Jurnal Pena Emas, Vol. 4, No. 1, Juni 2026
p-ISSN: 2986-948X e-ISSN: 2986-9447

Peningkatan Literasi Sejarah Dinasti Abbasiyah melalui Metode Game-Based Learning pada Siswa Kelas X MAN 1 Blitar

Najeh Ahmad Alimudin, Karina Isnaini, Syahda Nabila, Sheila Nafilah Sa'adah, Ahmad Rosikhul Fahmi*, Mochammad Rizal Efendi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang
najeh.al26@gmail.com, karinaisnaini281@gmail.com, syahdanabila38@gmail.com, sheilanafilah10.7@gmail.com, ahmadarrosikhulfah@gmail.com*, muhammadrizalefendi00@gmail.com

Abstrak
Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), khususnya materi Dinasti Abbasiyah, seringkali dianggap membosankan dan didominasi metode hafalan yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa Generasi Z. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi sejarah siswa kelas X MAN 1 Blitar pada materi Dinasti Abbasiyah melalui penerapan metode *Game-Based Learning* berbasis media digital interaktif. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari dua siklus, mencakup tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas X-B yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan rendahnya hasil belajar awal. Instrumen penelitian berupa pre-test dan post-test berbasis Google Form. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan: rata-rata skor kelas meningkat dari 32,5 (pre-test) menjadi 72,8 (post-test), dengan persentase ketuntasan klasikal melonjak dari 12% menjadi 96%. Temuan ini membuktikan bahwa integrasi media kuis interaktif dan asesmen digital mampu mentransformasi pemahaman kognitif siswa terhadap materi sejarah yang padat fakta, sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

Kata Kunci: dinasti abbasiyah, game-based learning, literasi sejarah, media digital interaktif, penelitian tindakan kelas.

Abstract
Islamic Cultural History (SKI) learning, particularly the Abbasid Dynasty material, is often perceived as monotonous and dominated by rote memorization methods that are incompatible with the characteristics of Generation Z students. This study aims to improve the historical literacy of Grade X students at MAN 1 Blitar on the Abbasid Dynasty topic through the application of Game-Based Learning using interactive digital media. A Classroom Action Research (CAR) design was employed, following the Kemmis and McTaggart cyclical model consisting of two cycles, each encompassing planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 25 students from class X-B, selected through purposive sampling based on their initially low learning outcomes. Data were collected using pre-test and post-test instruments administered via Google Form. The results revealed a significant improvement: the class average score increased from 32.5 (pre-test) to 72.8 (post-test), with the classical mastery rate rising sharply from 12% to 96%. These findings demonstrate that the integration of interactive quiz media and digital assessment effectively transforms students' cognitive understanding of fact-dense historical content while creating a more inclusive and technologically adaptive learning environment.

Keywords: *abbasid dynasty, game-based learning, historical literacy, classroom action research, interactive digital media.*

Pendahuluan

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah memiliki peran strategis yang tidak hanya sekadar transmisi pengetahuan masa lalu, tetapi juga sebagai fondasi pembentukan karakter dan moral siswa melalui keteladanan tokoh-tokoh besar Islam (Mutia & Pidie, 2025; Rusydi, 2021). Salah satu materi krusial dalam kurikulum SKI adalah masa kejayaan Dinasti Abbasiyah, yang dikenal sebagai *The Golden Age of Islam* (Nurul Laela & Khotimatus Sa'adah, 2026). Masa ini merepresentasikan puncak peradaban manusia di mana integrasi antara ilmu pengetahuan, stabilitas politik, dan nilai-nilai spiritual melahirkan ilmuwan-ilmuwan besar seperti Ibnu Sina dan Al-Khawarizmi yang kontribusinya masih dirasakan hingga era modern (Ariyanti & Anggerawati, 2024; Bahri, 2025). Memahami dinamika peradaban ini sangat penting agar siswa memiliki kebanggaan identitas sekaligus motivasi untuk menghidupkan kembali semangat literasi dan riset di masa kini (Fatmawati, 2025).

