

**PENGEMBANGAN KEGIATAN PELATIHAN MEDIA *GAME*
EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS GURU
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI MADRASAH IBTIDAIYAH SEKECAMATAN
PADANGSIDIMPUAN HUTAIMBARU
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



TESIS

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Agama Islam*

Oleh

**Nur Mawaddah Warohmah
2350100039**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**PASCA SARJANA PROGRAM MEGISTER
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI HASAN
AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**

2025

**PENGEMBANGAN KEGIATAN PELATIHAN MEDIA *GAME*
EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS GURU
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI MADRASAH IBTIDAIYAH SEKECAMATAN
PADANGSIDIMPUAN HUTAIMBARU
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



TESIS

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Agama Islam*

Oleh

**Nur Mawaddah Warohmah
2350100039**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**PASCA SARJANA PROGRAM MEGISTER
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI HASAN
AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**

2025

**PENGEMBANGAN KEGIATAN PELATIHAN MEDIA GAME
EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS GURU
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI MADRASAH IBTIDAIYAH SEKECAMATAN
PADANGSIDIMPUAN HUTAIMBARU
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



TESIS

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Agama Islam*

Oleh

**Nur Mawaddah Warohmah
2350100039**

Pembimbing I 27-05-2025

**Dr.H.Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag
NIP.19641013 199103 1 003**

Pembimbing II 21.05.2025

**Dr. Hj. Zulhinda, S.Ag.M ,Pd.
NIP. 19720702 199703 2 003**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**PASCA SARJANA PROGRAM MEGISTER
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI HASAN
AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**

2025

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis berjudul : Pengembangan Kegiatan Pelatihan Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kualitas Guru Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Sekecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru Kota Padangsidempuan


yang disusun oleh

Nama : Nur Mawaddah Warohmah
Nomor Induk Mahasiswa : 2350100039
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

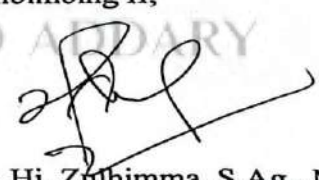
dinyatakan bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan ke Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan untuk selanjutnya dapat dipresentasikan dalam sidang Munaqasyah.

Padang Sidempuan, Mei 2025

Pembimbing I,


Prof. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag
NIP. 19641013 199103 1 003

Pembimbing II,


Dr. Hj. Zuhimma, S.Ag., M.Pd
NIP. 19720702 199703 2 003



PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Mawaddah Warohmah
Nomor Induk Mahasiswa : 2350100039
Tempat, Tanggal Lahir : Perum Sabungan Indah, 31 Agustus 2000
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : **“Pengembangan Kegiatan Pelatihan Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kualitas Guru Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Sekecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru Kota Padangsidempuan”.**

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Padang Sidempuan, Juli 2025



Nur Mawaddah Warohmah
Nur Mawaddah Warohmah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Mawaddah Warohmah
Nomor Induk Mahasiswa : 2350100039
Tempat, Tanggal Lahir : Perum, Sabungan Indah 31 Agustus 2000
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

dengan ini menyetujui untuk memberikan izin **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** kepada pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan atas karya tesis yang berjudul: **“Pengembangan Kegiatan Pelatihan Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kualitas Guru Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Sekecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru Kota Padangsidempuan”**.

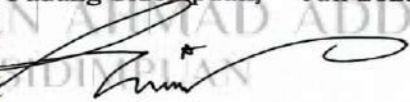
Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media atau memformatkan dan mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari penulis selama tetap mencantumkan nama penulis sebagai penulis karya ilmiah tersebut. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan atas segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah tersebut.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Padang Sidempuan, Juli 2025

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY




Nur Mawaddah Warohmah
NIM. 2350100039



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang 22733 Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH

Nama : Nur Mawaddah Warohmah
NomorIndukMahasiswa : 2350100039
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Pengembangan Kegiatan Pelatihan Media *Game Edukasi* Untuk Meningkatkan Kualitas Guru Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Sekecamatan Padangsidimpuan Hutaimbaru Kota Padangsidimpuan

Penguji:

1. Prof. Dr. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag

Penguji Utama/Ketua

2. Dr. Abdusima Nasution, M.A

Penguji Utama/ Sekretaris

3. Prof. Dr. Erawadi, M.Ag

Penguji Metodologi/Anggota

4. Dr. Magdalena, M.Ag

Penguji Isi dan Bahasa/Anggota

Pelaksanaan seminar proposal
di

Tanggal

Pukul

Hasil/Nilai

: Padangsidimpuan

: 16 Juni 2025

: 08.30 s/d Selesai

: 82,5 (A)





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
Jalan Tengku Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telep. (0634) 22080, Fax. (0634) 24022

LEMBAR PENGESAHAN DIREKTUR
Nomor: 1393 /Un.28/AL/PP.00.9/07/2025

Judul Tesis : **Pengembangan Kegiatan Pelatihan Media *Game Edukasi* Untuk Meningkatkan Kualitas Guru Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Sekecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru Kota Padangsidempuan.**

Ditulis Oleh : Nur Mawaddah Warohmah

Nomor Induk Mahasiswa : 2350100039

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

**Telah Dapat Diterima sebagai Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)
dalam Bidang Pendidikan Agama Islam**

Padang Sidempuan, 2 Juli 2025
Direktur,



Prof. Dr. Ibrahim Siregar, MCL
NIP. 19680704 200003 1 003

ABSTRAK

Nama : NUR MAWADDAH WAROHMAH

NIM : 2350100039

Judul : PENGEMBANGAN KEGIATAN PELATIHAN MEDIA *GAME* EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI MADRASAH IBTIDAIYAH SEKECAMATAN PADANGSIDIMPUAN HUTAIMBARU KOTA PADANGSIDIMPUAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dengan cara pelatihan guru Pendidikan Agama Islam dalam menggunakan media *Game Edukasi* di Madrasah Ibtidaiyah sekecamatan Padangsidimpun Hutaimbaru khususnya di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah Kota Padangsidimpun dengan menggunakan model penelitian 4-D (*Define, Design, Development, Desssminate*). Tahap Defenisi dilakukan melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah untuk memahami kebutuhan guru pendidikan agama Islam. Tahap Desain melibatkan pengembangan pelatihan menggunakan media *game edukasi* yang mencakup aplikasi dan *website game edukasi* serta panduan dari aplikasi dan *website game edukasi* tersebut. Selanjutnya, tahap pengembangan atau tahap penyusunan, pengujian dan penyempurnaan buku panduan *game edukasi* guru pendidikan agama Islam. Penyebaran tahap ini merupakan tahap akhir dari penelitian ini yaitu penyebaran buku panduan kepada guru pendidikan agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah yang sudah di uji terlebih dahulu secara validitas dan praktikalitasnya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan untuk guru pendidikan agama Islam dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta meningkatkan kualitas dan kreativitas guru pendidikan agama Islam. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas kevalidan Buku Panduan *Game Edukasi* Guru Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah sekecamatan Padangsidimpun Hutaimbaru Kota Padangsidimpun khususnya di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah memperoleh hasil dengan kriteria sangat valid, penilaian kualitas menunjukkan bahwa buku panduan *game edukasi* guru pendidikan agama Islam Buku Panduan *Game Edukasi* Guru Pendidikan Agama Islam memiliki validitas yang sangat valid. Praktikalitas dilihat dari rata-rata repon guru Pendidikan Agama Islam sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Artinya, Buku Panduan *Game Edukasi* Guru Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan praktis digunakan guru pendidikan agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah sekecamatan Padangsidimpun Hutaimbaru Kota Padangsidimpun khususnya di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah

Kata Kunci: Pelatihan, Media, *Game Edukasi*, Guru, Pendidikan Agama Islam

ABSTRACT

Name : NUR MAWADDAH WAROHMAH
Matric No. : 23 501 000 39
Title : Development of Educational Game Media Training Activities to Enhance the Competence of Islamic Religious Education Teachers at Madrasah Ibtidaiyah in Padangsidempuan Hutaimbaru District, Padangsidempuan.

The aim of this research intends to improve the quality and originality of Islamic Religious Education (IRE) instructors through training in the use of educational game media. The training was held for IRE teachers at Madrasah Ibtidaiyah throughout the Padangsidempuan Hutaimbaru District, with a particular emphasis on Madrasah Ibtidaiyah Al-Hasanah in Padangsidempuan City. The research followed the 4-D development approach, which consists of the steps of Define, Design, Develop, and Disseminate. The Define phase was carried out by conducting observations at Madrasah Ibtidaiyah Al-Hasanah to assess the needs of IRE teachers. The Design stage includes creating training materials using educational game media, such as applications, educational game websites, and user guides. The Development stage focused on compiling, testing, and refining a guidebook for IRE teachers on the use of educational games. The final stage, Dissemination, involved the distribution of the validated and tested guidebook to IRE teachers at Madrasah Ibtidaiyah Al-Hasanah. Findings from the research show that the Educational Game Guidebook for IRE Teachers was judged highly valid by experts. The guidebook's use was also confirmed, with an average teacher response rate of 94%, placing it in the "highly practical" category. These findings indicate that the produced guidebook is both valid and practical, making it an effective tool for IRE teachers to improve student learning motivation while also improving their own instructional quality and inventiveness.

Keywords: Training, Media, Educational Games, Teachers, Islamic Religious Education.

خلاصة البحث

الاسم : نور مودة وروحة

رقم التسجيل : ٢٣٥٠١٠٠٠٣٩

عنوان البحث : تطوير أنشطة التدريب على وسائط الألعاب التعليمية لتحسين معلمي

التربية الدينية الإسلامية في المدارس الابتدائية في منطقة بادانجسيدمبوان

هوتامبارو، بمدينة بادانجسيدمبوان

يهدف هذا البحث إلى تحسين جودة وإبداع مدرسي التربية الدينية الإسلامية من خلال التدريب على استخدام وسائط الألعاب التعليمية في المدارس الابتدائية في منطقة بادانجسيدمبوان هوتامبارو، وخاصة في مدرسة الحسنة الابتدائية الخاصة بمدينة بادانجسيدمبوان باستخدام نموذج البحث رباعي الأبعاد وهي: (التعريف، والتصميم، والتطوير، ثم التفريق). أُجريت مرحلة التعريف من خلال ملاحظة أجرتها الباحثة في مدرسة الحسنة الابتدائية الخاصة لفهم احتياجات المدرس. وتضمنت مرحلة التصميم تطوير تدريب باستخدام وسائط الألعاب التعليمية، بما في ذلك التطبيق والموقع للألعاب التعليمية، بالإضافة إلى الأدلة لهذا التطبيق والموقع. بعد ذلك، شملت مرحلة التطوير تجميع واختبار وتحسين دليل الألعاب التعليمية لمدرسي التربية الدينية الإسلامية. أما المرحلة الأخيرة من هذا البحث، فكانت توزيع الدليل على مدرسي التربية الدينية الإسلامية في مدرسة الحسنة الابتدائية الخاصة، بعد اختبار صلاحيته وفعالته. ومن المتوقع أن تُشكل نتائج هذا البحث دليلاً لمدرسي التربية الدينية الإسلامية في زيادة دافعية التلاميذ للتعلم، وتعزيز جودة وإبداعهم. ويشير نتائج هذا البحث إلى أن صلاحية دليل الألعاب التعليمية لمدرسي التربية الدينية الإسلامية في المدارس الابتدائية الإسلامية في منطقة بادانجسيدمبوان هوتامبارو بمدينة بادانجسيدمبوان، وخاصة في مدرسة الحسنة الابتدائية الإسلامية الخاصة، قد استوفت معيار "صالح جداً". يشير تقييم الجودة إلى أن دليل الألعاب التعليمية لمدرسي التربية الدينية الإسلامية يتمتع بصلاحية عالية. ويُلاحظ التطبيق العملي من خلال متوسط نسبة استجابة مدرسي التربية الدينية الإسلامية، والتي بلغت ٩٤٪، والتي صُنفت بأنها "صالحة جداً". هذا يعني أن دليل الألعاب التعليمية المطور لمعلمي التربية الدينية الإسلامية يُستخدم عملياً من قبل مدرسي التربية الدينية الإسلامية في المدارس الابتدائية الإسلامية في منطقة بادانجسيدمبوان هوتامبارو، مدينة بادانجسيدمبوان، وخاصة في مدرسة الحسنة الابتدائية الإسلامية الخاصة.

