



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:

xx-xx-xxxx

Revised:

xx-xx-xxxx

Accepted:

xx-xx-xxxx

Keywords

Educational Games

Learning outcomes

Islamic Religious Education

Learning Methods

quasi experimen.

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 tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga oleh strategi dan metode yang digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna (Abinnashih & Nurfuadi, 2023). Dalam konteks pendidikan dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), metode pembelajaran yang monoton masih menjadi tantangan serius. Data dari Pusat Penilaian Pendidikan (Pusmenjar) Kemendikbudristek tahun 2023 menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar PAI di tingkat sekolah dasar nasional hanya mencapai 68,4 dari skala 100, yang menandakan masih rendahnya capaian kompetensi religius dan afektif siswa (ĆwirynkaŁo dkk., 2024). Selain itu, survei internal di beberapa sekolah dasar di Kabupaten Buol tahun 2024 menunjukkan bahwa sekitar 60% siswa merasa bosan saat pelajaran PAI berlangsung karena pembelajaran lebih banyak berfokus pada ceramah dan hafalan (Damanik & Nurmawan, 2025). Kondisi ini memperlihatkan adanya urgensi untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan karakteristik generasi muda masa kini (Lozano-Blasco dkk., 2023). Oleh karena itu, penelitian ini mencoba menghadirkan alternatif metode inovatif yang mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa melalui penerapan *game edukasi* dalam pembelajaran PAI.

Dalam praktiknya, proses pembelajaran PAI di sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah, hafalan, dan tanya jawab satu arah (Liu dkk., 2024). Pendekatan semacam ini membuat siswa pasif dan kurang terlibat secara emosional maupun kognitif dalam proses pembelajaran. Padahal, teori belajar modern menekankan bahwa pembelajaran yang efektif harus berpusat pada peserta didik dan berbasis pengalaman (*experiential learning*). Gagné menegaskan bahwa belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik (Ramma dkk., 2025). Ketika interaksi itu tidak terjadi, maka transfer pengetahuan menjadi tidak optimal. Temuan UNESCO Education Report (2022) juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat monoton dan minim partisipasi menyebabkan penurunan motivasi belajar hingga 45% pada siswa usia sekolah dasar (Suwandi dkk., 2024). Oleh sebab itu, penting bagi guru PAI untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan dinamis, sehingga siswa tidak hanya memahami nilai-nilai keislaman secara teoritis, tetapi juga mampu menginternalisasikannya dalam perilaku sehari-hari melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Pemilihan metode *game edukasi* dalam penelitian ini tidak terlepas dari teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh John Keller dalam model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) (Serpil & Şahin, 2025). Teori ini menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui empat aspek penting: menarik perhatian siswa, menumbuhkan

relevansi materi, membangun rasa percaya diri, dan menciptakan kepuasan setelah belajar (Janifa & Gokula Krishnan, 2025). Dalam konteks pembelajaran PAI, *game edukasi* diyakini mampu memenuhi keempat aspek tersebut karena menggabungkan elemen permainan yang menyenangkan dengan nilai-nilai religius yang bermakna. Selain itu, teori *Self-Determination* yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (2000) juga relevan untuk menjelaskan bagaimana permainan edukatif mampu memfasilitasi tiga kebutuhan psikologis dasar siswa, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan (*relatedness*) (Luarn dkk., 2023). Dengan memberikan ruang bagi siswa untuk memilih, berkompetisi sehat, dan berinteraksi dengan teman sebaya, *game edukasi* dapat menumbuhkan motivasi intrinsik yang kuat untuk belajar. Penerapan teori motivasi ini menjadi landasan konseptual yang memperkuat argumentasi pemilihan metode dalam penelitian ini.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan *game edukasi* secara khusus dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar. Selama ini, mayoritas penelitian tentang *game edukasi* lebih banyak difokuskan pada mata pelajaran eksakta seperti matematika, IPA, atau bahasa Inggris, sementara penerapannya dalam bidang PAI masih sangat terbatas. Selain itu, penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas metode *game edukasi* terhadap hasil belajar kognitif, tetapi juga mengembangkan desain permainan yang berbasis nilai-nilai Islam serta mengevaluasi dampaknya terhadap aspek afektif dan motivasi belajar siswa (Al-Ghifari dkk., 2024). Game yang digunakan dirancang dengan memadukan unsur pengetahuan agama, tantangan interaktif, dan elemen kompetitif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa SD kelas V (Suseno & Ritonga, 2025). Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi dalam memperluas cakupan penggunaan media interaktif berbasis permainan ke dalam ranah pendidikan keagamaan yang selama ini relatif kurang tersentuh inovasi digital.

