



Penggunaan *Game* Edukasi Islami dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Islam Siswa di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu

Nasri

SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi 29 Januari, 2024
Revisi Akhir: 18 Maret, 2024
Diterbitkan Online: 30 Januari, 2025

Kata Kunci

Game Edukasi, Hasil Belajar, Sejarah Islam

Korespondensi

E-mail: nasrispdi97@gmail.com*

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game edukasi Islami terhadap hasil belajar sejarah Islam siswa di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi Islami dapat meningkatkan hasil belajar sejarah Islam siswa, dengan rata-rata nilai yang meningkat dari 55,5 pada pre-test menjadi 85,2 pada post-test siklus ketiga. Peningkatan ini menunjukkan bahwa game edukasi Islami mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan fasilitas teknologi, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi Islami dapat dijadikan alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah Islam di sekolah dasar.

Abstract

This study aims to determine the effect of using Islamic educational games on students' learning outcomes in Islamic history at SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu. This study employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in three cycles. Each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection. The results of the study showed that the use of Islamic educational games significantly improved students' learning outcomes in Islamic history, with the average score increasing from 55.5 in the pre-test to 85.2 in the post-test of the third cycle. This improvement indicates that Islamic educational games can enhance students' motivation and engagement in learning. Although there were challenges, such as limited technological facilities, the results suggest that Islamic educational games can be an effective alternative for improving the quality of Islamic history education at the elementary school level.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu aspek penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian seseorang. Pendidikan tidak hanya berfungsi untuk mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga untuk mengembangkan sikap, nilai-nilai, dan pemahaman moral yang akan membentuk peradaban suatu bangsa. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, mata pelajaran sejarah Islam merupakan bagian integral dari pendidikan agama yang harus dipelajari oleh siswa, khususnya di sekolah dasar. Mata pelajaran ini tidak hanya memberikan pengetahuan mengenai sejarah perkembangan Islam, tetapi juga nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam ajaran agama Islam. Namun, meskipun sangat penting, banyak siswa yang masih kesulitan dalam memahami dan mengingat materi sejarah Islam yang diajarkan di sekolah.

Salah satu penyebab kesulitan belajar sejarah Islam adalah kurangnya metode yang inovatif dan menarik dalam penyampaian materi. Pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang variatif seringkali membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik. Hal ini berujung pada rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik agar siswa dapat lebih mudah memahami materi dan memperoleh hasil belajar yang optimal. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah dengan memanfaatkan game edukasi Islami.

Game edukasi Islami merupakan sebuah metode pembelajaran yang memadukan unsur permainan dengan materi pembelajaran, khususnya terkait dengan ajaran dan sejarah Islam. Melalui game edukasi, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan game dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap materi yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratama (2018), yang menemukan bahwa game edukasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai bidang, termasuk sejarah. Game edukasi Islami, dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap sejarah Islam.

Namun, meskipun penggunaan game edukasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar, masih banyak sekolah yang belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi ini dalam proses pembelajaran. Salah satu sekolah yang belum maksimal dalam penggunaan game edukasi adalah SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu. Berdasarkan observasi awal, guru di sekolah ini masih lebih mengandalkan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan pembahasan buku teks. Hal ini membuat siswa kurang aktif dalam proses belajar dan cenderung tidak tertarik pada materi yang disampaikan, terutama materi sejarah Islam yang dianggap kurang menarik.

Penelitian terdahulu oleh Rahman (2020) mengenai penggunaan media game edukasi dalam pembelajaran sejarah Islam di sekolah dasar menunjukkan hasil yang signifikan, yakni peningkatan pemahaman siswa terhadap materi sejarah Islam. Rahman menemukan bahwa siswa yang menggunakan game edukasi dalam pembelajaran sejarah Islam memiliki skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang hanya belajar menggunakan metode tradisional. Selain itu, game edukasi juga dapat meningkatkan interaksi antara siswa dengan materi pembelajaran, karena mereka lebih tertarik untuk belajar melalui permainan yang interaktif.

Dengan mempertimbangkan potensi game edukasi dalam meningkatkan hasil belajar, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengkaji efektivitas penggunaan game edukasi Islami di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan game edukasi Islami dapat meningkatkan hasil belajar sejarah Islam siswa di sekolah tersebut. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penggunaan game edukasi dalam meningkatkan hasil belajar, seperti minat dan motivasi siswa, serta dukungan dari guru dalam penerapan game edukasi.