الكلمات المفتاحية: التدريب، الوسائط، الألعاب التعليمية، المدرس، التربية الدينية

الإسلامية

MOTTO

"Life is Like Butterfly"

“Allah SWT Menciptakan Kehidupan Untuk Setiap Makhluk Untuk Berproses,
Nikmati Prosesna Ikuti Jalannya Insya Allah Pasti Sampai Pada Tujuannya.”

مَنْ سَارَ عَلَى الدَّرْبِ وَصَلَ

_nurmawaddahwarohmah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Tesis ini ku persembahkan Mama dan Bapak tersayang yang senantiasa memberikan dukungan serta do'a terbaik di setiap sholat mereka. Bapak adalah motivator terhebat dalam hidupku, terima kasih yang tak terhingga atas segala wejangan, serta kisah perjalanan hidup, pengorbanan dan kasih sayang yang telah diberikan. Mama, adalah pintu surgaku, terima kasih atas do'a-do'amu dan dukungan disetiap langkahku yang ada keraguan didalamnya tapi engkau selalu yakinkan bahwa anak mu ini pasti bisa dan mampu mendapatkan yang aku impikan. Semoga aku dapat menjadi anak yang mampu mengantarkan kalian menuju surge Alla. Terimakasih atas segala air mata, pengorbanan dan cinta kasih kalian. *I love you to th bone*

TRANSLITERASI ARAB – LATIN

Keputusan Bersama Menteri Agama RI,
Menteri Pendidikan dan Menteri Kebudayaan RI
No. 158/1987 dan No. 0543b/U/1987
Tertanggal 22 Januari 1988

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalihhurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Şa	ş	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Żal	ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Şad	ş	es (dengan titik di bawah)

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	a	a
ِ	Kasrah	i	i
ُ	Dammah	u	u

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ي...َ	Fathah dan ya	ai	a dan u
و...َ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا...ِى...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
ى...	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
و...	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk *ta' marbutah* ada dua, yaitu:

1. *Ta' marbutah* hidup
Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah “t”.
2. *Ta' marbutah* mati
Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat *sukun*, transliterasinya adalah “h”.

3. Kalau pada kata terakhir dengan *ta' marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta' marbutah* itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-aṭfāl/raudahtul aṭfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/
al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةَ ṭalhah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiyah*
Kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf "l" diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.
2. Kata sandang yang diikuti huruf *qamariyah*
Kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariyah* ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun *qamariyah*, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi *hamzah* yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara *hamzah* yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa *alif*.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khuẓu
- شَيْءٌ syai'un

- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fail*, *isim* maupun *huruf* ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada *huruf* atau *harkat* yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَ إِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/ Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا Bismillāhi majrehā wa mursāhā

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bila mana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلَّهِ الْأَمْرُ جَمِيعًا Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul “Pengembangan Kegiatan Pelatihan Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kualitas Guru Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Sekecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru Kota Padangsidempuan”. Sholawat beserta salam semoga selalu senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW., keluarga dan sahabat- sahabatnya yang senantiasa menjadi uswatun hasanah bagi umat manusia.

Selama penulisan tesis ini penulis tentunya mengalami kesulitan dan hambatan baik dalam pembuatan produk Buku Panduan *Game Edukasi* maupun dalam analisis data. Namun atas bantuan, bimbingan, dukungan moril/materil dari berbagai pihak sehingga tesis ini dapat penulis selesaikan. Pada kesempatan ini dengan sepenuh hati penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Pembimbing Tesis I Bapak Prof. Dr. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag dan pembimbing tesis II Bapak Dr. Zulhimma, S.Ag., M.Pd yang sudah memberikan bimbingan dalam penyelesaian penelitian ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag selaku Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
3. Bapak Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, M.CL selaku Direktur Pascasarjana Program Magister UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
4. Ibu Dr. Zulhimma, S.Ag., M.Pd selaku Wakil Direktur Pascasarjana Program

Magister UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

5. Ibu Dr. Zulhammi, M.Ag., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Program Magister UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary juga sekaligus sebagai Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan dan masukan kepada peneliti selama dalam perkuliahan.
6. Seluruh dosen dan civitas akademik UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, khususnya Bapak dan Ibu dosen Prodi Pendidikan Agama Islam yang telah membimbing dan memberikan ilmu dengan sabar selama peneliti dalam studi.
7. Ibu Dr. Zulhammi, M.Ag., M.Pd, dan Bapak Candra Adi Putra S.Kom, selaku validator peneliti yang telah membantu peneliti dalam memvalidkan rancangan Buku Panduan *Game Edukasi*.
8. Bapak Irwan Saleh Siregar, S.Pd.I, selaku kepala Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah, yang telah mengizinkan peneliti untuk meneliti guru Pendidikan Agama Islam, serta bapak dan ibu guru Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah yaitu Annisa Fitri Pertiwi, Ismail Pardomuan Harahap, Rachel Intan Agustina, Susmita Apriyanti, Tetti Rumondang.
9. Teristimewa kepada Bapak tersayang Irwan Saleh Siregar, S.Pd. dan Mama tercinta Nur Hasanah Dalimunthe, S.Pd.I., S.Pd yang tidak pernah putus berjuang dan memberikan dukungan, doa dan bimbingan baik moril maupun materil kepada peneliti untuk menyelesaikan Tesis ini.
10. Kedua Adik tersayang peneliti, yang selalu memberikan semangat, motivasi, bantuan baik dengan do'a dalam penyelesaian tesis ini Yaitu: Bapak Serda

Perwira Negara, Ibu Laila Nur Adawiyah yang sebentar lagi akan mendapat gelar ibu bidan semoga Allah selalu melindungi dan memberikan rezeki yang banyak dan mudahkan segala urusan sehingga cita-cita kita bertiga dikabulkan Allah SWT.

11. Seluruh teman-teman seperjuangan sekaligus keluarga baru peneliti Program Magister Pendidikan Agama Islam stambuk 2023 khususnya kelas PAI-C yang sangat peneliti cintai.
12. Terima Kasih Juga untuk Kakak Ketemu Gedek di program *study* pascasarjana tercinta (Dadakan Grup) Kakak Siti Urlan Agustina Siregar (Ibu PPPK) yang selalu support dan selalu mendengarkan keluh kesah peneliti serta memberikan banyak cerita untuk pelajaran hidup kedepannya, Kakak Ayu Lestari Dalimunthe (Ibu PPPK) yang mengajarkan kesabaran, dan tidak pelit dalam hal apapun dalam pertemanan dan kakak Rizki Inayah Putri Nasution (Ibu Aspri) yang mengajarkan untuk menjadi wanita kuat dan mandiri. Semoga kita semua Allah SWT kemudahan dan kesuksesan Karier dan dipertemukan kembali di Jannatul Firdausnya Allah SWT. *See You On top Guys*
13. Tidak lupa ucapan Terimakasih kepada para Kepada Sahabat saya yang tersayang (Orang-Orang Sukses) Andini Agustina, Ramayanti Nasution, Annisa, terima kasih telah berpartisipasi dalam memberikan motivasi, dukungan arahan selama perkuliahan hingga sampai tahap tesis, semoga Allah SWT selalu melindungi kita semua dan mempermudah segala urusan, dan diberi umur berkah agar dimudahkan langkah karier dan dimudahkan dalam pertemuan dengan jodohnya serta Allah SWT jaga biduk rumah tangga agar sampai ke

jannahnya Allah SWT bersama suami tercinta.

14. *The Last not the least*, Terima Kasih banyak untuk Senara (Sepeda Motor Na Rara) kesayangan peneliti, terima kasih sudah menemani proses perkuliahan mulai dari tahap akhir skripsi hingga kini proses akhir tesis, terima kasih sudah menemani perjalanan beratus kilometer dan membawa peneliti sampai ketujuan dengan selamat, sering mengantuk di jalan saat menendarai Senara karna jarang tidur saat proses ini. Tapi Senara tidak membuat peneliti celaka. *Thank you so much* Senara. Semoga kamu bisa mengantarkan peneliti ketahap kesuksesan berikutnya.

15. Terakhir, terimakasih kepada wanita kuat dan ribet yang memiliki Jutaan impian besar dalam hidupnya, yaitu penulis diriku sendiri. Nur Mawaddah Warohmah, terimakasih telah bertahan sampai di titik ini untuk semua air mata, keputusan dan keraguan kepada diri sendiri, namun berusaha menyakinkan dan menguatkan diri sendiri bahwa Mawaddah pasti bisa dapat menyelesaikan studi ini sampai selesai. Terima kasih banyak telah melibatkan Allah SWT setiap proses ini sudah berjuang dan meminta keridhoan Allah SWT. Berbanggalah kepada hidupmu mari merayakan diri sendiri.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa tesis ini jauh dari kata sempurna karena keterbatasan ilmu dan kemampuan yang dimiliki. Maka dari itu kepada pembaca hendaknya dapat memaklumi, dan peneliti berharap semoga hasil penelitian dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulisan dan pembaca pada umumnya.

Padang Sidmpuan, Juli 2025
Peneliti

Nur Mawaddah Warohmah
2350100039

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUL	
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQSAH	
PERNYATAAN PLAGIASI	
PERNYATAAN PESETUJUAN PUBLIKASI	
SURAT PERNYTAAN MENYUSUN TESIS	
LEMBAR PENGESAHAN DIREKTUR	
MOTTO	
ABSTRAK	
PEDOMAN LITERASI	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	21
C. Batasan Masalah	22
D. Rumusan Masalah	22
E. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	23
F. Spresifikasi Produk	23
G. Manfaat Penelitian dan Pengembangan	24
H. Batasan Istilah	26
I. Pengertian Judul Secara Keseluruhan	29
J. Sistematika Pembahasan	30
BAB II KAJIAN TEORI	32
A. Program Pelatihan <i>Game Edukasi</i>	32
1. Pengertian Kegiatan Pelatihan <i>Game Edukasi</i>	32
2. <i>Game Edukasi</i>	36
3. Kualitas dan Keterampilan Guru	43
4. Guru Pendidikan Agama Islam	48
B. Penelitian Relevan	53
C. Kerangka Berpikir	59
BAB III METODE PENELITIAN	60
A. Tempat dan Waktu Penelitian	60
B. Model Pengembangan	61
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefenisian)	62
2. Tahap <i>Design</i> (Perencanaan)	63
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	63
4. Tahap <i>Dessiminate</i> (Penyebaran)	65

C. Teknik Pengumpulan Data.....	65
D. Teknik Analisis Data	68
1. Analisis Validitas	69
2. Analisis Praktikalitas	69
BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan	70
A. Temuan Umum	70
1. Profil Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah	70
2. Visi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah.....	70
a. Visi	70
b. Misi	71
3. Jumlah Data Peserta Didik.....	71
B. Temuan Khusus.....	72
1. Validasi produk <i>game edukasi</i> dalam meningkatkan keterampilan guru Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah sekecamatan Padangsidimpuan Hutaimbaru Kota Padangsidimpuan..	72
2. Praktikalitas <i>game edukasi</i> terhadap peningkatan keterampilan guru dalam mengajar Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah Sekecamatan Padangsidimpuan Hutaimbaru Kota Padangsidimpua..77	77
3. Efektivitas <i>game edukasi</i> dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Sekecamatan Padangsidimpuan Hutaimbaru Kota Padangsidimpuan.	80
3. Pembahasan dan Hasil Analisis Pengembangan.....	79
4. Kajian Akhir Produk	96
C. Kelebihan Dan Kekurangan Produk	
1. Kelebihan Produk.....	101
2. Kekurangan Produk.....	102
D. Keterbatasan Penelitian.....	103
BAB V Kesimpulan	
A. Kesimpulan.....	104
B. Saran (Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut)	106
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Karakteristik Media <i>Game Edukasi</i>	41
Tabel 3.1 <i>Time Schedule Penelitian</i>	61
Tabel 3.2 Format Penilaian Ahli Materi	66
Tabel 3.3 Klasifikasi Penilaian Validasi Ahli Materi Buku Panduan	67
Tabel 3.4 Format Lembar Penilaian Validasi Ahli Media.....	68
Tabel 3.5 Klasifikasi penilaian Validasi Ahli Media Buku Panduan.....	68
Tabel 4.1 Jumlah Siswa Dalam 3 Tahun Terakhir	71
Tabel 4.2 Instrumen Penilaian.....	72
Tabel 4.3 Lembar Validasi Ahli Materi	74
Tabel 4.4 Lembar Validasi Ahli Media.....	76
Tabel 4.5 Hasil Responden Guru Pendidikan Agama Islam.....	79



