

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI PENDEKATAN GAME EDUKASI PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 15/II CANDI KECAMATAN TANAH SEPENGGAL

*¹WENI FEBRINA

*¹SDN 15/II CANDI KECAMATAN TANAH SEPENGGAL, BUNGO, JAMBI, INDONESIA
Koreponden Email: wweni3587@gmail.com

SUBMISSION
02-01-2025
REVISION
08-01-2025
PUBLISHED
27-01-2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui penggunaan game edukasi. Penelitian dilaksanakan di kelas V SD Negeri 15/II Candi dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari satu siklus dengan empat pertemuan. Data diperoleh melalui observasi dan catatan lapangan, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Game edukasi juga memungkinkan siswa dengan berbagai gaya belajar, seperti visual, kinestetik, dan auditory, untuk memahami materi dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain itu, aktivitas kelompok dalam game membantu meningkatkan kerjasama, komunikasi, dan pengembangan karakter siswa. Meskipun terdapat tantangan terkait ketersediaan perangkat teknologi, manfaat yang diperoleh jauh lebih besar. Game edukasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman materi, dan mengajarkan nilai-nilai sosial. Penelitian ini menyimpulkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi, seperti game edukasi, memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam pembelajaran PAI. Temuan ini diharapkan dapat menjadi inspirasi untuk pengembangan metode pembelajaran lainnya.

Kata Kunci: Edukasi, Game, Permainan, Pendidikan Agama Islam

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam menciptakan generasi yang berkualitas dan berdaya saing (Artawan et al., 2016; Yanti et al., 2023). Di dalamnya, Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan moral siswa agar menjadi individu yang berakhhlak mulia dan memiliki keimanan yang kuat. Namun, tantangan dalam menyampaikan materi PAI di era modern semakin kompleks. Guru tidak hanya dituntut untuk mentransfer ilmu, tetapi juga memastikan bahwa siswa mampu memahami dan menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Di SD Negeri 15/II Candi, Kecamatan Tanah Sepenggal, ditemukan sejumlah permasalahan yang memengaruhi efektivitas pembelajaran PAI, khususnya di kelas V.

Salah satu permasalahan utama adalah rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran PAI. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, rendahnya antusiasme mereka dalam mengerjakan tugas, serta minimnya interaksi antara siswa dan guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Ketika materi disampaikan secara konvensional dengan metode ceramah,

banyak siswa yang cenderung pasif dan tidak fokus. Situasi ini diperburuk oleh adanya kecenderungan siswa lebih tertarik pada aktivitas yang berhubungan dengan teknologi, seperti bermain game atau menjelajahi internet, daripada memperhatikan materi pelajaran di kelas.

Kurangnya motivasi belajar ini bukan hanya berdampak pada pemahaman materi, tetapi juga pada nilai-nilai keagamaan yang seharusnya diinternalisasi oleh siswa. Nilai-nilai seperti kejujuran, kedisiplinan, dan tanggung jawab sering kali tidak tercermin dalam perilaku sehari-hari siswa. Permasalahan ini tentu menjadi perhatian serius bagi guru dan pihak sekolah, mengingat pentingnya pendidikan agama sebagai landasan utama dalam pembentukan karakter siswa.

Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi solusi yang patut dipertimbangkan. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah game edukasi. Game edukasi merupakan permainan yang dirancang dengan tujuan untuk mengajarkan konsep atau keterampilan tertentu melalui interaksi yang menyenangkan (Al Irsyadi et al., 2021; Fameska et al., 2023; Septarini, 2021; Zalillah & Alfurqan, 2022). Dalam pembelajaran PAI, game edukasi dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, karena mampu menggabungkan elemen hiburan dengan proses pembelajaran. Pendekatan ini juga sejalan dengan karakteristik generasi sekarang yang akrab dengan teknologi dan memiliki kecenderungan untuk belajar secara visual dan interaktif.

Manfaat penggunaan game edukasi dalam pembelajaran PAI sangat beragam. Pertama, game edukasi dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih antusias untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Ketika siswa merasa senang, mereka akan lebih mudah untuk menyerap dan memahami materi yang disampaikan. Kedua, game edukasi mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, baik secara individu maupun dalam kelompok. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi siswa, yang juga merupakan bagian dari pembentukan karakter.

