

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DENGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS GAME**

Winda

UPT SD Negeri 13 Perk. Sei Bejangkar

Email: windazora94@gmail.com

**Jurnal Ilmu
Tarbiyah dan
Keguruan
(JITK)**

Vol. 1 No. 2
2023

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dengan Media Pembelajaran Berbasis Game Di Kelas Ii Pad A Tema Wudhu UPT SD Negeri 13 Perk. Sei Bejangkar. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan/pelaksanaan, tahap pengamatan, tahap analisis dan refleksi. Hasil belajar sebelum dilakukan tindakan ke siklus I dan ke siklus II. Sebelum dilakukan tindakan hasil belajar siswa tergolong kurang dengan rata-rata 49%, terjadi peningkatan pada siklus I dengan rata-rata 63%. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus II juga terjadi peningkatan dengan rata-rata 77% dengan kategori baik, hal ini membuktikan bahwa dengan metode Proyek dapat meningkatkan hasil belajar siswa II UPT SD Negeri 13 Perk. Sei Bejangkar.

kata Kunci: Hasil Belajar, PAI, Pembelajaran Berbasis Game

Abstract: This research aims to improve learning outcomes in Islamic religious education using game-based learning media in class II Pad A with Wudhu theme, UPT SD Negeri 13 Perk. Sei Bejangkar. This research is Classroom Action Research (PTK) which was carried out in two cycles. Each cycle consists of four stages, namely the planning stage, action/implementation stage, observation stage, analysis and reflection stage. Learning outcomes before action is taken in cycle I and cycle II. Before the action was taken, student learning outcomes were classified as poor with an average of 49%, there was an increase in cycle I with an average of 63%. Meanwhile, student learning outcomes in cycle II also increased with an average of 77% in the good category, this proves that the Project method can improve student learning outcomes II UPT SD Negeri 13 Perk. Sei Bejangkar.

keywords: Learning Outcomes, PAI, Game-Based Learning

Pendahuluan

Pendidikan pada hakekatnya adalah usaha membudayakan manusia atau memanusiakan manusia, pendidikan amat strategis untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan diperlukan guna meningkatkan mutu bangsa secara menyeluruh. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara. penyelenggaraan pendidikan di Indonesia merupakan suatu

system pendidikan nasional yang diatur secara sistematis. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensipeserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas pengajaran yang dilaksanakan. Oleh sebab itu, guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswanya dan memperbaiki kualitas mengajarnya. Hal ini menuntut perubahan-perubahan dalam mengorganisasikan kelas, penggunaan metode mengajar, strategi belajar mengajar, maupun sikap dan karakteristik guru dalam mengelola proses belajar mengajar. Guru berperan sebagai pengelola proses belajar- mengajar, bertindak sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif, sehingga memungkinkan proses belajar mengajar, mengembangkan bahan pelajaran dengan baik, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk menyimak pelajaran dan menguasai tujuan-tujuan pendidikan yang harus mereka capai. Untuk memenuhi hal tersebut di atas, guru dituntut mampu mengelola proses belajar mengajar yang memberikan. Kegiatan belajar bersama dapat membantu memacu belajar aktif. Kegiatan belajar dan mengajar di kelas memang dapat menstimulasi belajar aktif. Namun kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerjasama kelompok akan memungkinkan untuk menggalakkan kegiatan belajar aktif dengan cara khusus. Apa yang didiskusikan siswa dengan teman- temannya dan apa yang diajarkan siswa kepada teman-temannya memungkinkan mereka untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi pelajaran.

Pembelajaran Agama Islam tidak lagi mengutamakan pada penyerapan melalui pencapaian informasi, tetapi lebih mengutamakan pada pengembangan kemampuan dan pemrosesan informasi. Untuk itu aktifitas peserta didik perlu ditingkatkan melalui latihan- latihan atau tugas dengan bekerja dalam kelompok dan menjelaskan ide-ide kepada orang lain.

Upaya pencapaian hasil belajar yang diharapkan dapat dapat di tempuh dengan berbagai cara, di antaranya guru membimbing dan mengarahkan siswa agar dirinya merasa terpenggil, serta hingga ia mampu belajar mandiri baik individual maupun kelompok, misalnya dengan metode kerja kelompok, penugasan pemecahan masalah dan lain-lain.