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	59
Gambar 3.1 Model Pengembangan 4-D.....	62
Gambar 4.1 Desain Bagan Desain Produk Buku Panduan Media <i>Gaame Edukasi</i> Pendidikan Agama Islam	86
Gambar 4.2 <i>Disgn Cover</i>	88
Gambar 4.3 <i>Disgn</i> Kata Pengantar	89
Gambar 4.4 <i>Disgn</i> Petunjuk Penggunaan	89
Gambar 4.5 <i>Disgn</i> Daftar isi	90
Gambar 4.6 <i>Disgn</i> Materi.....	90
Gambar 4.7 <i>Disgn</i> Cara mendownload aplikasi cerdas cermat islami.....	91
Gambar 4.8 <i>Disgn</i> Panduan <i>game edukasi</i> cerdas cermat Islami.....	91
Gambar 4.9 <i>Disgn</i> panduan <i>game edukasi</i>	92
Gambar 4.10 <i>Disgn</i> carra mendownload <i>Muslim Millionairei</i>	93
Gambar 4.11 <i>Disgn</i> panduan <i>game edukasi Muslim Millionaire</i>	93
Gambar 4.12 <i>Disgn</i> panduan <i>WEB Game Edukasi</i>	93
Gambar 4.13 <i>Disgn</i> Identitas Penulis.....	94

DAFTAR LAMPIRAN

Surat Izin Penelitian

Surat Telah Melaksanakan Penelitian

Instrument Validasi Ahli Materi

Instrument Validasi Ahli Media

Instrument Validasi Ahli Guru Pendidikan Agama Islam

Lembar Validasi Bahasa

Dokumentasi

Daftar Riwayat Hidup



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengembangan media pembelajaran berbasis *game edukasi* telah terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian oleh Sugiharto,¹ penggunaan *game edukasi* dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik hingga 25% dibandingkan metode konvensional.

Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas guru Pendidikan Agama Islam melalui pelatihan yang dirancang khusus, seperti program pelatihan media *game edukasi*. Pelatihan ini diharapkan mampu membekali guru dengan keterampilan teknologi dan pedagogi yang relevan, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.²

Mengajar tidak hanya sekedar menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik, banyak kegiatan juga tindakan yang harus dilakukan, terutama bila menginginkan hasil belajar yang lebih baik untuk siswa.

Keterampilan adalah kemampuan melakukan pola-pola tingkah laku yang

¹Febri Nur Ulumudin and Bambang Sujatmiko, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Running Maze Untuk Meningkatkan Kompetensi Memprogram Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar, IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education* vol 8, no. 3 (2023): hlm 1–8, <https://doi.org/10.26740/it-edu.v8i3.56999>.

²Khoirun Nisa', Zakiyaturrosyidah Zakiyaturrosyidah, and Canggih Nailil Maghfiroh, *Pelatihan Dan Pendampingan Media Pembelajaran Agama Islam Melalui Permainan Ludo Edukasi Di SMPN 2 Perak Jombang, Jurna Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat* vol 2, no. 1 (2021): hlm49–57, <https://doi.org/10.32764/abdimaspen.v2i1.1164>.

kompleks dan tersusun rapi secara mulus sesuai dengan keadaan dalam mencapai hasil tertentu, keterampilan bukan hanya meliputi Gerakan motorik melainkan juga perwujudan fungsi mental yang bersifat kognitif.

Pendidikan Agama Islam adalah usaha dan proses penanaman sesuatu (pendidikan) secara kontinyu antara guru dengan peserta didik, dengan akhlakul karimah sebagai tujuan akhir. Penanaman nilai-nilai Islam dalam jiwa, rasa, dan pikir; serta keserasian dan keseimbangan adalah karaktersitik utamanya.

Pendidikan Agama Islam dibangun oleh dua makna esensial yakni “pendidikan” dan “agama Islam”. Salah satu pengertian pendidikan menurut Plato adalah mengembangkan potensi siswa, sehingga moral dan intelektual mereka berkembang sehingga menemukan kebenaran sejati, dan guru menempati posisi penting dalam memotivasi dan menciptakan lingkungannya. Dalam etikanya Aristoteles, pendidikan diartikan mendidik manusia untuk memiliki sikap yang pantas dalam segala perbuatan. Dalam pandangan al-Ghazali pendidikan adalah usaha pendidik untuk menghilangkan akhlak buruk dan menanamkan akhlak yang baik kepada siswa sehingga dekat kepada Allah dan mencapai kebahagiaan dunia.³ Sedangkan Ibnu Khaldun memandang bahwa pendidikan itu memiliki makna luas.⁴

³Mokh Iman Firmansyah, “Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi,” *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta’lim* 17, no. 2 (2019): 79–90.

⁴Komarudin, “Pendidikan Perspektif Ibnu Khaldun,” *PANDAUA: Jurnal Pendidikan Dan Dakwah* 4, no. 1 (2020): 23–41.

Dari pendapat beberapa tokoh yang telah menjelaskan makna pendidikan tersebut, maka dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

1. Pendidikan merupakan suatu proses yang terjadi secara timbal balik.
2. Peserta didik adalah manusia merdeka yang dipandang memiliki potensi untuk selanjutnya potensi tersebut ditumbuhkan dan dikembangkan melalui pendidikan.
3. Pendidik adalah orang yang memiliki posisi penting proses pendidikan, termasuk dalam memotivasi dan menciptakan lingkungan kondusif.
4. Manusia dengan intelektual cerdas dan karakter yang baik tujuan dari pendidikan sehingga menemukan keselamatan dan kebahagiaan.

Pendidikan sekolah dasar merupakan pendidikan yang di lalui anak setelah melalui Pendidikan Pra sekolah atau kelompok bermain. Pendidikan pra sekolah peserta didik sudah di latih untuk cara berinteraksi, bersosialisasi dan berkomunikasi dengan semua orang.

Madrasah Ibtidaiyah (MI) adalah jenjang pendidikan dasar formal di Indonesia yang setara dengan Sekolah Dasar (SD), dengan pengelolaan dilakukan oleh Kementerian Agama. Pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah ditempuh selama enam tahun, mulai dari kelas 1 hingga kelas 6, dan lulusan Madrasah Ibtidaiyah dapat melanjutkan ke jenjang Madrasah Tsanawiyah atau Sekolah Menengah Pertama Madrasah Ibtidaiyah memiliki karakteristik khusus dengan memberikan porsi lebih besar pada pendidikan agama Islam dibandingkan dengan SD umum, sehingga kurikulumnya mencakup pelajaran umum seperti matematika, bahasa Indonesia, dan ilmu

pengetahuan alam, serta pelajaran agama seperti Al-Qur'an, Hadits, Aqidah Akhlak, Fiqih, dan Bahasa Arab

Tujuan utama Madrasah Ibtidaiyah adalah membina dan mengembangkan potensi peserta didik secara optimal agar mereka memiliki kompetensi dasar yang sesuai dengan tahap perkembangan usia, serta kesiapan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya. Selain itu, Madrasah Ibtidaiyah berfungsi untuk menanamkan nilai-nilai keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, membentuk akhlak mulia, dan membangun karakter peserta didik sebagai warga negara yang bertanggung jawab dan demokratis. Dengan demikian, Madrasah Ibtidaiyah tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga aspek moral dan spiritual sebagai bagian integral dari pendidikan.

Fungsi Madrasah Ibtidaiyah dalam sistem pendidikan nasional adalah sebagai lembaga yang menyelenggarakan pendidikan dasar yang seimbang antara ilmu pengetahuan umum dan agama Islam. Madrasah Ibtidaiyah berperan sebagai fondasi awal bagi pembentukan kepribadian peserta didik yang berlandaskan nilai-nilai Islam sekaligus menguasai ilmu pengetahuan dasar yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan pendidikan lanjut. Fungsi ini penting untuk menjawab kebutuhan masyarakat Muslim akan pendidikan yang mengintegrasikan aspek duniawi dan ukhrawi secara harmonis.

Menurut para ahli, Madrasah Ibtidaiyah memiliki peran strategis dalam menjaga dan meneruskan tradisi pendidikan Islam di Indonesia yang telah

berlangsung sejak lama. Madrasah sebagai lembaga pendidikan Islam lahir dari kebutuhan masyarakat untuk mendapatkan pendidikan agama yang seimbang dengan pendidikan umum. Dalam perkembangannya, Madrasah Ibtidaiyah terus menyesuaikan kurikulumnya agar relevan dengan perkembangan zaman tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar keislaman. Hal ini menunjukkan bahwa MI berfungsi sebagai wahana pembelajaran yang dinamis dan adaptif terhadap perubahan sosial dan pendidikan.

Selain itu, Madrasah Ibtidaiyah juga berperan dalam membangun lingkungan pendidikan yang Islami, di mana peserta didik tidak hanya belajar secara akademis tetapi juga dibimbing dalam pengamalan nilai-nilai agama dan etika Islam dalam kehidupan sehari-hari. Lingkungan ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif untuk pembentukan karakter islami yang kuat, sehingga siswa dapat tumbuh menjadi pribadi yang berakhlak mulia dan beriman. Fungsi ini menjadi ciri khas Madrasah Ibtidaiyah dibandingkan dengan sekolah dasar umum.

Dari segi kurikulum, Madrasah Ibtidaiyah mengadopsi kurikulum nasional yang disesuaikan dengan kebutuhan pendidikan Islam. Kurikulum ini dirancang secara sistematis dan terencana untuk mengembangkan kemampuan peserta didik secara menyeluruh, meliputi aspek intelektual, spiritual, dan sosial. Kurikulum Madrasah Ibtidaiyah mengintegrasikan pelajaran umum dengan pelajaran agama sehingga siswa mendapatkan pendidikan yang komprehensif dan seimbang. Dengan demikian, kurikulum

Madrasah Ibtidaiyah menjadi alat strategis dalam mencapai tujuan pendidikan nasional dan pendidikan Islam.

Dalam konteks pengelolaan, Madrasah Ibtidaiyah diatur dan diawasi oleh Kementerian Agama, yang memberikan pengakuan dan fasilitas untuk mendukung keberlangsungan dan peningkatan kualitas pendidikan di MI. Pengelolaan yang baik ini bertujuan untuk memastikan bahwa MI mampu menjalankan fungsinya secara optimal sebagai lembaga pendidikan dasar yang mengedepankan nilai-nilai keislaman sekaligus standar pendidikan nasional. Hal ini memperkuat posisi Madrasah Ibtidaiyah sebagai bagian integral dari sistem pendidikan nasional Indonesia.

Secara keseluruhan, Madrasah Ibtidaiyah memiliki pengertian sebagai lembaga pendidikan dasar formal yang mengintegrasikan pendidikan umum dan agama Islam. Tujuannya adalah mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, membentuk karakter islami, dan mempersiapkan mereka untuk jenjang pendidikan berikutnya. Fungsi Madrasah Ibtidaiyah meliputi penyelenggaraan pendidikan dasar yang seimbang, pembentukan akhlak mulia, dan penciptaan lingkungan belajar Islami yang kondusif. Dengan demikian, Madrasah Ibtidaiyah memainkan peran penting dalam sistem pendidikan nasional dan dalam melestarikan nilai-nilai pendidikan Islam di Indonesia

Mengamati dan menelisik pengertian dan tujuan Pendidikan Agama Islam, baik menurut ahli maupun regulasi di Indonesia, dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

1. Pendidikan Agama Islam telah mewarnai proses pendidikan di Indonesia.
2. Pendidikan Agama Islam merupakan proses pendidikan dengan ajaran Islam sebagai konten yang diajarkan.
3. Pendidikan Agama Islam diajarkan di sekolah oleh Guru Pendidikan Agama Islam yang profesional.
4. Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk mendidik, membimbing, dan mengarahkan siswa menjadi pribadi Islami (yakin, taat, dan berakhlak) dalam kerangka diri siswa sebagai individu, anggota keluarga, bagian masyarakat, warga negara, dan warga dunia. Dalam poin ini menegaskan bahwa tujuan Pendidikan Agama Islam bukanlah menjadikan siswa menjadi ahli ilmu agama Islam.
5. Insan kamil adalah pencapaian tujuan Pendidikan Agama Islam tertinggi sehingga mampu menjadi manusia yang dapat menjadi rahmat sekalian alam (*rahmatan li al-'alamin*).