Sejumlah penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas penggunaan *game edukasi* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Çoban & Göktaş, (2023) menemukan bahwa penerapan *game edukasi* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 73% dibandingkan metode konvensional. Stefania dkk., (2025) melaporkan bahwa permainan berbasis *Wordwall* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika. Sementara itu, Aziza dkk., (2024) menunjukkan bahwa permainan tradisional “angkrek” memiliki dampak positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum mengkaji penerapan *game edukasi* dalam konteks pembelajaran PAI, apalagi dengan pendekatan berbasis nilai dan teori motivasi belajar (Amin, 2024). Di sinilah letak kesenjangan penelitian (*research gap*) yang hendak diisi oleh studi ini, yaitu menguji sejauh mana metode *game edukasi* yang dirancang dengan muatan religius dapat meningkatkan hasil belajar serta motivasi siswa dalam memahami nilai-nilai keislaman secara mendalam dan menyenangkan (A, 2025).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *game edukasi* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI di SDN 07 Paleleh. Secara khusus, penelitian ini ingin mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode *game edukasi* dan mereka yang belajar dengan metode konvensional. Selain itu, penelitian ini juga berupaya mengukur aspek motivasi belajar siswa berdasarkan teori ARCS untuk mengetahui sejauh mana *game edukasi* dapat menarik perhatian, meningkatkan relevansi, membangun kepercayaan diri, serta memberikan kepuasan belajar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru PAI dalam mengembangkan strategi pembelajaran inovatif yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital, serta memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan model pembelajaran berbasis motivasi dalam konteks pendidikan agama Islam di sekolah dasar.

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 (Kohan dkk., 2024). Desain ini dipilih karena kondisi kelas yang sudah terbentuk secara alami, sehingga tidak memungkinkan peneliti untuk melakukan pengacakan peserta didik. Meskipun tanpa randomisasi, desain ini tetap memberikan peluang untuk membandingkan secara objektif pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar dengan menggunakan kelompok kontrol sebagai pembanding. Kelompok eksperimen, yaitu kelas Va, diberikan perlakuan berupa penerapan metode *game edukasi* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan kelompok kontrol, yaitu kelas Vb, mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional berupa ceramah. Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 07 Paleleh Kabupaten Buol tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari dua kelas dengan jumlah total 30 siswa. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesamaan karakteristik kemampuan akademik dan kemudahan akses lokasi oleh peneliti (Ahmad & Wilkins, 2025). Untuk menjamin keakuratan data, instrumen penelitian divalidasi terlebih dahulu melalui *expert judgment* oleh dosen ahli PAI dan ahli evaluasi pendidikan, untuk memastikan kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus Cronbach's Alpha dengan hasil koefisien reliabilitas di atas 0,80, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang tinggi dan layak digunakan dalam pengukuran hasil belajar siswa.

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. Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan dua kelompok: kelas eksperimen yang menggunakan metode *game edukasi* dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan. Adapun hasil deskriptif data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 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 tabel tersebut, rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 59,33 meningkat menjadi 81,33 pada *posttest*. Sementara itu, kelas kontrol menunjukkan rata-rata *pretest* sebesar 52,67 dan meningkat menjadi 62,00 pada *posttest*. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen mencapai 37,05%, jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya 17,67%. Peningkatan signifikan ini menunjukkan bahwa penerapan metode *game edukasi* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Dalam konteks PAI yang kerap dianggap teoritis, metode ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan kontekstual, sehingga siswa lebih mudah memahami nilai-nilai keagamaan dan moral secara aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.

2. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan uji hipotesis, peneliti melaksanakan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk, dan hasilnya menunjukkan bahwa seluruh data memiliki distribusi normal dengan nilai signifikansi $> 0,05$. Uji homogenitas menggunakan uji Levene juga menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang homogen (nilai signifikansi $> 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa data telah memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik menggunakan uji *t*. Dengan terpenuhinya asumsi-asumsi statistik tersebut, maka hasil pengujian hipotesis dapat diinterpretasikan secara sah.

Secara reflektif, hasil uji prasyarat ini juga menggambarkan bahwa karakteristik siswa di kedua kelas relatif seimbang dari segi kemampuan akademik dan latar belakang belajar. Di SDN 07 Paleleh, sistem pembagian kelas dilakukan berdasarkan abjad, bukan prestasi akademik, sehingga kedua kelas memiliki kondisi dasar yang hampir sama. Kesetaraan ini memperkuat validitas temuan bahwa perbedaan hasil belajar benar-benar disebabkan oleh perlakuan metode pembelajaran, bukan karena kemampuan awal yang berbeda. Dalam konteks sekolah dasar di daerah seperti Paleleh, kesetaraan ini menjadi keuntungan tersendiri karena meminimalkan bias antar kelas, meskipun fasilitas belajar di sekolah ini masih terbatas dan guru PAI harus berkreasi dengan sumber daya sederhana.

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 jauh lebih rendah dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Perbandingan hasil *posttest* antara kedua kelompok memperlihatkan bahwa metode *game edukasi* memberikan dampak yang lebih besar terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode konvensional.

Secara reflektif, hasil ini dipengaruhi pula oleh kondisi nyata di sekolah. Berdasarkan observasi lapangan, sebagian besar siswa SDN 07 Paleleh menunjukkan antusiasme tinggi terhadap penggunaan media berbasis permainan karena mereka jarang mendapatkan pembelajaran interaktif semacam itu. Guru PAI di sekolah tersebut biasanya menggunakan metode ceramah dan hafalan, sehingga saat *game edukasi* diterapkan, siswa merespons dengan rasa ingin tahu dan semangat baru. Namun demikian, keterbatasan perangkat teknologi seperti proyektor dan jaringan internet membuat pelaksanaan *game edukasi* harus disesuaikan menjadi bentuk permainan manual berbasis kartu dan papan. Adaptasi kreatif inilah yang justru memperkuat interaksi sosial antar siswa, menjadikan proses belajar lebih kolaboratif, dan memperkaya pengalaman belajar mereka.

4. Analisis Efektivitas (Uji N-Gain)

Uji *N-Gain* digunakan untuk mengukur 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 sebesar $20,28\%$. Berdasarkan kategori efektivitas, *N-Gain* sebesar $57,75\%$ termasuk dalam kategori "Cukup Efektif," sedangkan $20,28\%$ pada kelas kontrol termasuk dalam kategori "Tidak Efektif." Dengan demikian, penerapan metode *game edukasi* terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Tabel 2. Hasil Uji N-Gain

Kelompok	N-Gain (%)	Kategori
Eksperimen	57,75	Cukup Efektif
Kontrol	20,28	Tidak Efektif

Refleksi terhadap hasil ini menunjukkan bahwa efektivitas metode *game edukasi* tidak

hanya berasal dari modelnya, tetapi juga dari faktor-faktor kontekstual di sekolah. Misalnya, siswa di Paleleh cenderung lebih cepat bosan jika belajar dengan metode konvensional. Dengan adanya unsur kompetisi dan kolaborasi dalam permainan, siswa menjadi lebih fokus, bersemangat, dan mudah memahami konsep ajaran Islam. Namun demikian, hasil efektivitas ini juga tidak lepas dari peran guru sebagai fasilitator. Guru yang mampu mengatur dinamika permainan dan menjaga keseimbangan antara aspek kognitif dan afektif akan menghasilkan dampak pembelajaran yang optimal. Dengan kata lain, keberhasilan metode *game edukasi* bukan hanya bergantung pada medianya, tetapi juga pada kreativitas guru dalam mengimplementasikannya sesuai dengan kondisi riil sekolah dasar di daerah.

