EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN: 2807-8659 | p-ISSN: 2807-8829
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/educator

IMPLEMENTASI *GAME-BASED LEARNING* BERBASIS *MEMORY GAME* DALAM PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MADRASAH TSANAWIYAH

Annisa Dewi Sholkhani[1], Siti Nurkayati[2]
Institut Agama Islam Khozinatul Ulum Blora[1,2]
e-mail: annisadewisolkhani@iaiku.ac.id, sitinurkayati@iaiku.ac.id,

Diterima: *26/09/2026*; Direvisi: *05/10/2026*; Diterbitkan: *08/11/2026*

ABSTRAK

Pembelajaran Akidah Akhlak pada materi Sifat-Sifat Wajib bagi Allah menghadapi tantangan berupa karakter materi yang abstrak dan banyaknya istilah serta klasifikasi yang perlu dipahami oleh peserta didik. Penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi *Game-Based Learning* (GBL) berbasis *Memory Game* dalam pembelajaran Akidah Akhlak, khususnya terkait pemahaman materi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang dilaksanakan pada peserta didik kelas VII MTs Plus Al Amin Banjarejo. Data diperoleh melalui observasi pembelajaran, wawancara dengan guru dan enam peserta didik, serta dokumentasi berupa perangkat pembelajaran, lembar kerja, evaluasi, dan aktivitas permainan. Data dianalisis melalui proses seleksi, pengelompokan, penyajian, interpretasi, dan verifikasi dengan memperhatikan triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Memory Game* yang dirancang melalui pencocokan tiga unsur, yaitu istilah Arab, makna, dan klasifikasi sifat, diikuti oleh perubahan aktivitas pembelajaran yang sebelumnya dominan verbal menjadi lebih interaktif. Peserta didik lebih terlibat dalam pencocokan kartu, diskusi, kerja kelompok, dan presentasi, sementara guru berperan sebagai fasilitator dan pengarah pembelajaran. Faktor pendukung meliputi kesesuaian permainan dengan karakter materi, keterlibatan peserta didik, dan penggunaan media fisik yang sederhana; sedangkan hambatannya meliputi adaptasi terhadap aturan, perbedaan tingkat keaktifan, dan pengelolaan waktu. Penelitian ini menunjukkan bahwa GBL berbasis kartu fisik dapat menjadi alternatif pembelajaran Akidah Akhlak yang sederhana, interaktif, dan kontekstual.

Kata Kunci: *Game-Based Learning, Memory Game, Pembelajaran Partisipatif*

ABSTRACT

Aqidah Akhlak learning on the obligatory attributes of Allah faces challenges due to the abstract nature of the material and the number of terms and classifications that students are required to understand. Such conditions may lead to learning that is predominantly oriented toward explanation and memorization, resulting in uneven student engagement. This study aims to analyze the implementation of Game-Based Learning (GBL) through a Memory Game in relation to students' understanding of the material and engagement in Aqidah Akhlak learning. The study employed a descriptive qualitative approach involving seventh-grade students at MTs Plus Al Amin Banjarejo. Data were collected through classroom observations, interviews with the Aqidah Akhlak teacher and six students, and documentation of learning materials, worksheets, assessments, and game activities. Data were analyzed through selection, categorization, presentation, interpretation, and verification using source and technique triangulation. The findings indicate that the Memory Game, designed around three matching components Arabic terms, meanings, and attribute classifications was accompanied by a shift

Copyright (c) 2026 EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.16071

EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN: 2807-8659 | p-ISSN: 2807-8829
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/educator

from predominantly verbal learning activities toward more interactive activities. Students demonstrated greater involvement in card-matching activities, group discussions, collaboration, and presentations, while the teacher served as both a facilitator and learning guide. Supporting factors included the suitability of the game to the characteristics of the material, student involvement, and the simplicity of the physical card media. The main challenges involved adapting to the game rules, differences in students' levels of participation, and limited instructional time. These findings indicate that GBL through a physical-card-based Memory Game can serve as a simple, interactive, and contextual alternative for Aqidah Akhlak learning.
Keywords: *Game-Based Learning, Memory Game, Participatory Learning*

PENDAHULUAN

Siswa hari ini hidup dalam ritme belajar yang berbeda dari generasi sebelumnya. Perubahan karakter belajar peserta didik abad ke-21 menuntut adanya penyesuaian strategi pembelajaran (Zulkefli & Jamil, 2024). Integrasi pedagogi modern yang berpusat pada siswa ke dalam pendidikan Islam menjadi krusial untuk menjembatani tradisi pembelajaran klasik (talaqqi, hafalan, tarbiyah) dengan tuntutan inovasi abad ke-21 tanpa mengabaikan substansi nilai keagamaan (Dube & Zheba, 2025). Pembelajaran Akidah Akhlak yang kaya akan materi teologis dan moral tidak dapat lagi mengandalkan ceramah satu arah semata, melainkan membutuhkan variasi model pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman konseptual dan keterlibatan siswa di kelas (Aisyah & Lutfi, 2025; Oktaviani & Lisnawati, 2023).

Materi tersebut idealnya tidak berhenti pada kemampuan siswa menyebutkan nama dan definisi sifat, melainkan sampai pada kemampuan menghubungkan istilah, arti, dan kategorisasinya secara tepat. Apabila proses pembelajaran hanya menghasilkan kemampuan menghafal, maka konsep keilahian yang seharusnya menjadi fondasi keyakinan justru berisiko dipahami sebagai kumpulan istilah yang perlu diingat untuk menjawab pertanyaan guru atau menyelesaikan evaluasi (Agarwal et al., 2021). Karena itu, tantangan pembelajaran Akidah Akhlak bukan hanya bagaimana menyampaikan materi yang benar, tetapi juga bagaimana menghadirkan pengalaman belajar yang membuat konsep abstrak tersebut dapat dipahami, diingat, dan diolah secara aktif oleh peserta didik.

Kontras antara karakteristik peserta didik dan pola pembelajaran tersebut terlihat dalam pembelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs Plus Al Amin Banjarejo, Blora, Jawa Tengah. Kelas yang menjadi konteks penelitian terdiri atas 24 siswa. Berdasarkan pengamatan awal, pembelajaran materi sifat-sifat wajib bagi Allah masih didominasi oleh pola penyampaian guru secara satu arah (Observasi Kondisi Awal, 2026). Dalam situasi tersebut, sebagian siswa menunjukkan kecenderungan pasif, mengantuk, berbicara dengan teman, dan mengalami kesulitan ketika harus mengingat kembali istilah-istilah Arab beserta arti dan kategorinya. Partisipasi kelas juga belum merata; dari 24 siswa, hanya sekitar 2–3 siswa yang tampak aktif memberikan respons dan terlibat dalam interaksi pembelajaran.

Kondisi tersebut memperlihatkan kesenjangan antara kondisi ideal (das Sollen), yakni pembelajaran yang memungkinkan peserta didik terlibat, berinteraksi, dan membangun pemahaman secara aktif, dengan kondisi faktual (das Sein) berupa dominasi komunikasi satu arah dan rendahnya keterlibatan sebagian peserta didik. Fenomena tersebut tidak serta-merta menunjukkan bahwa siswa tidak memiliki kemauan belajar, melainkan mengisyaratkan adanya persoalan pada pertemuan antara karakteristik materi, strategi pembelajaran, dan pengalaman belajar peserta didik. Temuan penelitian sebelumnya pada pembelajaran Akidah Akhlak juga

Copyright (c) 2026 EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.16071

EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN: 2807-8659 | p-ISSN: 2807-8829
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/educator

memperlihatkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan dapat digunakan sebagai alternatif terhadap pembelajaran yang monoton. Izzah et al. (2025), misalnya, menunjukkan bahwa *matching card game* dapat digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak untuk menciptakan aktivitas belajar yang lebih partisipatif. Penelitian lain pada pembelajaran Akidah Akhlak dengan pendekatan *joyful learning* berbasis *Teams Games Tournament* juga menunjukkan perhatian terhadap persoalan keterlibatan dan hasil belajar siswa (Oktaviani & Lisnawati, 2023).