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Untuk mengatasi permasalahan di atas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan guru memiliki cara atau model mengajar yang baik dan mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan, (Winkel, 1989:87).

Guru adalah figur manusia sumber yang menempati posisi dan memegang peran penting dalam pendidikan. Ketika semua orang mempersoalkan masalah dunia pendidikan. Dunia pendidikan juga ada istilah interaksi yang dinamakan interaksi edukatif. Yaitu interaksi yang berlangsung dalam suatu ikatan untuk tujuan pendidikan dan pengajaran. Dengan kata lain apa yang dinamakan edukatif secara

khusus adalah sebagai interaksi belajar mengajar. Belajar dapat juga diartikan sebagai. “Suatu perubahan tingkah laku karena hasil pengalaman yang diperoleh”.

Belajar adalah suatu aktifitas dimana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal. Kelompok adalah sekumpulan orang yang memiliki tujuan, keinginan dan harapan yang sama. Belajar kelompok adalah suatu proses transfer ilmu yang melibatkan lebih dari satu orang, dimana antara orang yang satu dengan yang lain saling melengkapi. Belajar kelompok merupakan salah satu metode dalam belajar selain belajar secara individu dan juga belajar secara formal di sekolah atau kampus.

Proses interaksi belajar mengajar guru sebagai pengajar tidak boleh mendominasi kegiatan tetapi sebagai seorang guru harus mampu menciptakan kondisi yang kondusif. Disamping itu tugas guru adalah memberikan motivasi dan bimbingan agar siswa dapat mengembangkan potensi dan kreativitasnya melalui kegiatan belajar. Sehingga dengan demikian diharapkan potensi siswa sedikit demi sedikit dapat berkembang menjadi manusia yang aktif, kreatif dan beriman.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada peneliti ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam bahasa Inggris disebut dengan Classroom Action Research (CAR), yang berarti action research (penelitian dengan tindakan) adalah suatu kegiatan penelitian yang dilaksanakan di kelas. Sumber data penelitian adalah data yang diperoleh selama melaksanakan penelitian. Adapun jenis penelitian ini ada dua macam, yaitu data utama dan data pelengkap. Teknik pengumpulan data yaitu; Tes, Lembar pengamatan (observasi), Wawancara. Untuk menguji kebenaran penelitian ini, maka setiap data yang diperoleh perlu analisa.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Setelah penulis menganalisa hasil observasi awal hasil belajar siswa, yang telah diketahui secara klasikal dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Wudhu bagi Allah SWT masih tergolong kurang dengan rata-rata 49%, berada pada interval 30 sd 49. artinya secara keseluruhan hasil belajar siswa belum mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 69.

Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebelum dilakukan penerapan metode interaktif melalui games dari 20 orang jumlah siswa 1 orang siswa dengan nilai baik dan 11 orang siswa berada pada nilai sedang, dan 8 orang siswa yang bernilai kurang, tidak ada yang bernilai sangat kurang. Kemudian secara klasikal dapat dilihat pada tabel IV. 4. hasil belajar siswa diperoleh rata-rata 49%, artinya hasil belajar siswa berada pada interval 30-49 dengan kategori kurang. Oleh karena itu penulis perlu dilakukan tindakan perbaikan yaitu pada siklus pertama dan penulis mengharapkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan siklus pertama, dalam penelitian ini penulis menerapkan metode Proyek.

1. Siklus Pertama

a. Perencanaan Tindakan

Dalam tahap perencanaan atau persiapan tindakan ini, dilaksanakan oleh guru dan observasi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun rencana pembelajaran, dengan standar kompetensi memahami wudhu dengan mengetahui syarat dan rukun wudhu serta hal hal yang membatalkan wudhu. Sedangkan yang menjadi kompetensi dasar yang dicapai adalah mengurutkan urutan wudhu dengan baik dan benar
- 2) Meminta teman sejawat untuk menjadi observer

b. Pelaksanaan Tindakan

Siklus pertama proses pelaksanaan pembelajaran melibatkan seluruh siswa kelas II UPT SD Negeri 13 Perk. Sei Bejangkar. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dipersiapkan dan berpedoman pada silabus, dan kurikulum. Dalam pelaksanaan tindakan terdiri dari beberapa tahap yaitu: kegiatan awal atau pembukaan pembelajaran, yang dilaksanakan selama lebih kurang 10 menit. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti. Dalam kegiatan inti pelaksanaan pembelajaran berdasarkan model pembelajaran yang diteliti yaitu metode penggulungan melalui tutor sebaya, yang dilaksanakan selama lebih kurang 50 menit, dan dilanjutkan dengan kegiatan akhir atau sebagai penutup pelajaran dilaksanakan selama lebih kurang 10 menit.