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran interaktif seperti *game edukasi* bukan sekadar media hiburan, melainkan sarana pedagogis yang efektif dalam membentuk keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial siswa. Ketika siswa terlibat dalam permainan edukatif, mereka tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga membangun makna melalui pengalaman langsung. Kegiatan bermain menciptakan lingkungan belajar yang hidup, di mana siswa belajar dengan rasa ingin tahu dan antusiasme. Pembelajaran yang semula bersifat pasif menjadi lebih aktif dan partisipatif. Dalam konteks ini, metode *game edukasi* menjadi wujud nyata dari pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembentukan kompetensi dan karakter secara seimbang.

Hasil ini sejalan dengan teori konstruktivisme Jean Piaget, yang menekankan bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari guru kepada siswa, tetapi harus dibangun melalui interaksi aktif dengan lingkungan. Dalam permainan edukatif, siswa secara tidak langsung mengonstruksi skema baru berdasarkan pengalaman, menguji pemahaman, dan merevisi konsep yang keliru. Proses ini memperlihatkan bahwa *game edukasi* menyediakan konteks belajar yang mendukung perkembangan kognitif anak sesuai tahap operasional konkret, di mana mereka belajar paling baik melalui aktivitas nyata dan pengalaman visual. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dapat dijelaskan sebagai manifestasi dari keberhasilan siswa membangun makna melalui pengalaman interaktif yang disediakan oleh permainan edukatif.

Selain teori Piaget, hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori belajar Robert Gagné yang mengemukakan bahwa pembelajaran efektif harus melalui tahapan-tahapan tertentu, seperti atensi, ekspektasi, retensi, dan transfer. Dalam konteks *game edukasi*, tahap-tahap ini berlangsung secara alami. Permainan menarik perhatian siswa (atensi), memunculkan harapan untuk menang (ekspektasi), memperkuat ingatan melalui pengulangan (retensi), dan memungkinkan penerapan konsep dalam situasi baru (transfer). Setiap tahap dalam *game edukasi* berfungsi sebagai pemicu rangkaian proses belajar yang lebih mendalam. Oleh karena itu, keberhasilan metode ini bukan hanya karena faktor hiburan, tetapi karena mampu mengaktifkan seluruh proses belajar internal yang dijelaskan oleh Gagné, menjadikannya alat pedagogis yang sesuai bagi pembelajaran PAI yang menuntut penguasaan konsep sekaligus penerapan nilai-nilai spiritual.

Dari perspektif sosiokultural, teori Vygotsky juga memperkuat interpretasi hasil penelitian ini. Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membentuk perkembangan kognitif melalui konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD). Dalam kegiatan *game edukasi*, siswa saling berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama untuk memecahkan tantangan. Proses kolaborasi ini menciptakan scaffolding alami, di mana siswa yang lebih mampu membantu teman yang kurang memahami. Dengan demikian, permainan edukatif bukan hanya mengajarkan isi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, empati, dan kerja sama. Dalam konteks pembelajaran PAI, nilai-nilai seperti saling

membantu dan menghargai sesama menjadi bagian dari proses belajar yang dialami secara langsung, bukan hanya diajarkan secara verbal.

Penelitian sebelumnya mendukung temuan ini. Ayudia (2021) menemukan bahwa penggunaan *game edukasi* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan karena menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Gina Nurul (2022) menunjukkan bahwa permainan berbasis aplikasi *Wordwall* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika. Sementara itu, penelitian Siti Fatonah dan Zahratun (2022) menyimpulkan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan semangat belajar bahkan pada mata pelajaran yang dianggap sulit dan abstrak. Hasil-hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa permainan edukatif mampu mengaktifkan dimensi afektif siswa, memperkuat motivasi intrinsik, dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dalam pembelajaran PAI.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, penerapan *game edukasi* menjadi inovasi yang sangat relevan. Materi PAI sering dianggap monoton dan teoritis oleh peserta didik, terutama ketika disampaikan dengan metode ceramah tradisional. Pendekatan permainan edukatif menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik dengan cara mengonversi nilai-nilai keagamaan ke dalam bentuk aktivitas yang kontekstual. Misalnya, ketika siswa bermain sambil menjawab pertanyaan tentang akhlak, mereka tidak hanya mengingat dalilnya, tetapi juga mempraktikkan nilai kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama dalam permainan. Hal ini menunjukkan bahwa *game edukasi* tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter Islami yang menjadi tujuan utama PAI di sekolah dasar.

