

<b>Accepted:</b> June 2025	<b>Revised:</b> August 2025	<b>Published:</b> September 2025
-------------------------------	--------------------------------	-------------------------------------

## **IMPLEMENTASI MEDIA GAME BOOK *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER (Q&A)* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

**Nurul Laily Nilam Rahmawati**

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, Indonesia

*email: Nr2150056@gmail.com*

**Khoirotus Silfiyah**

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, Indonesia

*email: khoirotussilfiyah@unugiri.ac.id*

**Aya Mamlu'ah**

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, Indonesia

*email: ayytusfa@sunan-giri.ac.id*

### **Abstract**

*This study aims to describe the implementation of the Game Book media based on the Giving Question and Getting Answer (Q&A) model in improving student learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI) for seventh-grade students at SMPN 1 Sumberrejo, as well as to identify the supporting and inhibiting factors in its application. This research used a descriptive qualitative approach, with data collected through observation, interviews, and documentation. The results show that the use of Game Book Q&A media has a positive impact on increasing students' engagement and understanding of the subject matter on rukhsah. The media integrates engaging visual elements with an active learning approach, encouraging students to ask and answer questions, thereby creating a fun, communicative, and participatory learning environment. Students are not merely passive recipients but are actively involved in thinking, discussing, and expressing their ideas independently. The success of this implementation is supported by several factors such as teacher creativity in designing the media, high student enthusiasm, availability of supporting facilities, and the relevance of the material to daily life. Nevertheless, there are challenges that need attention, including varying levels of digital literacy, limited instructional time, and difficulties in maintaining classroom focus and effective interaction. Overall, the Game Book Giving Question and Getting Answer media has great potential to be further developed as an innovative and inspiring learning method in religious education at schools.*

**Keywords:** *Game Book; Giving Question and Getting Answer; Learning Outcomes.*

### Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media *Game Book* berbasis model *Giving Question and Getting Answer (Q&A)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VII di SMPN 1 Sumberrejo, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan kendala yang dihadapi selama penerapan media tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Game Book Q&A* memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran materi rukhsah. Media ini menggabungkan elemen visual yang menarik dengan pendekatan pembelajaran aktif, yang mendorong siswa untuk saling bertanya dan menjawab, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, komunikatif, dan partisipatif. Selain itu, siswa menjadi lebih mandiri dalam berpikir, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat. Keberhasilan implementasi media ini didukung oleh beberapa faktor, antara lain kreativitas guru dalam menyusun materi, antusiasme siswa, ketersediaan fasilitas pendukung di sekolah, serta keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari. Namun, ditemukan pula beberapa kendala seperti perbedaan kemampuan literasi digital siswa, keterbatasan waktu pembelajaran, serta tantangan guru dalam mengelola interaksi kelas. Secara keseluruhan, media *Game Book Giving Question and Getting Answer* memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai metode pembelajaran yang inovatif dan relevan dalam pendidikan agama di sekolah.

**Kata Kunci:** *Game Book; Giving Question and Getting Answer; Hasil Belajar.*

### Pendahuluan

Pendidikan adalah hal yang penting, dalam kebutuhannya peserta didik harus memiliki keseimbangan dalam aspek pengetahuan atau kognitif dan nilai afektif (nilai). Pengetahuan yang harus selalu berkembang untuk peserta didik diharapkan mampu membuat peserta didik bersaing dalam zamannya. Namun pengetahuan harus dibarengi dengan berbagai hal seperti nilai karakter ataupun akhlak atau budi pekerti (Maulana, 2019).

Pendidikan sebaiknya dikembangkan melalui model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Efektivitas pendidikan tidak selalu harus dengan menambah program tersendiri, tetapi bisa melalui model atau metode pembelajaran yang sekiranya membuat peserta didik menjadi semangat dan memahami apa yang di ajarkan oleh guru di sekolah. Melalui media, diharapkan lebih giat dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan guru, dalam proses belajar mengajar mereka dituntut untuk aktif dan termotivasi. Oleh karena itu untuk menciptakan proses belajar yang dapat menarik minat dan memotivasi belajar peserta didik maka guru harus dapat menyiapkan atau merancang media pembelajaran yang menarik sehingga proses belajar mengajar tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Muttaqin, 2021).

Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara optimal. Media pembelajaran dalam pendidikan dan dalam proses belajar

mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka dapatkan dari seorang guru bisa di serap dengan baik (Junaidi, 2019).

