



PENGARUH PENERAPAN METODE GAME EDUKASI TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI AKU ANAK SALEH KELAS V DI SEKOLAH SDN 7 PALELEH KABUPATEN BUOL

Dewi Nursafitri S. Hasani ^{a,1,*}, Apriliyanus Rakhmadi Pratama ^{b,2}

^{a,b}Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo

¹Dwhsni03@gmail.com , ²apriliyanus.pratama@iaingorontalo.ac.id

*Correspondent Author

ARTICLE INFO

Article history

Received:

29-04-2025

Revised:

05-05-2025

Accepted:

30-05-2025

Keywords

Educational Games

Learning outcomes

Islamic Religious Education

Learning Methods

quasi eksperimen.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of implementing educational games on students' learning outcomes in Islamic Religious Education (IRE) subjects for fifth-grade students at SDN 07 Paleleh, Buol Regency. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a nonequivalent control group model. The subjects consisted of two classes: an experimental class that received treatment through educational games and a control class that used conventional teaching methods. Data collection was conducted through learning outcome tests administered in the form of pretests and posttests. The data were analyzed using prerequisite tests (normality and homogeneity tests), paired sample *t*-tests, and effectiveness analysis using the normalized gain (N-Gain) method. The results revealed a significant improvement in learning outcomes in the experimental class. The average posttest score in the experimental class was 81.33, higher than the control class average of 62.00. The paired sample *t*-test showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant effect of the educational game method on learning outcomes. Furthermore, the N-Gain score of the experimental class was 57.75%, categorized as "moderately effective," while the control class scored only 20.28%, categorized as "ineffective." These findings suggest that the educational game method is an effective instructional strategy for improving student learning outcomes in Islamic Religious Education at the elementary school level.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penerapan metode game edukasi terhadap hasil belajar peserta didik pada matapelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V di SDN 07 Paleleh, Kabupaten Buol. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain quasi eksperimen dengan model nonequivalent control group design. Subjek penelitian melibatkan dua kelas, yaitu kelas va sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan metode game edukasi dan kelas vb sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional/ceramah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas), uji *paired sample t-test*, serta uji efektivitas



menggunakan *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 81,33 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 62,00. Uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) yang berarti terdapat pengaruh signifikan metode game edukasi terhadap hasil belajar. Selain itu, nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 57,75% termasuk dalam kategori “cukup efektif”, sementara kelas kontrol hanya sebesar 20,28% (“tidak efektif”). Temuan ini menunjukkan bahwa metode game edukasi merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

Kata Kunci: game edukasi_1; hasil belajar_2; pendidikan agama islam_3; metode penelitian_4, quasi eksperimen_5

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) license.



Pendahuluan

Proses pembelajaran yang efektif sangat bergantung pada metode yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi. Dalam konteks pendidikan dasar, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan memiliki peran penting untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa (Afandi, 2013). Namun, dalam praktiknya, pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran PAI masih cenderung monoton, dengan dominasi metode ceramah dan hafalan yang kurang menarik perhatian peserta didik.

Pembelajaran yang efektif menuntut adanya interaksi aktif antara guru dan peserta didik. Dalam praktiknya, proses belajar mengajar di sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), masih didominasi oleh pendekatan konvensional seperti ceramah, hafalan, dan metode satu arah. Hal ini menyebabkan rendahnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran serta berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar. Padahal, proses pembelajaran yang bermakna harus mampu menciptakan suasana menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Menurut Gagné, belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui instruksi yang diberikan oleh pendidik, dan keberhasilan proses tersebut sangat dipengaruhi oleh sejauh mana peserta didik dapat berinteraksi secara aktif dengan materi yang disampaikan (Susanto, 2013).

Oleh karena itu, pembelajaran hendaknya berorientasi pada peserta didik, mendorong kreativitas, menghadirkan suasana yang menyenangkan, sarat dengan nilai-nilai etika, estetika, dan logika, serta memberikan pengalaman belajar yang bervariasi.

Salah satu aspek krusial dalam pelaksanaan pembelajaran adalah pemilihan metode yang efektif dan inovatif. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat tidak hanya mampu meningkatkan variasi dalam kegiatan belajar, tetapi juga mendukung kelancaran proses pembelajaran secara keseluruhan. Selain itu, pemilihan metode perlu disesuaikan dengan karakteristik materi yang diajarkan agar tercipta keselarasan antara metode, materi, dan

seluruh komponen pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan tepat guna.

Metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sangat diperlukan agar siswa merasa terlibat dan termotivasi. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif adalah penggunaan game edukasi, yaitu permainan yang dirancang dengan tujuan pembelajaran tertentu dan memuat muatan pendidikan di dalamnya. Handriyantini menjelaskan bahwa game edukasi merupakan sarana yang dapat merangsang daya pikir siswa, meningkatkan konsentrasi, serta membantu mereka memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan (Handriyantini, 2019). Penggunaan permainan dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif, saling berinteraksi, dan memperoleh pengalaman yang kontekstual.

Di SDN 07 Paleleh, metode pembelajaran PAI masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan media interaktif seperti game edukasi. Berdasarkan observasi awal, banyak siswa terlihat pasif, kurang termotivasi, bahkan menunjukkan perilaku seperti mengantuk, bermain sendiri, atau tidak memperhatikan guru saat pelajaran berlangsung. Keadaan ini menunjukkan bahwa metode yang digunakan belum berhasil menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menarik. Maka dari itu, peneliti merasa perlu untuk mencoba menerapkan metode game edukasi dalam pembelajaran PAI dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang diajar menggunakan metode game edukasi dan peserta didik yang diajar dengan metode konvensional. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur pengaruh signifikan dari penerapan game edukasi terhadap hasil belajar peserta didik kelas V dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mendukung efektivitas metode ini. Ayudia (2021) menunjukkan bahwa penerapan game edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Penelitian oleh Gina Nurul (2022) juga menemukan bahwa penggunaan permainan edukatif berbasis Wordwall mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Selanjutnya, Fatonah dan Zahratun (2022) melalui eksperimen dengan permainan angklek menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Meskipun fokus mata pelajaran dalam penelitian-penelitian tersebut berbeda, temuan mereka mengindikasikan bahwa metode game edukasi dapat diterapkan secara luas dan efektif dalam berbagai konteks pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengkaji lebih lanjut efektivitas metode tersebut dalam konteks pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Dengan merujuk pada penelitian-penelitian tersebut, dapat diasumsikan bahwa penerapan metode game edukasi juga berpotensi memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 07 Paleleh.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen atau eksperimen semu. Desain yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yaitu rancangan penelitian yang melibatkan dua kelompok tanpa penugasan acak. Kelompok pertama, yaitu kelas eksperimen, diberikan perlakuan berupa penerapan metode game edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan kelompok kedua, yaitu kelas kontrol, diberikan pembelajaran menggunakan metode konvensional

berupa ceramah. Desain ini dipilih karena peneliti tidak dapat mengacak penempatan siswa ke dalam kelompok, mengingat keterbatasan kondisi kelas yang sudah terbentuk secara alami. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 07 Paleleh Kabupaten Buol pada tahun ajaran 2024/2025, yang terdiri dari dua kelas: kelas Va sebagai kelas eksperimen dan kelas Vb sebagai kelas kontrol. Masing-masing kelas berjumlah 15 siswa sehingga total partisipan penelitian adalah 30 siswa. Pemilihan sampel dilakukan secara purposive sampling, dengan mempertimbangkan kesamaan karakteristik dan kemudahan akses lokasi oleh peneliti.

Hasil dan Pembahasan

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penerapan metode game edukasi terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V SDN 07 Paleleh, Kabupaten Buol. Penelitian dilakukan dengan menggunakan desain quasi eksperimen dengan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen (menggunakan metode game edukasi) dan kelas kontrol (menggunakan metode pembelajaran konvensional).

Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan.

Table 1. Rata-rata nilai Pretest dan Posttest

Kelompok	Pretest	Posttest	Peningkatan
Eksperimen	59,33	81,33	37,05%
Kontrol	52,67	62,00	17,67%

Berdasarkan hasil tabel 1 perhitungan deskriptif, diperoleh nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 59,33 dan meningkat menjadi 81,33 pada posttest. Adapun kelas kontrol menunjukkan rata-rata pretest sebesar 52,67 dan meningkat menjadi 62,00 pada posttest. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen sebesar 37,05%, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya sebesar 17,67%.

Peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penerapan metode game edukasi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadi indikasi awal bahwa pendekatan ini lebih adaptif terhadap kebutuhan belajar siswa di era modern, terutama dalam menyampaikan materi PAI yang bersifat afektif dan kognitif.

2. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dilakukan dengan metode Shapiro-Wilk dan hasilnya menunjukkan bahwa seluruh data memiliki distribusi normal (nilai signifikansi $> 0,05$). Uji homogenitas menggunakan uji Levene juga menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang homogen (nilai signifikansi $> 0,05$). Kedua hasil ini menunjukkan bahwa data memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik menggunakan uji *t*.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada kedua kelompok. Hasil uji menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Hal yang sama juga terjadi pada kelas kontrol dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,014, meskipun tingkat perbedaannya lebih rendah.

