

# Penerapan Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Muarif<sup>1\*</sup>, Sugiarti<sup>2</sup>, Helen Febrianti<sup>3</sup>.

1 Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nurul Huda, Indonesia

2 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nurul Huda, Indonesia

3 Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nurul Huda, Indonesia

\* E-mail: [muarif@stkipnurulhuda.ac.id](mailto:muarif@stkipnurulhuda.ac.id)

## Kata Kunci :

Motivasi belajar, Pendidikan, Pendidikan agama islam, permainan edukatif.

## ABSTRAK

Motivasi belajar adalah faktor penting dalam mencapai keberhasilan akademik siswa. Bagi siswa SMA, pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat menjadi tantangan karena kompleksitas materi dan kurangnya minat yang kuat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan metode permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMA dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan edukatif secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Siswa yang terlibat dalam metode permainan edukatif menunjukkan peningkatan motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selain itu, hasil tes pemahaman Pendidikan Agama Islam juga menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kelompok perlakuan.

## Keyword:

Learning motivation, education, Islamic religious education, educational games.

## ABSTRACT

Learning motivation is an important factor in achieving student academic success. For high school students, Islamic Religious Education lessons can be a challenge due to the complexity of the material and lack of strong interest. Therefore, this research aims to explore the effect of using educational game methods in increasing high school students' learning motivation in Islamic Religious Education subjects. The results of the research show that the use of educational game methods significantly increases students' learning motivation in Islamic Religious Education subjects. Students involved in the educational game method showed a higher increase in motivation compared to the control group. Apart from that, the results of the Islamic Religious Education understanding test also showed a significant increase in the treatment group.

## 1. PENDAHULUAN

Penggunaan metode permainan edukatif telah menjadi topik yang menarik dalam konteks pendidikan. Metode ini menggabungkan unsur permainan dengan tujuan pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), penggunaan metode permainan edukatif dapat memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa (Maharani, 2022). Motivasi belajar adalah faktor kunci yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Ketika siswa merasa termotivasi, mereka cenderung lebih fokus, aktif, dan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan metode permainan edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, sehingga meningkatkan motivasi mereka (Citrawati Lestari et al., 2023)

Pertama, metode permainan edukatif menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran. Saat siswa berpartisipasi dalam permainan, mereka dapat merasakan kegembiraan dan antusiasme, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi belajar mereka. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, permainan seperti teka-teki kata, permainan peran, atau permainan papan yang melibatkan unsur-unsur bahasa dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan minat siswa (Supriyanto & Fatmawati, 2021).

Kedua, penggunaan metode permainan edukatif dapat memperkuat keterkaitan antara konten pelajaran dan kehidupan sehari-hari siswa. Siswa akan lebih mudah melihat relevansi dan manfaat pembelajaran Pendidikan agama islam dan mempraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Seperti rasa tenggang rasa, gotong royong, sopan santun, saling menghargai dan kekompakan (Aprilianto & Mariana, 2018) ketika mereka dapat menghubungkannya dengan kegiatan permainan yang familiar bagi mereka sehingga hasil belajar langsung berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari dan membentuk karakter.

Ketiga, metode permainan edukatif memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan kolaboratif. Dalam permainan, siswa seringkali terlibat dalam kerja sama tim, berdiskusi, dan mencari solusi bersama. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka merasa terlibat dan memiliki tanggung jawab terhadap hasil permainan. Dalam konteks Pendidikan agama islam, misalnya, siswa dapat saling menghargai satu sama lain dalam satu kelompoknya, mengerjakan tugas-tugas kelompok secara musyawarah, atau berpartisipasi dalam permainan yang membutuhkan kreativitas dan kolaborasi (Wijaya & Apridiansyah, 2020)

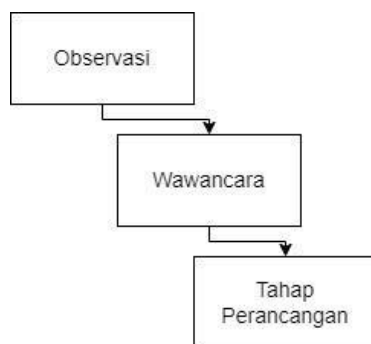
Keempat, metode permainan edukatif dapat memberikan umpan balik langsung dan segera kepada siswa. Dalam permainan, siswa dapat melihat hasil dari usaha mereka dengan cepat, baik dalam bentuk poin, skor, atau prestasi tertentu. Umpan balik positif ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka merasa diakui dan dihargai atas pencapaiannya (Ulya & Arifi, 2021).

## 2. METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui desain eksperimen semu. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok siswa SMA, yaitu kelompok kontrol yang belajar dengan metode konvensional dan kelompok perlakuan yang belajar dengan metode permainan edukatif. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar sebelum dan setelah intervensi, serta tes pemahaman mata pelajaran Pendidikan agama islam.

