



Motivasi Siswa Dalam Belajar Menggunakan Metode *Education Games* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 001 Teluk Merbau Kecamatan Kubu Kabupaten Rokan Hilir

M. Nur

SDN 001 Teluk Merbau

Email: mnursdn001@gmail.com

Cara Mensitasi Artikel ini:

M. Nur (2025). Motivasi Siswa Dalam Belajar Menggunakan Metode Education Games Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sdn 001 Teluk Merbau Kecamatan Kubu Kabupaten Rokan Hilir. *Jurnal Payung Sekaki; Kajian Keislaman* 2(1), 44-50.

ABSTRACT

Keywords:

Motivation, Education games, Learning

Kata Kunci:

Motivasi, Education games, Pembelajaran

This research is motivated by the problem of low student motivation in learning using the education games method in learning Islamic Religious Education at SDN 001 Teluk Merbau, Kubu District, Rokan Hilir Regency. This research is in the form of data analysis techniques, namely qualitative descriptive techniques. The purpose of this study was to determine how to foster student motivation in learning and factors that influence student motivation in learning using the education games method in learning Islamic Religious Education at SDN 001 Teluk Merbau, Kubu District, Rokan Hilir Regency. This research uses qualitative descriptive method. Based on the data obtained, it can be concluded that student motivation in learning using the education games method in learning Islamic Religious Education at SDN 001 Teluk Merbau, Kubu District, Rokan Hilir Regency is quantitatively 56.1% between 56% - 75%, so it is included in the "GOOD" category.

ABSTRAK

Informasi Artikel:

Diterima:

20/02/2025

Direvisi:

27/02/2025

Diterbitkan

28/02/2025

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya permasalahan rendahnya motivasi siswa dalam belajar menggunakan metode education games pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 001 Teluk Merbau Kecamatan Kubu Kabupaten Rokan Hilir. Penelitian ini berbentuk teknik analisis data yaitu teknik deskriptif kualitatif. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana cara menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar dan faktor yang mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar menggunakan metode education games pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 001 Teluk Merbau Kecamatan Kubu Kabupaten Rokan Hilir. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa motivasi siswa dalam belajar menggunakan metode education games pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 001 Teluk Merbau Kecamatan Kubu Kabupaten Rokan Hilir secara kuantitatif 56,1% berada diantara 56% - 75% maka ia termasuk dalam kategori "BAIK".

***Corresponding Author**

mnursdn001@gmail.com,

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan Suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat secara aktif untuk mengembangkan potensi dirinya dan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (UU Sisdiknas: 2011)

Motivasi Siswa Dalam Belajar Menggunakan Metode Education Games

Seorang guru tidak hanya dituntut memberikan pengajaran yang efektif dan inovatif, namun juga dituntut untuk dapat memberikan perhatian terhadap perkembangan siswa baik perkembangan intelegensi maupun psikisnya. Peranan guru bukan semata-mata memberikan informasi, melainkan juga mengarahkan dan memberi fasilitas belajar agar proses belajar lebih mudah. (Syaiful Sinaga: 2009) Salah satu metode yang diperkenalkan pada dunia pendidikan adalah metode pembelajaran games. Metode ini merupakan tipe atau model pembelajaran Kooperatif yang digunakan guru dalam pengajaran dengan gaya sambil bermain. (Andang Ismail: 2006)

Bermain dari segi pendidikan adalah permainan yang memberi peluang Kepada siswa untuk berkarya, untuk melakukan serta menciptakan sesuatu dari permainan dengan tenaganya sendiri. (Santi dan Astuti: 2020) Permainan dapat menjadi salah satu kegiatan terstruktur yang pada umumnya untuk bersenang-senang, sehingga permainan menjadi kebutuhan dalam kehidupan. (Rahman dan Tresnawati: 2016) Permainan yang di mainkan memiliki aturan-aturan, sehingga ada yang menang dan juga kalah. Biasanya dalam cakupan yang tidak serius, dengan tujuan hiburan.

Motivasi menentukan tingkat berhasil atau gagal nya kegiatan belajar siswa. Belajar tanpa motivasi sulit untuk mencapai keberhasilan secara optimal. (Hamalik: 2005) Motivasi belajar ialah salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses pendidikan. Motivasi mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, tetap fokus, dan semangat dalam menghadapi berbagai tantangan belajar. (Suharti: 2017) Dalam konteks pendidikan Sekolah Dasar, motivasi belajar sering kali menjadi masalah karena siswa pada usia tersebut masih dalam tahap perkembangan kognitif yang cenderung membutuhkan stimulasi yang menarik dan menyenangkan agar dapat terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran.

