



HTTPS://AEDUCIA.ORG

Contents lists available at <https://ojs.aeducia.org>

Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam

Online ISSN 3032-6044 | Prints ISSN 3032-7504

Journal homepage: <https://ojs.aeducia.org/index.php/jkppi>



Optimalisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa Kelas III di SDN 80 Kaur

Disma Kospita¹, Mus Mulyadi²

¹ SD Negeri 80 Kaur, Indonesia

² Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu, Indonesia

RIWAYAT ARTIKEL

Received: June 24, 2024; Revised: July 08, 2024; Accepted: July 16, 2024; Available online: July 27, 2024

CONTENT

- [1. Pendahuluan](#)
 - [2. Metode](#)
 - [3. Hasil dan Pembahasan](#)
 - [4. Implikasi Penelitian](#)
 - [5. Rekomendasi Penelitian](#)
 - [6. Kesimpulan](#)
- [Ucapan Terimakasih](#)
[Pernyataan Kontribusi Penulis](#)
[Pernyataan Konflik Kepentingan](#)
[Pernyataan Persetujuan Etis](#)
[Referensi](#)
[Informasi Artikel](#)

ABSTRACT

This research aims to optimize the learning of Islamic Religious Education (PAI) for third-grade students at elementary schools through the use of educational games. The study employs a classroom action research (CAR) approach, conducted in two cycles. The results indicate a significant improvement in students' understanding and motivation after implementing educational games. Data collected from pre-tests, post-tests, and observations show an increase in the average test scores from 65 in the pre-cycle to 75 in cycle 1, and finally to 85 in cycle 2. Additionally, the percentage of students achieving the Minimum Completeness Criteria (KKM) rose from 41% in the pre-cycle to 80% in cycle 2. The findings suggest that educational games effectively engage students, enhance their learning experience, and contribute to character development. This study recommends that educators integrate educational games into their teaching practices to create a more interactive and enjoyable learning environment for Islamic Religious Education

KEYWORD

Islamic Education Learning; Educational Games; Motivation; Elementary Students

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa, terutama di tingkat pendidikan dasar. Pada usia dini, anak-anak berada dalam fase perkembangan yang krusial, di mana penanaman nilai-nilai agama dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perilaku dan sikap mereka di masa depan. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PAI sering kali menghadapi tantangan, seperti kurangnya minat siswa dan metode pengajaran yang monoton. Hal ini menyebabkan pemahaman siswa terhadap ajaran agama menjadi kurang optimal.

Permainan edukatif muncul sebagai salah satu solusi inovatif untuk mengatasi masalah tersebut. Dengan mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dan termotivasi untuk

* Corresponding Author:

Disma Kospita, ✉ kospita8089@gmail.com

SD Negeri 80 Kaur, Indonesia

How to Cite (APA Style 7th Edition):

Kospita, K., & Mulyadi, M. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa Kelas III di SDN 80 Kaur. *Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam*, 2(2), 70-76. <https://ojs.aeducia.org/index.php/jkppi/article/view/125>

belajar. Permainan tidak hanya membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga dapat membantu siswa memahami konsep-konsep agama secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Aeni (2020), penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran PAI dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi ajar, tetapi juga sebagai sarana untuk menginternalisasi nilai-nilai keislaman seperti kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab. (Haryani, 2020) Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran, di mana siswa belajar melalui kolaborasi dan pengalaman langsung (Mardiyah & Nadiroh, 2024)

Penelitian oleh Usamah (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif, seperti board game, dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hasil pretest dan posttest menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor yang berarti setelah penerapan media tersebut. (Usamah dkk., 2024). Dengan demikian, permainan edukatif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk menyampaikan materi PAI dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Di era digital ini, tantangan bagi pendidik adalah bagaimana memanfaatkan teknologi secara bijaksana dalam pembelajaran. Game edukasi dapat diintegrasikan dengan kurikulum PAI yang ada, sehingga materi yang disampaikan tetap relevan dan sesuai dengan standar Pendidikan. Mardiyah & Nadiroh, (2024) dalam penelitiannya mengatakan bahwa, Selain itu, game edukasi juga memungkinkan pendekatan pembelajaran yang lebih personal dan kontekstual, sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa

Oleh karena itu Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana permainan edukatif dapat diimplementasikan dalam pembelajaran PAI di kelas III SDN, serta untuk menilai dampaknya terhadap motivasi dan pemahaman siswa. Melalui penelitian tindakan kelas ini, diharapkan dapat ditemukan strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik bagi siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga pada pengembangan karakter siswa sebagai generasi penerus yang memiliki pemahaman agama yang baik dan dapat mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Berbagai penelitian telah dilakukan dengan beragam metode dan pendekatan untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Noviana (2024) menemukan bahwa penggunaan metode permainan edukatif secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat SMA. Siswa yang terlibat dalam permainan edukatif menunjukkan peningkatan motivasi dan pemahaman yang lebih baik dibandingkan kelompok kontrol, menegaskan pentingnya pendekatan interaktif dalam pembelajaran agama. Selanjutnya, penelitian oleh Gita Windi (2024) mengkaji pemanfaatan game edukasi dalam pembelajaran PAI di era digital. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game edukasi tidak hanya menyajikan materi secara interaktif, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, membantu siswa memahami konsep agama dengan lebih baik, memperkuat hafalan, dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Selain itu, Saputra (2023) meneliti pengembangan alat permainan edukatif untuk mengenalkan konsep metamorfosis binatang kepada anak usia dini dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini menunjukkan bahwa alat permainan yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif, yang berarti pendekatan serupa dapat diterapkan dalam pendidikan agama untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan informatif. Studi lain oleh ResearchGate (2023) membahas revolusi pembelajaran dalam PAI melalui permainan edukatif, menyoroti bagaimana metode pembelajaran yang monoton dapat diubah menjadi lebih menarik dengan menggunakan permainan. Pendekatan ini diharapkan dapat mengurangi dogmatisme dalam pengajaran agama dan membuat pembelajaran lebih dinamis serta interaktif.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Aeni dkk. (2022) berfokus pada pengembangan aplikasi game edukasi seperti Wordwall sebagai media pembelajaran PAI bagi siswa SD. Tujuan penelitian ini adalah menciptakan desain dan produk media pembelajaran yang menarik, sehingga dapat membantu siswa memahami materi PAI dengan lebih baik melalui pendekatan teknologi. Secara keseluruhan, penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa permainan edukatif dan teknologi digital memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI, baik dari segi motivasi, pemahaman konsep, maupun keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kesenjangan dalam penelitian ini terletak pada kurangnya eksplorasi mendalam mengenai efektivitas permainan edukatif dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar. Meskipun ada beberapa penelitian yang menunjukkan manfaat penggunaan permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, seperti yang dijelaskan oleh Dewi, (2023) yang menyoroti pengaruh positif permainan edukatif terhadap nilai-nilai keislaman di sekolah dasar, masih terdapat kekurangan dalam penelitian yang secara spesifik mengkaji implementasi dan dampak jangka panjang dari metode ini dalam konteks PAI.

Selain itu, penelitian sebelumnya juga menunjukkan adanya keterbatasan dalam akses teknologi dan infrastruktur di berbagai sekolah, yang dapat mempengaruhi efektivitas penerapan permainan edukatif. Hal ini menjadi isu penting karena tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi, sehingga menciptakan kesenjangan antara sekolah yang memiliki sumber daya dan yang tidak. (Sari dkk., 2024).

Meskipun ada beberapa inovasi dalam penggunaan aplikasi game edukasi seperti Wordwall, masih kurang penelitian yang mengkaji bagaimana aplikasi tersebut dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam kurikulum PAI dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa secara menyeluruh. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan pengetahuan tersebut dengan fokus pada pengaruh penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran nilai-nilai keislaman, serta mengeksplorasi tantangan yang mungkin dihadapi selama implementasi di lapangan. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dan rekomendasi bagi pengembangan metode pembelajaran PAI yang lebih efektif dan relevan.