Pada titik inilah permainan dapat berfungsi bukan sebagai hiburan yang sekadar disisipkan ke dalam pembelajaran, melainkan sebagai jembatan pedagogis antara karakteristik peserta didik dan tuntutan materi. *Game-Based Learning* (GBL) menempatkan mekanisme permainan sebagai bagian dari proses belajar yang diarahkan pada tujuan pembelajaran tertentu. Dalam konteks penelitian ini, GBL diwujudkan melalui media kartu fisik berbentuk *Memory Game*. Aktivitas membuka kartu, mengenali informasi, mengingat posisi atau pasangan, mencocokkan kartu, dan mengelompokkan informasi dapat mengubah aktivitas menghafal menjadi proses belajar yang lebih aktif. Mekanisme tersebut juga memiliki hubungan dengan konsep *retrieval practice*, yaitu proses mengambil kembali informasi dari ingatan yang telah dipelajari.

Agarwal et al. (2021) menunjukkan bahwa *retrieval practice* secara konsisten memberikan manfaat terhadap pembelajaran dalam berbagai konteks sekolah dan kelas. Dalam penelitian ini, prinsip tersebut diterjemahkan melalui tiga unsur informasi yang dipadukan dalam kartu, yaitu istilah Arab, arti atau makna, dan kategori sifat wajib Allah (*nafsiyah*, *salbiyah*, *ma'ani*, dan *ma'nawiyah*). Siswa tidak hanya dituntut untuk menemukan pasangan kartu, tetapi juga untuk memanggil kembali informasi yang telah dipelajari dan menentukan hubungan antarkonsep.

Penggunaan permainan dalam pembelajaran telah berkembang dari dominasi permainan digital menuju perhatian yang lebih besar terhadap permainan analog, termasuk kartu dan permainan meja. Sousa et al. (2023) melalui tinjauan sistematis terhadap 45 penelitian mengenai *board games*, *tabletop games*, dan permainan analog menunjukkan bahwa permainan analog memiliki potensi dalam mendukung berbagai hasil belajar, termasuk aspek kognitif, memori, keterlibatan, kolaborasi, dan pengalaman belajar. Kajian tersebut sekaligus menunjukkan bahwa desain permainan perlu memiliki hubungan yang jelas dengan apa yang hendak dipelajari agar permainan tidak hanya menjadi aktivitas yang menyenangkan tanpa keterkaitan pedagogis. Temuan tersebut relevan dengan pembelajaran Akidah Akhlak karena kartu fisik memungkinkan guru merancang mekanisme permainan secara langsung sesuai struktur materi. Aisyah dan Lutfi (2025) menguji model berbasis *Gimkit* pada pembelajaran Akidah Akhlak kelas VIII MTs dan menempatkan variasi pembelajaran sebagai respons terhadap kebutuhan pembelajaran yang tidak monoton.

Penelitian yang lebih baru bahkan secara khusus menggunakan *Memory Game* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Ramadhan et al. (2026) menerapkan GBL berbasis *Memory Game* pada siswa sekolah dasar dan melaporkan peningkatan retensi dalam penelitian tindakan kelas. Namun, penelitian tersebut memiliki konteks materi, jenjang, desain, dan karakteristik peserta didik yang berbeda dari penelitian ini. Dengan demikian, celah penelitian tidak terletak pada klaim bahwa *Memory Game* belum pernah digunakan dalam PAI, melainkan pada belum terjelaskannya secara spesifik bagaimana *Memory Game* berbasis kartu fisik dengan pemaduan tiga unsur "istilah, arti, dan kategori sifat wajib Allah" diimplementasikan dalam pembelajaran Akidah Akhlak kelas VII MTs, terutama dalam konteks madrasah yang

Copyright (c) 2026 EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.16071

EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN: 2807-8659 | p-ISSN: 2807-8829
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/educator

berada di lingkungan pedesaan. Kekhususan tersebut menjadi semakin penting karena media yang digunakan tidak bergantung pada perangkat digital, jaringan internet, atau aplikasi tertentu, sehingga mekanisme permainan dapat berlangsung secara langsung melalui interaksi antarsiswa dan guru. Pada saat yang sama, penelitian ini tidak sekadar memosisikan permainan sebagai alat untuk meningkatkan nilai tes, tetapi mengkaji bagaimana permainan mengubah dinamika kelas, membuka ruang partisipasi, dan membantu peserta didik melakukan proses mengingat serta menghubungkan konsep.

Berdasarkan persoalan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi GBL berbasis *Memory Game* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Plus Al Amin Banjarejo, Blora, Jawa Tengah. Fokus penelitian diarahkan pada bagaimana permainan dirancang dan diterapkan pada materi sifat-sifat wajib bagi Allah, bagaimana peserta didik berinteraksi selama proses permainan, serta bagaimana perubahan keterlibatan peserta didik muncul selama penerapan permainan, dengan capaian evaluasi ditempatkan sebagai data pendukung. Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan alternatif media pembelajaran Akidah Akhlak yang sederhana, murah, mudah direplikasi, dan tidak bergantung pada teknologi digital. Secara akademik, penelitian ini diharapkan memperkaya kajian GBL dalam Pendidikan Agama Islam dengan menunjukkan bagaimana desain permainan analog dapat dikontekstualisasikan untuk membantu peserta didik memahami materi akidah yang padat istilah dan membutuhkan retensi konseptual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian diarahkan untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai implementasi GBL berbasis *Memory Game* dalam pembelajaran Akidah Akhlak, khususnya terkait proses pembelajaran, keterlibatan peserta didik, interaksi selama permainan, serta respons peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran. Pendekatan kualitatif memungkinkan proses tersebut dipahami berdasarkan data yang diperoleh langsung dari konteks penelitian (Flick, 2022).

Penelitian dilaksanakan di MTs Plus Al Amin, Kecamatan Banjarejo, Kabupaten Blora, Jawa Tengah. Subjek penelitian terdiri atas guru mata pelajaran Akidah Akhlak dan peserta didik kelas VII yang berjumlah 24 orang. Adapun informan wawancara terdiri atas satu guru Akidah Akhlak dan enam peserta didik. Pemilihan lokasi dan subjek penelitian dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan kesesuaian konteks penelitian dengan fokus kajian, yaitu penerapan pembelajaran berbasis permainan pada materi Akidah Akhlak di tingkat madrasah tsanawiyah.

Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi (Creswell & Poth, 2024). Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengamati kondisi kelas, aktivitas guru, partisipasi peserta didik, pola interaksi antarpeserta didik, serta keterlibatan mereka dalam penggunaan *Memory Game*. Perhatian observasi terutama diarahkan pada proses mencocokkan kartu yang memuat istilah bahasa Arab, makna, dan kategori sifat wajib Allah, termasuk respons peserta didik ketika menemukan pasangan kartu yang sesuai.