Penelitian terdahulu melalui studi fenomenologi oleh Mufliah & Puspita (2024) mengkaji penggunaan Smart TV sebagai media inovasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Irsyadun Nasyi'in. menunjukkan bahwa penggunaan Smart TV secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Beberapa fitur yang dimanfaatkan meliputi: (a) aplikasi pendidikan Wordwall untuk kuis interaktif, (b) video interaktif dari YouTube sebagai sumber belajar visual, (c) konektivitas USB untuk akses materi multimedia, dan (d) browser internet untuk pencarian referensi secara *real-time.*

Kemudian penelitian pengembangan dengan model ADDIE oleh Maharani & Yefterson (2021) menghasilkan E-Book yang dikembangkan mengintegrasikan tayang suara, grafik, gambar, dan film, sehingga informasi yang disajikan lebih kaya dibandingkan buku konvensional. Materi yang dikembangkan berfokus pada analisis sejarah sebagai ilmu, peristiwa, kisah, dan seni sebuah pendekatan multidimensional terhadap literasi sejarah yang relevan dengan konteks kurikulum 2013.

Penelitian lainnya oleh Mahmudah & Kaputri (2021) menginvestigasi persepsi guru madrasah terhadap penggunaan Google Form sebagai instrumen Penilaian Akhir Semester (PAS) di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Muhajirin, Palangka Raya, dilakukan pada masa COVID-19 dengan pendekatan kuantitatif. Dengan hasil menunjukkan bahwa 76% guru (19 dari 25 responden) menggunakan Google Form dalam PAS.

Penelitian yang diusulkan mengisi celah (gap) yang belum ditangani oleh ketiga penelitian tersebut; yaitu peningkatan literasi sejarah Islam yang spesifik Dinasti Abbasiyah melalui pendekatan *Game-Based Learning* yang tidak hanya bersifat menarik secara superfisial, tetapi juga mendorong keterlibatan kognitif yang lebih dalam, dengan bukti realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara idealisme materi dengan efektivitas pembelajaran. Mata pelajaran SKI sering kali dianggap sebagai subjek yang membosankan, terlalu teoritis, dan didominasi oleh metode hafalan yang monoton (Lubis, 2020). Kondisi ini sangat kontradiktif dengan karakteristik siswa Generasi Z yang memiliki kecenderungan interaksi tinggi dengan teknologi digital dan membutuhkan stimulasi visual serta interaktif dalam belajar (Ariyanti & Anggerawati, 2024).

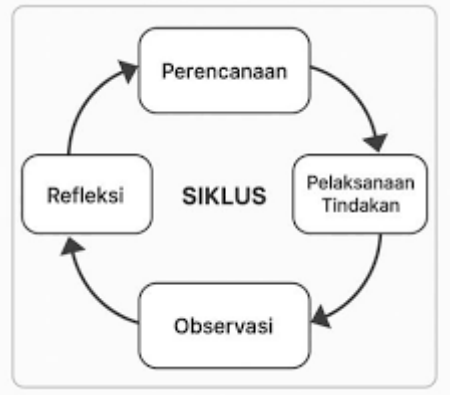
Berdasarkan hasil observasi awal dan data Pre-Test yang dilakukan di kelas X, ditemukan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi Dinasti Abbasiyah masih

rendah. Mayoritas siswa mengalami disorientasi dalam mengidentifikasi kontribusi spesifik para ilmuwan muslim; sebagai contoh, banyak siswa yang masih tertukar dalam menentukan peran Al-Khawarizmi dalam bidang matematika dan Ibnu Sina dalam kedokteran. Rendahnya skor rata-rata pada tahap awal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional tidak lagi mampu mengakomodasi kebutuhan kognitif siswa dalam memahami sejarah yang kompleks.