Selain itu, game edukasi juga dapat digunakan untuk memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang telah dipelajari (Aini & Muhid, 2022; Ali et al., 2024). Sebagai contoh, dalam pembelajaran PAI, siswa dapat diajak untuk bermain game yang menguji pengetahuan mereka tentang rukun Islam, rukun iman, atau doa sehari-hari. Melalui pengulangan dan interaksi yang menyenangkan, siswa akan lebih mudah mengingat materi tersebut dalam jangka panjang. Tidak hanya itu, game edukasi juga dapat diintegrasikan dengan teknologi informasi, sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital yang mereka miliki.

Dalam implementasinya, game edukasi memberikan tantangan dan reward yang dapat memotivasi siswa untuk terus belajar (Azizah et al., 2023; Irawan & Amirudin, 2024; Puspitasari et al., 2023). Sistem

penilaian dan penghargaan dalam game edukasi dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, karena mereka merasa dihargai atas usaha yang telah dilakukan. Selain itu, tantangan yang diberikan dalam game juga dapat melatih siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah, sehingga mereka tidak hanya memahami materi secara teoretis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Di SD Negeri 15/II Candi, penggunaan game edukasi diharapkan dapat menjadi salah satu strategi untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa dalam pelajaran PAI. Dengan memanfaatkan teknologi dan pendekatan yang relevan dengan minat siswa, pembelajaran PAI dapat menjadi lebih menarik dan bermakna (Husniyah et al., 2023; Munawaroh et al., 2023; Nurbaiti, 2017). Hal ini tentu membutuhkan peran aktif guru dalam merancang game edukasi yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah dan orang tua juga sangat diperlukan agar implementasi game edukasi dapat berjalan dengan optimal.

Sebagai bagian dari penelitian ini, game edukasi akan dirancang untuk mendukung materi PAI yang diajarkan di kelas V. Materi tersebut meliputi rukun iman, akhlak terpuji, dan kisah para nabi. Game edukasi ini akan dirancang dengan fitur-fitur yang menarik, seperti animasi, suara, dan sistem poin yang mendorong siswa untuk terus belajar. Dalam prosesnya, siswa akan diajak untuk berinteraksi dengan game tersebut melalui tantangan-tantangan yang menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar, tetapi juga merasakan pengalaman yang menyenangkan dan bermakna.

Selain memberikan manfaat langsung kepada siswa, penggunaan game edukasi juga dapat memberikan dampak positif kepada guru. Guru akan memiliki peluang untuk mengembangkan kreativitas dalam merancang metode pembelajaran yang inovatif dan efektif. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan game edukasi sebagai alat evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Dengan demikian, pembelajaran PAI tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik siswa.

Dalam jangka panjang, penggunaan game edukasi diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam di SD Negeri 15/II Candi. Dengan siswa yang lebih termotivasi dan aktif dalam belajar, nilai-nilai keagamaan dapat tertanam dengan baik dalam diri mereka. Hal ini tidak hanya berdampak pada prestasi akademik siswa, tetapi juga pada pembentukan karakter mereka sebagai generasi yang beriman, berakhlak mulia, dan bertanggung jawab.

Sebagai kesimpulan, rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI merupakan permasalahan yang perlu diatasi dengan pendekatan yang inovatif. Game edukasi menawarkan solusi yang efektif untuk

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Dengan dukungan yang tepat, penggunaan game edukasi di kelas V SD Negeri 15/II Candi dapat menjadi langkah awal yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan satu siklus yang terdiri dari empat pertemuan (Rukminingsih et al., 2020). PTK dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan game edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Metode ini melibatkan langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang dilakukan secara sistematis untuk mencapai tujuan penelitian. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi dan catatan lapangan untuk mendapatkan informasi yang komprehensif mengenai pelaksanaan pembelajaran dan respon siswa.

Pada pertemuan pertama, guru memulai dengan memberikan pengantar mengenai materi yang akan dipelajari, yaitu rukun iman. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memperkenalkan game edukasi yang akan digunakan. Selanjutnya, guru memberikan demonstrasi cara menggunakan game edukasi tersebut kepada siswa. Setelah itu, siswa diajak untuk mencoba memainkan game secara berkelompok. Observasi dilakukan untuk mencatat bagaimana siswa berinteraksi dengan game dan bagaimana tingkat partisipasi mereka selama pembelajaran.

