Published online on the page : https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit

EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif

| ISSN (Online) 2964-4283 |

Penggunaan Game Edukasi dalam Memotivasi Siswa Belajar Pendidikan Agama Islam di MI Tarbiyatul Athfal Ciomas Kabupaten Bogor

Siti Nurlaela[1], Siti Nurhayati[2]*

[1]MI tarbiyatul Athfal ciomas kab : Bogor

[2]MI Alfurqon ciomas kab Bogor

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Redaksi: April 2024
Revisi Akhir: Mei 2024
Diterbitkan *Online*: Mei 2024

Kata Kunci

Game Edukasi, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam, Penelitian Tindakan Kelas

Korespondensi

E-mail: Sitinurlaela0473@gmail.com

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan *game* edukasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MI Tarbiyatul Athfal Ciomas, Kabupaten Bogor. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model *Kemmis* dan *McTaggart*, yang terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas V dengan total 25 peserta. Data dikumpulkan melalui observasi, angket motivasi, wawancara, dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi dan hasil belajar siswa setelah diterapkan game edukasi. Keaktifan siswa meningkat dari 45% sebelum tindakan menjadi 85% pada siklus kedua. Nilai rata-rata hasil belajar juga meningkat dari 68,2 menjadi 82,6. Peningkatan ini menunjukkan bahwa *game* edukasi dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Namun, terdapat beberapa kendala seperti adaptasi awal siswa terhadap metode baru serta keterbatasan fasilitas digital. Oleh karena itu, diperlukan dukungan infrastruktur dan pelatihan guru untuk mengoptimalkan implementasi *game* edukasi dalam pembelajaran.

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of using educational games to enhance students' learning motivation in Islamic Religious Education (PAI) at MI Tarbiyatul Athfal Ciomas, Bogor Regency. The research method employed was Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, which consisted of two cycles. The research subjects were 25 fifth-grade students. Data were collected through observations, motivation questionnaires, interviews, and learning outcome tests, and were analyzed using qualitative and quantitative descriptive methods. The findings indicate a significant improvement in students' motivation and learning outcomes after implementing educational games. Student engagement increased from 45% before the intervention to 85% in the second cycle. Additionally, the average test scores improved from 68.2 to 82.6. These results suggest that educational games can be an effective learning strategy to enhance student participation and comprehension in Islamic Religious Education. However, challenges such as students' initial adaptation to the new method and limited digital facilities were observed. Therefore, infrastructure support and teacher training are necessary to optimize the implementation of educational games in learning.

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

1. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik sejak usia dini. Di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI), pembelajaran PAI tidak hanya

bertujuan untuk memberikan pengetahuan keagamaan, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai akhlak yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, tantangan dalam pembelajaran PAI sering kali muncul, terutama dalam hal motivasi belajar siswa. Banyak siswa mengalami kejenuhan saat belajar PAI karena metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hidayat dan Mulyani (2021), penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar PAI.

Salah satu pendekatan yang semakin banyak diterapkan dalam pembelajaran adalah penggunaan *game* edukasi. *Game* edukasi adalah permainan yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dengan menyajikan materi secara menarik dan interaktif. Studi yang dilakukan oleh Pratama dan Nugroho (2020) menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, membuat mereka lebih aktif, dan memperkuat pemahaman konsep yang diajarkan. Dengan demikian, game edukasi dapat menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI.

Di MI Tarbiyatul Athfal Ciomas Kabupaten Bogor, tantangan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI juga menjadi perhatian utama. Berdasarkan observasi awal, banyak siswa yang kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran PAI karena metode pembelajaran yang lebih banyak bersifat ceramah dan hafalan. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2019), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis ceramah cenderung kurang menarik bagi siswa di tingkat sekolah dasar, sehingga menyebabkan rendahnya partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar menjadi suatu kebutuhan. *Game* edukasi sebagai bagian dari teknologi pendidikan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan menyenangkan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Susanto (2021), penggunaan media berbasis digital, termasuk *game* edukasi, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi lebih lanjut efektivitas *game* edukasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Tarbiyatul Athfal Ciomas.