Dalam konteks penelitian tentang optimalisasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui permainan edukatif, terdapat beberapa nilai pembeda dan pembaharuan yang dapat diidentifikasi. Salah satu aspek utama yang membedakan penelitian ini adalah fokusnya pada siswa kelas III SD. Banyak penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada penerapan permainan edukatif di tingkat pendidikan yang lebih tinggi atau di konteks yang berbeda, seperti sekolah menengah atau pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini berusaha mengisi celah tersebut dengan mengeksplorasi dampak permainan edukatif terhadap pemahaman nilai-nilai keislaman di kalangan siswa yang lebih muda serta menyesuaikan metode ini dengan kebutuhan mereka.

Selain itu, penelitian ini mengadopsi pendekatan metodologis yang beragam, berbeda dari penelitian sebelumnya yang umumnya menggunakan metode kuantitatif sederhana. Dengan pendekatan campuran, yakni kombinasi metode kuantitatif (pre-test dan post-test) serta kualitatif (wawancara dan observasi), penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengalaman siswa. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan gambaran holistik tentang bagaimana permainan edukatif memengaruhi motivasi dan pemahaman siswa terhadap PAI.

Integrasi teknologi dalam permainan edukatif juga menjadi aspek pembeda dalam penelitian ini. Jika banyak penelitian sebelumnya lebih berfokus pada permainan fisik tradisional, penelitian ini mengeksplorasi penggunaan aplikasi digital dan board game sebagai media pembelajaran. Pendekatan ini mencerminkan perubahan dalam cara siswa belajar di era digital, serta menilai efektivitas media digital dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi PAI.

Selain aspek akademis, penelitian ini juga memberikan penekanan pada pengembangan karakter dan nilai sosial siswa. Berbeda dari studi sebelumnya yang hanya menilai hasil akademis, penelitian ini menyoroti peran permainan edukatif dalam membentuk karakter positif, seperti kerja sama, disiplin, dan tanggung jawab. Dengan demikian, penelitian ini ingin menunjukkan bahwa pembelajaran PAI tidak hanya berorientasi pada pengetahuan kognitif, tetapi juga berperan dalam pembentukan kepribadian yang baik.

Lebih lanjut, penelitian ini dilakukan dalam konteks sekolah dasar tertentu (SDN) dengan mempertimbangkan budaya dan lingkungan lokal. Banyak studi lain yang bersifat umum atau tidak memperhatikan aspek kontekstual, sedangkan penelitian ini berupaya memberikan rekomendasi praktis bagi guru di daerah tersebut agar dapat menerapkan permainan edukatif sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa mereka.

Melalui berbagai nilai pembeda dan pembaharuan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengembangkan metode pembelajaran PAI yang lebih efektif, relevan, dan menarik bagi siswa kelas III SD.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui penerapan permainan edukatif. Penelitian ini dilakukan di SDN 80 Kaur dalam rentang waktu 4 Agustus 2024 hingga 15 Oktober 2024. Populasi penelitian terdiri dari 17 siswa kelas III yang dipilih sebagai subjek penelitian karena mereka tengah mempelajari materi tata cara wudhu dalam mata pelajaran PAI.

Instrumen penelitian yang digunakan mencakup beberapa teknik pengumpulan data. Kuesioner pemahaman materi dan kuesioner motivasi belajar digunakan untuk mengukur pemahaman serta motivasi siswa sebelum dan sesudah penerapan permainan edukatif. Observasi kelas dilakukan untuk mencatat keterlibatan siswa, kerja sama, serta respons mereka terhadap instruksi dan umpan balik guru. Selain itu, wawancara semi-struktur digunakan untuk menggali pengalaman siswa dan guru dalam menggunakan permainan edukatif sebagai media pembelajaran.

