

Pengembangan Game Edukasi Baamboozle Berbasis Assure Untuk Pendidikan Agama Islam

Fadllah Utami^{*1}, Mardiah Astuti², Gatot Kaca³

¹ Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang; Fadllahutami696@gmail.com

² Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang; mardiahastuti_uin@radenfatah.ac.id

³ Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang; Gatotkaca_uin@radenfatah.ac.id

ARTICLE INFO

Keyword:

Educational Games; Assure Learning Model; PAI Learning

Article history:

Received, 2024-04-14

Revised, 2025-04-12

Accepted, 2025-07-30

ABSTRACT

The ASSURE learning model provides a structured framework for designing effective instruction by integrating suitable media, methods, and materials. This study aims to develop a Baamboozle-based educational game grounded in the ASSURE model for Grade 5 Islamic Religious Education (PAI). The objectives are to assess the game's impact on student engagement, gather feedback from students and teachers, and explore the practical use of the ASSURE model in educational game development. Using a qualitative descriptive approach with a case study design, data were collected through observations, interviews, and documentation, and analyzed through data reduction, display, conclusion drawing, and verification. Results show that the Baamboozle game enhances student interaction with PAI materials. The structured use of the ASSURE model assists teachers in creating engaging, student-centered learning. Additionally, the game's interactive features improve participation, motivation, and understanding, fostering an effective and dynamic learning environment.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

*Fadllah Utami

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang; Fadllahutami696@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan suatu peran yang berharga terhadap pengaturan serta pembinaan sistem pendidikan suatu negara. Karena pendidikan suatu bagian kebutuhan insan baik secara individu maupun sosial, analisis kebijakan pendidikan sangat penting untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat dan negara. Karena dampaknya yang luas terhadap kehidupan insan, baik secara sekarang maupun yang akan datang, maka berbagai upaya yang dilakukan oleh masyarakat atau pemerintah yang peduli terhadap pendidikan harus diperhatikan.¹ Pendidikan Islam memegang peranan yang krusial dalam membentuk generasi yang berbudi pekerti luhur. Pemanfaatan teknologi pendidikan dapat membantu meningkatkan akses terhadap sumber daya pendidikan.²

Ilmu yang didapat dari hasil minat belajar anak terhadap pengetahuan yang disampaikan, Dimana pada dasarnya, manusia adalah makhluk yang berpikir, selalu mempertimbangkan Semua

¹ Arwildayanto Arwildayanto, Suling Arifin, dan Tuni Sumar Warni, *Analisis Kebijakan Pendidikan* (Bandung: Cendekia Press, 2018), hal. 16.

² Mardiah Astuti et al., "Meningkatkan Kualitas Pendidikan Islam Melalui Implementasi Teknologi Pendidikan," *Journal Student Scientific Creativity* Vol. 1, no. 5 (2023).

hal yang ada dan berlangsung di sekelilingnya.³ Ilmu pengetahuan dapat diwujudkan melalui bekal ilmu yang didapat selama proses Pendidikan. Terdapat disurah Al-Mujadalah :11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ عَلِمُوا دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: "Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, "Berdirilah," (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan."

Tafsir ayat ini menegaskan bahwa Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan memiliki ilmu pengetahuan. Kedudukan mereka akan diangkat lebih tinggi karena keimanan yang tulus serta pemahaman yang mendalam. Hal ini menunjukkan pentingnya iman dan ilmu dalam pandangan Allah, di mana keduanya menjadi faktor utama yang menentukan kemuliaan seseorang. Semakin kuat iman dan luas ilmunya, semakin tinggi derajat yang Allah berikan kepada mereka.⁴

Kesimpulannya, ayat tersebut menunjukkan bahwa Allah sangat menghargai orang-orang yang memiliki iman yang kuat dan pengetahuan yang luas. Kedua hal ini, yaitu keimanan dan ilmu, menjadi tolak ukur bagi Allah dalam mengangkat derajat seseorang.⁵ Keimanan menunjukkan kualitas spiritual dan ketulusan seseorang dalam menjalankan ajaran-Nya, sedangkan ilmu mencerminkan usaha dan upaya untuk memahami, belajar, dan mencari kebenaran. Dengan kata lain, seseorang yang memiliki iman yang mendalam dan terus mengembangkan ilmunya dianggap lebih mulia. Ini menegaskan bahwa dalam pandangan Allah, kemuliaan tidak hanya dilihat dari sisi spiritual semata, tetapi juga dari usaha intelektual yang dilakukan untuk memahami kehidupan dan ajaran-Nya.