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan guru Akidah Akhlak dan enam peserta didik yang dipilih berdasarkan keterlibatan mereka selama pembelajaran. Wawancara dengan guru diarahkan untuk memperoleh informasi mengenai perencanaan, pelaksanaan, respons peserta didik, serta kendala dalam penerapan GBL berbasis *Memory Game*. Sementara itu, wawancara dengan peserta didik digunakan untuk mengetahui pengalaman mereka selama

Copyright (c) 2026 EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.16071

EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN: 2807-8659 | p-ISSN: 2807-8829
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/educator

mengikuti permainan, tingkat kemudahan atau kesulitan dalam mengingat materi, serta tanggapan terhadap penggunaan kartu sebagai media pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa perangkat pembelajaran, media *Memory Game*, lembar kerja, hasil evaluasi peserta didik, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Data hasil evaluasi digunakan secara deskriptif sebagai data pendukung untuk melengkapi temuan observasi dan wawancara, bukan sebagai dasar pengujian hubungan kausal atau efektivitas secara statistik. Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang secara langsung melakukan pengumpulan, pengamatan, dan interpretasi data. Instrumen pendukung berupa pedoman observasi, pedoman wawancara semi-terstruktur, dan lembar dokumentasi disusun berdasarkan fokus penelitian.

Analisis data dilakukan secara iteratif melalui proses seleksi dan pemfokusan data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan (Flick, 2022; Creswell & Poth, 2024). Seleksi dan pemfokusan data dilakukan dengan menyeleksi dan memfokuskan informasi yang relevan dengan implementasi *Memory Game*, seperti bentuk keterlibatan peserta didik, pola interaksi, respons terhadap permainan, dan kemampuan mengingat materi. Tahap terakhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan keterkaitan antartemuan dan melakukan verifikasi secara berkelanjutan terhadap data yang diperoleh.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru dan peserta didik. Dengan cara tersebut, temuan penelitian tidak hanya didasarkan pada satu sumber atau satu teknik pengumpulan data, tetapi juga diperiksa melalui beberapa sumber informasi yang saling melengkapi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kondisi Awal Pembelajaran Akidah Akhlak

Kondisi awal pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VII MTs Plus Al Amin menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih cenderung berlangsung melalui pola konvensional. Guru menyampaikan materi, peserta didik mencatat dan menghafalkan informasi, kemudian pembelajaran dilanjutkan dengan tanya jawab. Menurut guru Akidah Akhlak, pola tersebut terutama digunakan ketika menyampaikan materi sifat-sifat wajib bagi Allah karena materi memuat sejumlah istilah bahasa Arab yang perlu dipahami sekaligus diingat oleh peserta didik. Guru juga mengungkapkan bahwa sebagian peserta didik mengalami kesulitan ketika harus membedakan nama sifat, arti, dan klasifikasi sifat tersebut (Wawancara GP, 22 September 2026).

Temuan wawancara tersebut sejalan dengan hasil observasi pada kondisi awal. Dari 24 peserta didik, hanya sekitar 2–3 peserta didik yang terlihat secara konsisten memberikan respons terhadap pertanyaan guru. Peserta didik lainnya cenderung lebih pasif, beberapa kurang memperhatikan penjelasan, berbicara dengan teman, atau menunjukkan perhatian yang tidak konsisten selama pembelajaran (Observasi Kondisi Awal, 2026). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa persoalan pembelajaran tidak semata-mata berkaitan dengan kemampuan menghafal materi, tetapi juga dengan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kesulitan tersebut menjadi lebih terlihat pada materi sifat-sifat wajib bagi Allah yang diklasifikasikan ke dalam sifat *nafsiyah*, *salbiyah*, *ma'ani*, dan *ma'nawiyah*. Peserta didik tidak hanya dituntut untuk mengetahui nama sifat dan artinya, tetapi juga untuk memahami hubungan

Copyright (c) 2026 EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.16071

EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN: 2807-8659 | p-ISSN: 2807-8829
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/educator

antara suatu sifat dengan kelompok klasifikasinya. Dengan demikian, materi memiliki karakter yang menuntut kemampuan mengingat sekaligus membedakan informasi yang memiliki hubungan konseptual. Guru Akidah Akhlak menyampaikan bahwa pada pembelajaran sebelumnya peserta didik masih sering tertukar ketika menentukan kategori suatu sifat (Wawancara GP, 22 September 2026).

Dengan mempertimbangkan kondisi tersebut, *Memory Game* digunakan sebagai bentuk GBL yang memungkinkan materi diubah dari aktivitas menghafal secara langsung menjadi aktivitas mencari, mencocokkan, dan menghubungkan informasi. Kartu dirancang dengan menghubungkan tiga unsur utama, yaitu nama sifat, arti, dan klasifikasi sifat wajib bagi Allah. Rancangan tersebut dipilih agar peserta didik tidak hanya mengingat istilah secara terpisah, tetapi juga memahami hubungan antarinformasi yang harus mereka pasangkan.

Dengan demikian, kondisi awal pembelajaran dapat dirangkum dalam tiga persoalan utama, yaitu (1) keterlibatan peserta didik yang belum merata, (2) kesulitan mengingat dan membedakan istilah serta klasifikasi sifat wajib Allah, dan (3) suasana pembelajaran yang cenderung pasif dan mudah menimbulkan kebosanan. Ketiga kondisi tersebut menjadi titik awal penerapan *GBL* berbasis *Memory Game* pada dua kali pertemuan pembelajaran di kelas VII MTs Plus Al Amin.

Implementasi GBL Berbasis *Memory Game*

Penerapan GBL berbasis *Memory Game* dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, dengan alokasi waktu masing-masing 2 × 40 menit. Permainan menggunakan kartu fisik yang dirancang untuk menghubungkan tiga komponen materi, yaitu nama sifat wajib bagi Allah, arti atau makna sifat, dan klasifikasinya ke dalam kelompok *nafsiyah*, *salbiyah*, *ma'ani*, dan *ma'nawiyah*. Guru terlebih dahulu memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari, kemudian menjelaskan mekanisme permainan dan aturan pencocokan kartu (Observasi Pertemuan 1, 2026). Struktur pencocokan tiga komponen yang digunakan dalam permainan dapat dilihat pada Gambar 1.

Wujūd ↔ Ada ↔ Sifat *Nafsiyah*

Gambar 1. Struktur Pencocokan Tiga Komponen pada *Memory Game*

Pertemuan Pertama (P1): Adaptasi

Pada pertemuan pertama, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok dan memperoleh seperangkat kartu *Memory Game*. Guru menjelaskan bahwa tugas kelompok bukan hanya menemukan pasangan kartu, tetapi juga memastikan kesesuaian antara nama sifat, arti, dan klasifikasinya. Setelah permainan dimulai, peserta didik mulai memperhatikan kartu, berdiskusi, dan membandingkan jawaban dengan anggota kelompok.

Pada tahap awal permainan, sebagian peserta didik masih terlihat ragu dalam menentukan pasangan kartu. Beberapa kelompok membutuhkan waktu untuk memahami mekanisme permainan, terutama ketika harus menentukan hubungan antara nama sifat dengan klasifikasinya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perubahan dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis permainan membutuhkan tahap adaptasi (Observasi Pertemuan 1, 2026).

Meskipun demikian, pola interaksi kelas mulai mengalami perubahan. Peserta didik yang sebelumnya lebih banyak menerima penjelasan guru mulai terlibat dalam pembicaraan dengan teman satu kelompok. Mereka saling menyebutkan arti sifat, mengingat kembali penjelasan

Copyright (c) 2026 EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.16071

EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN: 2807-8659 | p-ISSN: 2807-8829
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/educator

guru, kemudian membandingkan pilihan sebelum menentukan pasangan kartu. Guru dalam tahap ini lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator yang memberikan klarifikasi ketika kelompok mengalami kesulitan.

Pertemuan Kedua (P2): Penguatan Kerja Sama dan Partisipasi

Pada pertemuan kedua, peserta didik terlihat lebih terbiasa dengan aturan permainan. Waktu yang sebelumnya digunakan untuk memahami mekanisme permainan menjadi lebih sedikit sehingga aktivitas kelompok dapat lebih terfokus pada pencocokan dan pembahasan kartu. Peserta didik mulai menunjukkan pembagian peran secara lebih alami, seperti membaca kartu, mencari pasangan, memeriksa jawaban, dan memberikan alasan terhadap pilihan kelompok.