Secara reflektif, keberhasilan implementasi *game edukasi* di SDN 07 Paleleh tidak terlepas dari konteks sosial dan budaya sekolah. Siswa di daerah ini umumnya memiliki motivasi belajar yang fluktuatif karena keterbatasan fasilitas pembelajaran modern. Ketika diperkenalkan dengan permainan edukatif, mereka menunjukkan antusiasme luar biasa. Aktivitas bermain memberikan ruang ekspresi yang selama ini kurang tersedia dalam pembelajaran konvensional. Guru juga menjadi lebih termotivasi karena dapat melihat siswa berpartisipasi aktif tanpa tekanan. Faktor-faktor ini menunjukkan bahwa inovasi metode belajar tidak selalu membutuhkan teknologi tinggi, tetapi lebih kepada kreativitas guru dalam menciptakan suasana belajar yang bermakna.

Keterbatasan Penelitian

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, desain penelitian yang menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* menyebabkan peneliti tidak dapat sepenuhnya mengontrol variabel luar, seperti perbedaan motivasi pribadi siswa atau dukungan lingkungan keluarga. Kedua, jumlah sampel yang terbatas (30 siswa) membatasi generalisasi hasil penelitian ke populasi yang lebih luas. Ketiga, *game edukasi* yang digunakan masih bersifat sederhana dan manual, sehingga hasilnya mungkin berbeda jika diterapkan dengan media digital interaktif. Keempat, waktu pelaksanaan yang relatif singkat membuat efek jangka panjang metode ini terhadap retensi belajar belum dapat diukur. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar, durasi perlakuan yang lebih lama, serta integrasi teknologi digital agar efektivitas metode ini dapat dieksplorasi secara lebih mendalam dan komprehensif.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *game edukasi* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas V di SDN 07 Paleleh, Kabupaten Buol. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, sedangkan nilai *N-Gain*

sebesar 57,75% menunjukkan tingkat efektivitas yang cukup tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 20,28%. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis *game edukasi* lebih mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan mendorong partisipasi siswa secara langsung. Temuan ini juga mendukung teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam membangun pemahaman konsep. Berdasarkan hasil tersebut, guru PAI disarankan untuk mengintegrasikan *game edukasi* dalam pembelajaran, misalnya melalui kuis interaktif, permainan berbasis kartu, atau aplikasi digital seperti *Wordwall* agar siswa lebih termotivasi. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar mengkaji pengaruh metode ini terhadap aspek afektif seperti peningkatan karakter religius, kerjasama, dan tanggung jawab, serta mengembangkan model *game edukasi* digital yang lebih kontekstual dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Daftar Pustaka