Sementara itu untuk jenjang sekolah dasar, peserta didik sudah memasuki pada belajar berpikir dalam setiap pembelajaran yang akan diberikan oleh pendidik kelas dan dituntut untuk bisa menguasai kemampuan dasar pembelajaran di sekolah yaitu membaca dan menulis. Kemampuan dasar pembelajaran terutama membaca adalah kemampuan yang harus di miliki seorang peserta didik, hal ini menunjukkan jika pentingnya kemampuan anak di jenjang sekolah dasar.

Belajar dan pembelajaran saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan edukatif. Belajar dan pembelajaran dianggap sebagai bentuk edukasi yang menjadikan adanya suatu interaksi antara guru dengan peserta didik. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam hal ini diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan⁵. Sesuai dengan Kurikulum Merdeka pada proses belajar mengajar peserta didik dituntut untuk belajar aktif. Dalam hal ini guru berperan sebagai pengendali, mediator, fasilitator, evaluator, dan pembimbing. Berdasarkan tuntutan dan peran tersebut seorang guru harus bisa membuat inovasi pada proses pembelajaran sehingga guru bisa menguasai kelas dan peserta didik pun bisa belajar aktif dan mandiri⁶.

Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah⁷.

⁵Aprida Pane and Muhammad Darwis Dasopang, *Belajar Dan Pembelajaran*, *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* vol 3, no. 2 (2017): hlm 52-333, <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.

⁶Nurul Hidayati Rofiah et al., Nurul Hidayati Rofiah) | 649 2024 *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*; e-ISSN: 2686-2964 *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, no.3 November 2023 (2024): hlm 57-649.

⁷Ahdar Djamiluddin, *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, (Penerbit CV Kaaffah Learning Center Sulawesi Selatan, 2019), hlm 13

Tujuh fungsi dalam Pendidikan Agama Islam adalah pengembangan, penanaman nilai, penyesuaian mental, perbaikan, pencegahan, pengajaran, dan penyaluran. Fungsi pengembangan berkaitan dengan keimanan dan ketakwaan siswa kepada Allah Swt. yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Fungsi penanaman nilai diartikan sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat. Prinsip penyesuaian mental maksudnya berkemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial, dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam. Fungsi perbaikan mengandung maksud memperbaiki kesalahan-kesalahan siswa dalam keyakinan, pemahaman, dan pengalaman ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.

Game adalah permainan yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada menang dan kalah, biasanya dalam konteks dan tidak serius dan dengan tujuan refreasing. *Edukasi* atau pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan tatalaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, perbuatan mendidik⁸.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Edukasi adalah pendidikan, pengajar, pelatih, cara, pendidikan. Edukasi juga disebut dengan pendidikan yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain

⁸Ridwan Arif Rahman and Dewi Tresnawati, *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*, *Jurnal Algoritma* vol 13, no. 1 (2016): 184–90, <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184>.

baik individu, kelompok, atau masyarakat.⁹ Edukasi merupakan proses belajar seseorang yang dimulai dari tidak tahu menjadi tahu dan menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia.

Secara istilah edukasi berasal dari bahasa latin *educatum* yang terdiri dari kata *e* (keluar, perkembangan dari dalam ke luar) dan *duco* (memimpin, mengarahkan, mengembangkan).

Game edukasi merupakan salah satu genre *game* yang ketika dimainkan oleh pemain, tanpa disadari oleh pemain tersebut bahwa dirinya sedang belajar¹⁰. Teknik pembelajaran interaktif yang efektif bagi anak usia dini adalah dengan menggunakan media pembelajaran *game edukasi* apalagi untuk anak sekolah dasar. Terdapat beberapa masalah dalam penyampaian materi pelajaran pada usia dini salah satunya seperti kebosanan anak dalam belajar serta dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran

⁹Kamus Besar Bahasa Indonesia, "Edukasi," *Kbbi.Web.Id*, accessed May 19,2025, <https://web.id/edukasi>.

¹⁰A Trisnadoli and M Dewi, *Pembelajaran Game Edukasi 3D Untuk Guru TIK Se-Kota Pekanbaru*, *J-PEMAS-Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2021, hlm 1–8.

merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.¹¹

Pemilihan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar peserta didik, adapun pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, adalah:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
3. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran.
4. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain¹²

Pemanfaatan teknologi *game edukasi* pada proses belajar mengajar merupakan salah satu cara yang tepat, karena *game edukasi* sebagai media

¹¹Tryana Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, *media pembelajaran game quiz edukasi di era digital untuk meningkatkan prestasi siswa, Jurnal Pendidikan* vol 7, no. 2 (2020): hlm 84-844.

¹²Rahman and Tresnawati, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia." *Jurnal Algoritma* vol 13, no.1 (2016): hlm 184-190

visual memiliki kelebihan dibandingkan dengan media visual yang lain. Selain itu game edukasi mengajak pemainnya untuk turut serta dan andil dalam menentukan hasil akhir dari game tersebut. Bentuk-bentuk permainan edukatif bagi peserta didik perlu diketahui bahwa kegiatan bermain tidak selalu membutuhkan “mainan”. Namun demikian, tidak semua mainan yang dimainkan oleh peserta didik pada saat ini memiliki unsur pendidikan atau edukasi, dimana permainan itu dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Keterampilan guru merupakan kemampuan dasar yang wajib dimiliki oleh setiap pendidik untuk melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Dalam konteks guru Pendidikan Agama Islam, keterampilan ini meliputi kemampuan bertanya, memberikan penguatan, menjelaskan materi, mengadakan variasi pembelajaran, mengelola kelas, mengajar kelompok kecil maupun perorangan, menggunakan teknologi pembelajaran, serta keterampilan membuka dan menutup pembelajaran. Keterampilan tersebut bertujuan agar proses pembelajaran dapat berjalan nyaman dan peserta didik dapat memahami serta menginternalisasi ajaran Islam secara optimal.

Kualitas guru Pendidikan Agama Islam tidak hanya ditentukan oleh penguasaan keterampilan dasar mengajar, tetapi juga oleh kompetensi kepribadian, sosial, pedagogik, dan profesional. Guru Pendidikan Agama Islam yang berkualitas mampu membimbing peserta didik dalam pembentukan karakter, penguatan nilai spiritual, dan pengembangan

intelektual yang seimbang. Oleh karena itu, guru Pendidikan Agama Islam harus memiliki keterampilan mengelola kelas yang baik agar suasana belajar kondusif dan tujuan pendidikan agama Islam dapat tercapai secara maksimal. Penelitian menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan guru secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

Dalam pelaksanaan tugasnya, guru Pendidikan Agama Islam memegang peranan penting dalam menyampaikan ajaran Islam serta membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berakhlak mulia. Untuk itu, guru Pendidikan Agama Islam harus terus mengembangkan keterampilan dasar mengajar dan menyesuaikan dengan perkembangan kurikulum dan teknologi pembelajaran. Penguasaan keterampilan ini menjadi indikator utama profesionalisme guru dan menjadi faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah.

Proses pembelajaran di kelas sangat di dukung oleh kompetensi seorang guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang digunakan, karena pemilihan dan penggunaan media pembelajaran merupakan factor keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang sudah direncanakan. Media pembelajaran yang baik akan sangat membantu guru dalam menyelenggarakan proses pembelajaran yang baik pula. Media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti tengah,

perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah (لئاسو) perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran manjadi hal yang tidak bisa dipisahkan. Media pembelajaran mengambil peran penting dalam membantu dan mempermudah pendidik untuk menyampaikan sebuah materi kepada peserta didik. berpendapat bahwa sebuah kegiatan belajar mengajar tidak bisa lepas dari sebuah media pembelajaran demi tercapainya sebuah tujuan pembelajaran.¹³

Dalam proses pembelajaran dan proses belajar mengajar, guru merupakan bagian yang tak terpisahkan di dalamnya. Dapat diibaratkan seperti mobil tanpa roda, seperti itu pula proses belajar mengajar tanpa guru. Sejalan dengan itu mengungkapkan bahwa kehadiran guru dalam proses pembelajaran sebagai sarana mewariskan nilai-nilai dan norma-norma masih memegang peranan yang sangat penting.

Peranan guru dalam pembelajaran tidak bisa digantikan oleh hasil teknologi modern seperti komputer dan lainnya. Masih terlalu banyak unsur manusiawi, sikap, sistem nilai, perasaan, motivasi, kebiasaan dan lain-lain yang harus dimiliki dan dilakukan oleh guru. Seorang guru akan sukses melaksanakan tugas apabila ia profesional dalam bidang keguruannya. Selain itu, tugas seorang guru mulia dan mendapat derajat yang tinggi yang

¹³Suryanto Aloysius and Nada Salvia, *Analisis Kesehatan Mental Mahasiswa Perguruan Tinggi X Pada Awal Terjangkitnya Covid-19 Di Indonesia*, *Jurnal Citizenship Virtues* vol 1, no. 2 (2021): hlm 83–97, <https://doi.org/10.37640/jcv.v1i2.962>.

diberikan oleh Allah SWT. Disebabkan mereka mengajarkan ilmu kepada orang lain¹⁴.

Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pengajaran atau pembelajaran sangat penting bagi guru karena sangat membantu guru dalam menyampaikan pengajaran secara maksimal. Dalam sistem pembelajaran saat ini peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima pesan atau informasi, namun dapat juga bertindak sebagai penyampai pesan atau informasi¹⁵.

Kondisi seperti ini yang disebut sebagai komunikasi dua arah. Dalam hal ini dibutuhkan peran media dalam peningkatan keefektifan pencapaian suatu tujuan atau kompetensi. Sebagaimana yang diamanatkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan yang berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif,

¹⁴Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, and Ibrahim Arifin, *Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Era Digital, Seminar Nasional Dies Natalis 62* vol 1, no 2 (2023): hlm 32–37, <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>.

¹⁵Amelia Putri Wulandari et al., *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar, Journal on Education* vol 5, no. 2 (2023): hlm 36-3928, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

*mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.*¹⁶

Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas guru PAI melalui pelatihan yang dirancang khusus. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah program pelatihan media game edukasi. Pelatihan ini diharapkan mampu membekali guru dengan keterampilan teknologi dan pedagogi yang relevan, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Penggunaan media *game edukasi* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya dapat meningkatkan motivasi siswa tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep agama dengan cara yang lebih aplikatif dan kontekstual. Dengan demikian, pengembangan program pelatihan ini sangat penting untuk menjawab tantangan pendidikan saat ini dan mempersiapkan guru Pendidikan Agama Islam agar lebih kompeten dalam mengajar. Untuk mendukung pentingnya pendidikan dan pengajaran dalam Islam, berikut ayat Al-Qur'an yang relevan tentang pembelajaran (Q.S Al-Mujadalah 11):

¹⁶Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۱۱

Artinya: *“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan.”*

Tafsir ayat dari surah Al-Mujadalah ayat 11 menekankan pentingnya ilmu dan etika dalam belajar, serta menjelaskan bahwa Allah mengangkat derajat orang-orang beriman dan berilmu. Oleh karena itu, pengembangan program pelatihan media game edukasi untuk guru Pendidikan Agama Islam sangat relevan untuk meningkatkan kualitas pendidikan agama, menciptakan suasana belajar yang interaktif, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami ajaran Islam.

Hal ini relevan dengan surah (Al-Ankabut: 45)

أَتْلُ مَا أُوحِيَ إِلَيْكَ مِنَ الْكِتَابِ وَأَقِمِ الصَّلَاةَ إِنَّ الصَّلَاةَ تَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ
وَالْمُنْكَرِ وَلَذِكْرُ اللَّهِ أَكْبَرُ وَاللَّهُ يَعْلَمُ مَا تَصْنَعُونَ ٤٥

Artinya: *“Bacalah apa yang telah diwahyukan kepadamu dari Kitab (Al-Qur'an) dan dirikanlah shalat. Sesungguhnya, shalat itu mencegah dari perbuatan keji dan mungkar.”*

Tafsir ayat dari surah Al-Ankabut ayat 45 menjelaskan pengembangan program pelatihan media game edukasi menunjukkan bahwa pendidikan

agama harus dilakukan secara efektif dan interaktif. Dengan memanfaatkan teknologi dan metode pembelajaran yang inovatif, diharapkan kualitas pendidikan agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah Kota Padangsidimpuan dapat meningkat, menghasilkan peserta didik yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga memiliki karakter yang baik sesuai dengan ajaran Islam.