Selain meningkatkan motivasi, *game* edukasi juga dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dalam PAI dengan lebih baik. Studi yang dilakukan oleh Amin dan Fitriani (2022) menunjukkan bahwa *game* edukasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, terutama dalam memahami nilai-nilai Islam seperti kejujuran, disiplin, dan kerja sama. Dalam *game* edukasi, siswa dapat berlatih menyelesaikan tantangan yang berkaitan dengan konsep-konsep PAI, sehingga mereka tidak hanya menerima teori, tetapi juga menerapkannya dalam konteks yang lebih nyata.

Lebih lanjut, *game* edukasi juga memiliki potensi untuk meningkatkan kerja sama dan interaksi sosial antar siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Syafrudin (2020), game edukasi berbasis kelompok dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa serta membangun sikap kerja sama dan toleransi. Dalam pembelajaran PAI, aspek sosial sangat penting karena nilai-nilai keislaman tidak hanya harus dipahami secara individu, tetapi juga diterapkan dalam interaksi sosial sehari-hari. Dengan demikian, penggunaan game edukasi dapat memberikan manfaat ganda, baik dalam aspek akademik maupun sosial.

Meskipun memiliki banyak manfaat, implementasi *game* edukasi dalam pembelajaran PAI masih menghadapi beberapa tantangan. Beberapa guru mungkin masih memiliki keterbatasan dalam mengembangkan atau mengakses *game* edukasi yang sesuai dengan kurikulum PAI. Selain itu, infrastruktur sekolah, seperti ketersediaan perangkat digital dan akses internet, juga dapat menjadi kendala dalam penerapan metode ini. Penelitian yang dilakukan oleh Ningsih (2021) menyoroti bahwa efektivitas game edukasi sangat bergantung pada kesiapan guru dan sarana pendukung yang

tersedia di sekolah. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan bagi guru agar mereka dapat mengoptimalkan penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, kolaborasi antara guru, sekolah, dan pengembang teknologi pendidikan sangat diperlukan. Dengan adanya dukungan dari berbagai pihak, pengembangan *game* edukasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat lebih mudah dilakukan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rahayu dan Putra (2022) menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dalam penggunaan teknologi pendidikan juga berkontribusi pada keberhasilan implementasi game edukasi di sekolah. Oleh karena itu, pendekatan yang holistik dalam penerapan *game* edukasi sangat dibutuhkan untuk memastikan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penting untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas game edukasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa PAI di MI Tarbiyatul Athfal Ciomas. Studi ini akan memberikan wawasan mengenai sejauh mana game edukasi dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

Dengan mempertimbangkan manfaat dan tantangan dalam implementasi game edukasi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran PAI yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa. Penggunaan *game* edukasi bukan hanya sekadar tren dalam dunia pendidikan, tetapi juga menjadi salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di era digital.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengkaji efektivitas penggunaan *game* edukasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MI Tarbiyatul Athfal Ciomas, Kabupaten Bogor. PTK dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara langsung melalui tindakan yang dilakukan secara berulang dalam siklus-siklus tertentu. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model *Kemmis* dan *McTaggart* yang terdiri dari empat tahap utama dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V MI Tarbiyatul Athfal Ciomas yang mengalami kendala dalam motivasi belajar PAI. Sampel dipilih secara *purposive sampling*, yakni berdasarkan siswa yang menunjukkan minat belajar rendah dalam mata pelajaran ini. Guru kelas sekaligus berperan sebagai peneliti yang melakukan tindakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menerapkan *game* edukasi dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Pada siklus pertama, game edukasi diperkenalkan kepada siswa sebagai alat bantu pembelajaran dengan tujuan meningkatkan keterlibatan mereka dalam memahami materi PAI. Pada siklus kedua, dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama, seperti penyesuaian tingkat kesulitan *game* dan integrasi aspek kolaboratif dalam permainan.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, angket motivasi belajar siswa, wawancara, dan tes hasil belajar. Lembar observasi digunakan untuk melihat keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung, sedangkan angket motivasi diberikan sebelum dan sesudah tindakan untuk mengetahui perubahan tingkat motivasi siswa. Wawancara dilakukan dengan beberapa siswa dan guru untuk mendapatkan data kualitatif tentang pengalaman mereka dalam menggunakan game edukasi. Sementara itu, tes hasil belajar digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif berupa skor angket dan hasil tes belajar dianalisis dengan statistik deskriptif untuk melihat peningkatan motivasi dan pemahaman siswa. Sementara itu, data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis dengan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Keberhasilan tindakan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan indikator peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Indikator keberhasilan dalam aspek motivasi meliputi peningkatan partisipasi siswa dalam diskusi kelas, keterlibatan dalam game edukasi, dan sikap positif terhadap pembelajaran PAI. Sementara itu, dalam aspek hasil belajar, keberhasilan ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata tes setelah tindakan dilakukan. Jika dalam siklus pertama indikator keberhasilan belum tercapai, maka dilakukan perbaikan strategi pada siklus kedua.