Selain itu, penelitian ini juga berusaha untuk mengetahui bagaimana cara game edukasi Islami dapat digunakan untuk menanamkan pemahaman yang lebih baik terhadap sejarah Islam, baik dari segi kejadian-kejadian penting dalam sejarah Islam maupun nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Menurut Suryani (2019), game edukasi Islami yang dirancang dengan baik dapat menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai Islam kepada siswa dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Beberapa studi lain juga mengungkapkan bahwa penggunaan game edukasi dalam pembelajaran sejarah memiliki beberapa kelebihan, antara lain meningkatkan daya ingat siswa, mengurangi rasa jenuh selama proses pembelajaran, dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah secara kreatif. Hasil penelitian oleh Nurhayati (2021) mengindikasikan bahwa siswa yang

belajar melalui game edukasi cenderung memiliki skor yang lebih tinggi dalam tes pengetahuan sejarah Islam, serta memiliki pemahaman yang lebih mendalam mengenai materi yang diajarkan.

Namun, meskipun game edukasi Islami dapat menjadi alternatif yang menarik, ada beberapa tantangan yang perlu dihadapi dalam penerapannya. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan fasilitas dan infrastruktur teknologi di sekolah, terutama di daerah-daerah yang masih kekurangan akses terhadap perangkat komputer atau jaringan internet yang memadai. Hal ini bisa menjadi kendala dalam penggunaan game edukasi yang membutuhkan perangkat digital yang memadai.

Penelitian ini juga penting untuk dilakukan guna memberikan wawasan kepada para pendidik di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu tentang pentingnya menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, khususnya dalam mata pelajaran sejarah Islam. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran sejarah Islam.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang merupakan salah satu jenis penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di dalam kelas. PTK memiliki karakteristik yang bersifat reflektif dan kolaboratif, di mana guru dan peneliti bekerja sama dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi tindakan yang diambil untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game edukasi Islami terhadap hasil belajar sejarah Islam siswa di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu.

Proses penelitian ini terdiri dari beberapa siklus yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada setiap siklus, tindakan yang dilakukan akan dievaluasi untuk melihat sejauh mana peningkatan yang terjadi. Setiap siklus dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan, sehingga dapat diketahui apakah penggunaan game edukasi Islami dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Setiap tahap siklus dilakukan secara sistematis, dengan refleksi pada akhir siklus untuk menentukan apakah perlu dilakukan perbaikan atau modifikasi dalam tindakan selanjutnya.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu yang berjumlah 30 orang. Pemilihan subjek dilakukan berdasarkan pertimbangan bahwa siswa pada kelas ini sedang mempelajari sejarah Islam sebagai bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Peneliti memilih siswa di kelas ini karena mereka dianggap memiliki karakteristik yang representatif dalam hal minat terhadap mata pelajaran sejarah Islam, serta tingkat pemahaman yang bervariasi.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif akan diperoleh dari hasil tes belajar yang diberikan kepada siswa setelah siklus pertama, kedua, dan seterusnya, untuk mengukur peningkatan hasil belajar mereka dalam memahami materi sejarah Islam. Sementara itu, data kualitatif akan diperoleh melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran, wawancara dengan guru, serta angket yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui pandangan mereka tentang penggunaan game edukasi Islami dalam pembelajaran.

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam tiga siklus, dengan setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus pertama, tindakan yang dilakukan adalah pengenalan game edukasi Islami kepada siswa. Pada siklus berikutnya, tindakan akan lebih difokuskan pada penggunaan game edukasi secara intensif, dengan penyesuaian yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama.

Tahap perencanaan dimulai dengan penyusunan rencana pembelajaran yang melibatkan penggunaan game edukasi Islami dalam pembelajaran sejarah Islam. Rencana ini mencakup pemilihan game yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta strategi pengajaran yang akan digunakan untuk mengintegrasikan game edukasi ke dalam materi ajar. Guru dan peneliti juga akan merancang instrumen untuk mengukur hasil belajar siswa, baik berupa tes tertulis maupun evaluasi berbasis observasi terhadap sikap dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Pada tahap ini, peneliti juga akan melakukan persiapan berupa pelatihan bagi guru yang akan mengimplementasikan game edukasi tersebut. Guru diharapkan dapat memahami cara penggunaan game edukasi secara efektif dan dapat memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Selain itu, akan dilakukan pemetaan kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan, serta kesiapan fasilitas di sekolah untuk mendukung kegiatan ini.