c. Observasi

Pelaksanaan observasi dalam penelitian ini dipusatkan baik pada proses maupun hasil tindak pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dan aktivitas siswa serta hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran yang diisi oleh observer atau pengamat dan hasil belajar siswa diperoleh dari hasil tes. Adapun yang bertindak sebagai observer atau pengamat adalah teman sejawat, sedangkan aktivitas siswa diisi oleh peneliti sekaligus merangkap sebagai guru.

d. Refleksi

Refleksi pada siklus pertama diperoleh berdasarkan hasil analisis data untuk tiap-tiap langkah pelaksanaan tindakan yang akan dideskripsikan penelitian pada tahap ini. Selanjutnya didiskusikan dengan observer, yang berperan sebagai observer yaitu teman sejawat. Adapun refleksi siklus pertama adalah sebagai berikut:

- a. Pada tahap perencanaan, guru telah melakukan persiapan pembelajaran dengan optimal. Kegiatan pembelajaran telah tergambar jelas pada lembaran RPP yang telah dipersiapkan dan berpedoman dengan silabus, dengan demikian, pada silabus berikutnya guru tidak akan melakukan perubahan pada RPP, hanya saja lebih mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan prosedur metode Proyek untuk mencapai tujuan secara maksimal
- b. Pada kegiatan inti pelaksanaan tindakan untuk siklus pertama, guru akan menjelaskan lebih rinci materi pembelajaran sesuai dengan tahapan metode Proyek. Tujuannya agar siswa memiliki pemahaman yang lebih mantap tentang strategi serta materi pelajaran dan pada saat-saat tertentu siswa dapat mengemukakan pengetahuannya tersebut.

- c. Rata-rata aktivitas guru pada siklus pertama masih tergolong kurang sempurna, oleh karena itu peneliti perlu melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.
- d. Sedangkan untuk aktivitas belajar siswa secara klasikal berada pada kategori cukup tinggi, oleh sebab itu peneliti akan meningkatkan aktivitas siswa pada siklus kedua
- e. Pada hasil belajar siswa secara keseluruhan masih tergolong sedang dengan rata-rata 63. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus selanjutnya, peneliti berusaha untuk meningkatkan kinerja yaitu aktivitas guru dalam pembelajaran dengan lebih maksimal. Sehingga tujuan yang telah direncanakan dapat tercapai dengan maksimal.

2. Siklus Kedua

a. Perencanaan Tindakan

- 1. Menyusun rencana pembelajaran, dengan standar kompetensi Menampilkan Perilaku Percaya Diri. Sedangkan yang menjadi kompetensi dasar yang dicapai adalah membiasakan
- 2. Meminta teman sejawat untuk menjadi observer

b. Pelaksanaan Tindakan

Siklus kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 20 Juni 2022 yaitu pada jam pelajaran pertama dan kedua. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran melibatkan seluruh siswa kelas II UPT SD Negeri 13 Perk. Sei Bejangkar. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dipersiapkan dan berpedoman pada silabus, dan kurikulum. Dalam pelaksanaan tindakan terdiri dari beberapa tahap yaitu: kegiatan awal atau pembukaan pembelajaran, yang dilaksanakan selama lebih kurang 10 menit. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti. Dalam kegiatan inti pelaksanaan pembelajaran berdasarkan model pembelajaran yang diteliti yaitu metode games, yang dilaksanakan selama lebih kurang 50, dan dilanjutkan dengan kegiatan akhir atau sebagai penutup pelajaran dilaksanakan selama lebih kurang 10 menit.

c. Observasi

Pelaksanaan observasi dalam penelitian ini dipusatkan baik pada proses maupun hasil tindak pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dan aktivitas siswa serta hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran yang diisi oleh observer atau pengamat dan hasil belajar siswa diperoleh dari hasil tes. Adapun yang bertindak sebagai observer atau pengamat adalah teman sejawat, sedangkan aktivitas siswa diisi oleh peneliti sekaligus merangkap sebagai guru.

