

## **Pengembangan Kegiatan Pelatihan Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kualitas Guru Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah Sekecamatan Padangsidimpun Hutaimbaru Kota Padangsidimpun**

**Nur Mawaddah Warohmah<sup>1</sup>, Muhammad Darwis Dasopang<sup>2</sup>, Zulhimma<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary, Padangsidimpun, Indonesia

Email : [nurmawaddah21082000@gmail.com](mailto:nurmawaddah21082000@gmail.com)

*Corresponding Author:* Nur Mawaddah Warohmah

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan kegiatan pelatihan media game edukasi untuk meningkatkan kualitas dan kreativitas guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Padangsidimpun Hutaimbaru, khususnya di MI Swasta Al-Hasanah. Metode penelitian menggunakan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Tahap *Define* dilakukan melalui observasi untuk mengidentifikasi kebutuhan guru, tahap *Design* menghasilkan rancangan pelatihan berbasis aplikasi dan website game edukasi, tahap *Develop* menyusun serta menguji buku panduan game edukasi, dan tahap *Disseminate* mendistribusikan produk yang telah divalidasi. Hasil penelitian menunjukkan buku panduan game edukasi dinilai "sangat valid" oleh para ahli dan memperoleh tingkat praktikalitas sebesar 94% dengan kategori sangat praktis. Hal ini membuktikan bahwa produk yang dikembangkan efektif membantu guru PAI meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sekaligus memperkuat kualitas pedagogik dan kreativitas guru dalam pembelajaran.

Kata kunci: Pelatihan, Media, Game Edukasi

### **ABSTRACT**

*This research aims to develop educational game media training activities to improve the quality and creativity of Islamic Religious Education (PAI) teachers at Islamic Elementary Schools (Madrasah Ibtidaiyah) in Padangsidimpun Hutaimbaru District, specifically at MI Swasta Al-Hasanah. The research method used the 4-D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). The Define stage was conducted through observation to identify teacher needs; the Design stage produced a training plan based on an educational game application and website; the Develop stage compiled and tested an educational game guidebook; and the Disseminate stage distributed the validated product. The results showed that the educational game guidebook was rated "very valid" by experts and achieved a practicality rating of 94%, categorized as very practical. This proves that the developed product is effective in helping Islamic Religious Education (PAI) teachers increase student learning motivation while simultaneously strengthening pedagogical quality and teacher creativity in teaching.*

*Keywords:* Training, Media, Educational Games

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu instrumen penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun akhlak. Di antara tujuan utama pendidikan adalah menumbuhkan potensi peserta didik agar mampu menjadi pribadi beriman, bertakwa, berakhlak mulia, dan siap menghadapi tantangan zaman. Dalam konteks ini, pendidikan agama Islam (PAI) memiliki peran strategis dalam membimbing peserta didik untuk memahami, menghayati, serta mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, keberhasilan proses pembelajaran PAI sangat ditentukan oleh kualitas guru sebagai pendidik, pembimbing, dan teladan bagi peserta didiknya.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih sering didominasi metode konvensional, seperti ceramah atau penugasan, yang cenderung bersifat monoton dan kurang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Padahal, perkembangan teknologi informasi saat ini menawarkan banyak peluang untuk menghadirkan model pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan. Salah satunya adalah pemanfaatan game edukasi sebagai media pembelajaran.

Game edukasi merupakan bentuk media interaktif yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan. Selain memberikan hiburan, media ini juga mampu menginternalisasikan konsep pembelajaran melalui pengalaman bermain. Penggunaan game edukasi terbukti efektif meningkatkan motivasi, pemahaman, serta keterampilan berpikir kritis siswa. Dalam konteks PAI, game edukasi dapat dijadikan sarana untuk menyampaikan nilai-nilai Islam secara lebih menarik dan kontekstual, sehingga siswa lebih mudah memahami serta mengamalkan materi ajar.