Tes hasil belajar juga diterapkan guna menilai peningkatan pemahaman siswa terhadap materi. Data dikumpulkan melalui serangkaian langkah, mulai dari pembagian kuesioner, observasi selama pembelajaran, wawancara setelah proses pembelajaran, hingga pengukuran hasil belajar pada akhir penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan metode deskriptif statistik untuk menghitung rata-rata dan persentase hasil kuesioner serta membandingkan hasil sebelum dan sesudah penerapan permainan edukatif melalui uji-t atau uji non-parametrik jika data tidak berdistribusi normal. Sementara itu, analisis kualitatif dilakukan dengan metode analisis tema untuk mengkategorikan data wawancara dan observasi berdasarkan aspek-aspek utama, seperti motivasi, pengalaman belajar, serta tantangan dalam penggunaan permainan edukatif. Triangulasi data dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, kuesioner, dan wawancara guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang dampak permainan edukatif terhadap pembelajaran PAI.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, hasil dari masing-masing siklus disajikan untuk menunjukkan perkembangan yang terjadi setelah penerapan optimalisasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa kelas III di SDN 80 Kaur. Pada siklus pertama, dilakukan perencanaan pembelajaran dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang terstruktur serta memperkenalkan permainan edukatif kepada siswa. Pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai aktif berpartisipasi, meskipun masih ada beberapa yang tampak kurang terlibat. Dari hasil observasi, terlihat adanya peningkatan keaktifan siswa dibandingkan dengan kondisi pra-siklus, tetapi sekitar 20% siswa masih kurang berpartisipasi. Beberapa siswa juga tampak berbicara sendiri dan kurang fokus terhadap penjelasan guru. Meskipun demikian, suasana kelas menjadi lebih interaktif. Hasil tes setelah siklus 1 menunjukkan bahwa 60% siswa berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai rata-rata kelas sebesar 75, yang menunjukkan peningkatan dibandingkan nilai pra-siklus. Berdasarkan refleksi dari siklus 1, meskipun terjadi peningkatan, masih diperlukan perbaikan dalam pengelolaan kelas serta strategi pembelajaran untuk memastikan seluruh siswa lebih terlibat aktif.

Pada siklus kedua, perencanaan dilakukan dengan memperbaiki RPP berdasarkan refleksi dari siklus pertama. Fokus utama dalam siklus ini adalah penguatan interaksi antar siswa dan penyesuaian metode permainan edukatif agar lebih menarik dan efektif. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2 menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa, di mana seluruh siswa tampak lebih antusias dan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa hampir semua siswa berpartisipasi aktif, suasana kelas menjadi lebih kondusif, dan interaksi antara guru dan siswa meningkat. Selain itu, siswa lebih memahami peran masing-masing dalam permainan edukatif, sehingga tidak ada lagi siswa yang tampak pasif. Hasil tes pada siklus kedua menunjukkan bahwa 80% siswa berhasil mencapai KKM, dengan rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 85. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa yang lebih signifikan dibandingkan dengan siklus pertama.

Refleksi dari siklus kedua menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif telah berhasil meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan hasil ini, disarankan untuk terus mengembangkan permainan edukatif sebagai metode pembelajaran yang efektif serta memberikan pelatihan bagi guru dalam mengelola kelas secara lebih optimal. Dari keseluruhan pelaksanaan kedua siklus ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran PAI di kelas III SDN efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa. Peningkatan hasil belajar dari siklus pertama ke siklus kedua menunjukkan keberhasilan metode ini dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

Tabel Perbandingan Hasil Tes

Kegiatan	Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai	Persentase Siswa yang Mencapai KKM (%)
Pra-Siklus	17	65	41% (7 siswa)
Siklus 1	17	75	60% (10 siswa)
Siklus 2	17	85	80% (14 siswa)