Pendidikan berperan penting bagi masyarakat Indonesia agar tetap memahami peraturan dan pengetahuan yang berkembang seiring perubahan zaman. Oleh karena itu, generasi penerus perlu memiliki wawasan yang luas agar mampu mengikuti perkembangan Pancasila.⁶ Teknologi saat ini memainkan peran yang sangat penting dan berpengaruh dalam kehidupan manusia. Namun, masih banyak orang, termasuk guru, yang kurang memahami cara memanfaatkan teknologi dengan baik. Kegiatan pembelajaran mengharuskan guru untuk terus meningkatkan profesionalismenya sebagai pendidik, agar mampu menghadapi berbagai tantangan dan beban tugas yang berat dalam proses pembelajaran, serta dapat memberikan pengetahuan dan mengajarkan nilai-nilai moral kepada siswa, maupun nilai-nilai kemanusiaan.⁷ Media yang tepat dapat membuat proses pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan dunia mereka, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam. Ini menunjukkan betapa pentingnya penggunaan teknologi yang sesuai untuk mendukung efektivitas pembelajaran di era digital.⁸

Dampak perkembangan internet dan teknologi sangat dirasakan oleh remaja saat ini, salah satunya adalah kemunculan game-game yang populer di kalangan pelajar. Perubahan cara belajar, yang kini melibatkan aktivitas bermain menggunakan gadget, menjadi salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang terus berkembang.⁹ Game edukasi, sebagai salah satu media pembelajaran, mengikuti perkembangan teknologi dan dapat membantu pelajar dalam memahami materi yang diajarkan.

³ Mardeli Mardeli, "Teori Kompensasi Emosi," *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* Vol.2, no. 1 (2016).

⁴ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah* (Jakarta: Lentera Hati, 2002). Hal.125-133.

⁵ Han-Yu Sung and Gwo-Jen Hwang, "A Collaborative Game-Based Learning Approach to Improving Students' Learning Performance in Science Courses," *Computers & Education* 63 (2013): 43–51, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.11.019>.

⁶ Nyayu Soraya, "Lembaga Pendidikan Islam Periode Awal Dalam Perspektif Sejarah," *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2016): 251–61.

⁷ Rohmadi Rohmadi and Trysha Yulindaputri, "Pengaruh Kompetensi Kepribadian Guru Terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa," *Tsaqafatuna* 5, no. 2 (2023): 84–95, <https://doi.org/10.54213/tsaqafatuna.v5i2.204>.

⁸ Gatot Kaca, Iqbal Ramdhani, and Nyimas Yunierti Prihatin, "Keefektifan Media Pembelajaran Visual Berbasis Lectora Inspire Terhadap Motivasi Belajar Siswa..," *Jurnal PAI Raden Fatah* Vol.4, no. 2 (2022).

⁹ Wen-Hsiung Wu et al., "Investigating the Learning-Theory Foundations of Game-Based Learning: A Meta-Analysis," *Journal of Computer Assisted Learning* 28, no. 3 (2012): 265–79, <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2011.00437.x>.