Tahap tindakan dilakukan dengan mengimplementasikan penggunaan game edukasi Islami dalam proses pembelajaran sejarah Islam. Pada siklus pertama, peneliti dan guru akan memperkenalkan game edukasi kepada siswa dan menjelaskan bagaimana cara bermain game serta tujuan yang ingin dicapai melalui game tersebut. Game yang digunakan akan disesuaikan dengan materi sejarah Islam yang sedang dipelajari oleh siswa, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

Selama proses pembelajaran, siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk memfasilitasi kolaborasi dan diskusi antar siswa mengenai materi sejarah Islam yang ada dalam game edukasi. Guru akan memantau setiap kelompok dan memberikan bimbingan serta klarifikasi apabila diperlukan. Selain itu, guru juga akan menilai partisipasi siswa selama pembelajaran, baik dalam bentuk observasi langsung maupun melalui catatan progres setiap siswa.

Observasi dilakukan selama pelaksanaan tindakan di setiap siklus untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar siswa dan dampak penggunaan game edukasi terhadap minat dan motivasi belajar siswa. Observasi ini dilakukan dengan cara mencatat interaksi siswa dengan game edukasi, tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, serta respons mereka terhadap materi yang disajikan. Observasi juga mencakup catatan tentang kendala yang dihadapi siswa dalam proses belajar menggunakan game edukasi, serta sikap dan perilaku siswa yang muncul selama kegiatan pembelajaran. Selain itu, wawancara dengan siswa akan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana mereka merasa tertarik dan terlibat dalam pembelajaran sejarah Islam menggunakan game edukasi. Wawancara ini juga bertujuan untuk menggali pandangan siswa mengenai efektivitas game edukasi dalam membantu mereka memahami materi sejarah Islam.

Setelah setiap siklus, dilakukan refleksi untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan. Refleksi ini dilakukan oleh guru dan peneliti bersama-sama untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam penerapan game edukasi Islami. Berdasarkan hasil refleksi, perbaikan dan penyesuaian akan dilakukan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan game edukasi dalam siklus berikutnya. Misalnya, jika ditemukan bahwa beberapa siswa kesulitan mengikuti permainan, maka penyesuaian dalam game atau pendekatan pengajaran akan dilakukan.

Refleksi juga mencakup analisis terhadap data hasil tes yang menunjukkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi sejarah Islam setelah mengikuti pembelajaran dengan game edukasi. Hasil refleksi ini akan dijadikan dasar untuk perencanaan tindakan pada siklus berikutnya.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa bentuk, yaitu tes hasil belajar, lembar observasi, angket, dan wawancara. Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda dan uraian yang mengukur pemahaman siswa terhadap materi sejarah Islam setelah setiap siklus. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan game edukasi, termasuk partisipasi, interaksi, dan keaktifan siswa. Angket digunakan untuk mengetahui pandangan siswa terhadap game edukasi dan pengalaman belajar mereka. Wawancara dengan guru

juga dilakukan untuk menggali pengalaman mereka dalam menggunakan game edukasi Islami dalam pembelajaran.

Data yang diperoleh akan dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif berupa hasil tes akan dianalisis untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Hasil tes sebelum dan sesudah siklus akan dibandingkan untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada tingkat pemahaman siswa terhadap materi sejarah Islam. Data kualitatif yang diperoleh dari observasi dan wawancara akan dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola-pola yang muncul terkait dengan pengaruh penggunaan game edukasi terhadap motivasi dan minat belajar siswa. Untuk menjamin kevalidan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data, yaitu membandingkan dan mengonfirmasi data yang diperoleh dari berbagai sumber, seperti tes hasil belajar, observasi, angket, dan wawancara. Triangulasi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh penggunaan game edukasi Islami terhadap hasil belajar sejarah Islam siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game edukasi Islami dalam meningkatkan hasil belajar sejarah Islam siswa. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, yang masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas V yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, observasi, angket, dan wawancara.