Pengalaman dan pengamatan sehari-hari dapat mengetahui keberhasilan belajar, apabila anak tidak memiliki motivasi belajar, maka tidak akan terjadi kegiatan belajar pada diri anak tersebut. Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, guru sering dihadapkan dengan karakteristik siswa yang beraneka ragam. Terdapat siswa yang menempuh kegiatan belajarnya secara lancar dan berhasil tanpa mengalami kesulitan, namun di sisi lain tidak sedikit pula siswa yang mengalami rendahnya motivasi belajar. Rendahnya motivasi belajar siswa ditunjukkan oleh adanya hambatan-hambatan tertentu untuk mencapai hasil belajar. (Suharti: 2017)

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi di SDN 001 Teluk Merbau kecamatan Kubu Kabupaten Rokan Hilir, ditemukan permasalahan rendahnya motivasi siswa dalam belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Salah satu tindakan pembelajaran yang perlu dilakukan seorang guru adalah melakukan pengembangan model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam belajar. metode pembelajaran yang dapat dilakukan dalam mengatasi masalah ini salah satunya dengan menggunakan metode *education games* dalam pembelajaran. Game edukasi berfungsi sebagai alat bantu yang dapat menyambungkan pesan untuk merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan siswa untuk belajar dan proses yang dilakukan akan lebih bervariasi.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Mulyana mendeskripsikan penelitian kualitatif sebagai penelitian yang menggunakan metode ilmiah untuk mengungkapkan suatu fenomena dengan cara mendeskripsikan data dan fakta melalui kata-kata secara menyeluruh terhadap subjek penelitian. (Mulyana: 2008) Teknik analisis data yaitu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan di pelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami untuk diri sendiri maupun orang lain. (Moleong: 2022) Teknik pengumpulan data merujuk pada metode yang digunakan penulis untuk memperoleh data agar nantinya data dapat dikumpulkan dan dijelaskan. (Sugiono: 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis bagaimana cara menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar dan faktor yang mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar menggunakan metode *education games* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 001 Teluk Merbau Kecamatan Kubu Kabupaten Rokan Hilir. *Education games* merupakan salah satu media pembelajaran yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

Adapun hasil pengamatan dari penelitian ini dapat dilihat dalam sajian table berikut ini:

Tabel 1
Rekapitulasi Hasil Observasi

No	Observasi	Pelaksanaan Aspek				Jumlah	
		Ya		Tidak			
		F	P	F	P	F	P
1	I	2	28,5%	5	71,4 %	7	100 %
2	II	3	42,8 %	4	57,1 %	7	100 %
3	III	5	71,4%	2	71,4 %	7	100 %
4	IV	6	85,7 %	1	57,1 %	7	100 %
	Jumlah	16	57,1%	12	71,5 %	28	100 %

Berdasarkan tabel hasil observasi diatas, dapat diketahui bahwa jumlah kumulatif pelaksanaan aspek “Ya” 16 kali dengan persentase 57,1 %, sedangkan jumlah aspek “Tidak” dilaksanakan adalah 12 kali dengan persentase 71,5 %. Observasi dilaksanakan sebanyak 4 kali. Dalam penyajian data observasi dapat dilihat bahwa setiap aspek dalam observasi mempunyai dua alternative yakni “YA” dan “TIDAK”. Kemudian teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dengan persentase. Hal ini dilakukan dengan cara yaitu: a) Dijumlahkan dan dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan untuk memperoleh persentase, b) Persentase yang diperoleh ditafsirkan dalam bentuk kualitatif dengan ketentuan sebagai berikut: 1) apabila persentase antara 76-100 % dikategorikan “Sangat baik”, 2) Apabila persentase antara 56-75 % dikategorikan “Baik”, 3) Apabila persentase antara 40-55 % dikategorikan “Kurang Baik”, 4) Apabila persentase antara 0-39 % dikategorikan “Tidak Baik”.

Dalam mencari persentase menggunakan rumus : Persentase (P) sama dengan frekuensi (F) dibagi jumlah frekuensi (N) dikali 100 % Berdasarkan analisis data yang telah disajikan yaitu : Aspek Ya = 57,1 % sedangkan Aspek Tidak = 71,5 %.

Berdasarkan perhitungan persentase diatas, maka dapat dilihat bahwa option “Ya” mendapat nilai 57,1 % % dan “Tidak” mendapat nilai 71,5 %. Dengan demikian dapat diperoleh gambaran melalui pengamatan dan pendapat beberapa ahli bahwasanya cara guru memberikan motivasi siswa dalam belajar menggunakan metode education games pada

pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan motivasi belajar agar lebih menarik lagi, dengan persentase nilai 57,1 % kategori “Baik”.