Kedua ayat tersebut menunjukkan pentingnya ilmu dan interaksi dalam pembelajaran, serta kewajiban untuk membaca Al-Qur'an sebagai pedoman hidup. Penggunaan media *game edukasi* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sangat relevan karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menciptakan suasana interaktif, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif. Dengan demikian, pengembangan program pelatihan media *game edukasi* untuk guru Pendidikan Agama Islam menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan agama di kalangan peserta didik.

Keberhasilan pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran dapat dilihat dari tingkat pemahaman penguasaan materi serta hasil belajar peserta didik. Semakin tinggi tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi serta hasil belajarnya, maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis *game edukasi* sangat membantu dalam pembelajaran, karena pembelajaran dengan media teknologi ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja, sehingga memberika kemudahan dalam membantu belajar siswa. Penggunaan media

pembelajaran berbasis game edukasi ini memberikan suasana pembelajaran yang baru dan berbeda.¹⁷

Berdasarkan Observasi yang dilakukan peneliti terhadap guru Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Padangsidimpuan Hutaimbaru khususnya di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah Kota Padangsidimpuan yaitu oleh peneliti menemukan bahwa minat belajar peserta didik sangat rendah dalam pelajaran pendidikan agama Islam yang masih menggunakan metode ceramah khususnya di kelas V dan kelas VI, sedangkan Kurikulum Merdeka sudah digunakan untuk kelas V dan VI tahun pelajaran 2023-2024 dan mewajibkan guru menggunakan media atau bahan ajar seperti *game edukasi*, pelatihan guru pendidikan agama Islam yang masih kurang memadai dalam menggunakan *game edukasi*. *Game edukasi* adalah jenis metode pembelajaran yang sering digunakan karena memungkinkan guru untuk memotivasi dan meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam. Belum dapat dikatakan apakah *game edukasi* yang sering digunakan efektif atau tidak. Meski belum tervalidasi, diharapkan lebih berhasil dari metode ceramah.

Peneliti menggunakan populasi guru pendidikan agama Islam karena guru pendidikan agama Islam Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Padangsidimpuan Hutaimbaru khususnya di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-

¹⁷Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, *Media Pembelajaran Game Quiz Edukasi Di Era Digital Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa.*” hlm 49.

Hasanah Kota Padangsidempuan masih menggunakan metode ceramah sedangkan guru dengan mata pelajaran umum sudah menggunakan media atau bahan ajar seperti *game edukasi* yang dianjurkan dalam kurikulum merdeka pada tahun ajaran 2023-2024.

Berdasarkan fakta dari hasil penelitian tersebut, maka pelatihan *game edukasi* yang dikembangkan oleh guru madrasah diharapkan dapat mendorong peningkatan keterampilan dan kualitas guru Pendidikan Agama Islam dan membangun minat bakat kemandirian peserta didik dalam proses belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Oleh karena itu, tentang pentingnya peningkatan kreativitas dan kualitas guru Pendidikan Agama Islam tersebut, maka perlu kegiatan pelatihan *game edukasi* yang berkualitas. Pengembangan kegiatan pelatihan *game edukasi* bertujuan untuk mendapatkan dan menghasilkan buku panduan *game edukasi* yang valid dan reliabel untuk meningkatkan kualitas guru Pendidikan Agama Islam. *Game edukasi* yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk buku panduan guru pendidikan agama Islam yang berisi aplikasi *game edukasi* seperti *game* Cerdas Cermat Islami, *Muslim Millionaire*, *channel YouTobe* untuk *edukasi* guru serta *Influencer* Pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas dan kreativitas guru Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru khususnya di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah Kota Padangsidempuan, buku ini juga memuat panduan cara penggunaan aplikasi dan *website* agar guru tidak kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi ataupun *website* yang

direkomendasikan oleh peneliti. Indikator yang digunakan diadaptasi dari indikator kemampuan berpikir kritis dan kreatif, yaitu kelancaran, keluwesan, analisis, dan evaluasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengetahui lebih jauh lagi tentang pengembangan kegiatan pelatihan *game edukasi* untuk meningkatkan kualitas guru pendidikan agama Islam oleh karena itu, peneliti mengangkat judul:

“Pengembangan Kegiatan Pelatihan Media *Game Edukasi* Untuk Meningkatkan Kualitas Guru Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Sekecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru Kota Padangsidempuan.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Minat belajar peserta didik dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam masih rendah karena metode yang digunakan hanya metode cerah dan hanya berfokus pada *teacher center* atau *student center* saja.
2. Pelatihan guru Pendidikan Agama Islam masih terbatas, sehingga guru belum mampu mengembangkan keterampilan dan bakat guru Pendidikan Agama Islam.
3. Belum diterapkannya *game edukasi* khusus untuk Pendidikan Agama Islam yang didesain untuk mengukur kemampuan berpikir

peserta didik.

C. Batasan Masalah

Batasan Masalah ini bertujuan untuk lebih memfokuskan dan terarahnya pelaksanaan pelatihan. Dalam penelitian ini maka peneliti membuat batasan masalah sebagai berikut.

1. Kegiatan Pelatihan ini hanya dikhususkan untuk guru Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan kualitas dan kreativitas guru Pendidikan Agama Islam.
2. Produk Buku Panduan yang dikembangkan dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan buku panduan guru Pendidikan Agama Islam untuk memandu dan menginspirasi guru dalam membangun motivasi belajar peserta didik khususnya pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

D. Rumusan Masalah

Berikut adalah beberapa rumusan masalah yang menarik dan mudah diteliti dalam konteks penelitian tentang pengembangan program pelatihan media *game edukasi* untuk meningkatkan kualitas guru Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah Sekecamatan Padangsidimpun Hutaimbaru Kota Padangsidimpun:

1. Bagaimana validalitas produk *game edukasi* dalam meningkatkan keterampilan guru Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah Sekecamatan Padangsidimpun Hutaimbaru Kota Padangsidimpun?
2. Bagaimana praktikalitas *game edukasi* terhadap peningkatan

keterampilan guru dalam mengajar Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah Sekecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru Kota Padangsidempuan?

3. Bagaimana efektivitas *game edukasi* dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Sekecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru Kota Padangsidempuan?

E. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan pengembangan ini adalah:

1. Mengetahui validitas *game edukasi* dalam meningkatkan keterampilan guru Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah Sekecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru Kota Padangsidempuan
2. Mengetahui praktikalitas *game edukasi* terhadap peningkatan keterampilan guru dalam mengajar Pendidikan Agama Islam di Marasah Ibtidaiyah Sekecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru Kota Padangsidempuan.
3. Untuk mengetahui efektivitas *game edukasi* guru Pendidikan Agama Islam terhadap peningkatan motivasi guru dalam mengajar Pendidikan Agama Islam di Marasah Ibtidaiyah Sekecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru Kota Padangsidempuan.

F. Spesifik Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam sebagai buku pendamping guru

Pendidikan Agama Islam. Spesifikasi produk yang dikembangkan diantaranya sebagai berikut:

1. Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam ini berukuran A4.
2. Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam ini terdapat *cover*, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan aplikasi dan *website Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam, materi, daftar pustaka dan identitas penulis.
3. Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam ini berisi tentang cara menggunakan aplikasi dan *website Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam yang dirancang menarik disertai petunjuk gambar.
4. Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam ini berisi materi Media *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam, Tujuan Media *Game Edukasi*, Jenis-jenis Media *Game Edukasi*, Cara Penggunaan Media *Game Edukasi*, Manajemen waktu Media *Game Edukasi*, Rekomendasi *Influencer* Pendidikan dll.
5. Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam ini di rancang semarik mungkin untuk memudahkan guru Pendidikan Agama Islam.

G. Manfaat Penelitian dan Pengembang

Pada manfaat penelitian ini terdiri dari dua manfaat, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis, berikut ini dua manfaat penelitian tersebut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam ini dapat memberikan kontribusi untuk membantu dan meningkatkan keterampilan guru Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah Sekecamatan Padangsidimpuan Hutaimbaru Kota Padangsidimpuan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru: Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan *game edukasi*, sehingga mereka lebih siap untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.
- b. Untuk Peserta Didik: *Game edukasi* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Peserta didik lebih cenderung terlibat aktif dan menikmati proses belajar ketika menggunakan media yang interaktif.
- c. Untuk Madrasah: Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah membuat kebijakan yang mendukung menggunakan media *game edukasi* dibandingkan dengan metode konvensional di Madrasah Ibtidaiyah Sekecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru Kota Padangsidempuan. Penelitian ini juga dapat membantu mengembangkan konsep manajemen pembelajaran yang lebih efektif.
- d. Untuk Peneliti Lain: Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut tentang penggunaan *game edukasi* dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Sekecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru Kota Padangsidempuan.

H. Batasan Istilah

Agar mempermudah pemahaman serta menghindari tidak terjadi salah arti dalam penulisan, perlu dijelaskan beberapa istilah berikut:

1. Kegiatan Pelatihan *Game* Edukasi

Pelatihan *game for education* adalah sebuah program yang dirancang khusus untuk membekali guru, pengembang *game*, dan para profesional di bidang pendidikan dengan keterampilan serta pengetahuan dalam memanfaatkan *game* sebagai alat pembelajaran yang efektif. Salah satu fokus utama dari program pelatihan adalah pengembangan keterampilan teknis dalam merancang *game* yang menarik dan edukatif. Peserta didik akan belajar tentang prinsip desain *game* yang efektif, teknik pengembangan, serta cara mengintegrasikan *game* ke dalam kurikulum pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan bagi peserta didik¹⁸.

2. *Game* edukasi

Game Edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. *Game edukasi* dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, untuk belajar mengenal warna, mengenal huruf dan angka, matematika, sampai belajar bahasa asing.

¹⁸Muchammad Subali Noto, Surya Amami Pramuditya, and Setiyani Setiyani, "Pelatihan Pembuatan *Game* Edukasi Berbasis Android Berbantuan RPG Maker Bagi Siswa SMA Islam Al-Azhar 5 Cirebon," PERDIKAN (Journal of Community Engagement) vol 2, no. 2 (2020): hlm 77–86, <https://doi.org/10.19105/pjce.v2i2.3840>.

Game dengan tujuan edukasi seperti ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh *game* tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status *game*, instruksi, dan *tools* yang disediakan oleh *game* akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan strategi saat bermain.

3. Kualitas dan Keterampilan Guru

Guru mempunyai tugas dan tanggung jawab yang sangat besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak didik karena yang menjadi objek dari pendidikan bukan berupa benda-benda yang tidak bernyawa melainkan anak manusia yang mempunyai jiwa, raga, akal pikiran, perasaan dan lain-lain¹⁹.

Kualitas guru dalam mengajar sampai saat ini masih menjadi persoalan yang sangat penting, karena pada kenyataannya keberadaan guru di berbagai jenjang, mulai dari Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas masih dinilai oleh sebagian kalangan jauh dari performa yang distandarkan.

Keterampilan guru merupakan kemampuan dasar yang wajib dimiliki oleh setiap pendidik untuk melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Dalam konteks guru Pendidikan Agama

¹⁹Z. Zuhilmma, "Urgensi Micro Teaching Dalam Meningkatkan Keterampilan Mengajar Calon Guru," *Darul 'Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman* 03, no. 02 (2015): 10–21.

Islam, keterampilan ini meliputi kemampuan bertanya, memberikan penguatan, menjelaskan materi, mengadakan variasi pembelajaran, mengelola kelas, mengajar kelompok kecil maupun perorangan, menggunakan teknologi pembelajaran, serta keterampilan membuka dan menutup pembelajaran. Keterampilan tersebut bertujuan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan nyaman dan peserta didik dapat memahami serta menginternalisasi ajaran Islam secara optima

4. Guru Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan proses pendidikan dengan ajaran Islam sebagai konten yang diajarkan. Pendidikan Agama Islam diajarkan di sekolah oleh guru yang profesional yang bertujuan untuk mendidik, membimbing, dan mengarahkan siswa menjadi pribadi Islami (yakin, taat, dan berakhlak) dalam kerangka diri siswa sebagai individu, anggota keluarga, bagian masyarakat, warga negara, dan warga dunia. Dalam poin ini menegaskan bahwa tujuan Pendidikan Agama Islam bukanlah menjadikan siswamenjadi ahli ilmu agama Islam²⁰.