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Sejalan dengan hal ini, dengan media pembelajaran, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, kegiatan pembelajaran yang menarik sudah di temukan di SMPN 1 Sumberrejo. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru PAI di kelas VII sudah menggunakan pemanfaatan media yang menarik. Salah satu media pembelajaran yang di gunakan di kelas VII mata pelajaran PAI ini, menggunakan model pembelajaran *Giving question and getting answer*. Media ini dikembangkan untuk melatih peserta didik untuk memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan. Adapun keistimewaan metode *Giving question and getting answer* adalah pembelajaran menjadi lebih aktif, guru dapat mengetahui penguasaan anak terhadap materi yang telah disampaikan, mendorong anak untuk berani mengajukan pendapat, dan anak mendapatkan kesempatan baik secara individu ataupun kelompok menanyakan hal-hal yang belum dimengerti (Sulistiawan et al., 2018). Berdasarkan data yang dikemukakan di atas hal ini sangat penting untuk dilakukan penelitian Implementasi yaitu "*Implementasi Media Game Book Qiving Quastion and Giving Answer (Q&A) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Sumberrejo*".

## Metode Penelitian

### *Pendekatan dan Jenis Penelitian*

Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan kajian kualitatif yang bersifat deskriptif. Pengertian penelitian deskriptif yaitu penelitian yang fokus pada usaha mengungkapkan suatu masalah dan keadaan bagaimana adanya, sehingga hanya merupakan penyingkapan fakta semata. Penelitian deskriptif merupakan penelitian untuk membuat gambaran mengenai situasi atau kejadian, sehingga penelitian ini berkehendak mengadakan akumulasi data dasar belaka. Penelitian deskriptif ditujukan untuk menggambarkan serta memaparkan fakta-fakta berdasarkan cara pandang tertentu. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) yaitu peneliti sebagai instrumen kunci (Salah et al., 2018).

Pendekatan merupakan usaha dalam rangka aktivitas penelitian untuk mengadakan hubungan dengan orang yang diteliti. Pendekatan yang penulis gunakan adalah pendekatan fenomenologis. Pendekatan ini bertujuan untuk mendeskripsikan makna, pemahaman, pengertian tentang suatu fenomena, kejadian, maupun kehidupan manusia dengan terlibat langsung atau tidak langsung dalam *setting* yang diteliti, kontekstual, dan menyeluruh. Pada penelitian ini peneliti bukan mengumpulkan data sekali jadi atau sekaligus dan kemudian mengolahnya, melainkan tahap demi tahap dan makna disimpulkan selama proses berlangsung dari awal sampai akhir kegiatan, bersifat naratif, dan holistik.

Pendekatan fenomenologi menekankan pada pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol, maupun deskripsi tentang suatu fenomena; fokus dan multimetode, bersifat alami dan holistik; mengutamakan kualitas, menggunakan beberapa cara, serta disajikan secara naratif. Gejala atau fenomena yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses implementasi

model pembelajaran *game book Giving question and giving answer* (Q&A) dalam hasil belajar dari siswa kelas VII SMPN 1 Sumberrejo, khususnya pada mata pelajaran PAI (Salah et al., 2018).

### **Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam mengumpulkan data yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan adalah:

1. Observasi: Observasi merupakan proses pengamatan sistematis dari aktivitas manusia dan pengaturan fisik dimana kegiatan tersebut berlangsung secara terus menerus dari lokus aktivitas bersifat alami untuk menghasilkan fakta. Oleh karena itu observasi merupakan bagian integral dari cakupan penelitian lapangan etnografi (Hasanah, 2017). Observasi yaitu catatan informasi dari pengamatan secara langsung tentang objek penelitian yaitu model pembelajaran, keadaan guru dan keadaan siswa di SMPN 1 Sumberrejo. Observasi dilakukan secara langsung menggunakan panca indra, dengan datang ke SMPN 1 Sumberrejo untuk mengamati lingkungan agar dapat memperoleh informasi model pembelajaran PAI, keadaan lingkungan SMPN, keadaan guru dan siswa serta permasalahan yang ada pada SMPN 1 Sumberrejo tersebut khususnya kelas VII dalam penelitian implementasi model *Giving question and giving answer* (Q&A) dalam pembelajaran PAI kelas VII di SMPN 1 Sumberrejo. Karena observasi dapat memberikan gambaran kejadian atau peristiwa tertentu secara riil atau keadaan yang nyata.
2. Wawancara: Wawancara adalah proses yang penting dalam melaksanakan suatu penelitian. Umumnya pewawancara semestinya berusaha mendapatkan kerjasama yang baik dari subjek kajian (responden). Dukungan dari responden tergantung dari bagaimana peneliti melaksanakan tugasnya, karena tujuan wawancara adalah untuk mendapatkan informasi yang akan dianggap sebagai data dan data-data ini diperlukan untuk membuat suatu rumusan sebaik mungkin untuk mencapai tujuan penelitian (Mita, 2015). Wawancara penelitian ini meliputi: wawancara terhadap kepala sekolah SMPN 1 Sumberrejo, Guru PAI khususnya kelas VII SMPN 1 Sumberrejo, dan beberapa siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran dikelas. Wawancara di gunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga peneliti ingin mengetahui hal-hal yang di responden yang lebih mendalam. Pada penelitian ini dilakukan wawancara secara langsung untuk melengkapi pengumpulan data dalam proses penelitian ini.
3. Dokumentasi: Dokumentasi ialah cara mengumpulkan data untuk mendukung penelitian. Dokumentasi merupakan fakta yang bisa disimpan dan dilihat. Datanya tidak selalu berbentuk foto atau video, bisa juga berupa arsip, jurnal, piala, catatan harian, modul, hasil rapat maupun surat ini digunakan peneliti sebagai bukti nyata penelitian (2023).

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis transkrip, catatan lapangan, dan materi lain yang peneliti kumpulkan untuk memungkinkan peneliti menemukan temuan. Interpretasi data mengacu pada pengembangan ide tentang temuan anda dan menghubungkannya dengan literatur dan dengan perhatian dan konsep yang lebih luas.

Selain itu, definisi lain menyebutkan analisis data adalah langkah menafsirkan data yang diperoleh dari penelitian di bidang tertentu. Analisis data adalah upaya atau langkah untuk menjelaskan data yang diperoleh dalam bentuk naratif, deskriptif, atau tabular. Kesimpulan atau penjelasan dari analisis data yang dilakukan telah mengarah pada kesimpulan eksploratif. Analisis

data tidak mungkin dilakukan tanpa menggunakan alat analisis. Alat analisis data mendefinisikan metode untuk menganalisis, menalar, atau menggambarkan data yang diperoleh sehingga data tersebut dapat dipahami sebagai (*multiple*) inferensi (Erland, 2020). Ada tiga jalur analisis data kualitatif;

1. Reduksi Data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakkan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan, proses ini berlangsung terus menerus. Reduksi data bertujuan untuk menentukan data sesuai dengan permasalahan yang akan penulis teliti.
2. Penyajian Data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajian data kualitatif, dapat berupa teks naratif, berupa uraian dengan memberikan informasi, akan lebih mudah untuk memahami acara dan merencanakan pekerjaan selanjutnya berdasarkan pengetahuan yang diperoleh dan sajian data ini yang dimaksudkan untuk memilah data yang sesuai dengan kebutuhan peneliti.
3. Upaya Penarikan kesimpulan atau verifikasi dilakukan peneliti secara terus menerus selama berada di lapangan. Dari permulaan pengumpulan data, analisis, hingga keseluruhan masalah. Penarikan kesimpulan dilakukan peneliti apabila data yang telah di peroleh sudah cukup dan mampu menjawab permasalahan penelitian (Sofwatillah dkk.).

## Pembahasan

### ***Implementasi Media Game Book Question And Answer (Q&A) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa***

*Game book giving question and getting answer (Q&A)* merupakan singkatan dari *Game book giving question and getting answer*, yaitu model pembelajaran inovatif yang mengedepankan interaksi aktif antar siswa melalui proses bertanya dan menjawab. Dalam model ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi dari guru, tetapi juga berperan sebagai subjek aktif yang ikut membangun proses pembelajaran melalui aktivitas bertanya dan menjawab secara bergantian.

Model ini dikembangkan untuk menumbuhkan budaya berpikir kritis, kreatif, komunikatif, serta kolaboratif di dalam kelas. Dengan *Giving question and getting answer (Q&A)*, siswa diberi kesempatan luas untuk mengemukakan pertanyaan, menjawab pertanyaan teman, dan berdiskusi secara terbuka dengan guru maupun sesama siswa. Hal ini tentunya mendukung pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, dan partisipatif.