B. Pembahasan

Selanjutnya dari hasil penelitian pada data awal menunjukkan bahwa hasil belajar sebelum tindakan perbaikan ternyata hasil belajar siswa meningkat yaitu pada siklus I dengan rata-rata 49%, setelah dilakukan tindakan perbaikan ternyata hasil belajar siswa meningkat yaitu pada siklus I dengan rata-rata 63% artinya secara

klasikal atau secara keseluruhan hasil belajar terjadi peningkatan, selanjutnya pada siklus II juga terjadi peningkatan dengan rata-rata 77% berada pada kategori baik. Perbandingan antara hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan, Siklus I dan Siklus II secara jelas.

Dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan tergolong kurang dengan rata-rata 49%. Dengan demikian peneliti yang merangkap sebagai guru melakukan tindakan perbaikan, yaitu pada siklus I, ternyata hasil belajar siswa terjadi peningkatan dengan rata-rata klasikal 63% dengan kategori sedang sesuai dengan klasifikasi interval nilai siswa pada bab III. Kemudian setelah tes dilakukan pada siklus II juga terjadi peningkatan dengan rata-rata 77% tergolong baik.

Berdasarkan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kelemahan-kelemahan pembelajaran melalui metode games sebelum tindakan dan siklus I, dapat diperbaiki pada siklus II hingga mencapai tingkat sangat sempurna ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui perbaikan proses penerapan metode Proyek pada siklus II tersebut, siswa yang memperoleh nilai sangat baik sebesar 25%. Kemudian siswa yang memperoleh nilai tergolong baik sebesar 75%. Siswa yang memperoleh nilai sedang tidak ada.

Meningkatnya hasil belajar siswa pada siklus II dibandingkan dengan siklus sebelumnya membuktikan bahwa melalui metode pengulangan dengan tutor sebaya dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II UPT SD Negeri 13 Perk. Sei Bejangkar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab IV di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode games dapat meningkatkan hasil belajar pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas II UPT SD Negeri 13 Perk. Sei Bejangkar. Keberhasilan ini dipengaruhi dengan penerapan metode games hasil belajar siswa menjadi lebih baik yang berarti siswa memiliki perubahan yang positif dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru maupun dalam melakukan menyelesaikan masalah dalam belajarnya. Dengan kondisi tersebut maka tingkat penerimaan dan hasil belajar siswa meningkat.

Maksimalnya penerapan metode games dalam pelajaran pendidikan agama Islam (PAI), dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar sebelum dilakukan tindakan ke siklus I dan ke siklus II. Sebelum dilakukan tindakan hasil belajar siswa tergolong kurang dengan rata-rata 49%, terjadi peningkatan pada siklus I dengan rata-rata 63%. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus II juga terjadi peningkatan dengan rata-rata 77% dengan kategori baik, hal ini membuktikan bahwa dengan metode Proyek dapat meningkatkan hasil belajar siswa II UPT SD Negeri 13 Perk. Sei Bejangkar.

Daftar Pustaka

- A.Gani Bustami Prof. H. dkk. Al-Qur'an dan Terjemahan (Al-Qur'an Al-Karim) Lembaga percetakan Al-Qur'an Raja Fahd, 1987
Djamarah, Syaiful Bahri, Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: Rineka Cipta, 2000
Kamus Bahasa Indonesia. DEPDIKNAS. Balai Pustaka, 2005
Kartono. Psikologi Anak, Bandung: Alumni, 1990
M. Toha Anggoro dkk, Metode Penelitian, Universitas Terbuka, Jakarta, 2006
Mendikbud, Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: 2003
Sagala, Syaiful, Konsep Dan Makna Pembelajaran, Bandung: Alfabeta, 2003

- Slameto, Drs. Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta, 1991
- Silalahi, Metode Penelitian Sosial, Jakarta: Gramedia Pustaka, 2009
- Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Jakarta: Rineka cipta 1993
- Suryosubroto, B, Proses Belajar Mengajar di Sekolah, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997
- Wahyu. MS, Marzuki, Petunjuk Praktis Membuat Skripsi, Surabaya: PT. Usaha Nasional, 1980
- Widoko. Metode Pembelajaran Konsep. Surabaya: PT. Rineka, 2002
- Wijaya dan Rusyan, Kemampuan Dasar Guru Dalam Proses Belajar Mengajar, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1994
- Winkel WS, Psikologi Pengajaran, Jakarta: Gramedia, 1989.