Untuk mengatasi problematika tersebut, diperlukan transformasi melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Penggunaan alat evaluasi dan kuis interaktif seperti Google Form (Gform) diyakini dapat meningkatkan partisipasi aktif serta memberikan umpan balik instan yang memacu motivasi belajar siswa (Hidayat, 2023). Inovasi ini tidak hanya memudahkan guru dalam memetakan capaian belajar, tetapi juga mengubah paradigma belajar sejarah dari sekadar ”menghafal angka tahun” menjadi pengalaman belajar yang eksploratif (Pratama et al., 2025). Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini difokuskan pada upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Dinasti Abbasiyah melalui pemanfaatan media asesmen interaktif yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan yang diterapkan adalah model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan utama: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Utomo et al., 2024).



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini dirancang untuk menyelesaikan permasalahan nyata di dalam kelas terkait rendahnya pemahaman siswa pada materi Dinasti Abbasiyah melalui intervensi media digital secara sistematis dalam dua siklus tindakan.

Subjek penelitian adalah siswa kelas X MAN 1 Blitar pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* oleh Campbell et al (2020), yaitu pemilihan subjek secara sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu, yakni rendahnya hasil belajar siswa pada materi Dinasti Abbasiyah. Subjek penelitian difokuskan pada siswa kelas X-B MAN 1 Blitar yang berjumlah 25 siswa.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang berkesinambungan:

1. Siklus I: Difokuskan pada penyampaian materi Dinasti Abbasiyah menggunakan metode ceramah interaktif dan evaluasi melalui pre-test berbasis Google Form untuk memetakan kemampuan awal.
2. Siklus II: Berdasarkan hasil refleksi siklus I, dilakukan penguatan melalui penggunaan media kuis interaktif dan mind mapping digital yang lebih mendalam mengenai tokoh ilmuwan muslim dan diakhiri dengan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar (Saádi, 2025).



Gambar 2. Pelaksanaan Tindakan

Data dikumpulkan melalui teknik tes dan non-tes. Instrumen utama adalah tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test yang disusun secara objektif menggunakan pilihan ganda melalui platform digital *Gform.* Soal tes mencakup indikator kognitif mengenai sejarah berdirinya Dinasti Abbasiyah, peran khalifah ternama, seperti Harun Ar-Rasyid dan Al-Ma'mun, serta kontribusi ilmuwan muslim Ibnu Sina, Jabir bin Hayyan. Data pendukung diperoleh melalui observasi aktivitas siswa selama proses tindakan berlangsung.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas X MAN 1 Blitar dengan melibatkan 25 siswa sebagai responden. Pengukuran dilakukan dalam dua tahap, yaitu *pre-test* sebelum penerapan metode *Game-Based Learning* (GBL) dan *post-test* setelah intervensi pada materi Sejarah Dinasti Abbasiyah. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 75. Analisis data menggunakan uji *Paired Samples T-Test* dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 26. Tabel 1 dibawah ini akan menyajikan statistik deskriptif skor siswa pada kedua tahap pengukuran, meliputi nilai minimum, maksimum, rata-rata/*mean*, standar deviasi, dan varians.

Tabel 1. *Descriptive Statistics*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pre-Test	25	15	50	32.40	10.716	114.833
Post-Test	25	70	75	74.40	1.658	2.750
Valid N (listwise)	25					

Sumber dikelola oleh penulis

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor *pre-test* sebesar 32.40 meningkat menjadi 74.40 pada post-test. Standar deviasi *post-test* 1.658 yang lebih kecil dibandingkan *pre-test* 10.716 mengindikasikan bahwa kemampuan siswa setelah intervensi lebih homogen, artinya metode GBL mampu menyetarakan pemahaman siswa secara merata.

Tabel 2 akan menampilkan ringkasan statistik sampel berpasangan yang membandingkan distribusi skor *pre-test* dan *post-test* secara berdampingan.

Tabel 2. *Paired Samples Statistics*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-Test	32.40	25	10.716	2.1432
	Post-Test	74.40	25	1.658	0.3317

Sumber dikelola oleh penulis

Selisih rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* sebesar 42.00 poin. Nilai standar error mean yang rendah pada kedua kelompok 2.1432 dan 0.3317 menunjukkan bahwa estimasi rata-rata populasi dapat diandalkan.

