

PENERAPAN GAME-BASED LEARNING BERBANTUAN FLASHCARD MEMORY GAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS VI SDN NO. 277 SAMBIREJO KABUPATEN LUWU

Sela Nurmaya Sari¹, Andi Arif Pamessangi², Muhammad Agil Amin³

^{1, 2, 3}Universitas Islam Negeri Palopo, Jl. Agatis, Palopo, Sulawesi Selatan, Indonesia

Email: 2202010021@uinpalopo.ac.id

Article History

Received: 28-07-2026

Revision: 20-08-2026

Accepted: 24-08-2026

Published: 29-08-2026

Abstract. This study aims to improve the learning outcomes of Grade VI students in the subject of Islamic Religious Education and Character Building through the implementation of a Game-Based Learning model supported by Flashcard Memory Game media, specifically regarding the topic of *qada* and *qadar* (divine decree and predestination) at SDN No. 277 Sambirejo, Luwu Regency. The study employed the Classroom Action Research (CAR) method based on the Kemmis and McTaggart model, conducted over two cycles; each cycle comprised the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The results indicate an improvement in learning outcomes following the implementation of the intervention. During the pre-cycle stage, the student mastery rate was 40% with an average score of 66. Following the intervention, mastery increased to 72% with an average score of 80 in Cycle I, and reached 96% with an average score of 92 in Cycle II. This improvement demonstrates that the application of the Game-Based Learning model supported by Flashcard Memory Game media can enhance student learning outcomes regarding the topic of *qada* and *qadar* within the context of this study. Thus, the implemented model and media offer an alternative instructional approach that is more interactive and enjoyable, thereby supporting the improvement of student learning outcomes.

Keywords: Game-Based Learning, Flashcard Memory Game, Learning Outcomes, Qada and Qadar.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan media *Flashcard Memory Game* pada materi *qada* dan *qadar* di SDN No. 277 Sambirejo, Kabupaten Luwu. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan tindakan. Pada tahap pra-siklus, tingkat ketuntasan belajar siswa sebesar 40% dengan nilai rata-rata 66. Setelah penerapan tindakan, ketuntasan meningkat menjadi 72% dengan nilai rata-rata 80 pada Siklus I dan mencapai 96% dengan nilai rata-rata 92 pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan media *Flashcard Memory Game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *qada* dan *qadar* dalam konteks pelaksanaan PTK ini. Dengan demikian, model dan media yang diterapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Permainan, Permainan Ingatan Kartu Kilat (*Flashcard*), Hasil Belajar, *Qada* dan *Qadar*.

How to Cite: Sari, S. N., Pamessangi, A. A., & Amin, M. A. (2026). Penerapan *Game-Based Learning* Berbantuan *Flashcard Memory Game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas VI SDN No. 277 Sambirejo Kabupaten Luwu. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 6 (4), 3624-3633. <http://doi.org/10.54373/ijset.v6i4.7259>

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan bagian penting dalam pendidikan dasar yang tidak hanya bertujuan meningkatkan pengetahuan keagamaan, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Islam (Marwiyah et al., 2022). Keberhasilan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dapat dilihat dari penguasaan materi dan pencapaian hasil belajar peserta didik. Hasil belajar mencerminkan pencapaian peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Mboa & Ajito, 2024). Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang agar peserta didik tidak hanya memahami materi, tetapi juga aktif terlibat dalam proses belajar.

Salah satu materi PAI dan Budi Pekerti yang memerlukan pemahaman konseptual adalah “Indahnya Ketetapan Allah” yang membahas qada dan qadar. Materi ini menuntut peserta didik untuk memahami makna qada dan qadar, membedakan keduanya, serta menghubungkannya dengan berbagai peristiwa dalam kehidupan sehari-hari. Karakter materi yang bersifat konseptual dapat menjadi tantangan bagi peserta didik apabila pembelajaran lebih banyak dilakukan melalui penjelasan dan hafalan. Kondisi tersebut dapat menyebabkan peserta didik kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang dipelajari.