Pertemuan kedua difokuskan pada pendalaman materi rukun iman melalui game edukasi. Guru memulai dengan mereview hasil pembelajaran sebelumnya dan memberikan umpan balik kepada siswa. Kemudian, siswa melanjutkan permainan dengan tantangan baru yang lebih kompleks. Guru mengamati tingkat pemahaman siswa terhadap materi melalui interaksi mereka dengan game. Selain itu, guru mencatat dinamika kelompok yang terjadi selama kegiatan berlangsung, seperti kerjasama antar siswa dan kesulitan yang mereka hadapi.

Pada pertemuan ketiga, guru mengintegrasikan materi akhlak terpuji ke dalam game edukasi. Guru memberikan pengantar mengenai pentingnya akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari, kemudian siswa diajak untuk memainkan game yang menekankan nilai-nilai tersebut. Pada sesi ini, guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi pengalaman terkait materi yang telah dipelajari. Observasi dan catatan lapangan difokuskan pada sejauh mana siswa dapat mengaitkan materi dalam game dengan kehidupan nyata mereka.

Pertemuan keempat merupakan evaluasi pembelajaran. Guru memulai dengan memberikan kuis singkat yang berisi pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari melalui game edukasi. Setelah itu, siswa diajak untuk berdiskusi tentang pengalaman mereka selama menggunakan game dalam pembelajaran. Guru mencatat tanggapan siswa dan melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran. Hasil dari diskusi ini digunakan untuk menilai efektivitas game edukasi dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan dua instrumen utama, yaitu observasi dan catatan lapangan. Observasi dilakukan secara langsung oleh guru untuk mencatat partisipasi, interaksi, dan respon siswa selama pembelajaran. Catatan lapangan digunakan untuk mendokumentasikan berbagai hal penting yang tidak dapat direkam oleh instrumen lain, seperti suasana kelas, tantangan yang dihadapi siswa, dan komentar siswa selama pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi keberhasilan pembelajaran dan memberikan rekomendasi perbaikan untuk langkah selanjutnya.

HASIL DAN TEMUAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui penggunaan game edukasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan positif yang signifikan pada motivasi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Berikut adalah temuan utama yang diperoleh dari penelitian ini.

Pada pertemuan pertama, siswa terlihat antusias ketika guru memperkenalkan game edukasi sebagai media pembelajaran. Sebagian besar siswa merasa tertarik untuk mencoba sesuatu yang baru dalam proses belajar mereka. Saat sesi pengenalan game, siswa mulai menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dan terlibat aktif dalam mengikuti arahan guru. Observasi menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan minat dengan bertanya dan meminta penjelasan lebih lanjut tentang cara memainkan game tersebut. Hal ini mengindikasikan bahwa game edukasi berhasil menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup.

Pada pertemuan kedua, saat siswa mulai mendalami materi rukun iman melalui game edukasi, ditemukan bahwa siswa lebih mudah mengingat dan memahami konsep-konsep yang diajarkan. Interaksi dalam game yang melibatkan tantangan dan hadiah ternyata mampu memotivasi siswa untuk terus bermain dan belajar. Sebagai contoh, siswa yang biasanya membutuhkan waktu lama untuk memahami materi, kali ini mampu menjelaskan kembali konsep rukun iman dengan bahasa mereka sendiri setelah memainkan game. Selain

itu, guru mencatat adanya peningkatan partisipasi kelompok, di mana siswa saling membantu dan berdiskusi untuk menyelesaikan tantangan dalam game.

Pertemuan ketiga menekankan pada materi akhlak terpuji yang diintegrasikan ke dalam game edukasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami konsep akhlak terpuji, tetapi juga mampu memberikan contoh nyata dari kehidupan sehari-hari yang relevan dengan materi. Dalam diskusi kelompok, beberapa siswa berbagi pengalaman pribadi yang terkait dengan nilai-nilai akhlak, seperti kejujuran dan kerjasama. Guru mencatat bahwa penggunaan game edukasi mampu menghubungkan teori dengan praktik nyata, sehingga siswa dapat lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan. Catatan lapangan juga menunjukkan bahwa siswa lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapat mereka di depan teman-temannya.

Pada pertemuan keempat, yang difokuskan pada evaluasi, siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi. Hasil kuis singkat yang diberikan guru menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Selain itu, saat sesi diskusi reflektif, siswa menyampaikan bahwa mereka merasa lebih senang belajar menggunakan game edukasi dibandingkan dengan metode konvensional. Beberapa siswa bahkan menyatakan bahwa mereka ingin game edukasi diterapkan pada mata pelajaran lain karena mereka merasa lebih termotivasi dan fokus.