Guru dalam pendidikan Islam sering merujuk pada berbagai sebutan seperti Ustadz, Mu'allim, atau Murabbi, yang masing-masing memiliki makna terkait dengan peran mereka dalam mendidik. Dalam hal ini, guru PAI diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang

²⁰Hilda Darmaini Siregar et al., "Pendidikan Agama Islam : Pengertian , Tujuan , Dasar , Dan Fungsi Siswa Dengan Berbagai Karakteristiknya , Tujuan , Materi , Alat Ukur Keberhasilan , Termasuk Jenis," *Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi* vol 2, no. 5 (2024): 132–33.

kondusif dan menyenangkan, sehingga siswa merasa termotivasi untuk belajar dan mengamalkan ajaran agama. Selain itu, guru juga diharapkan mampu memberikan teladan yang baik melalui perilaku dan sikapnya dalam kehidupan sehari-hari.

I. Pengertian Judul Secara Keseluruhan

Berdasarkan defenisi-defenisi tersebut yang dimaksud dengan Pengembangan Program Pelatihan *Game Edukasi* adalah Program pelatihan *game edukasi* adalah inisiatif yang dirancang untuk membekali guru, pengembang game, dan profesional di bidang pendidikan dengan keterampilan dan pengetahuan untuk memanfaatkan game sebagai alat pembelajaran yang efektif. Dengan alat yang menggabungkan unsur permainan dengan tujuan pendidikan.

Game edukasi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui metode "*learning by doing*". Kualitas guru juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan program pelatihan *game edukasi*. Guru memiliki tanggung jawab besar dalam mendidik peserta didik, dan kualitas pengajaran mereka sangat berpengaruh terhadap perkembangan peserta didik.

Guru pendidikan agama Islam berperan sebagai pendidik yang tidak hanya mengajarkan ajaran agama tetapi juga membimbing peserta didik untuk menjadi pribadi yang berakhlak mulia. Dengan memanfaatkan *game edukasi*, guru pendidikan agama Islam dapat

menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kondusif bagi peserta didik. Melalui pendekatan ini, diharapkan peserta didik dapat lebih memahami dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari, sekaligus meningkatkan keterampilan sosial dan emosional mereka. Program pelatihan *game edukasi* menjadi langkah strategis dalam mempersiapkan pendidik untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika Pembahasan dalam tesis ini disusun secara sistematis dari bab ke bab yang terdiri dari lima bab dan antara bab satu sampai dengan bab lainnya merupakan integritas atau kesatuan yang tak terpisahkan seta memberikan atau menggambarkan secara lengkap dan jelas tentang penelitian dan hasil-hasilnya.

Adapun sistematika pembahasan selengkapnya adalah sebagai berikut:

- a. **BAB I:** Pendahuluan, meliputi : (a) Latar Belakang Masalah (b) Identifikasi Masalah (c) Batasan Masalah (d) Rumusan Masalah (e) Tujuan Penelitian dan Pengembangan (f) Spesifikasi Produk (g) Manfaat Penelitian yang dikembangkan (h) Batasan Masalah (i) Pengertian Juduk Secara Keseluruhan (j) Sistematika Pembahasan.
- b. **BAB II:** (A) Kajian Teori, meliputi: (1) Program Pelatihan Media *game edukasi* (a) Pengertian program pelatihan Media *Game Edukasi*,

(2) *Media game edukasi*, (a) Pengertian *game edukasi* (b) karakteristik *media game edukasi* (c) Variasi dan Implementasi (3) Kualitas Guru (4) Guru Pendidikan Agama Islam. (B) Penelitian Relevan, (c) Kerangka Berpikir.

- c. **BAB III:** Metode Penelitian, meliputi: (a) Tempat dan waktu penelitian (b) Model Pengembangan (1) Tahap *Define* Pendefinisian (2) Tahap *Disgn* Perencanaan (3) Tahap *Develop* Pengembangan (4) Tahap *Dessiminate* Penyebaran (c) Teknik Pengumpulan Data (d) Teknik Analisis Data (1) Analisis Validita (2) Analisis Praktikalitas
- d. **BAB IV:** Hasil Penelitian dan Pengembangan, meliputi: (a) temuan umum (b) temuan khusus (c) Revisi Produk
- e. **BAB V:** Penutup. (a) Kesimpulan dan Saran, meliputi: (a) Kesimpulan Produk yang Telah Direvisi (b) Saran Pemanfaat, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kegiatan Pelatihan *Game Edukasi*

1. Pengertian Kegiatan Pelatihan *Game Edukasi*

Pelatihan *game for education* adalah sebuah program yang dirancang khusus untuk membekali pendidik, pengembang game, dan para profesional di bidang pendidikan dengan keterampilan serta pengetahuan dalam memanfaatkan game sebagai alat pembelajaran yang efektif. Melalui program ini, peserta akan mendapatkan pemahaman mendalam mengenai konsep dan teori yang mendasari pengembangan *game* edukatif, sekaligus keterampilan teknis yang diperlukan untuk menciptakan dan mengimplementasikan game yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.²¹

Pelatihan *Game Edukasi* adalah suatu program pelatihan yang bertujuan membekali peserta dengan pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan serta memanfaatkan game edukasi sebagai media pembelajaran. *Game edukasi* sendiri merupakan permainan yang dirancang khusus untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, sehingga dapat merangsang daya pikir, meningkatkan konsentrasi, serta membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran secara lebih efektif dan menyenangkan.

²¹S Suaidah et al., "Pelatihan Pembuatan Game for Education Bagi Guru Dan Siswa SMKN 7 Bandar Lampung," *Jurnal Pengabdian ...* vol 4, no. 1 (2023): hlm 39–44, <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v4i1.110>.

Pelatihan ini biasanya mencakup pemahaman konsep *game edukasi*, teknik pembuatan game, serta cara mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran.

Game edukasi menggabungkan unsur hiburan dan pendidikan dengan tujuan utama untuk mengubah perilaku dan meningkatkan pengetahuan peserta didik melalui proses belajar yang aktif dan menyenangkan. Dalam pelatihan, peserta diajarkan bagaimana menyusun game yang tidak hanya menghibur tetapi juga mengandung materi evaluasi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan peserta didik dapat lebih aktif dalam proses belajar. Pendekatan ini sejalan dengan pola pembelajaran *learning by doing*, di mana peserta didik belajar melalui pengalaman langsung yang disajikan dalam bentuk permainan.

Pelatihan ini juga menekankan pentingnya penggunaan teknologi multimedia interaktif dalam pembuatan *game edukasi*, seperti penggunaan aplikasi berbasis Android atau *platform digital* lainnya. Peserta pelatihan diajarkan berbagai teknik mulai dari instalasi perangkat lunak, eksplorasi fitur, hingga pembuatan animasi dan soal latihan interaktif yang dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis peserta, tetapi juga memberikan wawasan tentang bagaimana game edukasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Selain aspek teknis, pelatihan *game edukasi* juga membahas aspek pedagogis, yaitu bagaimana game dapat digunakan untuk mendorong peserta didik berpikir kritis, kreatif, dan aktif dalam memecahkan masalah. *Game edukasi* dirancang untuk memberikan tantangan yang memacu kemampuan pengambilan keputusan dan strategi belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Hal ini menjadikan *game edukasi* sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang santai namun produktif.

Secara keseluruhan, pelatihan *game edukasi* adalah upaya sistematis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan *game* sebagai media edukatif. Pelatihan ini memberikan bekal kepada pendidik dan pengembang agar mampu menciptakan dan mengimplementasikan *game edukasi* yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan materi pembelajaran. Dengan demikian, pelatihan ini berkontribusi pada terciptanya pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan bagi semua pihak yang terlibat.

a. Strategi Program Pelatihan *Game* Edukasi

1) Sesi Presentasi

Game edukasi adalah permainan yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran. menurut beberapa sumber, *game* ini tidak hanya bertujuan untuk menghibur, tetapi juga

untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi peserta didik yang berfungsi sebagai meningkatkan motivasi belajar, memfasilitasi pemahaman peserta didik melalui *game*, peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan, pengembangan keterampilan²².

2) Diskusi Kelompok

Setelah setiap bagian materi pelatihan, diadakan sesi tanya jawab dan diskusi. Guru diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, berbagi pengalaman, dan berdiskusi tentang potensi implementasi pembelajaran berbasis *game edukadi* di lingkungan sekolah tersebut. Diskusi ini diarahkan untuk meningkatkan pemahaman dan aplikasi praktis konsep yang telah dipelajari.²³

3) Praktik Langsung

Pendekatan yang digunakan bersifat praktis dan interaktif. Guru diajak untuk terlibat langsung dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *game edukasi* melalui panduan langkah demi langkah. Ini melibatkan pembuatan konten, pengaturan desain, penyesuaian agar sesuai dengan target pembelajaran.

Yaitu dengan menggunakan *game Muslim Millionaire*, Cerdas

²²S Suaidah et al., "Pelatihan Pembuatan Game for Education Bagi Guru dan Siswa SMKN 7 Bandar Lampung," *Jurnal Pengabdian ...* vol 4, no. 1 (2023): hlm 44, <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v4i1.110.l>.

²³Sri Haryanto et al., "Pembelajaran Berbasis Game: Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Menarik Dengan Teknologi," *Communnity Development Journal* vol 5, no. 1 (2024): hlm83-868.

Cermat Islami untuk peserta didik kelas 5 dan 6.

2. *Game* Edukasi

a. Pengertian *Game Edukasi*

Game edukasi salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan dapat menimbulkan interaksi antar siswa. *Game* memiliki karakteristik yang dapat menciptakan motivasi belajar siswa, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingin tahaun. *Games* atau permainan merupakan segalakontes yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antar pemain dengan cara mengikuti aturan-aturan yang ada dan telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan.²⁴

Game secara bahasa berasal dari bahasa Inggris yang berarti "permainan" atau aktivitas bermain. Dalam kamus bahasa Indonesia, istilah *game* diartikan sebagai permainan, yaitu kegiatan yang melibatkan aturan tertentu dan biasanya bertujuan untuk hiburan, rekreasi, atau mengisi waktu luang.

Secara istilah, *game* adalah sebuah sistem atau aktivitas terstruktur yang melibatkan satu atau lebih pemain yang berinteraksi dengan aturan yang membatasi perilaku mereka dalam mencapai tujuan atau target tertentu. *Game* dapat berupa permainan tradisional

²⁴Winda Lisnaini, Nofri Hendri, and Septriyana Anugrah, "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Kabun Melakukan Kegiatan Belajar . Pada Kondisi Ini , Guru Mempunyai Tanggung Jawab Agar SMA Negeri 1 Kabun Bahwa Adanya Permasalahan Oleh Guru Dalam Pembelajaran Di" *Jurnal Pendidikan* vol 5, no. 5 (2024): hlm 6293–6300.

maupun permainan elektronik (digital) yang diprogram pada perangkat komputer atau konsol, dan bisa dimainkan secara offline maupun online. Dalam *game*, biasanya terdapat konflik buatan yang harus diselesaikan oleh pemain dengan mengikuti aturan yang telah ditetapkan agar dapat mencapai kemenangan atau tujuan tertentu.

Definisi ini juga menekankan bahwa *game* tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran, pengembangan strategi, dan interaksi sosial, terutama pada game online yang memungkinkan banyak pemain berpartisipasi secara bersamaan melalui jaringan internet.²⁵

Pengertian *Edukasi* bahasa berasal dari bahasa Indonesia yang berarti pendidikan, pengajaran, pelatihan, atau cara memberikan pengetahuan kepada seorang kelompok.

Secara istilah, *edukasi* adalah proses pembelajaran yang bertujuan mengembangkan potensi individu dalam hal pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku melalui berbagai metode pembelajaran, baik formal, nonformal, maupun informal *edukasi* merupakan upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi seseorang atau kelompok agar melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan dan mengalami perubahan sikap serta tata laku menuju kedewasaan.

²⁵Fadel Marzian and Mukti Qamal, "Game Rpg 'the Royal Sword' Berbasis Desktop Dengan Menggunakan Metode Finite State Machine (Fsm)," *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi* 1, no. 2 (2017): 61–96, <https://doi.org/10.29103/sisfo.v1i2.244>.