Dengan menggunakan game edukasi, pelajar dapat belajar sambil bermain, termasuk mempelajari pendidikan karakter yang saat ini sedang digalakkan oleh pemerintah.¹⁰

Game edukasi yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis anak berfokus pada kegiatan yang menuntut anak untuk menganalisis, memecahkan masalah, serta membuat keputusan yang berdasarkan pertimbangan yang matang.¹¹ Permainan ini sering kali mengharuskan anak untuk berpikir secara logis, mengidentifikasi pola, serta mempertimbangkan berbagai kemungkinan solusi untuk mencapai tujuan. Melalui berbagai tantangan yang diberikan dalam permainan, anak diajak untuk menghadapi situasi yang memerlukan pemecahan masalah secara sistematis, yang dapat melatih mereka untuk berpikir lebih analitis dan kreatif.¹² Kualitas guru yang baik akan berkontribusi pada pembelajaran yang lebih efektif, yang pada akhirnya dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.¹³

Model pembelajaran ASSURE adalah pendekatan yang memanfaatkan teknologi secara sistematis dalam proses pembelajaran. Model ini bertujuan untuk merencanakan penggunaan teknologi dengan cara yang efektif, sehingga dapat memudahkan guru dalam merancang kegiatan pembelajaran. Perencanaan yang dilakukan tidak hanya berkaitan dengan pemilihan metode, media, dan materi yang tepat, tetapi juga berfokus pada cara teknologi dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Model ini memberikan perhatian khusus pada peran teknologi dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang adaptif dan interaktif. Dengan pendekatan ini, guru dapat melakukan perubahan pada metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa. Fokus utama model ini adalah bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mendukung perkembangan peserta didik secara lebih efektif dan optimal.¹⁴

Model pembelajaran ASSURE adalah pendekatan yang digunakan untuk merancang pembelajaran yang efektif dengan memanfaatkan media, metode, dan materi yang tepat. Model ini membantu guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta memastikan bahwa setiap langkah pembelajaran dirancang dengan cermat. Fokus utama dalam model ASSURE adalah bagaimana cara memilih media dan metode yang paling sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Selain, model ini juga menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, agar mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam pengalaman belajar. Proses evaluasi dan revisi yang ada dalam model ini memberikan kesempatan untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran berdasarkan hasil yang telah dicapai, memastikan pembelajaran berjalan dengan optimal dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.¹⁵

Berdasarkan pengamatan meskipun sekolah sudah menggunakan media proyektor, pemanfaatannya masih terbatas dan pembelajaran lebih mengandalkan metode tradisional seperti cerita dan tanya jawab. Hal ini menyebabkan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terasa monoton, sehingga siswa cenderung kehilangan fokus dan mudah merasa mengantuk saat guru menjelaskan materi.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu solusi adalah menggunakan media yang dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis, sehingga siswa lebih tertarik dan aktif. Peneliti memilih game edukasi Baamboozle berbasis model ASSURE, karena media ini dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

¹⁰ Fujiati and Sri Lestari Rahayu, "Implementasi Algoritma Fisher Yate Shuffle Pada Game Edukasi Sebagai Pembelajaran," *Cogito Smart Journal* Vol.6, no. 1 (2020).

¹¹ Larry Johnson et al., *The NMC Horizon Report: 2014 Higher Education Edition* (New Media Consortium, 2014).

¹² Sukmawati, ST. Wardatul Ainiyah, and Eny Aulia Rohma, "Pengaruh Game Edukasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik ; Studi Kasus SDN Dalem I," *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* Vol.2, no. 1 (2025).

¹³ Syarnubi Syarnubi, "Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Religiusitas Siswa Kelas IV Di SDN 2 Pengarayan," *Tadrib* 5, no. 1 (2019): 87–103.

¹⁴ Haerul Muammar, Ahmad Harjono, and Gunawan Gunawan, "Pengaruh Model Pembelajaran Assure Dan Pengetahuan Awal Terhadap Hasil Belajar IPA-Fisika Siswa Kelas Viii SMPN 2 Mataram," *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi* Vol.1, no. 3 (2017), <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.254>.