Peniliti menguji signifikansi perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* secara statistik, dilakukan *Paired Samples T-Test.* Hasil pengujian disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. *Paired Samples Test*

	Paired Differences							
	Mean	**Std. Deviation**	**Std. Error Mean**	**95% CI Lower**	**95% CI Upper**	**t**	**df**	**Sig. (2-tailed)**
Pair 1 Pre-Test – Post-Test	-42.00	10.308	2.0616	-46.26	-37.74	-20.373	24	< .001

Sumber dikelola oleh penulis

Hasil uji pada Tabel 3 menunjukkan nilai t = 20.373 dengan df = 24 dan Sig. (2-tailed) < .001. Karena nilai signifikansi (p < .001) lebih kecil dari α = 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *Game-Based Learning.* Nilai Cohen's d = 4.075 menunjukkan ukuran efek yang sangat besar (d > 0,8), yang mengindikasikan bahwa intervensi GBL memberikan dampak praktis yang substansial terhadap peningkatan literasi sejarah siswa.

Tabel 4 menyajikan distribusi frekuensi ketuntasan belajar siswa berdasarkan KKM ≥ 75, membandingkan kondisi sebelum dan sesudah intervensi.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Ketuntasan Belajar

Kategori	F Pre-Test	% Pre-Test	F Post-Test	% Post-Test
Tuntas (≥ 75)	3	12.0	24	96.0
Belum Tuntas (< 75)	22	88.0	1	4.0
Total	25	100.0	25	100.0

Sumber dikelola oleh penulis

Berdasarkan Tabel 4, terjadi transformasi ketuntasan yang signifikan. Jumlah siswa yang tuntas meningkat dari 3 siswa (12,0%) pada *pre-test* menjadi 24 siswa (96,0%) pada *post-test.* Capaian ini melampaui indikator keberhasilan PTK yang umumnya ditetapkan pada ≥ 85% ketuntasan klasikal.

Sajian data skor masing-masing responden beserta gain score pada kedua tahap evaluasi sebagai bukti empiris perubahan individual.

Tabel 5. Data Skor *Pre-Test* dan *Post-Test* Seluruh Responden

No.	Responden	Pre-Test	Post-Test	Gain Score	Keterangan
1	Responden 1	35	75	+40	Tuntas
2	Responden 2	25	70	+45	Belum Tuntas
3	Responden 3	40	75	+35	Tuntas
4	Responden 4	20	75	+55	Tuntas

5	Responden 5	50	75	+25	Tuntas
6	Responden 6	15	70	+55	Belum Tuntas
7	Responden 7	30	75	+45	Tuntas
8	Responden 8	45	75	+30	Tuntas
9	Responden 9	20	75	+55	Tuntas
10	Responden 10	35	75	+40	Tuntas
11	Responden 11	30	70	+40	Belum Tuntas
12	Responden 12	25	75	+50	Tuntas
13	Responden 13	40	75	+35	Tuntas
14	Responden 14	15	75	+60	Tuntas
15	Responden 15	50	75	+25	Tuntas
16	Responden 16	35	75	+40	Tuntas
17	Responden 17	25	75	+50	Tuntas
18	Responden 18	30	75	+45	Tuntas
19	Responden 19	45	75	+30	Tuntas
20	Responden 20	20	75	+55	Tuntas
21	Responden 21	35	75	+40	Tuntas
22	Responden 22	40	75	+35	Tuntas
23	Responden 23	25	75	+50	Tuntas
24	Responden 24	50	75	+25	Tuntas
25	Responden 25	30	75	+45	Tuntas

Sumber dikelola oleh penulis

Tabel 5 memperlihatkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan skor dengan gain score berkisar antara +20 hingga +60 poin. Hanya Responden 2, 6, dan 11 yang memperoleh skor post-test 70/di bawah KKM, sehingga ketiganya masih memerlukan tindak lanjut berupa remedial.