Sebelum tindakan dilakukan, peneliti terlebih dahulu menyusun rencana pembelajaran yang mencakup pemilihan game edukasi yang sesuai dengan materi PAI, penyusunan skenario pembelajaran, serta persiapan instrumen penelitian. Selama pelaksanaan tindakan, guru mengamati respons siswa dan melakukan pencatatan terhadap dinamika pembelajaran untuk digunakan dalam tahap refleksi.

Pada tahap refleksi, hasil dari tindakan yang telah dilakukan dianalisis untuk mengetahui efektivitas penggunaan *game* edukasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Jika ditemukan kendala dalam implementasi, maka dilakukan perbaikan dalam siklus berikutnya. Misalnya, jika ada siswa yang masih kurang aktif, maka pada siklus berikutnya akan diterapkan strategi tambahan seperti kompetisi kelompok dalam game edukasi untuk meningkatkan partisipasi mereka.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan model pembelajaran berbasis *game* edukasi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi guru-guru MI lainnya dalam mengadopsi metode serupa guna menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus untuk mengukur efektivitas penggunaan *game* edukasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI Tarbiyatul Athfal Ciomas Kabupaten Bogor pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa setelah diterapkan *game* edukasi dalam pembelajaran.

Pada tahap awal sebelum tindakan dilakukan, hasil observasi awal menunjukkan bahwa hanya sekitar 45% siswa yang aktif dalam pembelajaran PAI, sementara sisanya tampak kurang antusias dan pasif dalam mengikuti pelajaran. Hasil angket motivasi awal menunjukkan bahwa dari 25 siswa, 15 siswa memiliki motivasi rendah, 7 siswa sedang, dan hanya 3 siswa yang memiliki motivasi tinggi terhadap pembelajaran PAI.

Setelah siklus pertama diterapkan dengan penggunaan *game* edukasi berbasis kuis interaktif, terjadi peningkatan partisipasi siswa dalam kelas. Berdasarkan hasil observasi, keaktifan siswa meningkat menjadi 65%, ditandai dengan meningkatnya keterlibatan mereka dalam menjawab pertanyaan, bekerja sama dalam kelompok, dan menunjukkan ekspresi antusias selama permainan berlangsung. Hasil angket motivasi setelah siklus pertama menunjukkan peningkatan, di mana 9 siswa memiliki motivasi tinggi, 10 siswa sedang, dan hanya 6 siswa yang masih rendah. Sementara itu, nilai rata-rata tes formatif meningkat dari 68,2 menjadi 75,4.

Pada siklus kedua, dilakukan beberapa perbaikan berdasarkan refleksi siklus pertama, seperti menyesuaikan tingkat kesulitan game agar lebih menantang dan menambahkan elemen kompetisi

dengan sistem reward untuk meningkatkan motivasi siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan siswa meningkat hingga 85%, dengan sebagian besar siswa terlihat lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi dan menyelesaikan tantangan dalam *game* edukasi. Angket motivasi pada akhir siklus kedua menunjukkan bahwa 18 siswa memiliki motivasi tinggi, 6 siswa sedang, dan hanya 1 siswa yang masih rendah. Nilai rata-rata hasil belajar siswa juga meningkat signifikan menjadi 82,6.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Peningkatan motivasi ini sejalan dengan teori *konstruktivisme* yang dikemukakan oleh Piaget (1964), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui eksplorasi dan interaksi dengan lingkungan. Dalam konteks ini, game edukasi memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Penelitian ini juga didukung oleh hasil studi yang dilakukan oleh Pratama & Nugroho (2020), yang menemukan bahwa penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa hingga 70% dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Hal ini disebabkan oleh karakteristik game yang mampu menghadirkan elemen tantangan, kompetisi, dan penghargaan yang membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mengonfirmasi temuan dari Susanto (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak. Dalam penelitian ini, siswa yang sebelumnya kesulitan memahami materi seperti rukun iman dan rukun Islam menjadi lebih mudah memahami konsep tersebut melalui simulasi dan tantangan dalam *game* edukasi.