¹⁵ Kosilah and Septian, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 6 (2020): 79–87, <https://doi.org/10.47492/jip.vli6.214>.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital, agar pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak lagi bersifat monoton dan mampu menarik minat siswa. Pembaharuan penelitian ini terletak pada pengembangan game edukasi Baamboozle berbasis model ASSURE, yang belum banyak diterapkan dalam konteks pembelajaran PAI di sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi baru terhadap inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, yaitu metode yang bertujuan untuk menggambarkan secara rinci seluruh data dan kondisi yang ada.¹⁶ Data tersebut dikumpulkan melalui teknik kualitatif seperti wawancara, observasi, atau analisis dokumen, kemudian dibandingkan dan dijelaskan sesuai dengan situasi yang terjadi. Selanjutnya, solusi diberikan untuk mengatasi berbagai permasalahan yang ditemukan. Pendekatan ini juga menyajikan informasi aktual yang diharapkan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan serta penerapannya dalam berbagai masalah.¹⁷

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh langsung dari dunia empiris melalui uraian terperinci, kutipan langsung, serta dokumentasi kasus yang dikumpulkan dalam bentuk narasi terbuka untuk mendukung analisis dan penarikan kesimpulan. Peneliti menggunakan dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi serta wawancara langsung dengan guru Pendidikan Agama Islam. Sementara itu, data sekunder dikumpulkan dari berbagai sumber tidak langsung seperti buku, situs web, dokumen, maupun laporan historis yang tersimpan dalam arsip, baik yang dipublikasikan maupun tidak dipublikasikan.¹⁸

Pada penelitian ini, teknik yang akan digunakan dalam pengumpulan data adalah: Observasi yakni metode penelitian yang mengumpulkan informasi melalui pengamatan langsung terhadap objek atau fenomena yang menjadi fokus ilmuwan. Pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh data akurat dengan memperhatikan objek secara jelas dan objektif, tanpa dipengaruhi asumsi pribadi, sehingga menghasilkan wawasan mendalam tentang objek yang diamati.¹⁹ Dokumentasi bukan sekadar foto, melainkan pengumpulan berbagai jenis dokumen yang penting sebagai bahan untuk analisis data. Wawancara adalah proses komunikasi dua arah untuk mengumpulkan informasi dari narasumber. Dalam wawancara, peneliti atau pewawancara bertanya, sementara responden memberikan jawaban atau pendapat. Teknik ini sering digunakan dalam penelitian untuk memperoleh data kualitatif.²⁰

Analisis data kualitatif, berikut penjabarannya: Reduksi data merupakan tahap mula pada analisis data kualitatif. Proses ini melibatkan pemilihan dan penyederhanaan data mentah yang terkumpul, dengan cara memilih informasi yang relevan dan mengeliminasi yang tidak penting. Reduksi data bertujuan untuk mengurangi volume data sehingga peneliti dapat fokus pada informasi yang paling signifikan, serta memudahkan dalam proses analisis lebih lanjut.²¹ Setelah data direduksi, langkah berikutnya adalah penyajian data. Pada tahap ini, peneliti menyusun dan menampilkan data yang telah disaring dalam bentuk yang terorganisir dan mudah dipahami, seperti teks, kategori, atau diagram. Penyajian ini memungkinkan peneliti untuk melihat pola atau hubungan yang muncul, serta mempermudah penarikan kesimpulan yang lebih akurat

¹⁶ Clark Aldrich, *The Complete Guide to Simulations and Serious Games: How the Most Valuable Content Will Be Created in the Age beyond Gutenberg to Google* (Pfeiffer/Wiley, 2009).

¹⁷ Muhammad Rijal Fadli, "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif," *Jurnal Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 21, no. 1 (2021).

¹⁸ Sugiyono Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Jakarta: Alfabeta, 2019). Hal.126.

¹⁹ Huberman, Miles, "Teknik Pengumpulan Data dan Metode Penelitian," *Jurnal Media Indonesia*, 2022.

²⁰ Erga Trivaika and Mamok Andri Senubekti, "Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android," *Nuansa Informatika* 16, no. 1 (2022): 33–40, <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4670>.