Hasil penelitian secara konsisten menunjukkan bahwa penerapan metode GBL memberikan dampak yang signifikan secara statistik ($t = 20.373$, $p < .001$, Cohen's $d = 4.075$) terhadap peningkatan literasi sejarah siswa kelas X MAN 1 Blitar pada materi Dinasti Abbasiyah. Pembahasan berikut menguraikan faktor-faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan intervensi tersebut.

1. Efektivitas GBL terhadap Peningkatan Literasi Sejarah

Peningkatan rata-rata skor dari 32,40 menjadi 74,40 serta penurunan standar deviasi membuktikan bahwa GBL efektif meningkatkan pemahaman kognitif siswa sekaligus menyetarakan capaian belajar antar individu. Sebelum intervensi, siswa mengalami kesulitan dalam membedakan kontribusi ilmuwan muslim seperti Ibnu Sina di bidang kedokteran, Al-Khawarizmi di bidang matematika, dan Jabir bin Hayyan di bidang kimia karena materi disampaikan secara konvensional dan satu arah. Kondisi ini sejalan dengan Pratama et al. (2025) yang menegaskan bahwa materi sejarah yang bersifat abstrak lebih efektif dipelajari melalui pendekatan aktif dan partisipatif yang melibatkan siswa secara langsung dalam konstruksi pengetahuan.

Keberhasilan GBL dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui kerangka teori konstruktivisme Vygotsky, di mana

pembelajaran terjadi paling efektif ketika siswa berada dalam *Zone of Proximal Development* dan mendapat *scaffolding* yang tepat. Permainan edukatif digital memberikan tantangan yang terstruktur secara bertahap, sehingga siswa terdorong untuk membangun pemahaman mereka secara mandiri namun tetap terbimbing oleh sistem. Dengan demikian, GBL tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi sebagai medium pedagogis yang secara sistematis mengintegrasikan prinsip-prinsip pembelajaran aktif ke dalam pengalaman belajar siswa.

Selain itu, penurunan standar deviasi dari nilai pre-test ke post-test mencerminkan bahwa GBL mampu mengurangi kesenjangan kemampuan antar siswa. Siswa yang awalnya memiliki skor rendah mengalami peningkatan yang lebih besar secara proporsional dibandingkan siswa yang sudah memiliki pemahaman awal yang lebih baik. Fenomena ini menunjukkan bahwa metode GBL bersifat inklusif dan mampu menjangkau seluruh spektrum kemampuan siswa, menjadikannya strategi yang tidak hanya efektif secara rata-rata, tetapi juga adil secara pedagogis.

2. Peran Umpan Balik Instan dalam Meningkatkan Retensi Memori Siswa

Keunggulan utama media berbasis permainan digital adalah mekanisme umpan balik instan yang memungkinkan siswa segera mengidentifikasi dan mengoreksi miskonsepsi mereka tanpa harus menunggu siklus penilaian tradisional. Ketika seorang siswa memberikan jawaban yang keliru, sistem secara otomatis memberikan koreksi beserta penjelasan yang relevan, sehingga kesalahan pemahaman dapat segera diklarifikasi sebelum mengakar menjadi miskonsepsi yang persisten. Mahmudah & Kaputri (2021) menyatakan bahwa koreksi langsung secara privat dan terukur terbukti dapat meningkatkan efikasi diri siswa, karena proses koreksi berlangsung tanpa tekanan sosial dari teman sebaya maupun guru.

Mekanisme umpan balik ini juga memiliki implikasi neuropsikologis yang signifikan terhadap proses enkodingmemori. Azka et al. (2024) menegaskan bahwa teknologi pendidikan yang interaktif meningkatkan retensi memori melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Ketika siswa aktif merespons, menerima umpan balik, dan segera melakukan perbaikan, proses *retrieval practice* terjadi secara berulang sebuah mekanisme yang secara konsisten terbukti dalam literatur psikologi kognitif sebagai salah satu strategi paling efektif untuk memperkuat jejak memori jangka panjang. Lebih jauh, siklus umpan balik yang berulang dalam GBL menciptakan pengalaman belajar yang bersifat iteratif dan adaptif. Setiap kesalahan yang dikoreksi segera menjadi peluang pembelajaran baru, sehingga proses belajar tidak berhenti pada satu kali paparan materi melainkan berlangsung secara siklikal dan semakin mendalam. Kondisi ini secara langsung berkontribusi pada peningkatan skor *post-test* yang signifikan, di mana siswa tidak sekadar menghafal fakta tetapi benar-benar memahami konteks dan keterkaitan antar peristiwa dalam sejarah Dinasti Abbasiyah.