Perbandingan hasil posttest antara kedua kelompok menunjukkan bahwa metode game edukasi memberikan dampak yang lebih besar terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini memperkuat dugaan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi, fokus, serta pemahaman konsep secara menyeluruh.

4. Analisis Efektivitas (Uji N-Gain)

Uji N-Gain digunakan untuk mengukur seberapa besar efektivitas peningkatan hasil belajar dari pretest ke posttest. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai N-Gain rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 57,75%, sedangkan pada kelas kontrol hanya sebesar 20,28%.

N-Gain sebesar 57,75% termasuk dalam kategori "Cukup Efektif", sedangkan 20,28% pada kelas kontrol termasuk dalam kategori "Tidak Efektif". Hasil ini mempertegas bahwa metode game edukasi memiliki keunggulan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pendekatan konvensional.

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti game edukasi, mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih hidup dan bermakna. Metode ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi, berinteraksi dengan teman, serta mempraktikkan nilai-nilai yang diajarkan secara kontekstual.

Temuan ini konsisten dengan teori konstruktivisme oleh Jean Piaget, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung. Game edukasi memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami pembelajaran yang bermakna melalui proses eksploratif dan reflektif.

Selain itu, hasil ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya. Ayudia (2021) menunjukkan bahwa metode game edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Gina Nurul (2022) menegaskan bahwa game edukasi berbasis aplikasi Wordwall dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar matematika. Begitu pula penelitian oleh Siti Fatonah dan Zahratun (2022) menyimpulkan bahwa penerapan permainan edukatif memberikan dampak positif terhadap semangat belajar siswa, bahkan dalam konteks pembelajaran yang bersifat abstrak seperti matematika.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, penggunaan game edukasi menjadi inovasi yang relevan. Materi PAI sering dianggap abstrak dan monoton oleh peserta didik, sehingga pendekatan yang menarik seperti permainan edukatif dapat menjadi jembatan antara materi dan kehidupan nyata siswa. Metode ini juga mendukung penguatan nilai-nilai karakter Islami, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan saling menghargai dalam proses bermain.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode game edukasi berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V di SDN 07 Paleleh, Kabupaten Buol. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis *paired sample t-test* yang menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest, serta nilai *N-Gain* yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Secara lebih rinci, nilai rata-rata posttest siswa pada kelas eksperimen mencapai 81,33, meningkat dari nilai pretest sebesar 59,33, dengan *N-Gain* sebesar 57,75% yang dikategorikan sebagai "cukup efektif". Sebaliknya, kelas kontrol hanya mengalami peningkatan dari 52,67 menjadi 62,00 dengan *N-Gain* sebesar 20,28% yang termasuk kategori "tidak efektif". Hasil ini menunjukkan bahwa metode game edukasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa secara langsung.

Penemuan ini memperkuat pandangan konstruktivis yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar. Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai studi sebelumnya yang menegaskan efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan metode pembelajaran*. Semarang: Unissula Press.
- Fadlillah, M. (2013). *Edutainment pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fatonah, S., & Zahratun, Z. (2022). Pengaruh penerapan games education terhadap motivasi belajar siswa pada materi keliling bangun datar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 145–152.
- Griffiths, M. D. (2002). The educational benefits of videogames. *Education and Health*, 20(3), 47–51.
- Handriyantini, H. (2019). *Pendidikan karakter melalui permainan edukatif*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Jasson. (2009). *Role playing game (RPG) maker software*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Jihad, A. (2008). *Evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Nurul, G., Mudrikah, A., & Saputra, S. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi Wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 1(2), 55–64.
- Putra, A. S. E. (2021). Pengaruh kompetensi dan integritas terhadap kinerja perangkat desa. *JESS (Journal of Education on Social Science)*, 5(1), 12–20.
- Rachman, A. F. (2017). *Pengembangan permainan edukasi KATELU berbasis Android dengan*

tools Unity 3D game engine (Skripsi tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Sarwono, S. W. (2005). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syahputra, E. (2020). *Snowball throwing tingkatkan minat dan hasil belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.
- Yulianti, A., & Ekohariadi. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan aplikasi Construct 2 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *Jurnal IT-Edu*, 5(1), 33-42.
- Zuhairini, Z. (2000). *Pendidikan agama Islam*. Surabaya: Usaha Nasional.