Interaksi antarpeserta didik juga terlihat lebih merata dibandingkan dengan pertemuan pertama. Peserta didik tidak hanya menunggu jawaban dari anggota kelompok yang dianggap lebih memahami materi, tetapi juga mulai mengemukakan pendapat dan menguji jawaban bersama. Dalam beberapa kelompok, peserta didik saling mengingatkan arti atau kategori suatu sifat sebelum kartu dipasangkan. Pola tersebut menunjukkan bahwa permainan berfungsi sebagai ruang interaksi akademik antarpeserta didik, bukan sekadar aktivitas untuk memperoleh pasangan kartu. (Observasi Pertemuan 2, 2026).

Dokumentasi pembelajaran juga memperlihatkan peserta didik bekerja dalam kelompok, memperhatikan kartu, mendiskusikan kemungkinan pasangan, dan menyampaikan hasil pencocokan. Dokumentasi tersebut memperkuat hasil observasi bahwa implementasi *Memory Game* mengubah bentuk aktivitas pembelajaran dari dominasi penjelasan guru menuju kegiatan yang lebih banyak melibatkan peserta didik. Aktivitas peserta didik selama penerapan *Memory Game* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Aktivitas Peserta Didik dalam Penerapan *Memory Game*
Sumber: Dokumentasi penelitian, 2026.

Dengan demikian, implementasi *Memory Game* dalam dua pertemuan memperlihatkan dua tahap perubahan. Pertemuan pertama menunjukkan tahap adaptasi terhadap aturan dan mekanisme permainan, sedangkan pertemuan kedua menunjukkan penguatan kerja sama, kelancaran aktivitas, dan pemerataan partisipasi. Pola tersebut menunjukkan bahwa penerapan GBL dalam konteks kelas tidak berlangsung secara instan, tetapi berkembang seiring dengan semakin dipahaminya aturan permainan dan tujuan aktivitas oleh peserta didik.

Secara keseluruhan, dua kali pertemuan menunjukkan bahwa *Memory Game* dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran Akidah Akhlak tanpa memisahkan aktivitas bermain dari

Copyright (c) 2026 EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.16071

EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN: 2807-8659 | p-ISSN: 2807-8829
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/educator

tujuan pembelajaran. Permainan digunakan sebagai mekanisme untuk mengulang, mencocokkan, dan menghubungkan konsep sifat wajib Allah. Perubahan dari tahap adaptasi pada pertemuan pertama menuju aktivitas yang lebih lancar pada pertemuan kedua juga memperlihatkan bahwa pengalaman awal peserta didik terhadap mekanisme permainan menjadi bagian penting dalam membangun keterlibatan mereka pada pembelajaran berikutnya.

Perubahan Keterlibatan dan Capaian Evaluasi Peserta Didik

Penerapan GBL berbasis *Memory Game* menunjukkan perubahan pada keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran Akidah Akhlak. Perubahan tersebut terlihat terutama pada pola partisipasi yang pada awalnya masih terbatas pada beberapa peserta didik, kemudian menjadi lebih merata setelah aktivitas permainan diterapkan. Berdasarkan hasil observasi, pada kondisi awal hanya sekitar 2–3 peserta didik yang secara konsisten memberikan respons terhadap pertanyaan guru. Sebagian peserta didik lainnya cenderung pasif, kurang memperhatikan, atau melakukan percakapan dengan teman. Setelah *Memory Game* diterapkan, keterlibatan peserta didik tidak lagi terpusat pada siswa tertentu, tetapi mulai tersebar melalui aktivitas diskusi dan pencocokan kartu dalam kelompok. (Observasi Pertemuan 1 dan Pertemuan 2, 2026).

Perubahan tersebut tidak berarti bahwa seluruh peserta didik secara langsung menjadi aktif pada tingkat yang sama. Namun, dibandingkan dengan kondisi awal, keterlibatan dalam kelompok terlihat lebih tersebar dan tidak hanya terpusat pada beberapa peserta didik. Peserta didik yang sebelumnya cenderung pasif memperoleh kesempatan untuk terlibat karena permainan mengharuskan setiap kelompok mendiskusikan dan menentukan pasangan kartu.

Temuan observasi tersebut diperkuat oleh wawancara dengan enam peserta didik yang dipilih berdasarkan keterlibatan mereka selama pembelajaran. Peserta didik menyampaikan bahwa pembelajaran dengan kartu terasa lebih menyenangkan dan tidak terlalu menegangkan dibandingkan pembelajaran yang hanya berorientasi pada hafalan (Wawancara enam peserta didik, September 2026). Beberapa peserta didik juga menyampaikan bahwa kartu membantu mereka mengingat hubungan antara istilah bahasa Arab dengan arti dan kategori sifat yang dipelajari.

Pernyataan peserta didik (PD) tersebut memperlihatkan bahwa aspek permainan bukan hanya memberikan variasi suasana pembelajaran, tetapi juga menyediakan aktivitas konkret untuk memanggil kembali informasi yang telah dipelajari. Ketika peserta didik harus menentukan pasangan antara nama sifat, arti, dan klasifikasi, mereka perlu mengingat informasi sebelumnya sebelum mengambil keputusan. Dengan demikian, aktivitas permainan memiliki unsur pengingatan kembali (*retrieval*) yang melekat pada mekanisme pencocokan kartu.

Dari perspektif guru, permainan juga memberikan ruang untuk mengamati pemahaman peserta didik secara langsung. Guru dapat melihat peserta didik yang mampu menentukan hubungan antara nama sifat, arti, dan klasifikasi, sekaligus mengidentifikasi peserta didik yang masih memerlukan bantuan (Wawancara GP, 22 September 2026). Dengan demikian, *Memory Game* tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas belajar, tetapi juga menjadi sarana observasi informal bagi guru terhadap pemahaman peserta didik.

Implementasi *Memory Game* menunjukkan perubahan pada capaian evaluasi peserta didik yang didukung oleh hasil evaluasi pembelajaran. Berdasarkan dokumentasi LKS dan hasil evaluasi peserta didik kelas VII yang berjumlah 24 orang, nilai rata-rata pada kondisi awal sebesar 68,3 dan berubah menjadi 78,5 setelah penerapan *Memory Game*. Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan juga bertambah dari 13 siswa menjadi 20 siswa, sedangkan peserta

Copyright (c) 2026 EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.16071

EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN: 2807-8659 | p-ISSN: 2807-8829
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/educator

didik yang belum mencapai ketuntasan berkurang dari 11 siswa menjadi 4 siswa. Persentase ketuntasan berubah dari 54,2% menjadi 83,3%, dengan selisih 29,1 poin persentase. Perbandingan capaian evaluasi peserta didik sebelum dan setelah penerapan *Memory Game* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Capaian Evaluasi Peserta Didik Sebelum dan Setelah Penerapan *Memory Game*

Indikator	Kondisi Awal	Setelah Penerapan	Perubahan
Nilai rata-rata	68,3	78,5	+10,2
Jumlah PD tuntas	13 siswa	20 siswa	+7 siswa
Jumlah PD belum tuntas	11 siswa	4 siswa	−7 siswa
Persentase ketuntasan	54,2%	83,3%	+29,1 poin persentase

Data pada Tabel 1 digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat temuan observasi dan wawancara. Perubahan capaian evaluasi berjalan searah dengan perubahan aktivitas pembelajaran yang ditemukan selama penerapan *Memory Game*. Pada kondisi awal, pembelajaran didominasi oleh penjelasan guru dan kegiatan menghafal, dengan hanya 2–3 peserta didik yang secara konsisten terlibat dalam menjawab pertanyaan. Setelah permainan diterapkan, keterlibatan peserta didik menjadi lebih merata melalui kegiatan mencocokkan kartu, berdiskusi, memeriksa jawaban bersama, dan mempresentasikan hasil kelompok (Observasi Kondisi Awal, 2026; Observasi Pertemuan 1, 2026; Observasi Pertemuan 2, 2026). Dengan demikian, data evaluasi memberikan dukungan empiris terhadap temuan kualitatif bahwa penggunaan *Memory Game* berkaitan dengan perubahan positif dalam proses dan capaian pembelajaran peserta didik pada materi Sifat-Sifat Wajib bagi Allah. Data evaluasi tersebut diposisikan sebagai data deskriptif pendukung dan tidak digunakan untuk membuktikan hubungan kausal antara penerapan permainan dan capaian belajar peserta didik.