Pada awal siswa masuk dari SD ke jenjang SMP, pasti adaptasinya masih kurang bagus. Apalagi di SD siswa masih sering bermain dari pada belajar. Apalagi terkadang di jenjang SMP sudah di sodorkan dengan tugas-tugas yang terkesan banyak serta sulit menurut mereka. Oleh karena itu, Ketika pembelajaran tahun ajaran baru di mulai, Ibu Niswatin sebagai guru PAI memanfaatkan media pembelajaran *Game book giving question and getting answer (Q&A)* untuk berinteraksi dengan siswa.

Berikut adalah Implementasi *Game book giving question and getting answer (Q&A)* yang di lakukan Ibu Niswatin pada saat peneliti melakukan penelitian di kelas VII E di Tanggal 12 April 2025 sebagai berikut: Pembelajaran ini merupakan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang difokuskan pada materi tentang *Rukhsah* atau keringanan dalam menjalankan ibadah, khususnya dalam konteks ajaran Islam yang memberikan kemudahan kepada umatnya dalam kondisi tertentu.

Materi ini disampaikan kepada siswa kelas VII E sebagai bagian dari penguatan pemahaman terhadap fleksibilitas hukum Islam dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif, digunakan media inovatif berupa *Game Book Q&A*. Media ini merupakan buku interaktif yang dirancang dengan pendekatan permainan tanya jawab (*question and answer*), sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Melalui media ini, diharapkan siswa lebih termotivasi, aktif dalam proses pembelajaran, serta mampu memahami konsep rukhsah secara lebih menyenangkan dan bermakna.

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu mencapai beberapa capaian kompetensi yang telah ditentukan. Pertama, siswa diharapkan dapat menjelaskan pengertian *rukhsah*, yaitu keringanan atau dispensasi dalam menjalankan ibadah yang diberikan oleh Allah kepada hamba-Nya dalam kondisi tertentu, serta mampu menyebutkan berbagai contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, seperti diperbolehkannya menjamak salat ketika safar atau berwudhu dengan tayamum ketika tidak ada air.

Kedua, siswa diharapkan mampu membedakan antara ibadah yang dilakukan secara normal dengan ibadah yang dirukhsahkan, baik dari segi pelaksanaan maupun kondisi yang memperbolehkan adanya rukhsah. Dengan kemampuan ini, siswa dapat memahami pentingnya syariat Islam yang penuh kemudahan dan kasih sayang terhadap pemeluknya.

Ketiga, melalui media pembelajaran *Game Book Q&A*, siswa diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam proses tanya jawab tentang materi rukhsah. Kegiatan ini dirancang untuk melatih kemampuan berpikir kritis, komunikasi, serta memperkuat penguasaan materi melalui interaksi yang menyenangkan dan bermakna.

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan ini dirancang dalam bentuk *Game Book* yang disusun secara kreatif dan menarik menggunakan platform desain grafis Canva. Desain media ini disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas VII yang cenderung menyukai tampilan visual yang lucu, penuh warna, dan interaktif. Oleh karena itu, setiap buku disusun dalam empat lembar halaman dengan penggunaan template yang lucu dan atraktif agar dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Adapun susunan isi dari *Game Book* ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar pertama berfungsi sebagai halaman sampul. Di dalamnya terdapat judul buku, nama media (*Game Book Q&A*), nama mata pelajaran, kelas, dan nama siswa. Desain sampul dibuat semenarik mungkin untuk menciptakan kesan awal yang menyenangkan.
2. Lembar kedua memuat pertanyaan pemantik, yaitu: "*Apa sih yang belum kamu ketahui tentang rukhsah?*". Halaman ini bertujuan untuk menggugah rasa ingin tahu siswa serta menjadi refleksi awal mengenai sejauh mana pemahaman awal mereka tentang materi rukhsah.
3. Lembar ketiga merupakan bagian inti yang berisi jawaban siswa berdasarkan pemahaman mereka tentang rukhsah, dengan pertanyaan: "*Jelaskan apa sih yang sudah kamu pahami mengenai rukhsah?*". Pada halaman ini, siswa diminta untuk menuliskan hasil pemahaman mereka secara bebas, kreatif, dan jujur, sehingga guru dapat mengidentifikasi pencapaian belajar mereka.
4. Lembar keempat adalah halaman penutup yang dapat berisi motivasi, kesimpulan dari pembelajaran hari itu, atau bisa juga berupa refleksi singkat dari siswa mengenai pengalaman mereka menggunakan media ini. Halaman ini berfungsi sebagai bagian penutup yang menyatukan keseluruhan pengalaman belajar dalam bentuk yang menyenangkan dan bermakna.