Proses pembelajaran yang dilakukan secara sadar untuk membimbing perkembangan jasmani dan rohani agar menjadi lebih baik upaya terencana untuk memengaruhi individu atau kelompok agar menjadi lebih baik melalui pendidikan. Proses perubahan perilaku yang dinamis dengan menimbulkan kesadaran dari dalam individu atau kelompok usaha membimbing manusia yang belum dewasa menuju kedewasaan dan kemandirian. Usaha memberikan pegangan agar manusia dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. *Edukasi* adalah usaha atau proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang agar menjadi pribadi yang mandiri, berwawasan luas, dan mampu berkontribusi positif dalam masyarakat.

b. Karakteristik *Game Edukasi*

Interaktif dan menyenangkan *game edukasi* dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga muatan pembelajaran konten dalam *game edukasi* biasanya memuat materi pelajaran yang relevan dengan teknik desain *game edukasi* harus efektif dan efisien dalam menyampaikan sesuatu, dengan prinsip-prinsip pembelajaran dan teknik instruksional yang kuat, sehingga dapat memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran.²⁶

²⁶Najuah, Sidiq Ricu, Simamora Reny Sabrina, "Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21" (Yayasan Kita Menulis, 2022), hlm 25

Game edukasi memiliki sejumlah karakteristik khusus yang membedakannya dari jenis permainan lainnya, terutama karena tujuannya yang berfokus pada pembelajaran. Berikut adalah karakteristik utama game edukasi berdasarkan berbagai sumber:

1. Memiliki tujuan pembelajaran yang jelas *game edukasi* dirancang dengan tujuan pembelajaran yang spesifik dan terukur, sehingga setiap aktivitas di dalamnya mendukung pencapaian kompetensi tertentu pada peserta didik
2. Menarik dan menyenangkan salah satu kekuatan *game edukasi* adalah kemampuannya menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan lebih termotivasi untuk belajar
3. Tantangan dan tingkat kesulitan yang bertahap *game edukasi* biasanya memiliki tingkat tantangan yang bervariasi, mulai dari mudah hingga sulit, yang dapat disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. tantangan ini mendorong pengguna untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah
4. Memunculkan rasa ingin tahu permainan edukatif dirancang untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, baik secara sensorik maupun kognitif, sehingga peserta didik terdorong untuk terus mencoba dan mengeksplorasi materi yang disajikan
5. Interaktif dan memberikan umpan balik *game edukasi* menyediakan interaksi antara peserta didik dengan game maupun antar peserta didik,

serta memberikan umpan balik langsung atas tindakan yang dilakukan. umpan balik ini penting agar peserta didik dapat belajar dari kesalahan dan memperbaiki strategi mereka.

6. Mengandung unsur fantasi banyak *game edukasi* memanfaatkan unsur fantasi, yaitu dunia atau cerita yang terpisah dari dunia nyata, untuk menarik emosi dan perhatian peserta didik. unsur ini dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar.
7. Kontrol dan Partisipasi Aktif Peserta didik memiliki kontrol dalam menentukan keputusan di dalam *game*, sehingga mereka berperan aktif dalam proses pembelajaran dan dapat belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*)
8. Adanya sistem *reward* dan risiko *game edukasi* seringkali memberikan penghargaan (*reward*) atas pencapaian tertentu, serta memungkinkan peserta didik untuk mengulang jika gagal, sehingga mereka tidak takut mengambil risiko dan belajar dari kegagalan
9. Singkat, partisipatif, dan adaptif *game edukasi* umumnya bersifat singkat, membutuhkan biaya rendah, mudah diadaptasi, dan mendorong partisipasi aktif dari peserta didik.
10. Memperhatikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik *game edukasi* dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) peserta didik secara seimbang.

Tabel 2.1
Karakteristik Media *Game Edukasi*

Karakteristik	Penjelasan Singkat
Tujuan pembelajaran jelas	Fokus pada pencapaian kompetensi tertentu
Menarik dan menyenangkan	Meningkatkan motivasi dan minat belajar
Rasa ingin tahu	Tingkat kesulitan dapat disesuaikan
Interaktif dan umpan balik	Mendorong eksplorasi dan pemecahan masalah
Unsur fantasi	Ada interaksi dan feedback langsung
Kontrol dan partisipasi aktif	Menggunakan dunia atau cerita imajinatif
Reward dan risiko	Peserta didik aktif menentukan jalannya pembelajaran
Singkat dan adaptif	Ada penghargaan dan kesempatan belajar dari kegagalan
Aspek kognitif, afektif, psikomotor	Mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan
Evaluasi dan refleksi	Memungkinkan penilaian dan introspeksi hasil belajar

c. Variasi *game edukasi*

Platform dan alat *game edukasi* dapat berupa aplikasi *mobile website* online, atau *software desktop*, sehingga mudah diakses dan digunakan oleh peserta didik di mana saja dan kapan saja. Fitur Interaktif seperti grafik yang menarik, animasi beragam, teks, audio,

dan video dapat merangsang ketertarikan anak untuk menerima materi pelajaran yang disampaikan.

Variasi *game edukasi* sangat beragam dan terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi serta kebutuhan pembelajaran yang semakin dinamis. Salah satu variasi yang populer adalah *game edukasi* digital interaktif yang menggabungkan unsur hiburan dengan materi pembelajaran. Contohnya adalah kuis online, teka-teki silang, dan permainan mencocokkan gambar yang dapat diakses melalui komputer atau perangkat mobile. *Game* jenis ini memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan cara yang menyenangkan dan dapat dilakukan kapan saja.

Game digital, terdapat juga variasi *game edukasi* tematik yang mengangkat topik khusus sesuai dengan kurikulum atau kebutuhan pembelajaran tertentu. Misalnya, *game* yang mengenalkan budaya lokal seperti batik atau permainan sains sederhana yang mengajarkan konsep fisika dan kimia secara interaktif. *Game* tematik ini membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam dan kontekstual, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Variasi lain yang tidak kalah menarik adalah *game* berbasis tantangan, seperti permainan strategi, role-playing, dan simulasi. *Game* strategi mengasah kemampuan berpikir kritis dan perencanaan, sementara role-playing memungkinkan siswa berperan

dalam situasi tertentu untuk memecahkan masalah atau belajar nilai-nilai sosial. Simulasi memberikan pengalaman belajar yang mendekati dunia nyata, misalnya simulasi eksperimen sains atau pengelolaan sumber daya. *Game* jenis ini sangat efektif untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kemampuan sosial peserta didik.

Tidak kalah penting, variasi *game edukasi* klasik seperti permainan papan, flashcard, dan kuis lisan masih banyak digunakan, terutama dalam pembelajaran tatap muka. *Game* klasik ini memfasilitasi interaksi langsung antar siswa dan guru, meningkatkan kerja sama, serta membangun suasana belajar yang menyenangkan. Dengan berbagai variasi *game edukasi* tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

3. Kualitas dan Keterampilan Guru

Guru merupakan faktor yang sangat menentukan dalam dunia pendidikan. Orang India dahulu, menganggap guru itu sebagai orang suci dan sakti²⁷. Kualitas guru dalam mengajar sampai saat ini masih menjadi persoalan yang sangat penting, karena pada kenyataannya keberadaan guru di berbagai jenjang, mulai dari Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah

²⁷Zulhimma, "Peranan Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Memotivasi Anak Didik," *Jurnal Darul Ilmi* vol 2, no. 1 (2014): hlm 15–28.

Atas masih dinilai oleh sebagian kalangan jauh dari performa yang distandarkan. Kualitas guru yang dimaksud dalam hal ini adalah kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional²⁸.

Kualitas guru terdiri dari beberapa bagian yang saling terkait, yang mencakup kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Setiap komponen ini memainkan peran penting dalam menentukan efektivitas pengajaran dan dampaknya terhadap siswa. Berikut adalah rincian dari bagian-bagian tersebut:

1. Kompetensi Pedagogik

Ini mencakup kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang berpusat pada siswa. Guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang aman dan mendukung, melaksanakan pembelajaran yang efektif, serta melakukan asesmen dan umpan balik yang konstruktif. Kompetensi ini penting untuk memastikan bahwa siswa dapat belajar dengan cara yang paling sesuai bagi mereka.

2. Kompetensi Kepribadian

Seorang guru harus memiliki kepribadian yang mantap, berakhlak mulia, dan menjadi teladan bagi siswa. Ini termasuk kematangan moral dan emosional, serta kemampuan untuk merefleksikan tindakan mereka sebagai pendidik.

²⁸muhammad darwis Dasopang, "Pengaruh Kualitas Guru Terhadap Kemampuan Guru Dalam Memvariasikan Pembelajaran," *Resonance* vol 22, no. 7 (2017): hlm 697–703.

Kepribadian guru yang baik dapat membangun kepercayaan dan hubungan positif dengan siswa, yang sangat penting untuk proses pembelajaran.

3. Kompetensi Sosial

Guru perlu memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dengan siswa, rekan kerja, orang tua, dan masyarakat. Kemampuan ini mencakup kolaborasi dalam meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan orang tua serta masyarakat dalam pendidikan. Keterampilan sosial yang baik membantu menciptakan komunitas belajar yang inklusif dan mendukung. Kompetensi Profesional Ini merujuk pada penguasaan materi pelajaran secara mendalam serta kemampuan untuk mengembangkan kurikulum dan menerapkannya di kelas. Kualitas guru sangat mempengaruhi hasil belajar siswa dan mutu pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, peningkatan kualitas guru melalui pelatihan dan pengembangan profesional menjadi sangat penting dalam upaya meningkatkan pendidikan di berbagai jenjang.

Keterampilan mengajar merupakan keterampilan yang berkaitan dengan semua aspek kemampuan guru yang berkaitan erat dengan berbagai tugas guru yang berbentuk keterampilan dalam rangka memberi rangsangan juga motivasi kepada siswa untuk melaksanakan aktivitas oleh guru yaitu keterampilan ketika membimbing, mengarahkan, membangun semangat siswa dalam belajar guna mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan secara terpadu. menyebutkan bahwa keterampilan dasar mengajar (*teaching skills*), merupakan suatu karakteristik umum dari seseorang yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diwujudkan melalui tindakan.

Keterampilan dasar mengajar (*teaching skills*) pada dasarnya adalah berupa bentuk-bentuk perilaku yang bersifat mendasar dan khusus yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai modal awal ketika akan melaksanakan tugas-tugas pembelajarannya secara terencana dan profesional.²⁹

Maka dari itu, agar dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sangat diperlukan berbagai macam keterampilan, yaitu keterampilan dasar mengajar. Berikut pengetahuan pada setiap aspek keterampilan dasar mengajar sebagai berikut:

1. Keterampilan Membuka dan Menutup

Pelajaran Keterampilan dasar mengajar adalah keterampilan yang harus dimiliki setiap guru agar proses pembelajarannya berjalan dengan efektif dan bermanfaat. Salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh guru adalah keterampilan membuka dan menutup pelajaran. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran ini bukanlah hal yang mudah dan juga bukan hal yang sulit sebenarnya tapi terkadang guru lupa akan pentingnya keterampilan ini. Karena guru seringkali berfikir hal yang terpenting hanya memberikan materi kepada siswa itu sudah cukup. Guru terkadang lupa akan pentingnya menarik minat siswa agar siswa termotivasi untuk mengikuti pelajaran dan penasaran akan materi apa yang akan diberikan oleh guru.

²⁹Fadhilah Uswah et al., "Keterampilan Dasar Mengajar Di Sd/Mi," *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* 1, no. 1 (2023): 303–8.

2. Keterampilan Menjelaskan Pada keterampilan ini sangatlah tidak bisa dihindari oleh seorang guru karena hampir semua kegiatan pembelajaran mewajibkan guru untuk memberikan penjelasan. Dengan proses menjelaskan materi oleh calon guru dapat memudahkan siswa untuk meningkatkan pemahaman terhadap pokok materi pelajaran yang disampaikan. Penyajian materi yang dikuasai guru berkaitan dengan bahasa yang baik, jelas, sederhana.
3. Keterampilan Bertanya Dalam keterampilan ini guru memegang peran penting karena dengan keterampilan ini dapat memudahkan proses pembelajaran yang dapat membangun partisipasi dan menumbuhkan minat rasa ingin tahu peserta didik terhadap pelajaran yang didiskusikan.
4. Keterampilan Membimbing Diskusi kelompok Kecil Diskusi kelompok merupakan strategi yang dapat membuat siswa mungkin menguasai suatu konsep atau suatu masalah yang dapat dilakukan dengan bekerja sama dengan teman yang lain. Dimana siswa dapat berpikir, berinteraksi social, serta berlatih bersikap positif. Maka dari itu diskusi kelompok dapat melatih siswa untuk berpikir kreatif serta membina kemampuan berbahasa.
5. Keterampilan Mengelola kelas Dalam melaksanakan keterampilan mengelola kelas maka perlu diperhatikan komponen keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal berkaitan dengan kemampuan guru dalam mengambil inisiatif dan mengendalikan pembelajaran.