### 2.1 Teknik Pengumpulan Data

Agar memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian, diperlukan rencana pengumpulan data dengan teknik yang sesuai :



Gambar 1. Teknik Pengumpulan Data

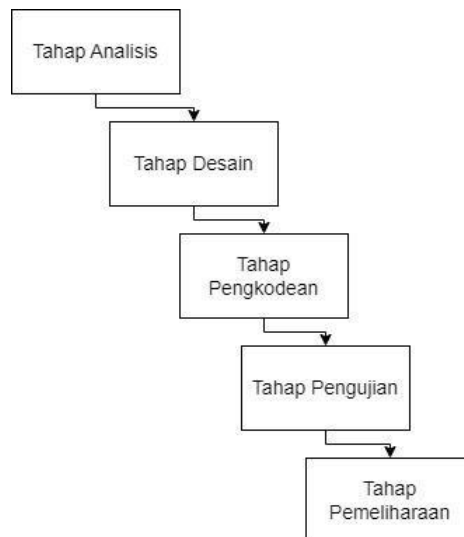
Teknik pengumpulan data dimulai dengan tahapan observasi seperti yang ditunjukkan pada gambar gambar 1, Dalam melakukan tahapan observasi ini, penting untuk memastikan bahwa observasi dilakukan dengan objektif dan akurat. Selain itu, pengamat juga perlu memperhatikan aspek etika dan privasi dalam melakukan observasi terhadap siswa. Dengan melalui tahapan-tahapan ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh penggunaan metode permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi.

Tahapan kedua adalah tahapan wawancara, Pada tahap wawancara, peneliti bertemu dengan responden secara langsung dan menjelaskan tujuan wawancara. Selanjutnya, ajukan pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Pertanyaan-pertanyaan dapat berfokus pada pengalaman siswa dalam menggunakan metode permainan edukatif, perubahan motivasi belajar yang dirasakan, dan

dampaknya terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Selama wawancara, berikan kesempatan bagi responden untuk memberikan tanggapan dan cerita pribadi mereka.

## 2.2 Teknik Perancangan

Tekni perancangan media pembelajaran game edukatif ini menggunakan metode *Waterfall* (air terjun) Dalam pola pengembangan sistem metode Air Terjun, pengembangan sistem dilakukan secara bertahap melalui tahapan analisis, rancangan, penulisan kode, pengujian, dan berakhir pada tahapan pemeliharaan. Berikut adalah gambaran metode Air Terjun yang dipakai dalam penelitian ini :



Gambar 2. Tahapan Perancangan Metode Waterfall

Tahapan perancangan dimulai dengan analisis yang merujuk pada kondisi dan tema yang terjadi, serta mengapa pengembangan program menjadi sangat krusial untuk menangani permasalahan atau situasi tersebut. Kedua adalah tahapan desain, Pada fase ini, tidak hanya perbaikan tampilan antarmuka sistem yang dilakukan, tetapi juga dilakukan perencanaan alur sistem tersebut, termasuk cara sistem berjalan, dari tampilan awal, fungsi tombol, hingga hasil akhir keluaran yang dihasilkan.

Tahapan selanjutnya adalah pengkodean setelah itu, kode akan dimasukkan ke dalam rancangan sistem tersebut, sehingga ke depannya rancangan dari sistem tersebut dapat beroperasi dengan optimal dan juga efektif. Dilanjutkan dengan tahapan pengujian yang dilakukan setelah aplikasi dijalankan, sistem tersebut akan diuji sebelum dipublikasikan untuk digunakan oleh pengguna. Tahapan terakhir adalah tahapan Pemeliharaan, Langkah ini merujuk pada peningkatan sistem yang mungkin mengalami kesulitan, perbaikan atas sistem yang rusak, serta penambahan fitur baru pada sistem tersebut.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengobservasi pengaruh penggunaan metode permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMA dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam. Metode permainan edukatif adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur-unsur permainan dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Pada tahap observasi penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap sekelompok siswa SMA yang terdiri dari dua kelas. Kelas pertama merupakan kelas eksperimen yang menerapkan metode permainan edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan kelas kedua merupakan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa permainan.

Pada tahap observasi, peneliti mengumpulkan data mengenai tingkat motivasi belajar siswa dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam. Data tersebut diperoleh melalui penggunaan kuesioner motivasi belajar yang diisi oleh siswa dari kedua kelas. Kuesioner ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk mengukur motivasi belajar siswa, seperti tingkat minat, keaktifan, dan semangat dalam mengikuti pelajaran.

Setelah mengumpulkan data, peneliti menganalisis hasil observasi untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode permainan edukatif terhadap motivasi belajar siswa. Hasil analisis tersebut kemudian dibahas untuk memperoleh kesimpulan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam hal motivasi belajar siswa. Kelas yang menerapkan metode permainan edukatif menunjukkan tingkat motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode konvensional. Hal ini dapat dilihat dari respon positif siswa terhadap penggunaan permainan dalam pembelajaran, serta tingkat partisipasi dan semangat mereka dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pembahasan hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan metode permainan edukatif dapat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMA dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam. Metode ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan menarik bagi siswa. Selain itu, penggunaan permainan juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memperkuat pemahaman mereka, dan membangun keterampilan berpikir kritis serta kreativitas.