Dengan menggunakan desain yang menarik dan pendekatan yang melibatkan partisipasi aktif siswa, media *Game Book* ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep sekaligus menumbuhkan minat belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi rukhsah. Berikut Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Game Book Q&A (GQnGA) :

Pada tahap awal pembelajaran, guru memulai proses belajar dengan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan kondusif melalui kegiatan *ice breaking*. Kegiatan ini dapat berupa permainan ringan, humor edukatif, atau aktivitas singkat yang melibatkan siswa secara aktif untuk mencairkan suasana, meningkatkan konsentrasi, dan membangun semangat belajar. Kegiatan ini juga berfungsi untuk mengkondisikan siswa agar siap secara mental dan emosional mengikuti pembelajaran. Setelah suasana kelas menjadi lebih hidup dan fokus siswa mulai terbangun, guru memberikan motivasi yang relevan dengan materi yang akan dipelajari. Motivasi ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap topik pembelajaran, dalam hal ini tentang *rukhsah* atau keringanan dalam beribadah.

Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas dan komunikatif. Guru menjelaskan bahwa pada pertemuan kali ini siswa akan belajar memahami konsep rukhsah, membedakan jenis ibadah biasa dan yang dirukhsahkan, serta berlatih menjawab dan mengajukan pertanyaan seputar materi tersebut. Di akhir tahap pendahuluan, guru memperkenalkan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu *Game Book Q&A* yang dirancang melalui Canva. Guru menunjukkan tampilan media tersebut secara langsung dan menjelaskan isi serta cara penggunaannya, agar siswa dapat memahami bahwa media ini akan menjadi sarana interaktif mereka dalam belajar, bukan sekadar membaca atau mencatat.

Pada tahap inti pembelajaran, siswa mulai memasuki proses eksplorasi materi secara lebih mendalam dan interaktif. Kegiatan diawali dengan penjelasan materi dari guru, yang memaparkan konsep *rukhsah* secara sistematis dan mudah dipahami. Penjelasan ini dapat dilengkapi dengan contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat mengaitkan materi dengan pengalaman nyata mereka.

Setelah penjelasan selesai, siswa diminta untuk membentuk kelompok kecil secara mandiri. Setiap kelompok merupakan tim yang akan mengikuti kegiatan dalam media *Game Book Q&A*. Tujuan dari pembentukan kelompok ini adalah untuk mendorong kolaborasi, saling tukar pikiran, dan meningkatkan partisipasi aktif seluruh siswa. Setiap kelompok kemudian diharapkan untuk berkontribusi secara aktif dalam permainan edukatif ini. Mereka tidak hanya membaca dan memahami materi, tetapi juga menjadi pelaku aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan tanya jawab yang sudah disusun di dalam *Game Book*. Dalam sesi *Giving Question*, setiap kelompok menuliskan pertanyaan terkait materi rukhsah pada kolom yang tersedia di buku. Pertanyaan ini bisa diajukan kepada kelompok lain sebagai bentuk tantangan. Kegiatan ini bertujuan melatih kemampuan berpikir kritis dan merumuskan pertanyaan yang berkualitas.

Selanjutnya, melalui sesi *Getting Answer*, kelompok yang ditunjuk harus menjawab pertanyaan berdasarkan pemahaman mereka terhadap materi. Jawaban ditulis atau disampaikan secara lisan, tergantung arahan guru. Ini melatih keterampilan komunikasi serta kemampuan menyampaikan gagasan dengan jelas dan logis. Selama proses berlangsung, guru berperan aktif memfasilitasi diskusi antar kelompok, membimbing jalannya pembelajaran, dan memberikan masukan terhadap jawaban yang muncul. Guru juga mendorong siswa untuk memberikan alasan dari jawaban yang mereka sampaikan, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam.

