

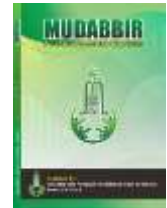


JURNAL MUDABBIR

(Journal Research and Education Studies)

Volume 5 Nomor 2 Tahun 2025

<http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir>



ISSN: 2774-8391

Penerapan Game Edukasi untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IX MTs Darul Arafah Pangkalan Berandan

Silvia Utari¹, Muammar Al Qadri², Nurmisda Ramayani³

^{1,2,3} Institut Jam'iyah Mahmudiyah Langkat, Indonesia

Email: silvia.utr23@gmail.com¹, muamaralqadri@gmail.com², nurmisdaramayani@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui penerapan game edukasi pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas IX MTs Darul Arafah Pangkalan Berandan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IX C yang berjumlah 29 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan game edukasi dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dan persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus. Pada tahap pra-siklus, siswa yang mencapai ketuntasan belajar hanya 51,72%. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa mencapai 76 dengan persentase ketuntasan 62,07%. Selanjutnya pada siklus II terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata 86 dan persentase ketuntasan mencapai 89,66%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak efektif dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis game edukasi dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di madrasah.

Kata Kunci: Game Edukasi, Minat Belajar, Hasil Belajar, Akidah Akhlak

ABSTRACT

This study aims to improve students' learning interest and learning outcomes through the implementation of educational games in the Aqidah Akhlak subject for grade IX students at MTs Darul Arafah Pangkalan Berandan. This research employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of this research were 29 students of class IX C. Data were collected through observation, interviews, learning outcome tests, and documentation. The results of the study indicate that the implementation of educational games can improve students' learning interest and learning outcomes. This improvement can be seen from the increase in the average scores and learning mastery percentages in each cycle. In the pre-cycle stage, the learning mastery level was only 51.72%. In Cycle I, the average student score increased to 76 with a mastery percentage of 62.07%. In Cycle II, the average score improved further to 86 with a mastery percentage reaching 89.66%. Based on these findings, it can be concluded that the use of educational games in Aqidah Akhlak learning is effective in improving students' learning interest and outcomes. Therefore, educational game-based learning media can be used as an innovative and engaging strategy to enhance the quality of learning in madrasah education.

Keywords: Educational Games, Learning Interest, Learning Outcomes, Aqidah Akhlak.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan. Dalam era perkembangan teknologi digital, proses pembelajaran dituntut untuk lebih inovatif dan menarik agar mampu meningkatkan minat belajar siswa. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Mata pelajaran Akidah Akhlak memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian siswa, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai keimanan dan akhlak mulia sesuai ajaran Islam. Namun dalam praktiknya, pembelajaran Akidah Akhlak sering kali masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan hafalan sehingga kurang menarik bagi siswa. Kondisi ini dapat menyebabkan rendahnya minat belajar serta berdampak pada hasil belajar siswa yang belum optimal.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, salah satunya melalui game edukasi. Game edukasi merupakan media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan yang mengandung unsur pendidikan. Penggunaan game edukasi dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih

interaktif, menantang, dan menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Game edukasi juga sejalan dengan karakteristik generasi siswa saat ini yang sangat dekat dengan teknologi digital. Melalui game edukasi, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran tidak terasa membosankan. Selain itu, game edukasi dapat memberikan tantangan, penghargaan, serta umpan balik yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal di MTs Darul Arafah Pangkalan Berandan, ditemukan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran serta masih banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran agar siswa lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti pelajaran.

Oleh karena itu, penerapan game edukasi diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan minat belajar serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, siswa diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan game edukasi serta pengaruhnya terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IX MTs Darul Arafah Pangkalan Berandan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui penerapan game edukasi pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas untuk memperbaiki proses pembelajaran secara berkelanjutan melalui tindakan tertentu.

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Darul Arafah Pangkalan Berandan pada siswa kelas IX C yang berjumlah 29 siswa. Subjek penelitian dipilih karena berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak masih rendah dan hasil belajar sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media game edukasi, serta instrumen penelitian. Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru

menerapkan pembelajaran dengan menggunakan game edukasi dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya pada tahap observasi dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa dan proses pembelajaran. Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil pelaksanaan tindakan pada setiap siklus sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan dengan guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi terkait kondisi pembelajaran. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan game edukasi. Sementara dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan aktivitas dan minat belajar siswa. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil tes belajar siswa yang dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus. Hasil analisis tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar siswa setelah penerapan game edukasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui penerapan game edukasi pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IX C MTs Darul Arafah Pangkalan Berandan. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Pra Siklus

Pada tahap pra siklus, proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan pemberian tugas. Berdasarkan hasil observasi, minat belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran serta sebagian siswa kurang memperhatikan penjelasan guru.

Hasil tes awal menunjukkan bahwa dari 29 siswa hanya 15 siswa yang mencapai ketuntasan belajar, dengan persentase ketuntasan 51,72%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih berada di bawah standar ketuntasan yang diharapkan.

Siklus I

Pada siklus I, pembelajaran mulai menggunakan media game edukasi dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak. Guru memberikan materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil observasi, terjadi peningkatan minat belajar siswa. Siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, lebih antusias dalam menjawab pertanyaan, serta lebih bersemangat saat mengikuti permainan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Hasil tes pada siklus I menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa mencapai 76 dengan persentase ketuntasan belajar 62,07%, yaitu 18 siswa telah mencapai ketuntasan belajar dan 11 siswa belum tuntas. Meskipun terjadi peningkatan dibandingkan pra siklus, hasil tersebut masih belum mencapai target ketuntasan yang diharapkan sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Siklus II

Pada siklus II dilakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Guru memberikan penjelasan materi yang lebih terstruktur, meningkatkan keterlibatan siswa dalam permainan edukasi, serta memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Siswa lebih aktif bertanya, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Suasana kelas juga menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Hasil tes pada siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 86 dengan persentase ketuntasan belajar 89,66%, yaitu 26 siswa mencapai ketuntasan belajar dan 3 siswa belum tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan game edukasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan game edukasi terbukti dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Penggunaan game edukasi mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Peningkatan minat belajar siswa terlihat dari perubahan sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, serta menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika mengikuti permainan edukasi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Selain itu, penggunaan game edukasi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui aktivitas permainan yang menantang. Melalui permainan tersebut, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih baik.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti game edukasi dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, penerapan game edukasi dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan game edukasi pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IX C MTs Darul Arafah Pangkalan Berandan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Penerapan game edukasi menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, seperti keaktifan dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta keterlibatan dalam permainan edukatif yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan pada setiap siklus penelitian. Pada tahap pra siklus, persentase ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 51,72%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 62,07% dengan nilai rata-rata 76. Selanjutnya pada siklus II terjadi peningkatan yang lebih signifikan dengan nilai rata-rata 86 dan persentase ketuntasan belajar mencapai 89,66%.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan game edukasi efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan game edukasi sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna.

REFERENSI

- Ahmad, Z. (2008). *Pendidikan Akhlak dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ali, M. (2011). *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aminuddin. (2006). *Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Arif, M., & Sumawati, S. (2016). Pengembangan game edukasi sebagai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2), 115-123.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dermawan, D. (2015). *Inovasi Pendidikan Melalui Game Edukasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Khairani, M. (2017). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Kompri. (2015). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kunandar. (2011). *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Muhibbinsyah. (2011). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryadi. (2018). Pemanfaatan game edukasi dalam pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 5(1), 45-52.