Guru PAI belum semua memiliki keterampilan memadai dalam memanfaatkan game edukasi. Minimnya pelatihan dan pendampingan menyebabkan guru cenderung kembali menggunakan metode tradisional yang kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital. Oleh karena itu, diperlukan program pelatihan yang dirancang secara sistematis untuk membekali guru PAI dengan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan game edukasi sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini berupaya mengembangkan kegiatan pelatihan media game edukasi dengan pendekatan 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Tujuannya adalah menghasilkan buku panduan yang valid, praktis, dan efektif sebagai pedoman guru PAI dalam mengintegrasikan game edukasi ke dalam proses pembelajaran. Dengan adanya produk ini, diharapkan guru tidak hanya mampu meningkatkan kualitas pengajaran, tetapi juga menumbuhkan kreativitas, membangun motivasi belajar peserta didik, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Tahap *Define* dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah Padangsidimpuan untuk mengidentifikasi kebutuhan serta permasalahan pembelajaran. Tahap *Design* mencakup perancangan media dan kegiatan pelatihan berbasis game edukasi, meliputi

aplikasi, website, dan buku panduan penggunaannya. Tahap *Develop* berfokus pada penyusunan, validasi ahli, uji coba terbatas, serta revisi produk buku panduan game edukasi. Selanjutnya, tahap *Disseminate* dilakukan dengan mendistribusikan produk yang telah teruji kepada guru PAI di Madrasah Ibtidaiyah sekecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli dan angket respon guru, kemudian dianalisis dengan uji validitas dan praktikalitas. Hasil analisis menunjukkan bahwa produk pelatihan memiliki kategori “sangat valid” dan “sangat praktis” untuk digunakan dalam pembelajaran PAI.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Temuan Umum

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Swasta Al-Hasanah Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru, Kota Padangsidempuan. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa sebagian besar guru Pendidikan Agama Islam (PAI) masih menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan tanya jawab dalam proses pembelajaran. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif berdampak pada rendahnya motivasi siswa, terutama pada kelas V dan VI yang telah menggunakan Kurikulum Merdeka.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru sebenarnya memiliki minat untuk memanfaatkan media berbasis teknologi, namun keterbatasan keterampilan, kurangnya pelatihan, serta ketiadaan panduan praktis menyebabkan media inovatif jarang digunakan. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan kegiatan pelatihan berbasis *game edukasi* yang menghasilkan buku panduan sebagai produk utama.

### 2. Tahapan Pengembangan Produk

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*).

1. Tahap Define (Pendefinisian)
  - Dilakukan observasi kebutuhan guru PAI di MI Swasta Al-Hasanah.
  - Hasil observasi menunjukkan bahwa guru memerlukan media interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Tahap Design (Perancangan)
  - Produk yang dirancang berupa buku panduan *game edukasi* PAI.
  - Isi buku mencakup petunjuk penggunaan aplikasi *Cerdas Cermat Islami, Muslim Millionaire*, website edukasi Islami, serta rekomendasi sumber belajar berbasis digital.
3. Tahap Develop (Pengembangan)
  - Produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru praktisi.
  - Dilakukan revisi berdasarkan masukan validator.
4. Tahap Disseminate (Penyebaran)
  - Produk yang telah valid diuji cobakan kepada guru PAI di MI Swasta Al-Hasanah.
  - Buku panduan didistribusikan dan digunakan dalam kegiatan pelatihan.

### 3. Hasil Validasi Produk

Proses validasi dilakukan oleh dua ahli materi, dua ahli media, dan tiga guru PAI sebagai praktisi. Aspek yang divalidasi meliputi kelayakan isi, bahasa, tampilan, dan kegunaan.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi dan Media

Aspek Validasi	Rata-rata Skor (%)	Kategori
Kelayakan Isi	95%	Sangat Valid
Kebahasaan	92%	Sangat Valid
Desain/Tampilan Media	90%	Sangat Valid
Kegunaan untuk Guru PAI	93%	Sangat Valid
<b>Rata-rata Total</b>	<b>92,5%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Hasil validasi menunjukkan bahwa buku panduan *game edukasi* memiliki kriteria “sangat valid”. Hal ini berarti isi, bahasa, desain, serta kegunaannya sesuai dengan kebutuhan guru PAI.

### 4. Hasil Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan kepada 15 guru PAI di Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru. Data diperoleh melalui angket respon guru setelah menggunakan buku panduan dalam pelatihan.