Permasalahan tersebut ditemukan pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas VI SDN No. 277 Sambirejo, Kabupaten Luwu. Berdasarkan observasi awal, sebagian peserta didik masih kurang aktif dalam pembelajaran, ditandai dengan kecenderungan diam ketika diberikan pertanyaan dan belum berani menyampaikan pendapat. Hasil wawancara dengan guru PAI dan Budi Pekerti juga menunjukkan bahwa qada dan qadar merupakan salah satu materi yang cukup sulit dipahami peserta didik, terutama dalam membedakan konsep dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar, dengan sekitar 50% peserta didik belum mencapai ketuntasan, sedangkan KKTP sekolah menetapkan minimal 75% peserta didik mencapai ketuntasan.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya perbaikan pembelajaran melalui model yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus membantu memahami konsep qada dan qadar secara lebih konkret. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah *Game-Based Learning* (GBL), yaitu pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas permainan sebagai bagian dari proses belajar. GBL memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui aktivitas yang interaktif, melibatkan respons langsung, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Karakteristik tersebut relevan dengan kebutuhan pembelajaran PAI yang menghadapi permasalahan rendahnya keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Penerapan GBL dapat didukung dengan media *Flashcard Memory Game* yang menggunakan kartu untuk mencocokkan informasi atau konsep yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dalam pembelajaran qada dan qadar, kartu dapat digunakan untuk memasangkan konsep dengan pengertian, jenis takdir, maupun contoh peristiwa dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas mencocokkan kartu, mengingat informasi, dan berdiskusi memungkinkan peserta didik terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Dengan demikian, kombinasi GBL dan *Flashcard Memory Game* berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa GBL dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran PAI. Yarida et al. (2024) menerapkan GBL melalui permainan ular tangga pada pembelajaran PAI kelas V SDN 21 Kota Pagar Alam dan menemukan peningkatan ketuntasan belajar dari 7% pada *pretest* menjadi 53% pada siklus I dan 80% pada siklus II. Temuan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas permainan dapat mendukung keterlibatan dan pencapaian belajar peserta didik. Namun, penelitian tersebut menggunakan permainan ular tangga dan belum mengkaji penerapan *Flashcard Memory Game* pada materi qada dan qadar.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, masih terdapat ruang penelitian pada aspek media, materi, dan konteks penerapan GBL. Penelitian mengenai GBL telah menunjukkan peningkatan hasil belajar PAI, tetapi penggunaan *Flashcard Memory Game* secara khusus untuk membantu peserta didik memahami konsep qada dan qadar belum dikaji dalam konteks penelitian ini. Oleh karena itu, kebaruan penelitian terletak pada penerapan GBL berbantuan *Flashcard Memory Game* pada materi qada dan qadar untuk peserta didik kelas VI sekolah dasar. Kombinasi tersebut diarahkan untuk menghadirkan pembelajaran yang interaktif sekaligus membantu peserta didik menghubungkan konsep keagamaan dengan situasi kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan media *Flashcard Memory Game* serta menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, khususnya materi qada dan qadar, di kelas VI SDN No. 277 Sambirejo, Kabupaten Luwu. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang relevan dengan pengembangan model pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 25 peserta didik kelas VI SDN No. 277 Sambirejo, Kabupaten Luwu, pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan materi “Indahnya Ketetapan Allah”. Tindakan yang diterapkan berupa model *Game-Based Learning* berbantuan media *Flashcard Memory Game* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Instrumen observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran, sedangkan tes hasil belajar digunakan untuk mengukur pencapaian peserta didik pada setiap tahap penelitian. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung selama pelaksanaan tindakan.

Data hasil belajar dianalisis menggunakan teknik kuantitatif deskriptif dengan menghitung rata-rata nilai dan persentase ketuntasan klasikal pada setiap siklus. Rata-rata nilai digunakan untuk mengetahui perubahan pencapaian hasil belajar peserta didik, sedangkan persentase ketuntasan klasikal digunakan untuk mengetahui proporsi peserta didik yang telah mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Hasil pada setiap siklus kemudian dibandingkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penerapan tindakan. Keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang berlaku di SDN No. 277 Sambirejo, Kabupaten Luwu. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% peserta didik mencapai ketuntasan belajar pada akhir siklus. Dengan demikian, peningkatan rata-rata nilai dan tercapainya ketuntasan klasikal minimal 75% menjadi indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini.

HASIL

Penerapan Model *Game Based Learning* Berbantuan Media *Flashcard Memory Game* Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan media *Flashcard Memory Game* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang dilaksanakan melalui dua siklus. Selama pelaksanaan tindakan, aktivitas guru dan peserta didik diamati untuk mengetahui keterlibatan selama proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang terdiri atas 20 indikator penilaian dengan rentang skor 1–4 pada setiap indikator, sehingga skor maksimal

yang dapat diperoleh adalah 80. Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan media *Flashcard Memory Game* diikuti oleh peningkatan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dan keterlibatan peserta didik selama proses belajar pada setiap siklus. Hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik pada setiap siklus disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil observasi aktivitas guru