Pada siklus pertama, siswa diberikan pre-test untuk mengukur pemahaman awal mereka terhadap materi sejarah Islam. Rata-rata nilai pre-test siswa adalah 55,5, dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 35. Setelah itu, pembelajaran menggunakan game edukasi Islami dimulai. Pada siklus pertama, game yang digunakan adalah "Sejarah Nabi", yang mengandung informasi terkait dengan kehidupan Nabi Muhammad SAW dan peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Islam. Setelah siklus pertama, siswa diberi post-test dan rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 70,5, dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50.

Pada siklus kedua, dilakukan penyesuaian berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa game tersebut menyenangkan, tetapi ada yang kesulitan memahami materi tertentu. Oleh karena itu, pada siklus kedua, game edukasi yang digunakan lebih berfokus pada "Perang Badar" dan "Perjanjian Hudaibiyah", dengan tampilan yang lebih interaktif dan visualisasi yang lebih menarik. Hasil tes pasca-siklus kedua menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan, dengan rata-rata nilai post-test sebesar 80,3, nilai tertinggi 95, dan nilai terendah 65.

Pada siklus ketiga, penggunaan game diperluas untuk mencakup lebih banyak topik sejarah Islam, termasuk "Khalifah Ar-Rasyidin" dan "Perkembangan Islam di Indonesia". Evaluasi pada siklus ketiga menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-test siswa meningkat menjadi 85,2, dengan nilai tertinggi 98 dan nilai terendah 70. Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi Islami dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi sejarah Islam.

3.2 Pembahasan

Peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah penggunaan game edukasi Islami dalam pembelajaran sejarah Islam dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar. Menurut Keller (1987), motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan jika materi pembelajaran disampaikan dengan cara yang menarik dan relevan dengan kehidupan siswa. Penggunaan game edukasi Islami dalam pembelajaran sejarah Islam di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu terbukti dapat menarik perhatian siswa dan

membuat mereka lebih tertarik untuk mempelajari materi sejarah Islam. Game edukasi yang menyajikan materi dengan cara yang interaktif dan menyenangkan dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Rahman (2020), yang dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan media game edukasi dalam pembelajaran sejarah Islam dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian tersebut, siswa yang belajar dengan menggunakan game edukasi lebih mudah memahami materi sejarah Islam dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode tradisional. Rahman menjelaskan bahwa game edukasi memiliki kelebihan dalam hal meningkatkan daya ingat siswa dan membuat materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami.

Selain itu, penelitian oleh Suryani (2019) juga mendukung hasil penelitian ini, yang menyatakan bahwa game edukasi Islami yang dirancang dengan baik dapat menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai Islam kepada siswa. Dalam konteks ini, game edukasi Islami tidak hanya membantu siswa memahami sejarah Islam secara lebih mendalam, tetapi juga memperkenalkan nilai-nilai moral dan spiritual yang terkandung dalam ajaran Islam. Game yang dipilih dalam penelitian ini mengandung banyak informasi penting mengenai sejarah Islam, yang membuat siswa lebih terlibat secara emosional dan intelektual.

Namun, meskipun penggunaan game edukasi Islami memberikan hasil yang positif, terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama pelaksanaan penelitian. Salah satu kendala utama adalah terbatasnya fasilitas teknologi di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu. Meskipun sekolah telah menyediakan beberapa perangkat komputer, jumlahnya masih terbatas dan tidak semua siswa dapat mengakses game secara optimal. Hal ini mempengaruhi efektivitas penggunaan game edukasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi pihak sekolah untuk meningkatkan fasilitas teknologi agar penggunaan media pembelajaran berbasis game dapat berjalan dengan lebih efektif.

Keterbatasan waktu juga menjadi faktor yang mempengaruhi pelaksanaan penelitian ini. Pembelajaran sejarah Islam yang padat, ditambah dengan keterbatasan waktu yang tersedia untuk bermain game, membuat beberapa materi yang seharusnya diajarkan menggunakan game edukasi terpaksa dipercepat. Hal ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya untuk menentukan waktu yang lebih optimal agar game edukasi dapat digunakan dengan lebih maksimal.