Berdasarkan keseluruhan data observasi, wawancara, dokumentasi, dan evaluasi, penerapan *Memory Game* memperlihatkan perubahan yang tidak hanya terlihat pada capaian evaluasi, tetapi juga pada proses pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih terlibat dalam aktivitas kelompok, interaksi antarpeserta didik meningkat, dan proses mengingat materi berlangsung melalui aktivitas pencocokan yang konkret. Oleh karena itu, capaian evaluasi perlu dibaca bersama dengan perubahan dinamika kelas agar implementasi GBL dapat dipahami secara utuh.

Pembahasan

Memory Game sebagai Mekanisme Penguatan Pemahaman dan Pengingatan Materi

Temuan penelitian menunjukkan bahwa fungsi pedagogis *Memory Game* tidak hanya terletak pada terciptanya aktivitas belajar yang lebih menarik, tetapi pada mekanisme permainan yang mengharuskan peserta didik menghubungkan tiga unsur materi secara bersamaan, yaitu istilah Arab, makna, dan klasifikasi Sifat Wajib bagi Allah. Kesulitan peserta didik dalam membedakan ketiga unsur tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran materi akidah tidak cukup mengandalkan hafalan istilah, tetapi membutuhkan aktivitas yang membantu membangun hubungan antarkonsep.

Desain *Memory Game* dalam penelitian ini memberikan alternatif terhadap pola penghafalan tersebut melalui mekanisme asosiasi tiga komponen, yaitu nama sifat dalam bahasa Arab, arti atau makna dalam bahasa Indonesia, dan klasifikasi sifat. Sebagai contoh,

Copyright (c) 2026 EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.16071

EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN: 2807-8659 | p-ISSN: 2807-8829
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/educator

peserta didik tidak hanya mengingat istilah *Wujūd*, tetapi juga harus menghubungkannya dengan makna "ada" dan kategori *Sifat Nafsiyah*. Demikian pula, *Qidām* harus dihubungkan dengan makna "terdahulu/tidak didahului oleh ketiadaan" dan kategori *Sifat Salbiyah*. Dengan demikian, aktivitas permainan mengarahkan peserta didik untuk memahami hubungan antarinformasi, bukan sekadar menghafalkan istilah secara terpisah.

Selain asosiasi antarkomponen, aktivitas pencocokan kartu juga mengandung mekanisme *retrieval practice*. Peserta didik perlu memanggil kembali informasi yang telah dipelajari sebelum menentukan kartu yang dianggap sesuai. Ketika pasangan yang dipilih belum tepat, peserta didik memperoleh kesempatan untuk memeriksa kembali jawaban dan mengingat informasi tersebut pada kesempatan berikutnya. Proses semacam ini membuat aktivitas permainan tidak berhenti pada pengenalan informasi, tetapi melibatkan usaha untuk mengambil kembali informasi dari ingatan. Agarwal et al. (2021) menunjukkan bahwa *retrieval practice* secara konsisten memberikan manfaat terhadap pembelajaran dalam berbagai konteks sekolah dan kelas.

Ramadhan et al. (2026) menggunakan GBL berbasis *Memory Game* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa aktivitas *Memory Game* dapat digunakan untuk mendukung proses mengingat dan memanggil kembali informasi dalam pembelajaran PAI. Kesamaan ini memperlihatkan bahwa mekanisme permainan berbasis pencocokan memiliki relevansi dengan materi keagamaan yang mengandung sejumlah konsep dan istilah yang perlu dikuasai peserta didik.

Namun demikian, penelitian ini memperlihatkan kekhasan pada struktur permainan yang digunakan. Jika *Memory Game* pada umumnya berangkat dari pencarian pasangan informasi, permainan dalam penelitian ini mengembangkan hubungan tiga komponen: istilah, makna, dan klasifikasi. Struktur tersebut membuat peserta didik tidak cukup hanya mengenali pasangan kartu, tetapi harus memahami keterkaitan konseptual di antara ketiganya. Kekhasan ini penting karena kesulitan peserta didik pada materi Sifat-Sifat Wajib bagi Allah bukan hanya terletak pada mengingat istilah, tetapi juga membedakan empat klasifikasi sifat.

Temuan tersebut juga sejalan dengan Sousa et al. (2023), yang menunjukkan bahwa nilai pedagogis permainan analog bergantung pada keterkaitan antara mekanisme permainan dan tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, mekanisme pencocokan tidak berdiri sebagai aktivitas bermain semata, tetapi secara langsung dibangun dari struktur materi yang dipelajari.

Dengan demikian, *Memory Game* dalam penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai strategi penguatan pemahaman dan pengingatan materi melalui asosiasi, pengingatan kembali, pengulangan, dan interaksi antarpeserta didik. Unsur permainan memberikan konteks yang membuat peserta didik berulang kali berhadapan dengan informasi yang sama, sementara struktur tiga komponen membantu mereka menghubungkan nama sifat, arti, dan klasifikasi. Temuan ini memperlihatkan bahwa kekuatan *Memory Game* dalam pembelajaran Akidah Akhlak tidak semata-mata terletak pada suasana bermain yang lebih menyenangkan, tetapi pada bagaimana mekanisme permainan diarahkan secara langsung untuk menjawab karakteristik materi yang membutuhkan penguasaan istilah dan hubungan antarkonsep.

Transformasi Interaksi dari *Teacher-Centered* menuju Pembelajaran Partisipatif

Perubahan pola partisipasi selama penerapan *Memory Game* menunjukkan bahwa struktur aktivitas dapat memengaruhi distribusi interaksi di kelas. Pada pembelajaran yang dominan satu arah, kesempatan merespons terutama bergantung pada interaksi guru–peserta didik. Sebaliknya, permainan kelompok menciptakan kebutuhan bagi peserta didik untuk saling

Copyright (c) 2026 EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.16071

EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN: 2807-8659 | p-ISSN: 2807-8829
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/educator

bertanya, membandingkan jawaban, dan mencapai keputusan bersama. Dengan demikian, perubahan yang ditemukan tidak semata-mata disebabkan oleh unsur "bermain", tetapi oleh adanya struktur tugas yang mengharuskan interaksi antarpeserta didik.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa fungsi permainan dalam pembelajaran tidak terbatas pada pemberian suasana yang lebih menyenangkan. Struktur permainan menciptakan kebutuhan untuk berinteraksi karena peserta didik harus mengambil keputusan berdasarkan informasi yang mereka miliki. Ketika seorang peserta didik menemukan istilah tertentu, peserta didik lain dapat membantu mengingat arti atau kategorinya. Dengan demikian, proses belajar berlangsung melalui pertukaran pengetahuan di antara anggota kelompok. Ruiz et al. (2024) menunjukkan bahwa keterlibatan dalam pembelajaran berbasis gamifikasi perlu dipahami lebih luas daripada sekadar keikutsertaan dalam aktivitas. Dalam penelitian ini, perubahan yang paling jelas muncul pada keterlibatan perilaku, yaitu semakin luasnya partisipasi dalam diskusi, pencocokan kartu, pembagian peran, dan presentasi kelompok.