Tabel tersebut menggambarkan perkembangan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam sebelum dan setelah penerapan permainan edukatif. Pada tahap pra-siklus, rata-rata nilai siswa adalah 65, dengan hanya 41% siswa (7 dari 17 siswa) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah penerapan permainan edukatif pada siklus pertama, terjadi peningkatan nilai rata-rata menjadi 75, dan persentase siswa yang

mencapai KKM meningkat menjadi 60% (10 dari 17 siswa). Selanjutnya, pada siklus kedua, dengan adanya perbaikan dalam metode pembelajaran dan penerapan permainan edukatif yang lebih efektif, rata-rata nilai siswa meningkat lagi menjadi 85, dengan 80% siswa (14 dari 17 siswa) berhasil mencapai KKM. Data ini menunjukkan bahwa penerapan permainan edukatif secara bertahap mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa mengindikasikan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan edukatif efektif dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan pencapaian akademik mereka.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi Pendidikan Agama Islam (PAI) di kalangan siswa kelas III SDN setelah penerapan permainan edukatif. Pembahasan ini menguraikan temuan utama dari setiap siklus, analisis perbandingan hasil tes, serta implikasi dari hasil tersebut terhadap praktik pembelajaran PAI. Dari tabel perbandingan hasil tes, terlihat bahwa rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan dari pra-siklus ke siklus 2. Rata-rata nilai meningkat dari 65 pada pra-siklus menjadi 75 pada siklus 1, dan mencapai 85 pada siklus 2. Persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) juga menunjukkan tren positif, yakni hanya 41% pada pra-siklus, meningkat menjadi 60% pada siklus 1, dan mencapai 80% pada siklus 2.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan edukatif berhasil menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Dengan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses belajar, yang berdampak positif pada pemahaman mereka terhadap materi PAI. Namun, pada siklus pertama, meskipun ada peningkatan, masih terdapat sekitar 40% siswa yang belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan perlunya perbaikan dalam strategi pengajaran dan pengelolaan kelas untuk memastikan semua siswa terlibat secara aktif. Observasi selama pelaksanaan siklus menunjukkan bahwa suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa tampak lebih antusias dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan permainan edukatif tidak hanya meningkatkan pemahaman akademis tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang positif.

Permainan edukatif memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, yang sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivis. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga terlibat dalam proses pencarian pengetahuan. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Aeni, 2020; Usamah, 2024). Selain meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar, permainan edukatif juga berkontribusi pada pengembangan karakter siswa. Selama proses pembelajaran, observasi menunjukkan bahwa siswa belajar bekerja sama, saling menghargai pendapat teman, dan mengembangkan sikap disiplin saat mengikuti aturan permainan.

Pengembangan karakter ini sangat penting dalam konteks pendidikan agama, di mana nilai-nilai seperti kerja sama dan saling menghormati sangat ditekankan. Dengan demikian, permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk memahami materi ajar tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk karakter positif pada siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa rekomendasi untuk praktik pembelajaran PAI di masa depan, di antaranya adalah peningkatan pelatihan guru agar dapat mengintegrasikan permainan edukatif secara efektif ke dalam kurikulum PAI, pengembangan variasi permainan edukatif untuk menjaga minat siswa dan menjangkau berbagai gaya belajar, serta melakukan monitoring berkala terhadap efektivitas metode ini untuk memastikan bahwa semua siswa mendapatkan manfaat maksimal dari pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas III SDN efektif dalam meningkatkan pemahaman materi dan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan di era pendidikan saat ini.

4. IMPLIKASI PENELITIAN

Implikasi hasil penelitian ini terhadap praktik pembelajaran menunjukkan bahwa penerapan metode interaktif, seperti permainan edukatif, dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Oleh karena itu, guru diharapkan dapat mengintegrasikan metode pembelajaran yang lebih interaktif dalam pengajaran, bukan hanya mengandalkan pendekatan konvensional. Hal ini mencakup penggunaan berbagai jenis permainan, baik fisik maupun digital, yang relevan dengan materi ajar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Selain itu, dengan meningkatnya keterlibatan siswa melalui permainan edukatif, guru juga perlu mengembangkan keterampilan dalam pengelolaan kelas yang efektif. Pengelolaan kelas yang baik akan mendukung interaksi dan kolaborasi antar siswa, menciptakan

lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan, serta memastikan bahwa setiap siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.