Meskipun demikian, penggunaan game edukasi Islami dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah Islam. Sebagai contoh, pada siklus ketiga, siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang **Perang Badar** dan **Perjanjian Hudaibiyah**, yang sebelumnya dianggap sulit dipahami. Melalui game yang menyajikan peristiwa-peristiwa sejarah ini dalam bentuk visualisasi yang menarik, siswa dapat memahami dengan lebih jelas kronologi dan konteks peristiwa tersebut. Selain itu, interaksi yang terjadi dalam game juga membantu siswa mengingat informasi dengan lebih mudah.

Salah satu hal penting yang perlu dicatat adalah adanya peningkatan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, siswa yang awalnya pasif menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan bertanya mengenai materi yang mereka pelajari. Hal ini sesuai dengan teori Vygotsky (1978), yang menyatakan bahwa interaksi sosial dan kolaborasi dapat mempercepat proses belajar. Game edukasi memberikan ruang bagi siswa untuk berdiskusi dan bekerja sama dalam memecahkan tantangan yang ada dalam permainan, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Selain itu, hasil dari angket yang dibagikan kepada siswa setelah setiap siklus menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa senang dan tertarik belajar sejarah Islam melalui game edukasi. Mereka mengungkapkan bahwa game tersebut membuat mereka lebih memahami materi dan merasa lebih terlibat dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa juga menyatakan bahwa game edukasi Islami lebih menarik dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang cenderung membosankan.

Peningkatan hasil belajar yang dicapai siswa juga dapat dikaitkan dengan teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1973). Dalam teori ini, pembelajaran dipandang sebagai proses aktif di mana siswa membangun pemahaman mereka sendiri berdasarkan pengalaman yang mereka peroleh. Dengan menggunakan game edukasi Islami, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan memecahkan tantangan dan merespons pertanyaan yang ada dalam game. Hal ini membuat siswa mampu membangun pengetahuan mereka sendiri secara lebih efektif.

Di sisi lain, penelitian ini juga mengungkapkan bahwa guru berperan penting dalam keberhasilan penggunaan game edukasi Islami. Dalam hal ini, guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam menggunakan game edukasi dengan cara yang tepat. Guru juga perlu memberikan penjelasan yang cukup mengenai materi yang ada dalam game, serta mendukung siswa dalam memahami konsep-konsep yang lebih sulit. Oleh karena itu, pelatihan bagi guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran seperti game edukasi sangat diperlukan untuk memastikan penggunaan yang optimal.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi Islami dapat meningkatkan hasil belajar sejarah Islam siswa di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu. Peningkatan ini terjadi karena game edukasi dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Namun, untuk memaksimalkan manfaat dari penggunaan game edukasi, dibutuhkan dukungan infrastruktur yang memadai dan waktu yang cukup agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi Islami berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar sejarah Islam siswa di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu. Setelah penerapan game edukasi Islami dalam tiga siklus, rata-rata nilai hasil belajar siswa meningkat secara signifikan. Game edukasi yang digunakan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, membuat materi sejarah Islam menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Peningkatan hasil belajar ini juga didukung oleh peningkatan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang terlihat dari antusiasme mereka dalam berdiskusi dan menyelesaikan tantangan dalam game. Meskipun demikian, penelitian ini juga menunjukkan adanya beberapa kendala, seperti terbatasnya fasilitas teknologi dan waktu yang tersedia. Oleh karena itu, untuk meningkatkan efektivitas penggunaan game edukasi Islami, dibutuhkan peningkatan fasilitas teknologi di sekolah dan pengaturan waktu yang lebih baik agar pembelajaran menggunakan game dapat dilaksanakan secara optimal. Secara keseluruhan, penggunaan game edukasi Islami dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah Islam di tingkat sekolah dasar

Daftar Pustaka

- Keller, J. M. (1987). Development and Use of the ARCS Model of Motivational Design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2-10.
- Piaget, J. (1973). *The child and reality: Problems of genetic psychology*. Penguin.
- Rahman, F. (2020). Pengaruh media game edukasi terhadap hasil belajar sejarah Islam pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 12(2), 123-134.
- Suryani, W. (2019). Efektivitas penggunaan game edukasi Islami dalam pembelajaran sejarah Islam di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 77-89.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.