²¹ Tsaniyatus Sa'diyah, "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami," *KASTA : Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya Dan Terapan* 2, no. 3 (2022): 148–59, <https://doi.org/10.58218/kasta.v2i3.408>.

dan terarah.²² Penarikan kesimpulan merupakan tahap di mana peneliti mulai mengidentifikasi pola atau tema yang muncul dari data yang telah dianalisis. Kesimpulan ini mencakup pemahaman terhadap fenomena yang diteliti dan jawaban atas pertanyaan penelitian. Proses ini melibatkan interpretasi mendalam terhadap data yang disajikan, yang memungkinkan peneliti untuk menghubungkan temuan dengan teori atau literatur yang ada.²³ Verifikasi data adalah langkah untuk memastikan bahwa temuan yang diperoleh valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Proses ini biasanya dilakukan dengan cara triangulasi, yaitu membandingkan dan memeriksa data dari berbagai sumber atau teknik pengumpulan data untuk memastikan konsistensi dan keakuratan.²⁴

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Proses Pengembangan Game Edukasi Baamboozle Berbasis Assure untuk Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Berdasarkan temuan wawancara dan observasi informan dapat disimpulkan bahwa, pengembangan game edukasi Baamboozle berbasis model ASSURE melibatkan beberapa langkah. Pertama, guru menganalisis karakteristik siswa untuk memahami kebutuhan mereka. Setelah itu, ditentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Game Baamboozle dipilih karena bisa menarik perhatian dan membuat siswa lebih aktif dalam belajar.²⁵ Dalam pelaksanaannya, game ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi dan menguji pemahaman mereka. Siswa juga bisa langsung menerima umpan balik, yang membantu mereka melihat sejauh mana mereka mengerti materi. Di akhir, guru melakukan evaluasi untuk melihat seberapa efektif metode ini dan membuat perbaikan jika diperlukan. Secara keseluruhan, proses ini berhasil meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan keterampilan sosial siswa.²⁶

2. Dampak Penggunaan Game Edukasi Baamboozle Terhadap Tingkat Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Dari hasil pengamatan dan tanya jawab pada informan dapat peneliti simpulkan, penggunaan game edukasi Baamboozle dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Baamboozle membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Para siswa merasa tidak bosan dan lebih termotivasi karena mereka dapat belajar sambil bermain, yang meningkatkan minat dan partisipasi aktif mereka. Game ini juga mendorong kerja sama dalam kelompok, yang membuat proses belajar lebih asyik dan memudahkan siswa dalam memahami materi.

3. Umpan Balik dari Siswa dan Guru Terkait Penggunaan Game Baamboozle untuk Pembelajaran

Dari hasil pengamatan dan tanya jawab pada informan dapat peneliti simpulkan, Penggunaan game edukasi Baamboozle dalam pembelajaran PAI sangat efektif. Game ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan menarik, yang meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Siswa merasa lebih aktif, mudah memahami materi, dan lebih tertantang untuk belajar, sementara guru merasa lebih mudah dalam mengajar. Game ini membantu menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan dan lebih menyenangkan.

4. Penerapan Model Assure dalam Pengembangan Game Edukasi Boombazle untuk Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Dari hasil pengamatan dan tanya jawab pada informan dapat peneliti simpulkan, Penerapan model ASSURE dalam pengembangan game edukasi Boombazle untuk

²² Sugiyono, *Op. Cit.*, Hal.184.

²³ Tsaniyatus Sa'diyah, *Op. Cit.*

²⁴ Umi Nurul Idayanti, "Pelaksanaan Kegiatan Membaca Al Quran Dalam Meningkatkan Perilaku Keagamaan Siswa Kelas VIII Di SMPN 1 Siman Ponorogo Tahun Ajaran 2016 / 2017," *Skripsi*, 2017, 45-47.

²⁵ Richard E Mayer, "Computer Games in Education," *Annual Review of Psychology* 70 (2019): 531-49, <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-103744>.

²⁶ Darina Dicheva et al., "Gamification in Education: A Systematic Mapping Study," *Educational Technology & Society* 18, no. 3 (2015): 75-88.

pembelajaran PAI efektif dalam membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.²⁷ Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam menjawab soal dan tantangan, game ini membantu mereka memahami materi PAI dengan cara yang menarik, mudah diingat, dan tidak membosankan. Model ASSURE memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dengan menggunakan media yang tepat dan meningkatkan keterlibatan siswa.

