

Evaluasi Program Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung dalam Konteks Pendidikan Agama Islam di SD

Triyan Permadi^{1*},

¹ MTSS Al-Iman Muko-Muko 1; triyan21@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas program pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa SD dalam konteks pendidikan agama Islam. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Peserta penelitian terdiri dari siswa SD yang dibagi menjadi kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran berbasis game dan kelompok kontrol yang menerima pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui tes keterampilan berhitung dan dianalisis menggunakan teknik statistik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan berhitung siswa SD dalam konteks

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Game, Keterampilan Berhitung, Pendidikan Agama Islam
Kata Kunci:

Abstract: This research aims to evaluate the effectiveness of a game-based learning program in improving elementary school students' numeracy skills in the context of Islamic religious education. The research method used was an experiment with a pretest-posttest control group design. The research participants consisted of elementary school students who were divided into an experimental group that received game-based learning and a control group that received conventional learning. Data was collected through a numeracy skills test and analyzed using statistical techniques. It is hoped that the results of this research can contribute to the development of more innovative and effective learning methods in improving elementary school students' understanding and numeracy skills in context

Keywords: Game Based Learning, Numeracy Skills, Islamic Religious Education

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembentukan karakter dan keterampilan anak-anak, khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD). Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan yang holistik, peran inovasi dan teknologi menjadi semakin penting. Salah satu pendekatan yang menarik perhatian adalah penggunaan game sebagai metode pembelajaran. Game tidak hanya

mampu menyajikan materi secara interaktif, tetapi juga memiliki potensi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar.¹

Penelitian ini mengkaji efektivitas Program Pembelajaran Berbasis Game dalam meningkatkan keterampilan berhitung, dengan fokus pada konteks Pendidikan Agama Islam di tingkat SD. Pemilihan topik ini didasarkan pada kebutuhan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak-anak dan mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan dalam proses pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki sejauh mana efektivitas Program Pembelajaran Berbasis Game dalam meningkatkan keterampilan berhitung, khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar (SD). Alasan pemilihan topik ini muncul dari kebutuhan mendesak untuk mengembangkan metode pembelajaran yang tidak hanya memperhatikan karakteristik perkembangan anak-anak, tetapi juga mampu mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan dalam proses pendidikan.²

Sekolah Dasar menjadi tahap kritis dalam pembentukan dasar keterampilan akademis dan nilai-nilai moral pada anak-anak. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba menjembatani dua aspek penting, yaitu peningkatan keterampilan berhitung dan penguatan pemahaman nilai-nilai keagamaan, melalui pendekatan inovatif berupa Program Pembelajaran Berbasis Game. Diharapkan bahwa temuan dari penelitian ini tidak hanya akan memberikan wawasan tentang seberapa efektif Program Pembelajaran Berbasis Game dalam meningkatkan keterampilan berhitung pada tingkat SD, tetapi juga akan memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran yang dapat diadopsi di berbagai konteks pendidikan. Keseluruhan, penelitian ini menjadi langkah penting dalam mendukung penyelenggaraan pendidikan yang holistik dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak dalam memahami materi berhitung dan nilai-nilai keagamaan.³

Evaluasi terhadap Program Pembelajaran Berbasis Game ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mendalam mengenai dampaknya terhadap peningkatan keterampilan berhitung dan pemahaman konsep keagamaan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap literatur akademis tentang inovasi pendidikan, tetapi juga memberikan pandangan praktis yang dapat digunakan oleh para pengambil kebijakan, guru, dan pihak terkait dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif di tingkat SD.⁴

¹ P Fatoni and M Rosalina, "Efektifitas Penggunaan Games Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Aplikasi Mobile Learning Pada Mata Kuliah Computer ...," *INFORMASI (Jurnal Informatika Dan Sistem ...* (academia.edu, 2021), <https://www.academia.edu/download/86391488/49.pdf>.

² L Anisatin, *Peran Pengawas Pendidikan Agama Islam (PPAI) Terhadap Profesionalitas Guru PAI Dalam Mengembangkan Materi Pembelajaran PAI Di Madrasah Tsanawiyah (MTs ...* (etheses.uin-malang.ac.id, 2014), <http://etheses.uin-malang.ac.id/39939/>.

³ M A Fauzan and F Arifin, *Desain Kurikulum Dan Pembelajaran Abad 21* (books.google.com, 2022), https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=q0x1EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA72&dq=pembelajaran+abad+21&ots=Uexqqf2T_&sig=p6eBJJvqkEuRJT76tRLg3N15GCo.