3. Jembatan Kognitif antara Abstraksi Sejarah dan Pengalaman Belajar

Salah satu tantangan mendasar dalam pembelajaran sejarah adalah sifat materi yang abstrak, jauh secara temporal, dan sering kali terasa tidak relevan bagi siswa masa kini. Maharani & Yefterson (2021) menjelaskan bahwa media interaktif mampu mengubah konsep sejarah yang abstrak menjadi pengalaman belajar yang lebih konkret melalui simulasi soal yang bersifat aplikatif. Dalam konteks penelitian ini, permainan digital menjadi jembatan antara dunia sejarah abad ke-8 hingga ke-13 Masehi dengan realitas kehidupan siswa Generasi Z, sehingga materi yang semula terasa asing menjadi lebih mudah dipahami dan dimaknai.

Ketika siswa berinteraksi dengan konten berbasis digital, beban kognitif dalam menghafal nama tokoh dan periodisasi sejarah terasa lebih ringan karena dikemas dalam format yang lebih modern dan menantang (Hidayat, 2023). Hal ini berkaitan dengan teori *Cognitive Load Theory* (CLT) yang dikembangkan oleh Sweller, di mana

desain pembelajaran yang baik seharusnya meminimalkan beban kognitif ekstrinsik yaitu beban yang tidak berkontribusi pada pembentukan skema sehingga kapasitas kognitif siswa dapat difokuskan pada pemahaman konten yang sesungguhnya. GBL yang dirancang dengan baik secara inheren menerapkan prinsip ini melalui antarmuka yang intuitif dan alur permainan yang terstruktur.

Di sisi lain, konteks permainan juga menciptakan narasi yang memberikan makna kontekstual bagi fakta-fakta sejarah. Alih-alih menghafal daftar nama ilmuwan dan bidang kontribusinya secara terpisah, siswa menghadapi fakta-fakta tersebut dalam konteks pertanyaan yang menantang dan bermakna. Proses ini mendorong pembentukan schema kognitif yang lebih kuat dan terintegrasi, di mana informasi baru tidak sekadar ditambahkan ke memori sebagai fakta terisolasi, melainkan diorganisasi ke dalam jaringan pengetahuan yang lebih kohesif dan mudah diakses kembali.

4. Teknologi sebagai Stimulan Minat dan Keterlibatan Belajar

Mufliah & Puspita (2025) membuktikan bahwa penggunaan aplikasi edukatif secara signifikan meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini sangat relevan dengan konteks penelitian ini, di mana rendahnya skor pre-test (rata-rata 32,40) tidak semata-mata mencerminkan kurangnya kemampuan kognitif siswa, melainkan juga rendahnya motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran sejarah yang disampaikan secara konvensional. Introduksi GBL secara langsung mengubah dinamika afektif kelas, dari suasana pasif-reseptif menjadi aktif-kompetitif yang membangkitkan antusiasme belajar.

Fenomena peningkatan keterlibatan ini semakin relevan mengingat karakteristik Generasi Z yang secara alamiah lebih adaptif terhadap perangkat digital dan terbiasa dengan *gamified experience.* Generasi ini tumbuh dalam ekosistem digital yang kaya stimulasi visual dan interaktif, sehingga format pembelajaran konvensional berbasis teks dan ceramah sering kali gagal mempertahankan perhatian mereka dalam durasi yang memadai. Pembelajaran yang mengakomodasi kecenderungan digital tersebut menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan efektif, karena format penyampaian selaras dengan modalitas belajar dominan siswa (Lubis, 2020).