B. Pembahasan

Dalam penelitian ini, penerapan model ASSURE dalam pengembangan game edukasi Baamboozle untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memberikan dampak signifikan terhadap proses pembelajaran. Proses pengembangan game Baamboozle berbasis model ASSURE dimulai dengan analisis kebutuhan siswa yang mengarah pada pemilihan game sebagai media pembelajaran.²⁸ Pemilihan game ini mempertimbangkan karakteristik siswa serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Game ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap materi PAI, sebagaimana dikemukakan oleh Pak Tobari bahwa game memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif melalui tantangan-tantangan yang ada dalam permainan.²⁹

Penggunaan game edukasi Baamboozle dalam pembelajaran PAI terbukti meningkatkan tingkat keterlibatan siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, mereka merasa lebih tertarik dan terlibat karena game ini mengubah cara belajar yang biasanya terasa kaku menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Elemen kompetisi dan kolaborasi dalam kelompok yang ada dalam game juga mendorong siswa untuk lebih aktif berpikir cepat dan bekerja sama dengan teman-temannya.³⁰ Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi seperti Baamboozle dapat membantu mengatasi perasaan bosan dan pasif dalam pembelajaran konvensional, serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Umpan balik yang diberikan oleh guru dan siswa terkait penggunaan game Baamboozle juga menunjukkan dampak positif yang signifikan.³¹ Guru merasa lebih mudah mengajar karena game ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Selain itu, siswa merasa lebih percaya diri dalam belajar karena mereka dapat menguji pemahaman mereka melalui tantangan yang diberikan dalam permainan. Beberapa siswa bahkan merasa lebih cepat mengingat materi PAI berkat frekuensi pertanyaan yang muncul selama permainan. Secara keseluruhan, umpan balik yang diberikan menunjukkan bahwa game edukasi Baamboozle mampu menciptakan pembelajaran yang lebih hidup dan menarik bagi siswa.

Penerapan model ASSURE dalam pengembangan game edukasi Baamboozle berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Model ASSURE dimulai dengan menganalisis karakteristik siswa dan merancang tujuan pembelajaran yang jelas, yang membantu guru memilih media yang tepat, yaitu game Baamboozle.³² Sebagaimana disampaikan oleh siswa seperti Refa Nur Aulya Putri dan Tegar Anggara, game ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga membantu mereka memahami materi PAI dengan cara yang lebih mudah diingat. Penerapan model ASSURE memastikan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran mendukung pencapaian tujuan yang diinginkan.³³

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar penggunaan game edukasi seperti Baamboozle dapat diperluas ke mata pelajaran lain, tidak hanya PAI. Pengembangan media

²⁷ Mansureh Kebritchi, Atsusi Hirumi, and Haiyan Bai, "The Effects of Modern Mathematics Computer Games on Mathematics Achievement and Class Motivation," *Computers & Education* 55, no. 2 (2010): 427–43, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.02.007>.

²⁸ A A Gokhale, "Collaborative Learning Enhances Critical Thinking," *Journal of Technology Education* 7, no. 1 (1995): 22–30, <https://doi.org/10.21061/jte.v7i1.a.2>.

²⁹ Wu et al., "Investigating the Learning-Theory Foundations of Game-Based Learning: A Meta-Analysis."

³⁰ Albert D Ritzhaupt and Florence Martin, "Development and Validation of the Educational Technologist Multimedia Competency Survey," *Educational Technology Research and Development* 62, no. 1 (2014): 13–33, <https://doi.org/10.1007/s11423-013-9325-2>.

³¹ James Paul Gee, *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy* (Palgrave Macmillan, 2007).

³² Huseyin Bicen and Senay Kocakoyun, "Perceptions of Students for Gamification Approach: Kahoot as a Case Study," *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)* 13, no. 2 (2018): 72–93, <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>.