Setelah semua kelompok berpartisipasi, guru memperkuat konsep inti dan meluruskan jika ada miskonsepsi. Proses ini sangat penting untuk memastikan bahwa seluruh siswa memiliki pemahaman yang benar dan menyeluruh terhadap materi yang telah dipelajari. Sebagai penutup kegiatan inti, siswa diajak untuk menyampaikan pemahaman dan pengalaman belajar mereka. Hal ini bisa dilakukan secara lisan atau tertulis, guna merefleksikan apa yang mereka peroleh dari pembelajaran hari itu. Guru kemudian menambahkan penguatan nilai-nilai penting dari materi rukhsah, seperti kasih sayang Allah kepada umat-Nya, kemudahan dalam beribadah, dan keadilan syariat Islam.

Akhirnya, siswa diminta untuk menuliskan refleksi singkat mengenai pembelajaran hari itu. Refleksi ini bisa dilakukan melalui post-it, kertas kecil, atau media digital seperti Google Form, tergantung pada fasilitas yang tersedia. Tujuannya adalah agar siswa dapat mengevaluasi pemahaman mereka sendiri serta menyampaikan kesan dan saran untuk pembelajaran selanjutnya.

Pada tahap penutup, kegiatan pembelajaran difokuskan pada penguatan pemahaman, nilai-nilai karakter, serta refleksi pribadi siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Guru mengajak siswa untuk secara bergiliran menyampaikan pemahaman dan pengalaman belajar yang mereka rasakan selama mengikuti kegiatan. Hal ini dilakukan secara lisan di depan kelas secara berkelompok. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun rasa percaya diri siswa dan melatih kemampuan mereka dalam mengekspresikan gagasan secara terbuka.

Setelah siswa menyampaikan pengalaman mereka, guru memberikan penguatan terhadap nilai-nilai penting yang terkandung dalam materi rukhsah, seperti rahmat dan kemudahan dalam ajaran Islam, serta pentingnya memahami kondisi khusus dalam beribadah. Guru juga menekankan bahwa rukhsah bukan bentuk keringanan yang mengurangi ibadah, tetapi bentuk kasih sayang Allah kepada hamba-Nya agar tetap mampu menjalankan kewajiban dalam keadaan tertentu.

Sebagai penutup keseluruhan pembelajaran, siswa diminta untuk menuliskan refleksi singkat mengenai apa yang mereka pelajari dan rasakan. Refleksi ini berguna untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa, apa yang masih perlu ditingkatkan, serta sebagai umpan balik bagi guru dalam merancang pembelajaran selanjutnya.

Penerapan media *Game Book* berbasis model pembelajaran *Game book giving question and getting answer* (Q&A) dalam pembelajaran PAI, khususnya materi *rukhsah*, memberikan sejumlah manfaat yang signifikan. Pertama, media ini mampu meningkatkan minat belajar siswa karena penyajian materi dalam bentuk visual menarik dan interaktif hasil desain Canva, yang jauh dari kesan monoton. Kedua, dengan model *Giving question and getting answer* (Q&A) yang mendorong siswa untuk saling bertanya dan menjawab, tercipta suasana pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan komunikatif, di mana siswa lebih terlibat dalam proses memahami konsep.

Selain itu, siswa dapat lebih mudah menyerap makna dan penerapan rukhsah dalam kehidupan sehari-hari karena pendekatan pembelajaran yang berbasis cerita dan studi kasus dalam *Game book* memungkinkan mereka untuk menghubungkan materi dengan konteks nyata. Proses tanya jawab juga melatih kemampuan berpikir kritis, keberanian dalam berbicara, serta kemampuan menyampaikan dan mempertahankan pendapat secara baik. Dengan demikian, pembelajaran menjadi tidak hanya bermakna secara kognitif, tetapi juga menyenangkan secara emosional dan sosial.

Implementasi media *Game book* yang didesain melalui Canva dan dipadukan dengan model pembelajaran Q&A (*Giving question and getting answer*) pada mata pelajaran PAI materi *rukhsah* terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan bermakna. Melalui kombinasi media visual yang interaktif dan pendekatan tanya jawab antar siswa, proses pembelajaran

tidak hanya menekankan pada pemahaman konsep *rukhsah* secara teori, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam mengaitkannya dengan situasi nyata di kehidupan sehari-hari. Siswa menjadi lebih antusias, berani mengemukakan pendapat, dan terlatih untuk berpikir kritis serta responsif dalam menjawab pertanyaan. Dengan demikian, penerapan *Game Book* berbasis *Giving question and getting answer (Q&A)* tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga memperkuat penguasaan materi secara mendalam dan menyenangkan.