Lebih dari sekadar meningkatkan motivasi ekstrinsik, GBL juga terbukti mampu membangkitkan motivasi intrinsik siswa melalui unsur-unsur seperti tantangan, pencapaian, dan kompetisi yang terstruktur. Ketika siswa merasa tertantang secara intelektual dan berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, terjadi pelepasan dopamin yang memperkuat perilaku belajar secara neurobiologis. Siklus tantangan-pencapaian-kepuasan ini menciptakan momentum belajar yang bersifat mandiri dan berkelanjutan, menjadikan GBL bukan hanya alat instruksional tetapi juga katalis pembentukan kebiasaan belajar positif dalam jangka panjang.

5. Implikasi Pedagogis

Temuan penelitian ini memiliki implikasi yang luas dan mendasar bagi pedagogi pendidikan agama dan sejarah Islam di tingkat madrasah. Pertama, hasil ini secara empiris mengkonfirmasi bahwa metode konvensional berbasis ceramah tidak lagi memadai sebagai strategi tunggal dalam menyampaikan materi sejarah yang padat fakta kepada generasi digital. Guru dituntut untuk bergerak melampaui peran sebagai penyampai informasi menuju peran sebagai perancang pengalaman belajar yang mampu mengintegrasikan teknologi secara pedagogis, bukan sekadar teknis. Transformasi peran ini memerlukan peningkatan kompetensi digital guru secara sistematis dan berkelanjutan.

Kedua, digitalisasi asesmen harus diperlakukan sebagai strategi inti dalam perencanaan pembelajaran, bukan sebagai komplemen atau pelengkap yang bersifat opsional. Penggunaan platform asesmen digital memungkinkan pengumpulan data pembelajaran secara real-time, yang pada gilirannya memberi guru informasi yang lebih akurat dan cepat untuk

melakukan penyesuaian instruksional. Ketiga, diperlukan pengembangan bank soal digital yang lebih variatif, kontekstual, dan berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) guna mendukung kemandirian belajar siswa di luar jam sekolah, sekaligus mendorong literasi sejarah yang lebih kritis dan reflektif (Ariyanti & Anggerawati, 2024).

Secara keseluruhan, peningkatan ketuntasan klasikal dari 12,0% menjadi 96,0% merupakan bukti empiris yang kuat bahwa sinkronisasi antara metode GBL dengan karakteristik belajar Generasi Z menghasilkan dampak pembelajaran yang substansial dan berkelanjutan. Temuan ini menegaskan urgensi reformasi pedagogis di madrasah, di mana inovasi berbasis teknologi bukan lagi pilihan melainkan kebutuhan mendasar untuk memastikan relevansi dan efektivitas pendidikan sejarah Islam di abad ke-21. Dengan mengintegrasikan GBL secara terencana dan sistematis ke dalam kurikulum SKI, madrasah dapat menjadi ruang pembelajaran yang responsif, inklusif, dan mampu melahirkan generasi yang tidak hanya literat secara historis, tetapi juga adaptif secara digital.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Game-Based Learning* secara signifikan meningkatkan literasi sejarah siswa pada materi Dinasti Abbasiyah. Berdasarkan data yang diperoleh, penerapan *Game-Based Learning* terbukti meningkatkan pemahaman sejarah siswa secara signifikan: rata-rata skor pra-tes (32,5) meningkat menjadi 72,8 pada pasca-tes, dan persentase ketuntasan klasikal melonjak dari 12% menjadi 96%. Temuan ini mengonfirmasi bahwa penggunaan media kuis interaktif berbasis digital dalam pembelajaran SKI Dinasti Abbasiyah mampu menjadikan pemahaman siswa lebih mendalam dan kontekstual, sehingga pembelajaran sejarah tidak sekadar menghafal fakta tetapi juga mengaitkan peristiwa dengan konteksnya. Implikasi praktisnya adalah bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi semacam ini perlu diintegrasikan ke dalam kurikulum madrasah agar siswa tidak hanya literat sejarah tetapi juga adaptif terhadap kemajuan digital. Kendati penelitian ini berskala terbatas (satu kelas dengan 25 siswa), hasilnya memberikan arahan kuat bagi penelitian selanjutnya untuk menguji penerapan GBL pada topik sejarah lain atau dengan sampel lebih luas guna memperkuat generalisasi temuan.