Data dari catatan lapangan juga menunjukkan bahwa suasana kelas menjadi lebih kondusif dan interaktif selama penelitian berlangsung. Guru mencatat bahwa siswa terlihat lebih aktif bertanya, menjawab, dan berdiskusi. Hal ini berbeda dengan kondisi awal sebelum penggunaan game edukasi, di mana suasana kelas cenderung monoton dan siswa lebih sering pasif. Penggunaan game edukasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memperbaiki dinamika kelas secara keseluruhan.

Salah satu temuan penting dari penelitian ini adalah kemampuan game edukasi untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Dalam game edukasi, siswa dengan gaya belajar visual dapat memahami materi melalui tampilan grafis yang menarik, sedangkan siswa dengan gaya belajar kinestetik dapat terlibat melalui aktivitas interaktif dalam game. Selain itu, game edukasi juga memungkinkan siswa belajar dalam ritme mereka sendiri, sehingga mereka merasa lebih nyaman dan tidak terbebani oleh tekanan waktu.

Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam implementasi game edukasi. Salah satu tantangan utama adalah ketersediaan perangkat teknologi yang memadai. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengakses game edukasi karena perangkat yang digunakan kurang mendukung. Selain itu, waktu yang dibutuhkan untuk mempelajari cara bermain game di awal pertemuan cukup memakan waktu, sehingga memerlukan penyesuaian jadwal pembelajaran. Guru juga

mencatat bahwa diperlukan pelatihan khusus untuk memastikan semua siswa dapat memanfaatkan game edukasi secara optimal.

Meskipun demikian, manfaat yang diperoleh jauh lebih besar dibandingkan dengan tantangan yang dihadapi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game edukasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerjasama dan komunikasi. Dalam diskusi kelompok, siswa belajar untuk menghargai pendapat teman-temannya dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini menjadi salah satu nilai tambah yang penting dalam pembelajaran berbasis game edukasi.

Penelitian ini juga memberikan dampak positif pada guru sebagai fasilitator pembelajaran. Guru merasa lebih terbantu dengan adanya media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Dengan menggunakan game edukasi, guru dapat lebih mudah menjelaskan materi yang kompleks dan mengukur pemahaman siswa secara real-time. Selain itu, guru juga merasa lebih termotivasi untuk terus mencari inovasi dalam pembelajaran agar siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dalam pembelajaran PAI di kelas V SD Negeri 15/II Candi dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara signifikan. Temuan ini mendukung pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran, khususnya dalam mengintegrasikan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Dengan implementasi yang tepat, game edukasi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan, tidak hanya dalam pembelajaran PAI, tetapi juga dalam mata pelajaran lainnya.

PEMBAHASAN

Penggunaan game edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V SD Negeri 15/II Candi mencerminkan efektivitas inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Dalam pembahasan ini, beberapa poin penting akan dianalisis, khususnya terkait bagaimana pendekatan ini mampu mengatasi permasalahan motivasi belajar siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

Salah satu aspek yang menjadi keunggulan dari game edukasi adalah kemampuannya menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dalam pembelajaran konvensional, siswa sering kali merasa bosan dengan metode ceramah yang monoton. Dengan adanya game edukasi, pembelajaran menjadi lebih dinamis karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif melalui interaksi dalam game. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih efektif ketika mereka secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Selain itu, game edukasi memberikan peluang bagi siswa untuk belajar dalam suasana yang tidak mengintimidasi. Dalam game, kesalahan dianggap sebagai bagian dari proses belajar yang normal. Hal ini membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri karena mereka tidak takut untuk mencoba dan belajar dari kesalahan. Lingkungan ini mendorong siswa untuk lebih berani bertanya, berinteraksi, dan mengeksplorasi materi pembelajaran dengan cara yang kreatif.