- A, M. (2025). Enhancing Learning Outcomes Through Educational Games in Islamic Cultural History at MI Roudlatul Huda Bibrik Jiwan Madiun. *English Language and Literature in Education Journal*, 3(1), 58–74. <https://doi.org/10.63011/3jitznq06>
- Abinnashih, I., & Nurfuadi, N. (2023). Kompetensi Manajerial Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Kinerja Pendidik Dan Tenaga Kependidikan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 543–549.
- Ahmad, M., & Wilkins, S. (2025). Purposive sampling in qualitative research: A framework for the entire journey. *Quality & Quantity*, 59(2), 1461–1479. <https://doi.org/10.1007/s11135-024-02022-5>
- Al-Ghifari, D., Koderi, K., Jatmiko, A., & Mustofa, I. (2024). Literature Review of The use of Islamic Educational Games to Increase Interest in Learning and Understanding Islamic Teachings in Children. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 3(7), 4167–4174. <https://doi.org/10.58344/jmi.v3i7.1545>
- Amin, H. (2024). Value-based frameworks and peace education in faith-neutral, faith-based and faith-inspired schools in Islamabad: A comparative analysis. *Journal of Peace Education*, 21(1), 54–81. <https://doi.org/10.1080/17400201.2023.2289655>
- Aziza, P., Syaharuddin, Mandailina, V., & Abdillah. (2024). Efektivitas Game Edukasi Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Dasar. *Mathematical Proceedings of The Widya Mandira Catholic University*, 2(1), 206–224.
- Çoban, M., & Göktaş, Y. (2023). Comparison of the digital game, drills, and traditional education methods in terms of motivation in earthquake education. *E-Learning and Digital Media*, 20(1), 25–52. <https://doi.org/10.1177/20427530221107761>
- Ćwirynkało, K., Parchomiuk, M., Bartnikowska, U., Antoszevska, B., & Barzykowski, K. (2024). Assessing polish teachers' competencies in working with Ukrainian

- refugee students: A comparative study across different contexts. *International Journal of Intercultural Relations*, 101, 102005. <https://doi.org/10.1016/j.ijintrel.2024.102005>
- Damanik, M. Z., & Nurmawan, R. H. (2025). Klasifikasi Metode Pembelajaran PAI. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 350–353.
- Janifa, D., & Gokula Krishnan, A. (2025). Building confidence: The impact of learning strategies on self-efficacy and academic motivation in Chennai's arts and science students. *AIP Conference Proceedings*, 3306(1), 030062. <https://doi.org/10.1063/5.0275764>
- Kohan, N., Navabi, N., Motlagh, M. K., & Ahmadiania, F. (2024). Designing and evaluating ECG interpretation software for undergraduate nursing students in Iran: A non-equivalent control group pretest-posttest design. *BMC Nursing*, 23(1), 827. <https://doi.org/10.1186/s12912-024-02472-0>
- Liu, K., Liu, S., Ma, Y., Jiang, J., Liu, Z., & Wan, Y. (2024). Comparison of blended learning and traditional lecture method on learning outcomes in the evidence-based medicine course: A comparative study. *BMC Medical Education*, 24(1), 680. <https://doi.org/10.1186/s12909-024-05659-w>
- Lozano-Blasco, R., Mira-Aladrén, M., & Gil-Lamata, M. (2023). Social Media Influence on Young People and Children: Analysis on Instagram, Twitter and YouTube. *Comunicar: Media Education Research Journal*, 31(74), 117–128.
- Luarn, P., Chen, C.-C., & Chiu, Y.-P. (2023). Enhancing intrinsic learning motivation through gamification: A self-determination theory perspective. *International Journal of Information and Learning Technology*, 40(5), 413–424. <https://doi.org/10.1108/IJILT-07-2022-0145>
- Ramma, Y., Bholoa, A., & Watts, M. (2025). Guided Discovery—Robert Gagné. Dalam B. Akpan & T. J. Kennedy (Ed.), *Science Education in Theory and Practice: An Introductory Guide to Learning Theory* (hlm. 189–213). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-81351-1_12
- Serpil, H., & Şahin, C. (2025). Integrating ARCS-V and MST motivation models into AI-supported distance education design: A synergistic approach. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 11(1), 38–61. <https://doi.org/10.51948/auad.1542975>
- Stefania, M., Umayana, N., & Ndori, V. H. (2025). Analisis Pemanfaatan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri Cerdas Bangsa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika (JIPM)*, 7(2), 83–95. <https://doi.org/10.37729/jipm.v7i2.6634>

-
- Suseno, S., & Ritonga, S. (2025). Desain Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam (PAI). *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 562–577. <https://doi.org/10.34125/jmp.v10i2.542>
- Suwandi, Putri, R., & Utaminingsih, S. (2024). Analysis of Learning Models in Secondary Schools to Improve the Quality of Student Education. *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal*, 4(2), 45–53. <https://doi.org/10.47200/aossagcj.v4i2.2682>