### ***Faktor Pendukung dan Kendala Dalam Penerapan Media Game Book Question and Answer (Q&A) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa***

Dalam proses implementasi media *Game book question and answer (Q&A)* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada materi *rukhsah*, terdapat beberapa faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Penggunaan media ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa melalui interaksi berbasis pertanyaan dan jawaban yang dirancang secara menarik dalam bentuk buku. Namun, seperti dalam penerapan inovasi pembelajaran lainnya, terdapat faktor-faktor yang mendukung serta kendala yang dihadapi selama proses berlangsung. Berikut adalah pemaparan mengenai faktor pendukung dan kendala dalam penerapan media *Game book giving question and getting answer (Q&A)* di kelas VII SMPN 1 Sumberrejo:

#### **1. Faktor Pendukung**

- a. Kreativitas Guru dalam Mendesain Media: Guru mampu memanfaatkan Canva untuk menyusun *Game Book* yang menarik, sehingga materi terlihat lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Media yang visual dan tidak monoton ini sangat efektif untuk menarik perhatian siswa.
- b. Antusiasme dan Partisipasi Aktif Siswa: Model *Giving question and getting answer (Q&A)* memicu semangat siswa untuk bertanya dan menjawab. Suasana kelas menjadi lebih hidup, dan siswa menunjukkan minat lebih dalam memahami materi, terutama karena merasa dilibatkan secara langsung dalam proses belajar.
- c. Ketersediaan Fasilitas Sekolah: Dukungan berupa koneksi internet, serta ruang kelas yang nyaman menjadi faktor yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi menggunakan *Game book*. Serta mengedit media menggunakan canva.
- d. Materi yang Relevan dengan Kehidupan Sehari-hari: Materi *rukhsah* sangat kontekstual dan dekat dengan realitas siswa, sehingga pembahasan dalam bentuk tanya-jawab terasa lebih nyata dan bermakna.

#### **2. Faktor Kendala**

- a. Malas dalam Membaca: Siswa yang latar belakangnya malas untuk belajar apalagi membaca, sedikit sulit untuk bekerja sama dengan baik. Harus di dekati dan di beri semangat dan dukungan yang lebih
- b. Manajemen Waktu yang Terbatas: Aktivitas *Game book giving question and getting answer (Q&A)* membutuhkan waktu lebih lama karena mengandalkan interaksi antar siswa. Dalam waktu 1–2 jam pelajaran, tidak semua konten *Game book* dapat dibahas secara tuntas.
- c. Kebutuhan Kesiapan Guru dalam Mengelola Diskusi: Guru perlu memiliki keterampilan dalam memfasilitasi jalannya diskusi agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Jika tidak terkontrol, interaksi bisa melebar dan kurang efektif.

Secara keseluruhan, media *Game book giving question and getting answer (Q&A)* sangat potensial untuk diterapkan dalam pembelajaran PAI karena mampu meningkatkan partisipasi aktif

dan pemahaman siswa. Namun, efektivitasnya sangat bergantung pada kesiapan sarana, keterampilan guru, dan kesiapan siswa secara teknis. Dengan evaluasi dan penyesuaian yang tepat, media ini dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agama yang menyenangkan dan bermakna.

## Penutup

Implementasi media *Game book berbasis model Giving question and getting answer (Q&A)* dalam pembelajaran PAI materi *rukhsah* di kelas VII SMPN 1 Sumberrejo menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi. Media ini memadukan unsur visual yang menarik dengan pendekatan pembelajaran aktif yang mendorong siswa untuk saling bertanya dan menjawab, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan komunikatif. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses berpikir, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat secara mandiri.

Keberhasilan implementasi ini didukung oleh beberapa faktor seperti kreativitas guru dalam menyusun media, antusiasme siswa yang tinggi, ketersediaan fasilitas pendukung di sekolah, serta relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari. Namun demikian, terdapat pula Penghambat yang perlu diperhatikan, seperti beragamnya kemampuan literasi digital, manajemen waktu yang terbatas, serta tantangan guru dalam mengelola interaksi kelas agar tetap fokus dan efektif. Penggunaan media *Game book giving question and getting answer (Q&A)* memiliki potensi besar untuk terus dikembangkan sebagai metode pembelajaran yang inovatif dan inspiratif dalam pendidikan agama di sekolah.