Pembahasan ini juga menyoroti bagaimana game edukasi mampu menyesuaikan dengan kebutuhan individu siswa. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, dan game edukasi dirancang untuk mencakup berbagai jenis aktivitas yang relevan bagi gaya belajar visual, kinestetik, maupun auditory. Siswa dengan gaya belajar visual, misalnya, dapat terbantu dengan tampilan grafis dan ilustrasi dalam game, sementara siswa dengan gaya kinestetik dapat menikmati aktivitas interaktif yang melibatkan manipulasi objek atau penyelesaian tantangan. Pendekatan ini mendukung prinsip diferensiasi dalam pembelajaran, di mana kebutuhan masing-masing siswa diperhatikan untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Dari sisi pengelolaan kelas, game edukasi juga memberikan dampak positif. Guru dapat memanfaatkan game untuk memfasilitasi pembelajaran kelompok, yang pada gilirannya mendorong kerjasama dan komunikasi antar siswa. Ketika siswa bekerja sama untuk menyelesaikan tantangan dalam game, mereka belajar untuk saling menghargai pendapat, mengelola konflik, dan bekerja menuju tujuan bersama. Kemampuan ini sangat penting dalam membangun karakter siswa, sesuai dengan nilai-nilai yang diajarkan dalam Pendidikan Agama Islam.

Namun, penerapan game edukasi tidak terlepas dari tantangan. Salah satu tantangan utama adalah ketersediaan perangkat teknologi yang memadai di sekolah. Dalam beberapa kasus, siswa harus berbagi perangkat karena keterbatasan jumlah perangkat yang tersedia. Hal ini dapat menyebabkan waktu pembelajaran menjadi kurang efektif. Oleh karena itu, dukungan dari pihak sekolah dan orang tua sangat diperlukan untuk menyediakan fasilitas yang memadai. Selain itu, pelatihan bagi guru dalam mengintegrasikan game edukasi ke dalam pembelajaran juga menjadi faktor penting untuk memastikan keberhasilan implementasi metode ini.

Aspek lain yang patut diperhatikan adalah bagaimana game edukasi dapat diintegrasikan dengan kurikulum yang ada. Guru harus memastikan bahwa konten dalam game sesuai dengan standar kompetensi dan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam konteks ini, peran guru sebagai perancang pembelajaran sangat penting. Guru perlu menyesuaikan game dengan kebutuhan siswa dan memastikan bahwa aktivitas dalam game mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun game edukasi memiliki banyak keunggulan, peran guru tetap krusial dalam mengarahkan dan memfasilitasi pembelajaran.

Dari sudut pandang pedagogis, game edukasi juga memberikan peluang untuk menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning). Dalam game, siswa sering kali dihadapkan pada tantangan atau masalah yang harus diselesaikan. Proses ini melibatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, yang merupakan keterampilan penting di era modern. Melalui game edukasi, siswa tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga belajar untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam konteks yang lebih praktis.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V SD Negeri 15/II Candi memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar dan partisipasi siswa. Pendekatan inovatif ini berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mampu menarik minat siswa yang sebelumnya kurang antusias terhadap pelajaran PAI. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen teknologi dan hiburan, game edukasi tidak hanya menjadi media pembelajaran yang efektif tetapi juga alat yang mampu mendukung pengembangan karakter siswa secara holistik.

Salah satu poin utama dari penelitian ini adalah bagaimana game edukasi mampu memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa. Siswa dengan gaya belajar visual, kinestetik, dan auditory dapat beradaptasi dengan aktivitas yang dirancang dalam game. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih personal, di mana setiap siswa dapat memahami materi dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain itu, tantangan dan penghargaan yang terdapat dalam game edukasi mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa, mendorong mereka untuk lebih aktif, dan berani mengungkapkan pendapat selama proses pembelajaran.

Dalam aspek pengelolaan kelas, game edukasi juga membawa dampak positif yang signifikan. Guru mencatat adanya peningkatan dalam kerjasama dan komunikasi antar siswa. Aktivitas kelompok yang dilakukan melalui game edukasi tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap materi tetapi juga mengajarkan nilai-nilai sosial seperti kerja sama, saling menghormati, dan bertanggung jawab. Hal ini menjadi bukti bahwa game edukasi dapat berfungsi sebagai media pembelajaran sekaligus sebagai sarana untuk menginternalisasi nilai-nilai agama dan sosial yang penting.