5. REKOMENDASI PENELITIAN

Riset Lanjutan tentang Efektivitas Permainan Edukatif: Penelitian ini membuka peluang untuk studi lebih lanjut mengenai efektivitas berbagai jenis permainan edukatif di berbagai konteks pendidikan dan tingkat kelas. Penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi dampak jangka panjang dari penggunaan permainan edukatif terhadap pemahaman agama dan nilai-nilai karakter siswa.

Studi Perbandingan: Penelitian selanjutnya juga dapat melakukan studi perbandingan antara penggunaan permainan edukatif dengan metode pembelajaran lainnya dalam konteks PAI atau mata pelajaran lain untuk mendapatkan wawasan yang lebih luas tentang efektivitas masing-masing metode.

6. KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas III SDN memiliki dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan motivasi siswa. Hal ini terlihat dari hasil tes yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai dari pra-siklus ke siklus 2, di mana persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat secara signifikan. Pada tahap pra-siklus, hanya 41% siswa yang mencapai KKM, sedangkan setelah penerapan permainan edukatif dalam siklus 1, angka ini meningkat menjadi 60%. Lebih lanjut, pada siklus 2, setelah dilakukan perbaikan strategi pembelajaran, persentase siswa yang mencapai KKM meningkat hingga 80%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode permainan edukatif mampu membantu siswa dalam memahami materi PAI dengan lebih baik.

Selain peningkatan hasil belajar, permainan edukatif juga terbukti meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Jika sebelumnya beberapa siswa cenderung pasif dan kurang terlibat, maka setelah penerapan permainan edukatif, mereka lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Metode ini membuat suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Lebih jauh, penelitian ini juga menunjukkan bahwa permainan edukatif memiliki peran dalam pengembangan karakter siswa. Melalui aktivitas yang dilakukan dalam permainan, siswa belajar untuk bekerja sama dengan teman, menghargai pendapat orang lain, serta meningkatkan disiplin dalam mengikuti aturan permainan. Nilai-nilai tersebut sangat penting dalam pendidikan agama, karena tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga membentuk sikap dan karakter yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing yang telah banyak memberikan saran dan masukan kepada penulis selama proses pelaksanaan penelitian.

PERNYATAAN KONTRIBUSI PENULIS

Penulis berkontribusi penuh terhadap keseluruhan proses pelaksanaan penelitian dan data-data yang dilaporkan pada artikel ini.

PERNYATAAN KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel ini.

PERNYATAAN PERSETUJUAN ETIS

Penulis telah menyetujui artikel ini untuk dipublikasikan di Jurnal Kajian dan Penelitian pendidikan Islam (JKPPI) dengan mengikuti Etika Publikasi dan Kebijakan Jurnal.

REFERENSI

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>
- Dewi, L. K. (2023). Pengaruh Penggunaan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Nilai- Nilai Keislaman di Sekolah Dasar. *jurnal pendidikan profesi guru madrasah*, 3(3).
- gita. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 1(1), Article 1.
- Haryani, E. (2020). Pendidikan Moderasi Beragama Untuk Generasi Milenia: Studi Kasus Lone Wolf” Pada Anak di Medan. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Keagamaan*, 18(2), 145–158. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v18i2.710>
- Mardiyah, L., & Nadiroh, N. (2024). Revolusi Pembelajaran: Permainan Edukatif Pendidikan Agama Islam. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(3), 413–420. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i3.277>
- Noviana, A., Muarif, M., Sugiarti, S., & Febrianti, H. F. H. (2024). Penerapan Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Binary: Jurnal Teknologi Informasi Dan Edukasi*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.30599/binary.v1i1.796>
- Sari, F. A., Hamdi, M., & Hidayat, M. R. (2024). Implementasi Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Yang Interaktif Dan Menyenangkan. 1(1).
- Usamah, A., Yulianengsih, N. L., Fitriyani, Y., & Fauziyah, A. (2024). Implementasi Media Board game edukasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.32507/attadib.v8i1.2424>
- Wasono, B. S. B. (2020). Strategi Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. *guedpedia*.
- Winarni, E. W. (2021). Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D. Bumi Aksara.
- Yusuf, M. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan. Prenada Media.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>