Namun, meskipun penelitian ini memberikan hasil yang positif, perlu diingat bahwa efektivitas metode permainan edukatif dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti konteks sekolah, karakteristik siswa, dan desain permainan yang digunakan. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dan variasi dalam penerapan metode permainan edukatif perlu dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pada bagian hasil dan pembahasan ini hendaknya peneliti menjabar hasil yang diperoleh dari setiap tahapan yang sudah dicantumkan pada bagian metode. Misalnya penelitian dimulai dengan tahapan observasi, maka uraikan secara runut apa saja yang dilakukan dan bagaimana caranya tahapan observasi ini dirampungkan sehingga mendapatkan hasil observasi yang diharapkan.

#### **4. KESIMPULAN**

Kesimpulan dari tahapan observasi pengaruh penggunaan metode permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMA dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah sebagai berikut:

Metode permainan edukatif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMA dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam observasi ini, penggunaan metode permainan edukatif terbukti dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar dan menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap pelajaran tersebut.

Metode permainan edukatif membantu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dalam tahapan observasi ini, siswa dilibatkan dalam berbagai permainan yang dirancang khusus untuk mengajarkan dan memperkuat pemahaman mereka tentang Pendidikan Agama Islam. Lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif ini mendorong motivasi siswa untuk belajar dengan lebih antusias dan giat.

Penggunaan metode permainan edukatif dapat meningkatkan keterampilan Pendidikan Agama Islam siswa secara holistik. Observasi ini menunjukkan bahwa melalui permainan edukatif, siswa dapat mengembangkan berbagai keterampilan bahasa seperti pemahaman membaca, menulis, mendengarkan,

dan berbicara. Metode ini membantu siswa mengaitkan pemahaman teori dengan praktik yang terlibat dan menyenangkan, sehingga meningkatkan kemampuan bahasa mereka secara menyeluruh.

Motivasi belajar siswa SMA dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam dipengaruhi oleh rasa prestasi dan kesuksesan yang diperoleh melalui metode permainan edukatif. Tahapan observasi menunjukkan bahwa ketika siswa merasa berhasil dan mencapai hasil yang positif dalam permainan edukatif, motivasi mereka untuk belajar meningkat. Perasaan ini memberikan dorongan positif bagi siswa untuk terus berusaha dan meningkatkan kinerja mereka dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penggunaan metode permainan edukatif juga berdampak positif pada iklim kelas dan hubungan antara guru dan siswa. Dalam observasi ini, terlihat bahwa guru yang menggunakan metode permainan edukatif mampu menciptakan atmosfer kelas yang inklusif, kolaboratif, dan positif. Siswa merasa lebih nyaman berinteraksi dengan guru dan teman sekelas, yang pada gilirannya mempengaruhi motivasi belajar mereka secara positif.

Pada bagian kesimpulan ini, ditemukan bahwa penggunaan metode permainan edukatif dapat efektif meningkatkan motivasi belajar siswa SMA dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam. Metode ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif, membantu mengembangkan keterampilan bahasa siswa secara holistik, meningkatkan rasa prestasi dan kesuksesan, serta memperbaiki iklim kelas dan hubungan antara guru dan siswa. Oleh karena itu, metode permainan edukatif dapat dianggap sebagai strategi yang berpotensi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

## 5. SARAN

Penggunaan metode permainan edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif, menyenangkan, dan interaktif. Dengan meningkatnya motivasi belajar siswa, diharapkan mereka akan lebih bersemangat untuk mengembangkan keterampilan Pendidikan Agama Islam mereka, mengasah kemampuan berkomunikasi, dan mencapai hasil yang lebih baik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprilianto, A., & Mariana, W. (2018). Permainan Edukatif (Game) sebagai Strategi Pendidikan Karakter. In *Jurnal Pendidikan Islam* (Vol. 1, Issue 1).
- Citrawati Lestari, N., Hidayah, Y., Zannah, F., PGRI Banjarmasin, S., Sultan Adam NoRT, J., Jingah, S., Banjarmasin Utara, K., Banjarmasin, K., & Selatan, K. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPA di SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin. *Journal on Education*, 05(03), 7095–7103.
- Maharani, K. A. (2022). *Pengembangan Game Edukasi Asmaul Husna Berbasis Quick App Ninja Untuk Meningkatkan Ingatan Kognitif Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023*. Universitas Islam Negeri Kiai Ahmad Siddiq.
- Supriyanto, & Fatmawati. (2021). Efektivitas Penggunaan Metode Permainan Edukatif “Katakan dengan Tepat” dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA Dan Humaniora*, 7(1), 85–89.
- Ulya, A., & Arifi, A. (2021). Media Game Edukasi Quizizz dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 6(1), 81–94. <https://doi.org/10.1234/v0i0.424>
- Wijaya, A., & Apridiansyah, Y. (2020). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Pada Media Pembelajaran Mapel Agama Islam Berbasis Android. *Jurnal Informatika UPGRIS*, 42–48.