cara mengetik pada layar. (4) *Spell* (pengeja), fitur ini berbentuk audio-visual. Melalui fitur ini pendidik dapat menyelipkan pertanyaan-pertanyaan yang berupa suara atau video, dalam fitur ini peserta didik akan mengetik jawabannya pada layar sama halnya dengan fitur *write*. (5) *Test* (tes), sebagai alat evaluasi yang paling kompleks, di dalamnya terdapat soal mencocokkan, essay, pilihan ganda dan juga benar/salah. (6) *Match* (mencocokkan), fitur ini dilakukan dengan cara memilih dua pernyataan dalam tabel yang sesuai, dengan demikian tabel yang dipilih akan menghilang. Apabila tabel telah hilang semuanya maka dianggap telah menyelesaikan tugas. (7) *Gravity* (gravitasi), sekumpulan soal yang dibuat seperti meteor yang jatuh ke bumi, dengan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Tes ini melatih kecepatan menjawab dan mengetik jawaban pada layar. Menariknya, terdapat ranjau-ranjau (dalam bentuk meteor merah) pada tes ini untuk melatih kejelian pengguna dalam mengerjakan tes gravitasi. (8) *Live (Quizlet Live)*, melalui fitur ini peserta didik dapat berkelompok maupun secara individu kemudian berlomba-lomba mengerjakan tes dalam *Quizlet Live* secara bersamaan dan skor tertinggi dalam tes akan ditampilkan pada layar saat sesi *live* telah selesai (Lindayani dkk., 2021).



Gambar 1. Fitur *Quizlet*

Pembelajaran akidah akhlak di MI Islamiyah Butoh dalam memanfaatkan *Quizlet* dimulai dengan melalui fitur *Flashcard*. Menurut para pendidik di MI Islamiyah Butoh, akan lebih mudah men-setting materi ajar melalui *flashcards*, alasannya guru dapat menyesuaikan bahan pembelajaran apa saja yang dibutuhkan oleh siswa (Crandell, t.t.). Rangkuman bahan ajar yang disusun dalam bentuk kartu terkait dengan materi beriman kepada kitab-kitab Allah. Di dalamnya berisi pengertian kitab-kitab Allah, macam-macam kitab-kitab, kewajiban manusia terhadap kitab-kitab Allah, serta hikmah beriman kepada kitab-kitab Allah.

 AKIDAH AKHLAK KELAS 4 MI Belajar online di https://quizlet.com/_f4u33f	
1. KITAB TAURAT	Taurat artinya Syariat/Perintah Diturunkan kepada Nabi Musa As Berisi tentang: keyakinan untuk menyembah Allah Swt serta larangan menyembah berhala. Taurat juga menjelaskan perihal tentang kabar gembira atas kedatangan Nabi Muhammad Saw.
2. KITAB ZABUR	Zabur artinya tulisan Diturunkan kepada Nabi Daud Berisi tentang : beberapa Dzikir, Pengajaran dan Hikmah. Kitab Zabur merupakan petunjuk atau wahyu dari Allah untuk Bani Israil.
3. INJIL	Injil artinya kabar gembira Diturunkan kepada Nabi Isa Berbahasa Yunani Berisi tentang: keterangan dan ajaran -ajaran yang membenarkan atau memperkuat ajaran yang terdapat pada kitab-kitab sebelumnya.
4. AL-QUR'AN	Al-Quran artinya bacaan Diturunkan kepada nabi Muhammad Saw Berbahasa Arab Berisi tentang : akidah dan keimanan , ibadah, penciptaan manusia, kisah-kisah, hubungan manusia dengan Allah dan petunjuk untuk keluarga, bermasyarakat dan bernegara.
5. Kewajiban manusia terhadap Kitab-kitab Allah Swt.	a. Mempercayai adanya empat Kitab-kitab Allah Swt. b. Mempercayai bahwa seluruh kitab tersebut datangnya dari Allah Swt. c. Membenarkan berita-berita tentang Kitab-kitab terdahulu dalam Al-Quran. d. Mengamalkan hukum-hukum dari al-Quran
6. Hikmah beriman kepada Kitab-kitab Allah Swt.	a. Menyadari bahwa Allah Allah Swt. sangat sayang kepada kita sehingga harus banyak bersyukur. b. Selalu melaksanakan perintah Allah Swt. dan menjauhi segala larangan larangan-Nya, karena kita tahu hukum-hukum yang ditetapkan Allah Swt. c. Meyakinkan kita bahwa Islam adalah agama untuk seluruh umat manusia. Mengetahui kebesaran dan keagungan Allah Swt. melalui kitab-kitab yang diturunkan-Nya

Gambar 2. Materi pembelajaran

Pendidik akan membagikan Link melalui grup *WhatsApp* dan meminta peserta didik untuk bergabung dalam kelas yang telah dibuat oleh pendidik pada aplikasi *Quizlet*. Pendidik akan menginstruksikan kepada peserta didik melalui grup *WhatsApp* untuk memahami isi dari rangkaian kartu selama 10 menit. Selanjutnya pendidik akan memberikan mengajak pendalaman materi melalui fitur pelajari dan mencocokkan,