Siklus	Pertemuan	Aktivitas Guru	Persentase	Kategori
I	Pertemuan 1	45	56,25%	Cukup
I	Pertemuan 2	53	66,25%	Baik
II	Pertemuan 1	61	76,26%	Baik
II	Pertemuan 2	68	85%	Baik

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Siklus	Pertemuan	Aktivitas Peserta Didik	Persentase	Kategori
I	Pertemuan 1	47	58,75%	Cukup
I	Pertemuan 2	54	67,50%	Baik
II	Pertemuan 1	59	73,75%	Baik
II	Pertemuan 2	65	81,25%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1 dan Tabel 2, hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru dan peserta didik mengalami peningkatan pada setiap pertemuan di setiap siklus. Aktivitas guru berkembang dari kategori cukup menjadi baik, sedangkan aktivitas peserta didik meningkat dari kategori cukup hingga mencapai kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Flashcard Memory Game* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan efektif, sehingga keterlibatan guru dan peserta didik dalam pembelajaran semakin meningkat.

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti

Hasil belajar peserta didik diukur melalui tes objektif berbentuk pilihan ganda yang diberikan pada akhir setiap siklus pembelajaran. Tes pada Siklus I dan Siklus II masing-masing terdiri atas 10 butir soal dengan empat alternatif jawaban (A, B, C, dan D) yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran materi *Indahnya Ketetapan Allah*. Instrumen tes mencakup pemahaman tentang pengertian qada dan qadar, makna beriman kepada qada dan qadar, macam-macam takdir beserta contohnya, sikap terhadap takdir Allah Swt., serta hikmah beriman kepada takdir. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu divalidasi oleh dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam untuk memastikan kesesuaian isi, indikator, penggunaan bahasa, dan tingkat kesulitan soal dengan tujuan pembelajaran.

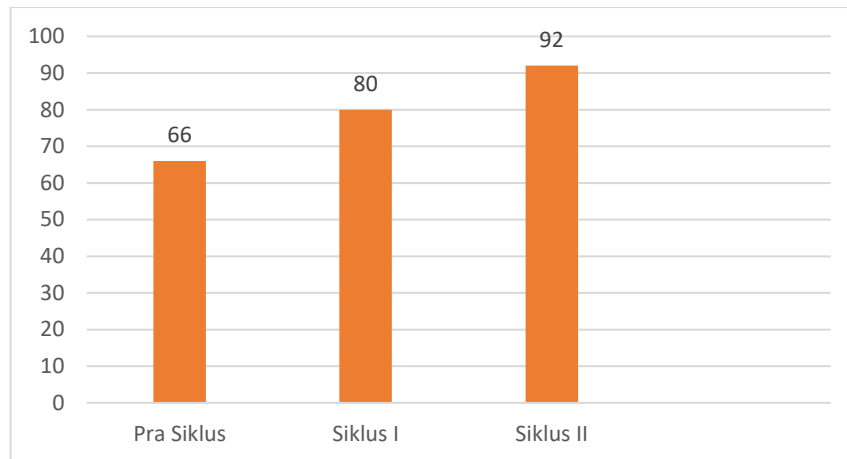
Soal tes pada setiap siklus dirancang dengan tingkat kesulitan yang sebanding agar hasil belajar peserta didik dapat dibandingkan secara objektif. Kesetaraan tersebut ditinjau dari jumlah soal, bentuk soal, cakupan materi, indikator kompetensi, dan tingkat kognitif yang digunakan. Setiap jawaban yang benar memperoleh skor 10 sehingga skor maksimum yang dapat dicapai peserta didik adalah 100. Selanjutnya, data hasil tes dianalisis secara deskriptif kuantitatif berdasarkan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan klasikal pada setiap siklus. Ringkasan hasil belajar peserta didik pada Siklus I dan Siklus II disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil tes belajar siklus I dan siklus II

Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah Responden	25	25	25
Rata-Rata	66	80	92
Ketuntasan Klasikal	40%	72%	96%
Kategori	Baik	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 3, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan media *Flashcard Memory Game*. Pada pra-siklus, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 66 dengan ketuntasan klasikal sebesar 60%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa sebagian peserta didik belum mencapai batas ketuntasan individual yang ditetapkan melalui KKTP, yaitu 75, dan ketuntasan klasikal juga belum mencapai indikator keberhasilan penelitian. Pada Siklus I, nilai rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 80 dengan ketuntasan klasikal sebesar 72%. Meskipun nilai rata-rata telah melampaui KKTP sebesar 75, ketuntasan klasikal sebesar 72% belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 80% peserta didik mencapai nilai ≥ 75 . Oleh karena itu, tindakan dilanjutkan ke Siklus II dengan melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I.