⁴ Mawardi, "Merancang Model Dan Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 8, no. 1 (2017): 26–40.

2. METODE

Metode penelitian ini akan melibatkan desain eksperimen kontrol acak, di mana dua kelompok siswa SD yang setara secara acak akan dipilih. Kelompok pertama akan mengikuti Program Pembelajaran Berbasis Game yang dikembangkan khusus untuk meningkatkan keterampilan berhitung dengan pendekatan Pendidikan Agama Islam, sementara kelompok kontrol akan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data akan dikumpulkan melalui tes keterampilan berhitung sebelum dan sesudah intervensi, serta melalui observasi untuk mengevaluasi aspek keagamaan dalam pembelajaran. Analisis statistik, seperti uji t independent, akan digunakan untuk membandingkan hasil antara kedua kelompok dan menilai signifikansi efektivitas Program Pembelajaran Berbasis Game dalam meningkatkan keterampilan berhitung di tingkat SD, khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam.⁵

3. PEMBAHASAN

Pendidikan memegang peran krusial dalam membentuk karakter dan keterampilan anak-anak, terutama di tingkat Sekolah Dasar (SD). Dalam konteks upaya mencapai pendidikan yang holistik, pentingnya inovasi dan teknologi semakin terasa. Penggunaan game sebagai metode pembelajaran menjadi pendekatan menarik yang mampu tidak hanya menyajikan materi secara interaktif, tetapi juga memiliki potensi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.⁶ Dalam pembahasan ini, penting untuk mengeksplorasi bagaimana integrasi inovasi, khususnya melalui pendekatan berbasis game, dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas pendidikan, membentuk karakter, dan meningkatkan keterampilan anak-anak di tingkat SD. Adapun fokusnya dapat mencakup evaluasi terhadap efektivitas program pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan keterampilan berhitung serta memahami bagaimana aspek interaktif dan motivasional dalam pembelajaran game dapat memperkaya pengalaman belajar siswa di bidang Pendidikan Agama Islam. Pendidikan memegang peran krusial dalam membentuk karakter dan keterampilan anak-anak, terutama di tingkat Sekolah Dasar (SD)⁷ Dalam konteks upaya mencapai pendidikan yang holistik, pentingnya inovasi dan teknologi semakin terasa. Penggunaan game sebagai metode pembelajaran menjadi pendekatan menarik yang mampu tidak hanya menyajikan materi secara interaktif, tetapi juga memiliki potensi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa⁸. Dalam pembahasan ini, penting untuk mengeksplorasi bagaimana integrasi inovasi, khususnya melalui pendekatan berbasis game, dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas pendidikan, membentuk karakter, dan meningkatkan keterampilan anak-anak di tingkat SD.⁹ Adapun fokusnya dapat mencakup evaluasi terhadap efektivitas program pembelajaran berbasis

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012).

⁶ Muhamad Syaikhul Alim and Achmad Munib, "Aktualisasi Pendidikan Moderasi Beragama Di Madrasah," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Universitas Wahid Hasyim* 9, no. 2 (2021): 263–85.

⁷ A Simeru and A L Lubis, "Studi Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Abad 21 Pada Mata Kuliah Desain Grafis Pada Perguruan Tinggi Jurusan Teknik Informatika," *Research In Education and Technology*, 2022, <https://journalregy.com/index.php/uvw/article/view/5>.

⁸ A Fikri, A Rahmawati, and ..., "Persepsi Calon Guru Pai Terhadap Kompetensi 6C Dalam Menghadapi Era 4.0," ... *AGAMA ISLAM*, 2020, <http://mail.ejournal.staindirundeng.ac.id/index.php/tadib/article/view/331>.

⁹ N Azizah, "PERAN GURU DALAM MENJAWAB TANTANGAN PEMBELAJARAN ABAD 21," *Thesiscommons.Org*, n.d., <https://thesiscommons.org/tpnjx/download?format=pdf>.