Aspek interaksi tersebut juga diperkuat oleh karakter permainan yang digunakan. Berbeda dengan permainan digital yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan perangkat secara individual, *Memory Game* yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk kartu fisik dan dimainkan secara berkelompok. Setiap keputusan untuk mengambil atau mencocokkan kartu dapat menjadi bahan diskusi di antara anggota kelompok. Peserta didik tidak hanya berhadapan dengan materi, tetapi juga berhadapan dengan argumentasi teman mengenai jawaban yang dianggap tepat. Dalam konteks tersebut, permainan menjadi ruang negosiasi pengetahuan sederhana di dalam kelompok: peserta didik mengemukakan ingatan, mempertimbangkan jawaban teman, kemudian mencapai keputusan bersama.

Perubahan pola interaksi tersebut memperlihatkan bahwa desain permainan memiliki posisi penting dalam menentukan kualitas keterlibatan peserta didik. Kajian sistematis mengenai pembelajaran berbasis permainan menunjukkan bahwa karakteristik mekanisme permainan perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar aktivitas bermain tidak terpisah dari proses akademik. Hal tersebut tampak pada *Memory Game* penelitian ini karena mekanisme *matching* secara langsung diarahkan pada struktur materi. Peserta didik harus mendiskusikan istilah, makna, dan kategori sebelum dapat menyelesaikan permainan. Dengan demikian, interaksi yang muncul tidak sepenuhnya merupakan interaksi sosial yang bebas dari tujuan akademik, tetapi interaksi yang dibentuk oleh tuntutan materi.

Temuan lapangan juga dapat dibandingkan dengan penelitian gamifikasi yang lebih baru. Li et al. (2024), melalui meta-analisis terhadap 35 intervensi dengan 2.500 peserta didik menemukan bahwa gamifikasi memiliki efek positif yang relatif kecil terhadap motivasi intrinsik, serta menunjukkan pengaruh terhadap persepsi otonomi dan relatedness, sementara pengaruh terhadap kompetensi relatif lebih terbatas. Temuan tersebut membantu menjelaskan bahwa unsur permainan tidak seharusnya dipahami secara sederhana sebagai jaminan peningkatan seluruh aspek pembelajaran. Dalam penelitian ini pun, perubahan yang paling jelas berdasarkan observasi bukanlah klaim peningkatan seluruh kompetensi peserta didik, melainkan perubahan pada pola partisipasi dan interaksi selama kegiatan belajar.

Dari perspektif guru, perubahan tersebut memberikan keuntungan dalam proses pemantauan pembelajaran. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi dapat mengamati secara langsung bagaimana peserta didik mengingat istilah, menjelaskan arti, mempertimbangkan klasifikasi, dan bekerja sama dengan anggota kelompok Posisi guru kemudian bergeser dari sumber utama informasi menjadi fasilitator yang memberikan penjelasan ketika terjadi kebingungan dan mengarahkan permainan agar tetap berhubungan

Copyright (c) 2026 EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.16071

EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN: 2807-8659 | p-ISSN: 2807-8829
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/educator

dengan tujuan pembelajaran. Pergeseran ini tidak berarti peran guru menjadi berkurang, tetapi bentuk perannya berubah menjadi lebih diagnostik dan fasilitatif.

Dengan demikian, implementasi *Memory Game* di MTs Plus Al Amin memperlihatkan adanya transformasi pola interaksi dari pembelajaran yang dominan satu arah menuju pembelajaran yang memberikan ruang lebih besar bagi partisipasi peserta didik. Transformasi tersebut terlihat melalui meningkatnya diskusi kelompok, pemerataan kesempatan berpartisipasi, dan berkurangnya ketergantungan terhadap penjelasan guru selama aktivitas permainan (Observasi Pertemuan 1 dan Pertemuan 2, 2026). Temuan ini memperkuat posisi GBL sebagai pendekatan yang dapat menciptakan lingkungan belajar lebih interaktif ketika mekanisme permainan dirancang secara selaras dengan karakteristik materi. Namun, perubahan tersebut dipahami sebagai temuan kontekstual penelitian, bukan sebagai bukti bahwa setiap penerapan *Memory Game* akan menghasilkan pola interaksi yang sama pada seluruh kelas.

Faktor Pendukung dan Penghambat

Implementasi *Memory Game* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Plus Al Amin tidak berlangsung tanpa kondisi yang memengaruhi keberhasilannya. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, terdapat beberapa faktor yang mendukung pelaksanaan permainan, terutama kesesuaian desain kartu dengan karakteristik materi, keterlibatan peserta didik, kesiapan guru dalam mengelola aktivitas, serta tersedianya perangkat pembelajaran yang dapat digunakan secara langsung. Pada saat yang sama, ditemukan pula beberapa hambatan, terutama kebutuhan adaptasi terhadap aturan permainan, pengelolaan waktu pembelajaran, dan perbedaan tingkat keaktifan peserta didik (Wawancara GP, 22 September 2026; Observasi Pertemuan 1 dan Pertemuan 2, 2026).

Faktor pendukung pertama berkaitan dengan kesesuaian media permainan dengan struktur materi. Materi sifat-sifat wajib bagi Allah memiliki sejumlah istilah Arab yang harus dipahami sekaligus diklasifikasikan ke dalam *nafsiyah, salbiyah, ma'ani,* dan *ma'nawiyah*. Kartu permainan memungkinkan setiap unsur tersebut dipisahkan secara visual kemudian dipertemukan kembali melalui aktivitas *matching*. Dengan demikian, peserta didik memperoleh objek belajar yang konkret untuk membangun hubungan antarkonsep. Kesesuaian tersebut menjadi penting karena penelitian tentang media berbasis game edukasi menunjukkan bahwa bentuk media permainan perlu disesuaikan dengan karakteristik materi, jenjang pendidikan, dan kebutuhan peserta didik (Latip et al., 2024).

Faktor pendukung kedua adalah keterlibatan peserta didik dalam aktivitas kelompok. Permainan kartu mengharuskan peserta didik tidak hanya mencari jawaban secara individual, tetapi juga mendiskusikan kemungkinan pasangan kartu dengan anggota kelompok. Pada pertemuan kedua, interaksi kelompok berlangsung lebih lancar dan kesempatan berpartisipasi terlihat lebih merata dibandingkan kondisi awal. Dokumentasi pembelajaran juga menunjukkan adanya aktivitas mencocokkan kartu, berdiskusi, dan menyampaikan hasil kelompok di depan kelas. Temuan ini memiliki kedekatan dengan Izzah et al. (2025) mengenai *matching card game* dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif dan menemukan bahwa permainan kartu dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran aktif yang mendorong partisipasi peserta didik.

Faktor pendukung ketiga terletak pada peran guru sebagai pengarah dan fasilitator. Guru tidak sepenuhnya melepaskan peserta didik untuk bermain, tetapi memberikan penjelasan mengenai aturan, memantau proses pencocokan kartu, mengklarifikasi jawaban yang keliru, dan menghubungkan aktivitas permainan dengan materi pembelajaran (Wawancara GP, 22

Copyright (c) 2026 EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.16071

EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN: 2807-8659 | p-ISSN: 2807-8829
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/educator

September 2026). Posisi tersebut penting karena permainan pembelajaran tetap membutuhkan pengelolaan pedagogis agar aktivitas bermain tidak terlepas dari tujuan akademik. Penelitian mengenai implementasi *game-based learning* dalam pembelajaran Akidah Akhlak juga menunjukkan bahwa guru tetap memiliki peran penting dalam mengarahkan tahapan pembelajaran dan menjaga keterlibatan peserta didik.