## Daftar Pustaka

- Abu-Raiya, Hisham, and Kenneth I Pargament. "Empirically Based Psychology Of Islam: Summary Hasanah, Hasyim. "TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)." *At-Taqaddum* 8, no. 1 (2017): 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>.
- "Implementasi Metode Giving Question And Getting Answer Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas Viii Di Mts Ma'arif Nu Sragi Kabupaten Pekalongan," 2023.
- Junaidi, Junaidi. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.
- M Teguh Saefuddin<sup>1</sup>, Tia Norma Wulan<sup>2</sup>, Savira<sup>3</sup> dan Dase Erwin Juansah<sup>4</sup>, and <sup>4</sup>Universitas Sultan Ageung Tirtayasa 1, 2, 3. "1 . 1 Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian 2, no. 6 (2023): 784–808.
- Mahmudin, Mahmudin. "Kriteria (Rukhsah) Kemudahan Dalam Syariat." *Al-Sulthaniyah* 10, no. 2 (2022): 32–43. <https://doi.org/10.37567/al-sulthaniyah.v10i2.1293>.
- Maulana. "Implementasi Metode Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ismuba Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Peserta Didik Di Smk Muhammadiyah 2 Mertoyudan Oleh:," 2019, 118–19.
- Mita, Rosaliza. "Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif." *Jurnal Ilmu Budaya*, 2015.

- Mouwn Erland. *Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif. Rake Sarasin*, 2020.
- Muttaqin, Ahmad Izza, Nasrodin, and Siti Humairoh. “Implementasi Media Pembelajaran Puzzle Pada Mata Pelajaran Pai Materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin Kelas Vii Smp Darussyafa’Ah, Setail-Genteng.” *Ar-Risalah: Media Keislaman, Pendidikan Dan Hukum Islam* Vo. 19, no. No. 2 (2021): 296–310.
- Nur’ariyani, Siti, and Ujang Jamaludin. “Pengaruh Media Pembelajaran Games Book Terhadap Minat Baca Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar.” *Journal on Education* 5, no. 1 (2022): 583–90. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.632>.
- Putra, Panji Adam Agus. “Konsep Rukhshah Dalam Hukum Islam Dan Aplikasinya Dalam Mu’Âmalah Mâliyyah.” *Al-Mashlahah : Jurnal Hukum Islam Dan Pranata Sosial Islam*, no. July (2022): 1–23.
- Rahmat, Acep Saepul. “Games Book Sebagai Media Peningkatan Minat Baca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi.” *Indonesian Journal of Primary Education* 1, no. 1 (2017): 27. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.7494>.
- Salah, Memenuhi, Satu Syarat, Meraih Gelar, Bidang Pendidikan, Agama Islam, Pacsarjana Uin, Alaudin Makassar, and Rosminah Nim. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Giving Question And Getting Answer ( Gqga ) Pada Pembelajaran Pai Terhadap Peningkatan Critical Thinking Peserta Didik Di Upt Sman 6 Selayar*, 2023.
- Sofwatillah, Risnita, M. Syahrani Jailani, and Deassy Arestya Saksitha. “Teknik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah.” *Journal Genta Mulia* 15, no. 2 (2024): 79–91.
- Sulistiawan, Hendra, Muhammad Thamimi, Handi Darmawan, and Muhammad Tahir. “Implementasi Metode Giving Question and Getting Answer Menggunakan Media Audio Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Menyimak Cerita Rakyat.” *Jurnal Pendidikan Bahasa* 7, no. 2 (2018): 354. <https://doi.org/10.31571/bahasa.v7i2.1016>.
- Suryadi, Rudi Ahmad, and Sumiyati. *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti SMP Kelas VII. Kementerian Agama Republik Indonesia 2021*, 2017. <http://smpn6tp.sch.id/wp-content/uploads/2021/03/01.-Buku-Siswa-Kelas-VII-2-PAI.pdf>.
- Torro, Supriadi, A Octamaya, Tenri Awaru<sup>2</sup>, Miftahul Ulum<sup>3</sup>, and Universitas Negeri Makassar. “Implementasi Model Pembelajaran Giving Question and Getting Answer (Gqga) Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Implementation of the Giving Question and Getting Answer (Gqga) Learning Model To Improve Student Learning Activity,” n.d., 108–23. <https://ojs.unm.ac.id>.
- Utama, Ariq. “Penggunaan Media Games Book Untuk Meningkatkan Minat Baca Pembelajaran Ips Pada Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Didaktika Dwija Indria* 8, no. 3 (2020): 1–6. <https://doi.org/10.20961/ddi.v8i03.39842>.