Daftar Pustaka

Ariyanti, N., & Anggerawati, N. L. (2024). Analisis Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah. *Al-Jadwa: Jurnal Studi Islam*, *4*(1). https://doi.org/10.38073/aljadwa.v4i1.1855

Azka, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2024). Transformasi Pembelajaran PAI: Mengadopsi Model Kooperatif di Era Digital. *Journal of Psychology and Instruction*, *8*(2).

Bahri, S. (2025). Kontribusi Peradaban Islam terhadap Sains dan Teknologi: Refleksi untuk Masa Depan Digital. *Arba: Jurnal Studi Keislaman*, *1*(2), 111–128. https://doi.org/https://doi.org/10.64691/arba.v1i2.10

Campbell, S., Greenwood, M., Prior, S., Shearer, T., Walkem, K., Young, S., Bywaters, D., & Walker, K. (2020). Purposive sampling: complex or simple? Research case examples. *Journal of Research in Nursing*, *25*(8). https://doi.org/10.1177/1744987120927206

Fatmawati, I. (2025). Transformasi Pembelajaran Sejarah dengan Deep Learning Berbasis Digital untuk Gen Z. *Revorma: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, *5*(1). https://doi.org/10.62825/revorma.v5i1.140

Hidayat, R. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Sejarah: Studi Efektivitas

Dan Inovasi Dalam Pendidikan. *Thesis Commons*.

Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/mi*. Prenada Media. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=bBwREAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR4&dq=Pembelajaran+Tematik+SD/mi&ots=XihX3dl1Uv&sig=cSXbupvboXH4wVJtcAYyyrG3Jjs

Maharani, A. W., & Yefterson, R. B. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Dalam Meningkatan Literasi Membaca Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kronologi*, *3*(1). https://doi.org/10.24036/jk.v3i1.99

Mahmudah, I., & Kaputri, M. D. (2021). Persepsi Guru Madrasah terhadap Penilaian Akhir Semester menggunakan Google Form. *Muallimun : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Keguruan*, *1*(2). https://doi.org/10.23971/muallimun.v1i2.3642

Mufliah, M., & Puspita W, D. M. A. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Inovasi Pembelajaran SKI Berbasis Smart TV di MTs Irsyadun Nasyi'in. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *4*(4). https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.802

Mutia, Z., & Pidie, M. A. N. (2025). Implementasi Nilai-Nilai Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Kesadaran Budaya Religius Siswa di MAN 3 Pidie. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, *1*(1).

Nurul Laela, & Khotimatus Sa'adah. (2026). Eksplorasi Pengembangan Dimensi Konseptual untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran SKI Kelas VIII di MTs Syi'ar Islam Maibit. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, *4*(1). https://doi.org/10.61132/jmpai.v4i1.1758

Pratama, S., Ashari, M., Annisa, S., & Sabrina, E. (2025). Pentingnya Literasi Digital dalam Dunia Pendidikan: Transformasi Pembelajaran di Era Digital. In *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan* (Vol. 6, Number 2).

Riska, R., & Dwi Puspita, R. (2025). Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Mengembangkan Berpikir Kritis Dan Kreatif Siswa Untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Perseda : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *8*(1), 77–86. https://doi.org/10.37150/perseda.v8i1.3091

Rusydi, I. (2021). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah. *Risâlah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, *7*(1). https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v7i1.176

Saádi, A. (2025). Pengumpulan Data Yang Efisien pada Penelitian Tindakan Kelas: Teknik, Alat, dan Tantangan. *Al-Amin: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, *2*(2). https://doi.org/10.53398/alamin.v2i2.377

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, *1*(4). https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821