Faktor pendukung keempat adalah sifat media yang sederhana dan dapat digunakan secara langsung tanpa bergantung pada perangkat digital. Kartu dapat disiapkan sesuai kebutuhan materi dan digunakan oleh beberapa kelompok secara bersamaan. Kondisi tersebut menjadikan permainan relatif mudah diintegrasikan ke dalam pembelajaran kelas. Hal ini memberikan dimensi berbeda dibandingkan penelitian GBL berbasis *Blooket* atau *Gimkit* yang memerlukan perangkat dan akses digital. Fardani dan Mustauda (2026), misalnya, menunjukkan penggunaan *Blooket* dalam pembelajaran Akidah Akhlak sebagai media interaktif, sedangkan Aisyah dan Lutfi (2025) menguji model berbasis *Gimkit* dalam desain kuasi-eksperimental. Dalam penelitian ini, permainan kartu fisik menunjukkan bahwa penerapan prinsip GBL dapat dilakukan melalui media non-digital ketika desain permainan disesuaikan dengan tujuan materi.

Di sisi lain, adaptasi peserta didik terhadap mekanisme permainan menjadi salah satu hambatan pada tahap awal. Pada pertemuan pertama, beberapa peserta didik masih terlihat ragu dalam menentukan pasangan kartu dan belum sepenuhnya memahami hubungan antara istilah, makna, dan kategori (Observasi Pertemuan 1, 2026). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa aktivitas permainan membutuhkan tahap orientasi. Peserta didik tidak hanya harus memahami materi, tetapi juga harus memahami aturan permainan.

Hambatan berikutnya adalah keterbatasan waktu pembelajaran. Aktivitas *Memory Game* membutuhkan beberapa tahapan, mulai dari penjelasan aturan, pembagian kelompok dan kartu, proses pencocokan, diskusi, pemeriksaan jawaban, hingga penguatan materi oleh guru. Apabila waktu tidak dikelola dengan baik, permainan dapat mengurangi waktu yang tersedia untuk kegiatan refleksi atau evaluasi. Maulani dan Sesmiarni (2026) menunjukkan bahwa keterbatasan waktu menjadi salah satu kendala implementasi model permainan di kelas. Penelitian mengenai penerapan permainan dalam konteks kelas yang lebih luas juga mengidentifikasi waktu sebagai salah satu tantangan ketika guru mengintegrasikan permainan ke dalam kegiatan pembelajaran.

Selain waktu, perbedaan tingkat keaktifan dan keberanian peserta didik juga menjadi faktor yang perlu diperhatikan. Peserta didik yang lebih aktif cenderung lebih cepat memberikan jawaban atau mengambil keputusan, sedangkan peserta didik yang kurang aktif membutuhkan dorongan agar tidak hanya mengikuti keputusan anggota kelompok lainnya. Pada penelitian ini, kecenderungan tersebut mulai berkurang pada pertemuan kedua karena pembagian peran dalam kelompok menjadi lebih terarah. Dengan demikian, kerja kelompok dalam *Memory Game* dapat menjadi sarana pemerataan partisipasi, tetapi tidak otomatis menjamin seluruh peserta didik berpartisipasi secara seimbang tanpa pengelolaan guru.

Faktor-faktor tersebut memperlihatkan bahwa keberhasilan *Memory Game* tidak hanya ditentukan oleh keberadaan kartu sebagai media permainan. Desain materi, kejelasan aturan, pengelolaan waktu, pembagian kelompok, dan peran guru merupakan satu kesatuan yang menentukan bagaimana permainan dapat berfungsi sebagai strategi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan kajian sistematis tentang permainan analog yang menekankan bahwa manfaat pembelajaran dari permainan berkaitan dengan bagaimana mekanisme permainan dirancang dan dihubungkan dengan tujuan pembelajaran. Sousa et al. (2023) juga menunjukkan bahwa

Copyright (c) 2026 EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.16071

EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN: 2807-8659 | p-ISSN: 2807-8829
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/educator

permainan analog memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan dan menyediakan pengalaman belajar yang fleksibel, tetapi desain permainan tetap perlu mempertimbangkan tujuan pedagogis dan kondisi peserta didik.

Dengan demikian, faktor pendukung dan penghambat dalam penelitian ini menunjukkan bahwa *Memory Game* bukanlah media yang secara otomatis menghasilkan pembelajaran aktif. Permainan menjadi pedagogis ketika mekanismenya terintegrasi dengan struktur materi dan dikelola melalui peran guru yang jelas. Pada konteks MTs Plus Al Amin, kekuatan utama permainan terletak pada kesesuaian kartu dengan karakteristik materi sifat-sifat wajib bagi Allah dan kemampuannya menciptakan ruang interaksi antarpeserta didik. Sementara itu, hambatan berupa adaptasi awal dan keterbatasan waktu menunjukkan perlunya orientasi aturan yang ringkas, pengorganisasian kelompok yang efektif, dan pengaturan durasi permainan secara proporsional. Dengan pengelolaan tersebut, aktivitas bermain dapat tetap berada dalam kerangka tujuan pembelajaran Akidah Akhlak, bukan sekadar menjadi aktivitas penyegar suasana kelas. Ringkasan faktor pendukung dan penghambat implementasi *Memory Game* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi GBL Berbasis *Memory Game*

Aspek	Faktor Pendukung	Faktor Penghambat
Kesesuaian materi	Struktur kartu sesuai dengan materi sifat wajib bagi Allah	Materi memiliki banyak istilah dan klasifikasi yang harus dipahami secara bersamaan
Keterlibatan peserta didik	Permainan mendorong diskusi dan kerja kelompok	Peserta didik yang lebih aktif pada awalnya cenderung lebih dominan
Peran guru	Guru dapat berperan sebagai fasilitator sekaligus mengamati pemahaman peserta didik	Guru perlu mengarahkan permainan agar tidak sekadar menjadi aktivitas bermain
Media pembelajaran	Kartu fisik sederhana dan tidak membutuhkan perangkat digital	Kartu harus dipersiapkan dan dibagikan sesuai kelompok
Adaptasi terhadap aturan	Peserta didik mulai memahami mekanisme permainan setelah memperoleh pengalaman awal	Pada pertemuan pertama sebagian peserta didik masih bingung dengan aturan dan pencocokan kartu
Pengelolaan waktu	Permainan dapat menggabungkan aktivitas belajar, diskusi, dan evaluasi dalam satu rangkaian	Waktu tersita untuk menjelaskan aturan, membagikan kartu, bermain, dan melakukan penguatan
Perbedaan tingkat keaktifan	Kelompok memberi kesempatan kepada peserta didik untuk saling membantu	Peserta didik kurang aktif membutuhkan dorongan agar tidak hanya mengikuti jawaban teman

Tabel 2 menunjukkan bahwa faktor pendukung dan penghambat tidak bekerja secara terpisah. Kesederhanaan kartu, misalnya, memudahkan penerapan tanpa perangkat digital, tetapi tetap menuntut persiapan media dan pengelolaan waktu. Kerja kelompok membuka ruang partisipasi, tetapi peserta didik yang lebih aktif tetap dapat mendominasi apabila pembagian

Copyright (c) 2026 EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.16071

EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN: 2807-8659 | p-ISSN: 2807-8829
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/educator

peran tidak diarahkan. Dengan demikian, efektivitas pelaksanaan *Memory Game* lebih ditentukan oleh keterpaduan antara desain materi, aturan permainan, pengorganisasian kelompok, dan fasilitasi guru daripada oleh keberadaan media kartu itu sendiri.