Pada Siklus II, nilai rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 92 dengan ketuntasan klasikal sebesar 96%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata telah melampaui KKTP dan ketuntasan klasikal telah mencapai indikator keberhasilan penelitian. Dengan demikian, tindakan dihentikan pada Siklus II karena kriteria keberhasilan yang ditetapkan telah tercapai. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan media *Flashcard Memory Game* dapat mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi “Indahnya Ketetapan Allah”.



Gambar 1. Grafik peningkatan rata-rata hasil belajar pada setiap siklus

DISKUSI

Penerapan model *Game-Based Learning* berbantuan media *Flashcard Memory Game* menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Peningkatan aktivitas tersebut tidak hanya menunjukkan perubahan skor observasi, tetapi juga mencerminkan perubahan pola interaksi dalam pembelajaran. *Flashcard Memory Game* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencocokkan konsep, mengingat informasi, berdiskusi, dan memberikan respons terhadap kartu yang diperoleh. Aktivitas tersebut membuat peserta didik tidak hanya menerima penjelasan guru, tetapi terlibat langsung dalam proses memahami materi qada dan qadar. Pada saat yang sama, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan permainan, memberikan penguatan, dan membantu peserta didik ketika mengalami kesulitan. Mekanisme tersebut memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada penjelasan guru.

Peningkatan aktivitas peserta didik juga berkaitan dengan karakteristik permainan yang menuntut adanya interaksi dan kerja sama. Dalam *Flashcard Memory Game*, peserta didik perlu memperhatikan informasi pada kartu, mengingat pasangan konsep, mengemukakan alasan, serta berdiskusi dengan anggota kelompok sebelum menentukan jawaban. Aktivitas tersebut memberikan stimulus agar peserta didik lebih berani menyampaikan pendapat dan terlibat dalam penyelesaian tugas. Dengan demikian, peningkatan aktivitas tidak semata-mata disebabkan oleh unsur permainan, tetapi juga oleh struktur aktivitas yang mengharuskan peserta didik berinteraksi dengan materi, teman, dan guru. Temuan ini sejalan dengan Afriani (2025) yang menemukan bahwa *Game-Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dibandingkan *Direct Instruction*. Namun, penelitian Afriani menggunakan perbandingan

antarkelas, sedangkan penelitian ini menggunakan desain PTK yang menilai perubahan aktivitas melalui perbaikan tindakan pada setiap siklus. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa temuan penelitian ini memperkuat potensi GBL dalam meningkatkan keaktifan, tetapi melalui konteks dan desain penelitian yang berbeda.

Meningkatnya keterlibatan peserta didik kemudian diikuti oleh peningkatan hasil belajar. Ketuntasan klasikal meningkat dari 40% pada pra-siklus menjadi 72% pada Siklus I dan 96% pada Siklus II. Peningkatan tersebut dapat dipahami melalui mekanisme pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memproses kembali materi melalui aktivitas bermain. Konsep qada dan qadar yang sebelumnya cenderung dipahami secara abstrak diubah menjadi informasi yang harus dikenali, dicocokkan, dan dijelaskan melalui kartu. Proses tersebut membantu peserta didik menghubungkan istilah, pengertian, dan contoh peristiwa dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, *Flashcard Memory Game* tidak hanya berfungsi sebagai media untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan pengulangan dan penguatan konsep secara aktif.

Peningkatan yang lebih tinggi pada Siklus II juga menunjukkan pentingnya proses refleksi dalam PTK. Perbaikan berupa penjelasan aturan permainan yang lebih jelas, pemberian contoh sebelum permainan dimulai, dan pendampingan selama kegiatan membantu mengurangi kebingungan peserta didik dalam mengikuti permainan. Perbaikan tersebut membuat waktu pembelajaran dapat digunakan secara lebih optimal untuk memahami materi, bukan hanya untuk memahami mekanisme permainan. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan tindakan tidak hanya bergantung pada penggunaan *Flashcard Memory Game*, tetapi juga pada kemampuan guru menyesuaikan pelaksanaan permainan berdasarkan kendala yang ditemukan pada siklus sebelumnya. Dengan demikian, karakteristik reflektif PTK berperan penting dalam menghasilkan perbaikan pembelajaran secara bertahap.