³³ Leonard A Annetta, "The 'I's' Have It: A Framework for Serious Educational Game Design," *Review of General Psychology* 14, no. 2 (2010): 105–12, <https://doi.org/10.1037/a0018985>.

pembelajaran berbasis teknologi, seperti game, sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, terlebih di era digital saat ini. Namun, perlu adanya pelatihan bagi guru agar dapat memanfaatkan game edukasi secara optimal dan memastikan relevansi permainan dengan materi yang diajarkan. Selain itu, pembelajaran yang menggunakan game harus diimbangi dengan penjelasan materi yang cukup agar siswa tidak hanya terfokus pada aspek permainan semata. Temuan penting dari penelitian ini adalah bahwa pengembangan game edukasi Baamboozle berbasis model ASSURE mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI, sekaligus menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game dapat menjadi alternatif inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan di sekolah dasar

KESIMPULAN

Proses Pengembangan Game Edukasi Baamboozle Berbasis Model ASSURE ini dalam pengembangan game edukasi Baamboozle terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi antara siswa dan materi pembelajaran. Model ASSURE yang terdiri dari analisis karakteristik siswa, penyusunan tujuan pembelajaran, pemilihan metode dan media yang tepat, serta evaluasi hasil belajar, membantu guru merancang pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik. Game Baamboozle dipilih karena sifatnya yang interaktif, memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap materi PAI.

Dampak Penggunaan Game Baamboozle terhadap Keterlibatan Siswa ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keterlibatan siswa. Game ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kelas. Dengan adanya elemen kompetisi dan kolaborasi dalam kelompok, siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi bisa menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Umpan Balik dari Siswa dan Guru ini menunjukkan bahwa penggunaan game Baamboozle memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Guru melaporkan bahwa game ini membuat pengajaran menjadi lebih dinamis dan siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga merasa lebih percaya diri dan senang karena mereka dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif, tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam menjawab tantangan dan bekerja sama dengan teman-teman.

Penerapan Model ASSURE dalam Pengembangan Game Baamboozle ini berperan penting dalam merancang dan mengimplementasikan game Baamboozle untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Dengan menggunakan model ini, pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan terarah, sehingga siswa tidak hanya aktif, tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi PAI yang diajarkan. Keberhasilan penerapan model ASSURE menunjukkan bahwa penggunaan media yang tepat dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih efektif.

REFERENSI

- Aldrich, Clark. *The Complete Guide to Simulations and Serious Games: How the Most Valuable Content Will Be Created in the Age beyond Gutenberg to Google*. Pfeiffer/Wiley, 2009.
- Annetta, Leonard A. "The 'I's' Have It: A Framework for Serious Educational Game Design." *Review of General Psychology* 14, no. 2 (2010): 105–12. <https://doi.org/10.1037/a0018985>.
- Arwildayanto, Arwildayanto, Suling Arifin, and Tuni Sumar Warni. *Analisis Kebijakan Pendidikan*. Bandung: Cendekia Press, 2018.
- Astuti, Mardiah, Herlina, Ibrahim, Isma Eka Wardana, Sofiyan Arddiansyah, and Risma Oktariani. "Meningkatkan Kualitas Pendidikan Islam Melalui Implementasi Teknologi Pendidikan." *Journal Student Scientific Creativity* Vol.1, no. 5 (2023).
- Bicen, Huseyin, and Senay Kocakoyun. "Perceptions of Students for Gamification Approach: Kahoot as a Case Study." *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)* 13, no. 2 (2018):