Implikasi Pedagogis dan Posisi Temuan

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa inovasi pembelajaran Akidah Akhlak tidak harus selalu diwujudkan melalui teknologi digital. Dalam konteks penelitian ini, kartu fisik sederhana dapat berfungsi secara pedagogis karena mekanisme permainan disusun langsung dari struktur materi yang harus dipahami peserta didik. Posisi ini sejalan dengan Zulkefli dan Jamil (2024), yang menekankan pentingnya kesesuaian prinsip GBL dengan tujuan pendidikan, serta Dube dan Zheba (2025), yang menunjukkan bahwa inovasi pedagogis dalam pendidikan Islam perlu tetap mempertimbangkan konteks dan substansi pembelajaran.

Penggunaan permainan dalam penelitian ini juga tidak dapat dipahami sebagai pengganti peran guru. Temuan justru menunjukkan bahwa guru tetap menentukan arah aktivitas melalui penjelasan aturan, klarifikasi jawaban, penguatan materi, dan pengelolaan partisipasi kelompok. Dengan demikian, karakter partisipatif GBL muncul dari kombinasi antara ruang aktivitas yang diberikan kepada peserta didik dan fasilitasi pedagogis guru. Nilai kerja sama, tanggung jawab, dan kepatuhan terhadap aturan yang tampak selama permainan diposisikan sebagai perilaku yang teramati dalam konteks pembelajaran, bukan sebagai bukti perubahan karakter jangka panjang.

Posisi penelitian ini tidak terletak pada klaim bahwa *Memory Game* merupakan metode yang sepenuhnya baru. Ramadhan et al. (2026) dan Sari et al. (2026) telah menggunakan *Memory Game* dalam konteks Pendidikan Agama Islam, sedangkan Izzah et al. (2025) menggunakan permainan kartu dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Kontribusi penelitian ini lebih spesifik pada desain kartu fisik yang menghubungkan tiga komponen—istilah Arab, makna, dan klasifikasi Sifat Wajib bagi Allah serta pada analisis kualitatif mengenai proses implementasi, perubahan pola partisipasi, dan kondisi yang mendukung maupun menghambat penerapannya. Dengan demikian, kontribusi penelitian berada pada pengembangan desain dan konteks implementasi GBL, bukan pada klaim penciptaan metode permainan baru.

KESIMPULAN

Implementasi Game-Based Learning berbasis Memory Game di MTs Plus Al Amin Banjarejo dilaksanakan melalui permainan kartu yang menghubungkan istilah Arab, makna, dan klasifikasi Sifat-Sifat wajib bagi Allah. Penerapannya menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran menjadi lebih partisipatif melalui pencocokan kartu, diskusi kelompok, dan presentasi. Peserta didik juga menunjukkan keterlibatan yang lebih merata pada pertemuan kedua dibandingkan dengan kondisi awal. Temuan ini menunjukkan bahwa Memory Game dapat menjadi alternatif untuk mendukung pembelajaran Akidah Akhlak yang lebih interaktif dan membantu peserta didik menghubungkan konsep yang dipelajari.

Penerapan Memory Game dapat dikembangkan oleh guru dengan menyesuaikan desain kartu, aturan permainan, dan pembagian peran dengan karakteristik materi serta peserta didik. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak kelas dan memperpanjang waktu penerapan untuk mengkaji keberlanjutan keterlibatan peserta didik serta retensi pemahaman materi. Penggunaan instrumen evaluasi yang lebih terstruktur juga diperlukan untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai perkembangan pemahaman peserta didik selama dan setelah pembelajaran berbasis permainan.

Copyright (c) 2026 EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.16071

EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN: 2807-8659 | p-ISSN: 2807-8829
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/educator

DAFTAR PUSTAKA

Agarwal, P. K., Nunes, L. D., & Blunt, J. R. (2021). Retrieval practice consistently benefits student learning: A systematic review of applied research in schools and classrooms. *Educational Psychology Review*, *33*(4), 1409–1453. https://doi.org/10.1007/s10648-021-09595-9

Aisyah, & Lutfi, M. B. (2025). Gimkit-based learning model on the learning outcomes of Akidah Akhlak of class VIII students of MTs Nurul Islam Sekarbela Mataram. *IQRO: Journal of Islamic Education*, *8*(3), 1015–1031. https://doi.org/10.24256/iqro.v8i3.7972

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2024). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (5th ed.). SAGE Publications.

Dube, S., & Zheba, K. (2025). Integrating modern pedagogies into Islamic education: Bridging tradition with 21st-century innovation. *JMPI: Jurnal Manajemen, Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, *3*(2), 210–233. https://doi.org/10.71305/jmpi.v3i2.567

Fardani, D. N., & Mustauda, A. (2026). Pemanfaatan game Blooket dalam mata pelajaran akidah akhlak di smp djama'atul ichwan surakarta tahun ajaran 2025/2026. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *12*(02), 180–194. https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i02.14972

Flick, U. (2022). *An introduction to qualitative research* (7th ed.). SAGE Publications.

Izzah, N., Rofiah, S., & Widayati, S. (2025). Implementasi metode matching card game dalam pembelajaran Akidah Akhlak pada siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Millatuna: Jurnal Studi Islam*, *2*(03), 14–24. https://doi.org/10.33752/mjsi.v2i03.8779

Latip, A., Musa'adah, S., Pratomo, H. W., Aditya, R. S., & Basmeleh, A. M. A. (2024). Implementasi dan implikasi media berbasis game edukasi pada pembelajaran: A systematic literatur review. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan, 15*(2), 255–262. https://doi.org/10.31764/paedagoria.v15i2.22236

Li, L., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: A meta-analysis and systematic review. *Educational Technology Research and Development*, *72*(2), 765–796. https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7

Maulani, R., & Sesmiarni, Z. (2026). Implementasi model game based learning berbantuan media Panen Ubur-Ubur dalam pembelajaran Akidah Akhlak di kelas IX MTsS Al-Manar. *YASIN*, *6*(5), 6251–6253. https://doi.org/10.58578/yasin.v6i5.11676

Oktaviani, D. F., & Lisnawati, S. (2023). Pengaruh metode joyfull learning berbasis teams games tournament terhadap hasil belajar peserta didik kelas viii pada mata pelajaran akidah akhlak di mts persatuan ummat islam (pui) kota bogor. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, *4*(2), 141–156. https://doi.org/10.32832/itjmie.v4i2.14445

Ramadhan, N. F., Jamaludin, G. M., & Pratomo, H. W. (2026). Implementasi game-based learning berbasis memory game dalam meningkatkan daya ingat peserta didik pada

Copyright (c) 2026 EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.16071

pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, *8*(8), 613–623. https://doi.org/10.47467/reslaj.v8i8.12423

Ruiz, J. J. R., Sanchez, A. D. V., & Figueredo, O. R. B. (2024). Impact of gamification on school engagement: A systematic review. *Frontiers in Education*, *9*, 1466926. https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1466926

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. https://doi.org/10.54373/ijset.v6i4.7259

Sousa, C., Rye, S., Sousa, M., Torres, P. J., Perim, C., Mansuklal, S. A., & Ennami, F. (2023). Playing at the school table: Systematic literature review of board, tabletop, and other analog game-based learning approaches. *Frontiers in Psychology*, *14*, 1160591. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1160591

Zulkefli, M., & Jamil, A. I. bin. (2024). Advancing Islamic education with game-based learning: Principles, effects, and implementation obstacles. *Journal of Islamic Educational Research*, *10*(1), 1–12. https://doi.org/10.22452/jier.vol10no1.1

Copyright (c) 2026 EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.16071