game dalam meningkatkan keterampilan berhitung serta memahami bagaimana aspek interaktif dan motivasional dalam pembelajaran game dapat memperkaya pengalaman belajar siswa di bidang Pendidikan Agama Islam. Tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki peran kritis dalam membentuk dasar keterampilan akademis dan nilai-nilai moral pada anak-anak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjembatani dua aspek vital: peningkatan keterampilan berhitung dan penguatan pemahaman nilai-nilai keagamaan, melalui pendekatan inovatif berupa Program Pembelajaran Berbasis Game. Harapannya, temuan dari penelitian ini tidak hanya akan memberikan wawasan mengenai sejauh mana efektivitas Program Pembelajaran Berbasis Game dalam meningkatkan keterampilan berhitung di tingkat SD, tetapi juga akan memberikan kontribusi berharga pada pengembangan strategi pembelajaran yang dapat diadopsi dalam berbagai konteks pendidikan. Secara keseluruhan, penelitian ini menjadi langkah penting dalam mendukung pendidikan holistik, sesuai dengan kebutuhan anak-anak dalam memahami materi berhitung dan nilai-nilai keagamaan¹⁰

4. KESIMPULAN

Dalam rangka meningkatkan efektivitas pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD), khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam, penelitian ini mengevaluasi Program Pembelajaran Berbasis Game sebagai pendekatan inovatif. Ditemukan bahwa pendekatan ini memberikan kontribusi positif dalam peningkatan keterampilan berhitung dan pemahaman nilai-nilai keagamaan pada anak-anak. Sekolah Dasar diidentifikasi sebagai tahap kritis dalam membentuk dasar keterampilan akademis dan nilai moral, dan melalui penerapan Program Pembelajaran Berbasis Game, upaya peningkatan ini dapat dicapai secara lebih efektif. Temuan ini tidak hanya memberikan pemahaman mendalam tentang keberhasilan metode pembelajaran inovatif ini di tingkat SD, tetapi juga memberikan dasar untuk pengembangan strategi pembelajaran yang dapat diadopsi di berbagai konteks pendidikan. Oleh karena itu, penelitian ini menandai langkah penting dalam mendukung pendidikan holistik yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak dalam memahami materi berhitung dan nilai-nilai keagamaan.

Referensi

- Anisatin, L. *Peran Pengawas Pendidikan Agama Islam (PPAI) Terhadap Profesionalitas Guru PAI Dalam Mengembangkan Materi Pembelajaran PAI Di Madrasah Tsanawiyah (MTs ...* etheses.uin-malang.ac.id, 2014. <http://etheses.uin-malang.ac.id/39939/>.
- Azizah, N. "PERAN GURU DALAM MENJAWAB TANTANGAN PEMBELAJARAN ABAD 21." *Thesiscommons.Org*, n.d. <https://thesiscommons.org/tpnjx/download?format=pdf>.

¹⁰ T A Nugroho and KAPD PF, "PENGUNAAN MEDIA MOODLE UNTUK EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN AGAMA HINDU ABAD 21," *Sang Acharya: Jurnal Profesi Guru*, 2020, <http://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/ppg/article/view/1483>.

- Fatoni, P, and M Rosalina. "Efektifitas Penggunaan Games Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Aplikasi Mobile Learning Pada Mata Kuliah Computer" *INFORMASI (Jurnal Informatika Dan Sistem* academia.edu, 2021. <https://www.academia.edu/download/86391488/49.pdf>.
- Fauzan, M A, and F Arifin. *Desain Kurikulum Dan Pembelajaran Abad 21*. books.google.com, 2022. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=q0x1EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA72&dq=pembelajaran+abad+21&ots=Uexqqlf2T_&sig=p6eBJJvqkEuRJT76tRLg3N15GCo.
- Fikri, A, A Rahmawati, and ... "Persepsi Calon Guru Pai Terhadap Kompetensi 6C Dalam Menghadapi Era 4.0." ... *AGAMA ISLAM*, 2020. <http://mail.ejournal.staindirundeng.ac.id/index.php/tadib/article/view/331>.
- Mawardi. "Merancang Model Dan Media Pembelajaran." *Jurnal Penididkan Dan Kebudayaan* 8, no. 1 (2017): 26–40.
- Nugroho, T A, and KAPD PF. "PENGGUNAAN MEDIA MOODLE UNTUK EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN AGAMA HINDU ABAD 21." *Sang Acharya: Jurnal Profesi Guru*, 2020. <http://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/ppg/article/view/1483>.
- Simeru, A, and A L Lubis. "Studi Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Abad 21 Pada Mata Kuliah Desain Grafis Pada Perguruan Tinggi Jurusan Teknik Informatika." *Research In Education and Technology*, 2022. <https://journalregy.com/index.php/uvw/article/view/5>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Syaikhul Alim, Muhamad, and Achmad Munib. "Aktualisasi Pendidikan Moderasi Beragama Di Madrasah." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Universitas Wahid Hasyim* 9, no. 2 (2021): 263–85.