Meski demikian, penelitian ini juga menemukan adanya tantangan dalam implementasi game edukasi, terutama terkait dengan keterbatasan perangkat teknologi yang tersedia di sekolah. Beberapa siswa harus berbagi perangkat, yang dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran. Selain itu, pelatihan bagi guru untuk

mengintegrasikan game edukasi ke dalam kurikulum juga menjadi kebutuhan mendesak agar implementasi metode ini dapat berjalan lebih optimal. Meskipun terdapat tantangan, manfaat yang diperoleh dari penggunaan game edukasi jauh lebih besar, baik dari segi motivasi belajar siswa maupun peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan gambaran yang jelas bahwa inovasi dalam metode pembelajaran, khususnya melalui game edukasi, memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan pendekatan yang tepat, game edukasi tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga membangun keterampilan sosial dan karakter mereka. Keberhasilan penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi guru-guru lain untuk mengadopsi metode pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan generasi saat ini. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah dan orang tua menjadi kunci penting untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan berkelanjutan.

Sebagai kesimpulan, penggunaan game edukasi dalam pembelajaran PAI di SD Negeri 15/II Candi tidak hanya meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa tetapi juga memberikan dampak positif dalam membangun karakter mereka. Dengan inovasi ini, pembelajaran agama dapat menjadi lebih menarik, relevan, dan bermakna bagi siswa, sekaligus menjawab tantangan pendidikan di era digital. Penelitian ini juga membuka peluang untuk eksplorasi lebih lanjut dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan adaptif untuk kebutuhan siswa di masa depan.

REFERENSI

- Aini, K. N., & Muhid, A. (2022). EFEKTIFITAS GAME MARBEL MUSLIM KIDS PADA MATA PELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN. *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 356–363.
- Al Irsyadi, F. Y., Susanti, L. D., & Kurniawan, Y. I. (2021). Game Edukasi Belajar Huruf Hijaiyah Untuk Anak Kelas 2 di Sekolah Luar Biasa Yayasan Rehabilitasi Tuna Rungu Wicara Surakarta. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 1(1), 43–54. <https://doi.org/10.54082/jiki.7>
- Ali, M. K., Ali, A. M., & Hasanah, A. (2024). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI INTERAKTIF PERHITUNGAN WARIS DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MENGGUNAKAN SCRATCH Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran wajib di Indonesia meningkatkan efektivitas pembelajaran , pengembangan game edukasi. *Indo-Mathedu Intellectuals Journals*, 5(4), 4373–4386.
- Artawan, P., Muhammadiyah, M., Hamsiah, A., Pongpalilu, F., Rachmandhani, M. S., Utari, T. I., Pratama, A., Mahmudah, K., Sumardi, M. S., & Wahyunigsih, N. S. (2016). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Sonpedia.
- Azizah, B. Y., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 6(2), 281–300. <https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.782>

- Fameska, E., Okra, R., Supriadi, S., & Antoni Musril, H. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Mit App Inventor Pada Pelajaran Pai. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 657–664. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6179>
- Husniyah, N. I., Fawaidatun R.N, M. A., Qothifatul, M. U., & Zumrotun, E. (2023). Pembelajaran Inovatif berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Anak. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 311–320. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.562>
- Irawan, I. C., & Amirudin, N. (2024). Penerapan Metode Quizizz Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 7(1), 37. <https://doi.org/10.32529/al-ilmi.v7i1.2937>
- Munawaroh, F., Muhammada, & Yusu, A. (2023). Aplikasi Quizzizz Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). *Journal of Education and Instruction*, 6, 679–692. <https://doi.org/10.31539/joeai.v6i2.7711%0AMODERNISASI>
- Nurbaiti, U. C. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Analisis Lectora Inspire. *Educatio*, 12(1), 21–29. <https://doi.org/10.29408/edc.v12i1.1320>
- Puspitasari, I., Suryani, A. I., & Arifin, S. (2023). Pengembangan Alat Penilaian Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Quizizz di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 816–827. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4678>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Erhaka Utama.
- Septarini, D. (2021). Pembuatan Game Edukasi Mengenai Materi Hafalan Doa Harian Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Multi Media Dan IT*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.46961/jommit.v4i1.349>
- Yanti, R., Raharjo, Rosyidin, I., Suhirman, L., Djollong, A. F., Adisaputra, A. K., Junaidi, J. K., Nurhasanah, Pratama, A., Djakariah, Nurdin, A., Nurdin, H., Handayani, N., & Kase, E. B. S. (2023). *Ilmu Pendidikan - Panduan komprehensif untuk pendidik* (Efitra (ed.); 1st ed.). Sonpedia.
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491–504. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>