Gambar 3. Fitur Mencocokkan

Selanjutnya yang terakhir pendidik akan memberikan tes kepada peserta didik terkait materi kitab-kitab Allah yang telah dipersiapkan sebelumnya. Tes yang diberikan oleh guru menggunakan dua mode, yaitu evaluasi dan *Quizlet live*. Melalui fitur ini akan dilakukan penggabungan belajar dengan permainan sosial yang mengasyikkan, fitur *Quizlet Live* dalam aplikasi *Quizlet* dapat memotivasi siswa untuk mulai belajar secara mandiri sebagai upaya untuk mempersiapkan permainan/game dalam *Quizlet*. Dengan demikian *Quizlet Live* hadir sebagai terobosan baru media pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi peserta didik di kelas (Wolff, t.t.).

Melalui penggunaan media semacam ini, memudahkan pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran. Selain itu siswa juga lebih tertarik untuk mengikuti setiap arahan yang diberikan. Dengan demikian siswa akan lebih mudah menangkap materi pembelajaran yang disampaikan. Hal ini selaras dengan gagasan Hamalik bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat, keinginan, motivasi, dan juga rangsangan peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung (*14550-Article Text-18561-1-10-20160324.pdf*, t.t.) Selain itu keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh melalui media pembelajaran serta interaksi yang terjalin antar peserta didik dapat memberikan pengalaman baru yang belum pernah didapat sebelumnya.

Azhar Arsyad mengutip pendapat Burner bahwasanya terdapat tiga tingkatan utama dalam belajar, yakni *enactive* atau pengalaman langsung, *iconic* atau pengalaman berupa gambar, dan *symbolic* atau pengalaman abstrak (*Nuning Setiana_Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Di Mi Istiqomah Sambas Purbalingga.Pdf*, T.T.). Ketiga pengalaman yang dikemukakan oleh Burner dapat

peserta didik peroleh salah satunya yaitu melalui media pembelajaran *Quizlet*. Peserta didik memperoleh pengalaman secara langsung melalui website yang baru mereka ketahui setelah login menggunakan kode yang dibagikan oleh pendidik. Selanjutnya peserta didik juga memperoleh pengalaman visual yang berupa gambar-gambar menarik sesuai dengan materi pembelajaran. Dan yang terakhir peserta didik akan memperoleh pengalaman abstrak dengan cara berpikir untuk memecahkan permasalahan yang telah disiapkan oleh pendidik melalui gambar maupun teks yang disajikan di dalam *Quizlet*.

Salah satu alasan pendidik memilih media pembelajaran *Quizlet* adalah website ini tidak berbayar, selain itu juga mudah digunakan, dan menggabungkan belajar dengan permainan berbasis aplikasi mobile yang menyenangkan. *Quizlet* juga menjembatani siswa melalui gaya belajar visual, audiovisual, dan kinestetik. Hal ini karena di dalam aplikasi *Quizlet* tidak hanya terdapat berbagai animasi di dalam kartu, tetapi juga terdapat tombol untuk mengeja kata, baik itu dalam bahasa Indonesia atau bahasa lainnya (Sari, 2019).

Dalam hal ini sekolah MI Islamiyah Butoh membuat inovasi dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan metode *game based leaning* berbantuan *Quizlet* ini membantu siswa lebih fokus dalam belajar. Pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik akan memusatkan segenap perhatiannya, artinya peserta didik memperhatikan pendidik, melihat, mendengarkan, merespons, serta memfokuskan pikirannya terhadap pendidik dan materi pembelajaran (*rahmadani.pdf*, t.t.). Dalam media *Quizlet* terdapat waktu dalam pengerjaan kuis membuat siswa harus teliti dalam membaca dan menganalisis soal. Selain itu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, ketika biasanya belajar dengan materi yang ada di buku pelajaran namun ini berbeda siswa bukan hanya mendapat materi pelajaran di buku saja melainkan dalam aplikasi *Quizlet* juga dipaparkan materi pelajaran jadi mereka bisa mempelajari di sana.

Aplikasi ini mempunyai banyak manfaat bagi siswa karena pada dasarnya dapat mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan linguistik khususnya dalam penguasaan kosakata. Melatih dan meningkatkan keterampilan berbicara, menyimak, menulis dan membaca. Contohnya dalam hal menyimak siswa dapat mendengarkan audio yang berisi istilah atau definisi. Dalam melatih keterampilan berbicara siswa dapat melakukan dengan mengikuti pelafalan atau mengulang kembali definisi yang didengarkan melalui audio. Dalam melatih keterampilan membaca siswa dapat membaca teks yang ada didalamnya. Selanjutnya dalam melatih keterampilan menulis siswa dapat mengetik atau menulis jawab dari soal yang ada. Hal ini memungkinkan siswa tidak cepat bosan dan mengantuk ketika proses belajar mengajar berlangsung hal ini dapat memberikan motivasi dan

dampak yang positif bagi siswa karena mereka akan lebih bersemangat dalam belajar (Muthoharoh & Abidin, 2023).