Adapun faktor yang mempengaruhi siswa dalam belajar menggunakan metode education games dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 001 Teluk Merbau kecamatan Kubu Kabupaten Rokan Hilir diantaranya adalah:

1. Faktor pendukung ialah faktor yang sifatnya mendorong, melancarkan serta dapat membantu siswa dalam proses belajar. Faktor pendukung yang mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar menggunakan metode education games dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 001 Teluk Merbau kecamatan Kubu Kabupaten Rokan Hilir ialah motivasi dan semangat guru dalam mengajar, tersedianya alat media pembelajaran serta kemampuan siswa dalam melaksanakan proses belajar. Sehingga membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan dan juga memberikan education games yang bisa menarik perhatian siswa. Karena ada beberapa siswa yang belum bisa membaca ayat Al Qur'an, sehingga membuat siswa mengalami kesulitan untuk menghafal ayat-ayat pendek yang diberikan oleh guru. Tetapi dengan adanya metode education games dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam membantu siswa dalam proses menghafal ayat-ayat pendek yang diberikan oleh guru.
2. Begitu juga dengan faktor penghambat ialah semua faktor yang sifatnya menghambat atau menghalangi proses belajar. Faktor penghambatnya ialah pihak sekolah tidak ada menyediakan alat media untuk menggunakan metode education games, kesadaran siswa masih kurang serta latar belakang keluarga yang berbeda-beda sehingga membentuk karakter siswa yang memiliki dampak terhadap kognitif dan semangat siswa dalam belajar.

Penelitian ini merekomendasikan guru di SDN 001 Teluk Merbau Kecamatan Kubu Kabupaten Rokan Hilir untuk mempertimbangkan integrasi education games dalam metode pembelajaran. Dan diharapkan motivasi belajar siswa semakin meningkat dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai motivasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan metode education games di SDN 001 Teluk

Motivasi Siswa Dalam Belajar Menggunakan Metode Education Games

Merbau, Kecamatan Kubu, Kabupaten Rokan Hilir, dapat disimpulkan bahwa metode ini memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Dari perhitungan persentase yang diperoleh, 57,1% siswa menunjukkan respons positif terhadap penggunaan metode ini, yang menunjukkan kategori "Baik" dalam meningkatkan motivasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa education games dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Faktor yang mendukung keberhasilan penggunaan metode ini antara lain adalah motivasi dan semangat guru dalam mengajar, tersedianya media pembelajaran yang mendukung, serta kemampuan siswa dalam mengikuti proses belajar. Guru yang dapat mempersiapkan alat peraga dan media yang menarik dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, termasuk dalam proses menghafal ayat-ayat pendek Al-Qur'an. Meskipun beberapa siswa menghadapi kesulitan dalam membaca dan menghafal ayat-ayat Al-Qur'an, metode education games membantu mereka dalam mengatasi kesulitan tersebut dengan cara yang menyenangkan dan lebih mudah diingat.

Namun, terdapat beberapa faktor penghambat yang perlu diperhatikan, antara lain kurangnya alat media pembelajaran yang disediakan oleh pihak sekolah, kesadaran siswa yang masih rendah terhadap pentingnya pembelajaran, serta latar belakang keluarga yang berbeda-beda, yang dapat mempengaruhi motivasi dan karakter siswa dalam belajar. Faktor-faktor ini perlu mendapatkan perhatian lebih agar penggunaan metode education games dapat lebih optimal dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Secara keseluruhan, penggunaan metode education games dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 001 Teluk Merbau menunjukkan potensi yang besar dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, meskipun ada beberapa tantangan yang perlu diatasi untuk meningkatkan efektivitasnya lebih lanjut

REFERENSI

- Ismail, Andang. *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media. 2006
- Santi, H. F. dan Astuti, Pembuatan Prototype Aplikasi Game Edukasi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Of Information System Management, Vol. 1, No. 2, 2020*
- Mulyana. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung*: Remaja Rosdakarya . 2008
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2005

- Rahman, RA. dan D. Tresnawati. *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*, *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, Vol. 13, No. 1, 2016
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* Bandung: Alfabeta, 2014
- Suharti. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14 (1) 2017
- Sagala, Syaiful. *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta. 2009
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Wijayanti, D. Faktor Internal dan Eksternal yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7 (1), 2018