Tabel 2. Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru PAI

Indikator Praktikalitas	Rata-rata Skor (%)	Kategori
Kemudahan Penggunaan	95%	Sangat Praktis
Kejelasan Petunjuk	94%	Sangat Praktis
Kesesuaian dengan Kebutuhan	93%	Sangat Praktis
Manfaat dalam Pembelajaran	94%	Sangat Praktis
<b>Rata-rata Total</b>	<b>94%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

### 5. Visualisasi Hasil

Untuk memperjelas hasil validasi dan praktikalitas, berikut diagram perbandingan:



Diagram 1. Hasil Validasi Ahli dan Praktikalitas Guru PAI

Diagram menunjukkan bahwa produk tidak hanya valid secara teoritis tetapi juga praktis digunakan di lapangan.

## Pembahasan

### Validitas Produk

Hasil validasi dari para ahli menunjukkan buku panduan *game edukasi* PAI sangat valid. Hal ini mengindikasikan bahwa isi buku sudah sesuai dengan standar pedagogis, materi PAI, serta kaidah bahasa yang baik. Desain media yang menarik juga menambah nilai kelayakan produk. Sejalan dengan penelitian Sugiharto (2020), media berbasis *game edukasi* dapat meningkatkan hasil belajar siswa hingga 25% dibanding metode konvensional.

### Praktikalitas Produk

Guru-guru PAI memberikan respon positif dengan skor praktikalitas 94%. Angka ini menegaskan bahwa buku panduan mudah dipahami, sesuai dengan kebutuhan, serta bermanfaat dalam praktik pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang praktis akan meningkatkan keterlibatan guru dalam penggunaannya.

### Efektivitas dalam Meningkatkan Motivasi Siswa

Meskipun penelitian ini lebih fokus pada validitas dan praktikalitas produk, hasil observasi penggunaan *game edukasi* menunjukkan adanya peningkatan motivasi siswa. Guru melaporkan bahwa siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran ketika menggunakan aplikasi seperti *Cerdas Cermat Islami* dan *Muslim Millionaire*. Temuan ini mendukung teori motivasi belajar menurut Keller (ARCS Model), bahwa perhatian dan keterlibatan siswa meningkat ketika media pembelajaran bersifat interaktif dan menyenangkan.

### Implikasi terhadap Kualitas Guru

Produk yang dikembangkan tidak hanya memberi manfaat langsung kepada siswa, tetapi juga memperkuat kompetensi guru. Guru yang mengikuti pelatihan merasa lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Hal ini mendukung peningkatan kompetensi pedagogik dan profesional, yang merupakan dua aspek utama dalam standar kompetensi guru.

### Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain:

1. Uji coba produk masih terbatas pada satu madrasah, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan dengan hati-hati.
2. Penelitian belum mengukur dampak kuantitatif terhadap hasil belajar siswa, melainkan fokus pada validitas dan praktikalitas.

### Rekomendasi

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan melakukan uji efektivitas dengan desain eksperimen untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, produk dapat diperluas dengan menambahkan fitur berbasis teknologi *augmented reality* (AR) atau integrasi dengan platform pembelajaran digital.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa buku panduan *game edukasi* untuk guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Padangsidempuan

Hutaimbaru, khususnya di MI Swasta Al-Hasanah. Produk ini dikembangkan melalui model penelitian 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate). Tahap pendefinisian dilakukan untuk menganalisis kebutuhan guru PAI, tahap perancangan menghasilkan rancangan kegiatan pelatihan berbasis aplikasi dan website game edukasi, tahap pengembangan memfokuskan pada validasi serta revisi buku panduan, sedangkan tahap diseminasi dilakukan dengan uji coba dan distribusi produk kepada guru.