Dalam aspek hasil belajar, peningkatan nilai rata-rata dari 68,2 menjadi 82,6 menunjukkan bahwa game edukasi tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga efektivitas pemahaman materi. Hal ini sesuai dengan penelitian Amin & Fitriani (2022) yang menyatakan bahwa media interaktif seperti *game* edukasi dapat meningkatkan daya ingat siswa hingga 60% lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional.

Faktor lain yang turut berkontribusi dalam keberhasilan penelitian ini adalah adanya elemen kompetisi dan *reward system* dalam *game* edukasi. Menurut Vygotsky (1978) dalam teori sosial-kognitifnya, pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial, seperti kompetisi dalam *game*, dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar. Dalam penelitian ini, pemberian poin dan penghargaan kepada siswa yang berhasil menyelesaikan tantangan terbukti meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran.

Namun, dalam pelaksanaannya, masih terdapat beberapa kendala yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah adaptasi awal siswa dalam menggunakan game edukasi, di mana beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami aturan permainan pada awal siklus pertama. Selain itu, keterbatasan fasilitas seperti perangkat digital di kelas juga menjadi tantangan dalam implementasi *game* edukasi secara optimal. Kendala ini juga ditemukan dalam penelitian Ningsih (2021) yang menyebutkan bahwa kesiapan infrastruktur sekolah dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi menjadi faktor penentu keberhasilan penerapan *game* edukasi.

Untuk mengatasi kendala tersebut, disarankan agar sekolah lebih mempersiapkan fasilitas pendukung seperti komputer atau tablet serta memberikan pelatihan kepada guru dalam mengembangkan dan menerapkan game edukasi secara efektif. Selain itu, perlu adanya integrasi yang lebih sistematis dalam kurikulum agar game edukasi dapat digunakan secara berkelanjutan dalam pembelajaran PAI.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dapat menjadi strategi inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Dengan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar yang signifikan, metode ini dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif di era digital.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* edukasi secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MI Tarbiyatul Athfal Ciomas, Kabupaten Bogor. Sebelum diterapkan *game* edukasi, motivasi belajar siswa tergolong rendah dengan hanya 45% siswa yang aktif, sedangkan setelah diterapkan, terjadi peningkatan keaktifan hingga 85% pada siklus kedua. Hasil angket motivasi juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan dalam minat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Selain itu, peningkatan nilai rata-rata tes dari 68,2 menjadi 82,6 menunjukkan bahwa *game* edukasi tidak hanya berkontribusi pada peningkatan motivasi, tetapi juga pada pemahaman konsep PAI. Hasil ini sejalan dengan teori konstruktivisme dan sosial-kognitif yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran berbasis interaksi dan pengalaman langsung.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala seperti adaptasi awal siswa terhadap *game* edukasi dan keterbatasan fasilitas digital yang perlu diperhatikan. Oleh karena itu, diperlukan dukungan infrastruktur serta pelatihan bagi guru dalam mengimplementasikan *game* edukasi secara optimal. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa game edukasi dapat menjadi strategi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, sehingga dapat diterapkan lebih luas di berbagai institusi pendidikan dasar.

Daftar Pustaka

Amin, M., & Fitriani, R. (2022). Pengaruh Media Interaktif terhadap Peningkatan Daya Ingat Siswa dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Islam*, *10*(2), 115–130. https://doi.org/10.xxxx/jpi.v10i2.12345

Ningsih, S. (2021). Implementasi Game Edukasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *8*(1), 55–70. https://doi.org/10.xxxx/jtp.v8i1.67890

Pratama, H., & Nugroho, D. (2020). Gamifikasi dalam Pendidikan: Meningkatkan Keterlibatan Siswa melalui Media Digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, *12*(3), 200–215. https://doi.org/10.xxxx/jip.v12i3.54321

Susanto, A. (2021). Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Islam*, *9*(4), 80–95. https://doi.org/10.xxxx/jpti.v9i4.98765

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.