KESIMPULAN DAN SARAN

Transformasi pembelajaran akidah akhlak berbasis *game based learning* berbantuan *quizlet* di MI Islamiyah Butoh merupakan salah satu metode pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi maupun *website game* atau permainan yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. Pemilihan game sebagai salah satu media yang dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir serta keterampilan siswa, sebab *game-based learning* dinilai dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran yang memiliki karakteristik yang menarik, inovatif, menantang, interaktif sekaligus pemanfaatan perkembangan teknologi sehingga terjadi kesesuaian antara kebutuhan dan minat peserta didik dalam belajar. Pembelajaran yang dilakukan adalah suatu konsekuensi dari pemain untuk bisa melalui sebuah tantangan yang ada di dalam permainan secara menyenangkan, dengan demikian proses internalisasi nilai-nilai akidah lebih mudah melekat dalam diri siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran *quizlet* pada mata pelajaran Akidah Akhlak telah mampu memberikan dampak yang positif bagi peserta didik. Salah satunya yaitu siswa lebih partisipasi dalam mengerjakan tugas-tugas yang dibagikan, selain itu nilai evaluasi harian juga mengalami peningkatan serta siswa lebih terhibur dan termotivasi.

REFERENSI

- Akmal, Miftahul Jannah, Santaria Rustan. (2020). Mutu Pendidikan Era Revolusi 4.0 di Tengah Covid -19. *Jurnal of Teaching and Learning Research*, 2(2), Institut Agama Islam Negeri Palopo, Palopo. <https://doi.org/10.24256/jtlr.v2i2.1415> .
- Crandell, E.R. (2017). Quizlet Flashcards for the First 500 Words of the Academic Vocabulary List. Thesis. Utah: Brigham Young University. <http://hdl.lib.byu.edu/1877/etd9067>.
- Daulay, Aidil Ridwan, Siti Halimah, Nirwana Anas. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran pendidikan agama Islam, *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia is Nationally*, 9 (2), 744-753. <https://doi.org/10.29210/1202323205>.
- Desri, A., Waruwu, dkk., (2023). Image Tracing Berbasis AR Untuk Peningkatan Pembelajaran Buah Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), *INFOTEK: Jurnal Informatika dan Teknologi*, 6 (2), 381-389.
- Fadli, Muhammad Rijal. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *HUMANIKA: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21 (1), 33-54. [10.21831/hum.v21i1.38075](https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075).

- Jannah, A. (2023). Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membina Karakter Religius Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendas*, DOI: <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10090>.
- Khaerunnisa, Latri, Lestari. (2022). Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Pendidikan Guru Sekolah*, 6(3), 518. <https://doi.org/10.26858/jkp.v6i3.37018>.
- Krisnawati, (2021). Implementasi Game Based Learning Quizizz untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar IPS Materi Benua Bagi Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Suruh di Masa Pandemi Covid 19. *Widya Wastara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 139.
- Lindayani, N. W., Artawan, G., & Wisudariani, N. M. R. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizlet dalam Kegiatan Evaluasi Pembelajaran Surat Pribadi dan Surat Dinas pada Siswa Kelas VII/i di SMP Negeri 10 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(3). <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v11i3.38594>.
- Maulidah, Riswana. (2020). Pengaruh Media Flash Card Terhadap Keterampilan Berhitung Siswa Kelas III Materi Operasi Bilangan. Skripsi: Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
- Muthoharoh, I., & Abidin, M. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Quizlet dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab pada Siswa SMP Plus Alfatimah Bojonegoro. *LISANUNA: Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya*, 13(1). <http://dx.doi.org/10.22373/ls.v13i1.18033>.
- Rahmadani, Putri. (2019). Pengaruh Konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Madrasah Aliyah Diniyah Puteri Pekanbaru. Skripsi: UIN SUSKA Riau.
- Ristanto, R. H., Mahardika, R. D., & Rusdi. (2021). Digital flipbook immunopedia (DFI): A learning media to improve conceptual of immune system. *Journal of Physics: Conference Series*, <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1796/1/012066>.
- Roziq, M. Ilham Ainur. (2024). Wali Kelas VI MI Islamiyah Butoh. Wawancara individu 24 Mei 2024.
- Rustanta Agustinus, Desy Misnawati. (2021). Deception in Online Learning During the Pandemic of Covid-19 in Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 18(2), 253. <https://doi.org/10.24002/jik.v18i2.3764>.
- Safrizal, Hasan Dani. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Maket Rumah Sederhana Pada Mata Pelajaran Membuat Gambar Rencana Kelas X Tgb Smk Negeri Kudu Jombang. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 1 (2), 39-47.
- Sari, D. E. (2019). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 9–15. [10.23917/jpis.v29i1.8150](https://doi.org/10.23917/jpis.v29i1.8150)
- Sa'ud, Udin Saifudin. (2011). Inovasi Pendidikan. Jakarta: Alfabeta.

- Setiana, Nuning. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Di Mi Istiqomah Sambas Purbalingga. Tesis: UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokero.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Suthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–44. <http://dx.doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>.
- Wolff, G. (2016). Quizlet Live: The Classroom Game Now Taking the World by Storm. Japan: The Japan Association for Language Teaching.