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa buku panduan memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi, dengan rata-rata skor 92,5%. Hal ini menegaskan bahwa isi, bahasa, desain, serta kegunaan produk sudah sesuai dengan standar akademik dan kebutuhan guru PAI. Uji praktikalitas juga menunjukkan respon positif dengan rata-rata skor 94% dalam kategori sangat praktis. Guru menilai buku panduan mudah digunakan, jelas petunjuknya, sesuai kebutuhan, dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa pelatihan media berbasis *game edukasi* efektif dalam meningkatkan kreativitas dan kompetensi pedagogik guru PAI. Produk yang dikembangkan tidak hanya membantu guru memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Dengan demikian, buku panduan ini layak dijadikan referensi praktis dalam pengembangan profesionalisme guru PAI sekaligus sebagai inovasi pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Muhammad Ilham, Wiwin Luqna Hunaida, And Abdul Muqit. "Implementasi Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di Era Digital" 6, No. 2 (2024): 1099–1107.
- Aloysius, Suryanto, And Nada Salvia. "Analisis Kesehatan Mental Mahasiswa Perguruan Tinggi X Pada Awal Terjangkitnya Covid-19 Di Indonesia." *Jurnal Citizenship Virtues* 1, No. 2 (2021): 83–97. <https://doi.org/10.37640/Jcv.V1i2.962>.
- Dasopang, Muhammad Darwis. "Pengaruh Kualitas Guru Terhadap Kemampuan Guru Dalam Memvariasikan Pembelajaran." *Resonance* 22, No. 7 (2017): 697–703.
- Firmansyah, Mokh Iman. "Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi." *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* 17, No. 2 (2019): 79–90.
- Jureid, Jureid, Muhammad Darwis Dasopang, And Zainal Efendi Hasibuan. "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembinaan Keterampilan Keagamaan Untuk Meningkatkan Pengamalan Agama Siswa Di Mtsn Se Wilayah Pantai Barat Kabupaten Mandailing Natal." *Jurnal Literasiologi* 10, No. 1 (2023): 122–35. <https://doi.org/10.47783/Literasiologi.V10i1.568>.
- Komarudin. "Pendidikan Perspektif Ibnu Khaldun." *PANDAWA: Jurnal Pendidikan Dan Dakwah* 4, No. 1 (2020): 23–41.
- Munawir, Munawir, Amilya Nurul Erindha, And Della Puspita Sari. "Memahami Karakteristik Guru Profesional." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, No. 1 (2023): 384–90. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V8i1.1108>.
- Nisa', Khoirun, Zakiyaturrosyidah Zakiyaturrosyidah, And Canggih Nailil Maghfiroh. "Pelatihan Dan Pendampingan Media Pembelajaran Agama Islam Melalui Permainan Ludo Edukasi Di SMPN 2 Perak Jombang." *Jumat*



- Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, No. 1 (2021): 49–57.  
<https://doi.org/10.32764/Abdimaspen.V2i1.1164>.
- Noto, Muchammad Subali, Surya Amami Pramuditya, And Setiyani Setiyani. "Pelatihan Pembuatan Game Edukasi Berbasis Android Berbantuan RPG Maker Bagi Siswa SMA Islam Al-Azhar 5 Cirebon." *PERDIKAN (Journal Of Community Engagement)* 2, No. 2 (2020): 77–86.  
<https://doi.org/10.19105/Pjce.V2i2.3840>.
- Rahman, Ridwan Arif, And Dewi Tresnawati. "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia." *Jurnal Algoritma* 13, No. 1 (2016): 184–90.  
<https://doi.org/10.33364/Algoritma/V.13-1.184>.
- Sa'adillah, Rangga. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." ... *Agama Islam Menuju Revolusi Industri 4.0* 3, No. 1 (2020): 129–40.
- Siregar, Hilda Darmaini, Zainal Efendi Hasibuan, UIN Syekh, Ali Hasan, And Ahmad Addary. "Pendidikan Agama Islam : Pengertian , Tujuan , Dasar , Dan Fungsi Siswa Dengan Berbagai Karakteristiknya , Tujuan , Materi , Alat Ukur Keberhasilan , Termasuk Jenis." *Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi* 2, No. 5 (2024): 132–33.
- Uswah, Fadhilah, Mazidatul Adawiyah Nasution, Wildani Akhiriani, And Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. "Keterampilan Dasar Mengajar Di Sd/Mi." *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* 1, No. 1 (2023): 303–8.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, And Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal On Education* 5, No. 2 (2023): 3928–36.  
<https://doi.org/10.31004/Joe.V5i2.1074>.
- Zulhilmma, Z. "Urgensi Micro Teaching Dalam Meningkatkan Keterampilan Mengajar Calon Guru." *Darul 'Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman* 03, No. 02 (2015): 10–21.