- 72–93. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>.
- Dicheva, Darina, Christo Dichev, Galia Agre, and Gennady Angelova. "Gamification in Education: A Systematic Mapping Study." *Educational Technology & Society* 18, no. 3 (2015): 75–88.
- Fadli, Muhammad Rijal. "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif." *Jurnal Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 21, no. 1 (2021).
- Fujiati, and Sri Lestari Rahayu. "Implementasi Algoritma Fisher Yate Shuffle Pada Game Edukasi Sebagai Pembelajaran." *Cogito Smart Journal* Vol.6, no. 1 (2020).
- Gee, James Paul. *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan, 2007.
- Gokhale, A A. "Collaborative Learning Enhances Critical Thinking." *Journal of Technology Education* 7, no. 1 (1995): 22–30. <https://doi.org/10.21061/jte.v7i1.a.2>.
- Idayanti, Umi Nurul. "Pelaksanaan Kegiatan Membaca Al Quran Dalam Meningkatkan Perilaku Keagamaan Siswa Kelas VIII Di SMPN 1 Siman Ponorogo Tahun Ajaran 2016 / 2017." *Skripsi*, 2017, 45–47.
- Johnson, Larry, Samantha Adams Becker, Veronica Estrada, and Alex Freeman. *The NMC Horizon Report: 2014 Higher Education Edition*. New Media Consortium, 2014.
- Kaca, Gatot, Iqbal Ramdhani, and Nyimas Yunierti Prihatin. "Keefektifan Media Pembelajaran Visual Berbasis Lectora Inspire Terhadap Motivasi Belajar Siswa.." *Jurnal PAI Raden Fatah* Vol.4, no. 2 (2022).
- Kebritchi, Mansureh, Atsusi Hirumi, and Haiyan Bai. "The Effects of Modern Mathematics Computer Games on Mathematics Achievement and Class Motivation." *Computers & Education* 55, no. 2 (2010): 427–43. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.02.007>.
- Kosilah, and Septian. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 6 (2020): 79–87. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i6.214>.
- Mardeli, Mardeli. "Teori Kompensasi Emosi." *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* Vol.2, no. 1 (2016).
- Mayer, Richard E. "Computer Games in Education." *Annual Review of Psychology* 70 (2019): 531–49. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-103744>.
- Media Indonesia. "Teknik Pengumpulan Data Dan Metode Penelitian," 2022.
- Muammar, Haerul, Ahmad Harjono, and Gunawan Gunawan. "Pengaruh Model Pembelajaran Assure Dan Pengetahuan Awal Terhadap Hasil Belajar IPA-Fisika Siswa Kelas Viii SMPN 22 Mataram." *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi* Vol.1, no. 3 (2017). <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.254>.
- Ritzhaupt, Albert D, and Florence Martin. "Development and Validation of the Educational Technologist Multimedia Competency Survey." *Educational Technology Research and Development* 62, no. 1 (2014): 13–33. <https://doi.org/10.1007/s11423-013-9325-2>.
- Rohmadi, Rohmadi, and Trysha Yulindaputri. "Pengaruh Kompetensi Kepribadian Guru Terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa." *Tsaqafatuna* 5, no. 2 (2023): 84–95. <https://doi.org/10.54213/tsaqafatuna.v5i2.204>.
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Misbah*. Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- Soraya, Nyayu. "Lembaga Pendidikan Islam Periode Awal Dalam Perspektif Sejarah." *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2016): 251–61.
- Sugiyono, Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- — —. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Jakarta: Alfabeta, 2019.
- Sukmawati, ST. Wardatul Ainayah, and Eny Aulia Rohma. "Pengaruh Game Edukasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik ; Studi Kasus SDN Dalemnan I." *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* Vol.2, no. 1 (2025).
- Sung, Han-Yu, and Gwo-Jen Hwang. "A Collaborative Game-Based Learning Approach to Improving Students' Learning Performance in Science Courses." *Computers & Education* 63 (2013): 43–51. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.11.019>.
- Syarnubi, Syarnubi. "Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk

- Religiusitas Siswa Kelas IV Di SDN 2 Pengarayan." *Tadrib* 5, no. 1 (2019): 87–103.
- Trivaika, Erga, and Mamok Andri Senubekti. "Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android." *Nuansa Informatika* 16, no. 1 (2022): 33–40. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4670>.
- Tsaniyatus Sa'diyah. "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami." *KASTA : Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya Dan Terapan* 2, no. 3 (2022): 148–59. <https://doi.org/10.58218/kasta.v2i3.408>.
- Wu, Wen-Hsiung, Hsin-Chieh Hsiao, Pei-Lung Wu, Chih-Hung Lin, and Shu-Hua Huang. "Investigating the Learning-Theory Foundations of Game-Based Learning: A Meta-Analysis." *Journal of Computer Assisted Learning* 28, no. 3 (2012): 265–79. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2011.00437.x>.