Temuan penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Yarida et al. (2024) yang menunjukkan peningkatan hasil belajar PAI setelah penerapan *Game-Based Learning* melalui permainan ular tangga. Kesamaannya terletak pada pemanfaatan permainan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan pencapaian hasil belajar. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan pada jenis media dan materi yang digunakan. Permainan ular tangga dalam penelitian Yarida et al. digunakan sebagai sarana pembelajaran PAI, sedangkan penelitian ini menggunakan *Flashcard Memory Game* yang memungkinkan peserta didik secara langsung mencocokkan konsep, pengertian, dan contoh yang berkaitan dengan qada dan qadar. Penelitian Afriani (2025) juga menunjukkan peningkatan keaktifan melalui GBL, tetapi

menggunakan *Direct Instruction* sebagai pembanding dan bukan media *Flashcard Memory Game*. Sementara itu, penelitian Ramdhani et al. (2025) menggunakan media *Wordwall* dan menunjukkan bahwa permainan digital dapat mendukung aktivitas serta hasil belajar. Perbandingan tersebut menunjukkan bahwa manfaat pembelajaran berbasis permainan tidak terbatas pada satu jenis media, tetapi karakteristik media menentukan bentuk keterlibatan peserta didik. Dalam penelitian ini, penggunaan kartu secara langsung memberikan pengalaman belajar yang bersifat interaktif dan kolaboratif tanpa bergantung pada perangkat digital.

Berdasarkan perbandingan tersebut, kontribusi penelitian ini terletak pada penerapan GBL berbantuan *Flashcard Memory Game* untuk materi qada dan qadar pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di sekolah dasar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media permainan dapat digunakan bukan hanya untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik, tetapi juga untuk memfasilitasi pengulangan, pencocokan, diskusi, dan penguatan konsep yang bersifat abstrak. Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini juga terjadi bersamaan dengan perbaikan aktivitas pembelajaran dari satu siklus ke siklus berikutnya. Oleh karena itu, dalam konteks PTK ini, penerapan *Game-Based Learning* berbantuan *Flashcard Memory Game* dapat menjadi alternatif untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi qada dan qadar. Temuan ini tidak dimaksudkan untuk menyatakan efektivitas secara umum, tetapi menunjukkan bahwa tindakan yang diterapkan dapat mendukung perbaikan pembelajaran pada konteks penelitian yang dilakukan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Flashcard Memory Game* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VI SDN No. 277 Sambirejo Kabupaten Luwu dapat dilaksanakan dengan baik melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi dalam dua siklus penelitian tindakan kelas. Penerapan model pembelajaran tersebut mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang ditunjukkan oleh peningkatan aktivitas guru dari 56,25% menjadi 85% serta aktivitas peserta didik dari kategori cukup hingga mencapai kategori sangat baik dengan persentase 81,25% pada akhir siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Flashcard Memory Game* juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi *Indahnya Ketetapan Allah* (Qada dan Qadar). Hasil belajar yang pada tahap pra-siklus hanya mencapai rata-rata 66 dengan ketuntasan klasikal 40% meningkat menjadi rata-rata 80 dengan ketuntasan 72% pada Siklus I, kemudian meningkat lagi menjadi rata-rata 92 dengan ketuntasan klasikal 96% pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, baik dari aspek nilai rata-rata maupun ketuntasan klasikal peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Game Based Learning* berbantuan media *Flashcard Memory Game* efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah dasar. Penggunaan model dan media ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, model ini dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

REFERENSI

- Afriani, N. F. (2025). Pengaruh metode pembelajaran berbasis *game-based learning* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pengetahuan Tekstil siswa kelas XI Busana SMK Negeri 1 Lembah Gumanti. *Journal of Authentic Research*, 4(1), 563–564.
- Marwiyah, S., et al. (2022). Countering student delinquency through Islamic religious education in senior high school. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 1115–1126.
- Mboa, M. N., & Ajito, T. (2024). Meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada materi peluang peserta didik kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang. *Jurnal*, 6(2), 12296–12301.
- Munir Yusuf, & Al Hamdany, M. Z. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti fase B di SD Negeri 358 Pengkasalu Kabupaten Luwu. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 1(3), 169–175.
- Ramdhani, et al. (2025). Pengaruh model pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika (JPIF)*, 5(1), 122.
- Uno, H. B. (2023). *Perencanaan pembelajaran*. PT Bumi Aksara.
- Wilda, Syahriani, & Maulana, A. (2023). Pengaruh model pembelajaran *game-based learning* berbantuan media *spin wheel* terhadap keaktifan belajar peserta didik. *Al-Ahya: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(3), 174–176.
- Yarida, A., Anwar, S., & Faqihuddin, A. (2024). Implementasi model pembelajaran *game-based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI kelas V SDN 21 Kota Pagar Alam. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 8(2), 438–453.