6. Keterampilan Memberikan Penguatan Penggunaan penguatan dalam kelas dapat mencapai atau mempunyai pengaruh sikap positif terhadap proses belajar siswa dan bertujuan untuk meningkatkan perhatian siswa terhadap pembelajaran, merangsang dan meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan kegiatan belajar serta membina tingkah laku siswa yang produktif
7. Keterampilan Mengadakan Variasi Penggunaan variasi dalam proses pembelajaran siswa sangatla berpengaruh untuk membuat siswa lebih menarik mengikuti pelajaran serta bisa membuat siswa gampang mengerti atas pembelajaran yang diajarkan. Variasi ini bisa berupa alat alat yang menunjang keberhasilan mengajar yaitu bisa berupa variasi alat atau bahan yang dapat dilihat (*visual aids*), variasi alat atau bahan yang dapat didengar (*auditif aids*), variasi alat atau bahan yang bisa diraba (motorik), dan variasi alat atau bahan yang dapat didengar, dilihat, dan diraba (*audio visual aids*).

4. Guru Pendidikan Agama Islam

Guru dalam Bahasa Arab mempunyai banyak pengertian seperti *al-alim* (jamaknya ulama) atau *al-mu'llim*, yang berarti orang yang mengetahui, selain itu digunakan juga istilah *al-mudarris* untuk arti orang yang mengajar atau orang yang memberi pelajaran dan juga istilah *al-muaddib* yang merujuk kepada guru yang secara khusus mengajar di istana.³⁰

Pendidik dalam Islam adalah: orang yang bertanggung jawab terhadap

³⁰Zulhimma, "Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam," *Jurnal Tarbiyah* 22, no. 2 (2015): 347–68.

perkembangan anak didik dengan mengupayakan perkembangan seluruh potensi anak didik, baik potensi afektif, kognitif maupun potensi psikomotorik. Dalam hal ini pendidik bukan saja mentransfer sejumlah ilmu pengetahuan kepada anak didik tapi juga menanamkan nilai-nilai islami dan norma-norma sehingga terintegrasi dalam pribadi mereka, selain itu ketrampilan tidak boleh dilupakan, ketrampilan yang dimaksud bukan saja ketrampilan bersifat pembinaan jasmani tapi juga ketrampilan yang bertujuan pembinaan rohani, misalnya ketrampilan mengerjakan shalat, puasa, wudhu' dan ibadah lainnya.

Pendidikan agama Islam merupakan suatu proses pembelajaran yang mengacu pada ajaran-ajaran agama Islam. Melalui bimbingan dan asuhan yang diberikan kepada para pelajar, diharapkan mereka dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran yang telah diyakini dengan sepenuh hati. Tujuan dari pendidikan ini adalah agar agama Islam dapat menjadi pandangan hidup yang mengarahkan mereka menuju keselamatan dan kesejahteraan, baik di dunia maupun di akhirat³¹.

Guru ialah pribadi dewasa yang mempersiapkan diri secara khusus melalui Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK), agar dengan keahliannya mampu mengajar sekaligus mendidik peserta didik untuk menjadi warga Negara yang baik (susila), berilmu, produktif, social, sehat, dan mampu berperan aktif dalam peningkatan sumber daya manusia atau investasi

³¹Jureid Jureid, Muhammad Darwis Dasopang, and Zainal Efendi Hasibuan, "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembinaan Keterampilan Keagamaan Untuk Meningkatkan Pengamalan Agama Siswa di MTsN Se Wilayah Pantai Barat Kabupaten Mandailing Natal," *Jurnal Literasiologi* vol 10, no. 1 (2023):hlm 35- 122, <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v10i1.568>.

kemanusiaan³².

Guru Pendidikan Agama Islam adalah seorang pendidik yang memiliki peran vital dalam proses pembelajaran ajaran-ajaran agama Islam. Melalui bimbingan dan asuhan yang diberikan, guru bertujuan untuk membantu siswa memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam dengan sepenuh hati. Selain itu, guru adalah individu dewasa yang telah mempersiapkan diri secara khusus melalui Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK). Dengan keahlian yang dimiliki, mereka tidak hanya mengajar tetapi juga mendidik peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik, berilmu, produktif, sosial, sehat, dan mampu berperan aktif dalam peningkatan sumber daya manusia.

Imam al-Ghazali juga menerangkan syarat atau kriteria yang harus dimiliki seorang pendidik yaitu:

1. Seorang pendidik harus memiliki sifat cinta kepada anak didiknya, seperti cintanya ia kepada anak kandungnya, memperlakukan anak didiknya seperti memperlakukan anak sendiri. Seorang guru seharusnya bisa menjadi wakil kedua orang tua anak didiknya.
2. Seorang pendidik harus ikhlas dalam mengajar anak didiknya, serta tidak mengharapkan atau meminta imbalan.
3. Seorang pendidik harus menjadi motivator bagi anak didiknya. Pendidik harus menjadi contoh, teladan, dan pembangkit motivasi belajar anak

³²Zulhimma, "Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam," *Jurnal Tarbiyah* vol 22, no. 2 (2015): hlm 68-347.

didiknya serta memberikan dorongan dari belakang agar peerta didik dapat mewujudkan cita-cita dan mimpinya.

4. Seorang pendidik harus senantiasa mengingatkan anak didiknya kepada tujuan pendidikan yaitu untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT. Dengan demikian diharapkan anak didik tersebut tidak menjadi sombong atas ilmu yang dimilikinya.
5. Seorang pendidik juga harus mengamalkan ilmu yang dia ajarkan kepada anak didiknya.
6. Seorang pendidik harus mengajarkan materi yang sesuai dengan daya tangkap serta tingkat intelektuan anak didiknya.
7. Seorang pendidik harus mampu menanamkan keimanan pada anak didiknya.
8. Seorang pendidik harus menjadi teladan yang baik bagi anak didiknya³³.

Pendidik harus memiliki perilaku yang halus, lapang dada, sopan, berakhlak terpuji, sabar, murah hati, dan perilaku-perilaku terpuji lainnya. Guru harus menunjukkan kasih sayangnya kepada siswa layaknya sebagai anak sendiri karena Rasulullah juga melakukan hal demikian sebagaimana sabda Rasulullah SAW. Sesungguhnya aku bagi kaum adalah seperti ayah terhadap anaknya.

Seorang guru yang profesional memiliki ciri-ciri diantaranya sebagai berikut:

³³Munawir Munawir, Amilya Nurul Erindha, and Della Puspita Sari, "Memahami Karakteristik Guru Profesional," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 1 (2023): 384–90, <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1108>.

1. Memiliki landasan ilmu pengetahuan yang kuat
2. Patuh terhadap sistem hukuman berupa sanksi profesi.
3. Mengikuti sistem seleksi dan bersertifikasi.
4. Memiliki organisasi profesi (organisasi keguruan)
5. Mempunyai militansi diri (individual).
6. Memahami dan mempunyai prinsip etika (kode etik guru).
7. Berdasarkan kompetensi diri (individual).
8. Mempunyai kesadaran atas profesionalitas yang tinggi.
9. Mampu berkolaborasi dan berkompetisi yang sehat dengan rekan sejawat.

Mengamati dan menelisik pengertian dan tujuan Pendidikan Agama Islam, baik menurut ahli maupun regulasi di Indonesia, dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

6. Pendidikan Agama Islam telah mewarnai proses pendidikan di Indonesia.
7. Pendidikan Agama Islam merupakan proses pendidikan dengan ajaran Islam sebagai konten yang diajarkan.
8. Pendidikan Agama Islam diajarkan di sekolah oleh Guru Pendidikan Agama Islam yang profesional.
9. Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk mendidik, membimbing, dan mengarahkan siswa menjadi pribadi Islami (yakin, taat, dan berakhlak) dalam kerangka diri siswa sebagai individu, anggota keluarga, bagian masyarakat, warga negara, dan warga dunia. Dalam

poin ini menegaskan bahwa tujuan Pendidikan Agama Islam bukanlah menjadikan siswa menjadi ahli ilmu agama Islam.

10. Insan kamil adalah pencapaian tujuan Pendidikan Agama Islam tertinggi sehingga mampu menjadi manusia yang dapat menjadi rahmat sekalian alam (*rahmatan li al-'alamin*).

B. Penelitian Relevan

Penelitian tentang Pengembangan Media *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Kualitas Guru Pendidikan Agama Islam telah ada sebelumnya dengan pokok dan bahasan yang berbeda. Maka beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Winda Lisnaini dkk, artikel pada jurnal dengan judul Pengaruh Penggunaan i Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Kabun. Penggunaan media game edukasi dalam kegiatan pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hasil ini dibuktikan dengan perolehan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu $87,97 > 69,69$. Dari uji hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan hipotesisi H_a diterima dan H_o ditolak yaitu adanya pengaruh penggunaan game edukasi terhadap motiasi belajar siswa hasil uji t-test didapatkan sig (2-tailed) diperoleh $0,000 < 0,05$, karena hal itu maka

pembelajaran dengan menggunakan game edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa³⁴

a. Persamaan Dalam Penelitian

Dari penelitian yang pernah dilakukan, penelitian sebelumnya dan yang akan dilakukan adalah Penggunaan media game edukasi dalam kegiatan pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hasil ini dibuktikan dengan perolehan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu $87,97 > 69,69$.

b. Perbedaan Dalam Penelitian

Penelitian ini dengan penelitian kuantitatif, pengumpulan data menggunakan angket, sedangkan penelitian penulis menggunakan penelitian kualitatif dengan wawancara dan observasi.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ilham Abdillah., ddk, artikel pada jurnal dengan judul Implementasi *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di Era Digital. Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa Implementasi game edukasi dalam pembelajaran PAI di SMPN 1 Krian telah terbukti efektif dalam meningkatkan

³⁴Lisnaini, Hendri, and Anugrah, "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Kabun Melakukan Kegiatan Belajar . Pada Kondisi Ini , Guru Mempunyai Tanggung Jawab Agar SMA Negeri 1 Kabun Bahwa Adanya Permasalahan Oleh Guru Dalam Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan* vol 5, no. 5 (2024): hlm 6293–6300.

pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan platform game seperti Kahoot! dan Quizizz memberikan dampak positif terhadap keterlibatan, motivasi, dan minat siswa dalam mengikuti pelajaran. Melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, siswa dapat belajar dengan lebih dinamis, serta menerima umpan balik instan yang membantu mereka memperbaiki kesalahan dengan cepat. Suasana kompetitif yang sehat juga memacu siswa untuk lebih termotivasi dalam memahami materi PAI, seperti fiqih, aqidah, dan akhlak. Dengan demikian, penerapan game edukasi tidak hanya mendukung pemahaman konsep, tetapi juga meningkatkan keaktifan dan keceriaan dalam proses pembelajaran di era digital³⁵.

a. Persamaan Dalam Penelitian

Dari penelitian yang pernah dilakukan, penelitian sebelumnya dan yang akan dilakukan adalah Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di Era Digital. Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa Implementasi game edukasi dalam pembelajaran PAI.

³⁵Muhammad Ilham Abdillah, Wiwin Luqna Hunaida, and Abdul Muqit, "Implementasi Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di Era Digital". *Artikel Jurnal* vol 6, no. 2 (2024): hlm 1099–1107.

b. Perbedaan Dalam Penelitian

Penelitian ini dengan adalah Penggunaan *platform game* seperti *Kahoot!* dan *Quizizz* memberikan dampak positif terhadap keterlibatan, motivasi, dan minat peserta didik sedangkan penelitian ini merupakan pelatihan untuk guru pendidikan agama Islam.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Chamdan Mashuri, dkk artikel pada jurnal dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Pada Pelajaran Muatan Lokal Keagamaan Islam. Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat didapatkan kesimpulan sebagai berikut: 1) Pembuatan game untuk mata pelajaran agama dinilai efektif dan bermanfaat dalam memberikan inovasi pembelajaran para siswa, khususnya untuk pelajaran agama Islam, karena kebanyakan siswa memang menyukai permainan. 2) Berdasarkan hasil evaluasi implementasi game, didapatkan hasil bahwa game tersebut mampu memberikan kepuasan bagi penggunanya dan tidak ada kesulitan dalam menjalankannya. Seminar Nasional Sainsteknopak Ke-5 LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang 2021. 3) Perlunya pengenalan teknologi sejak dini kepada para siswa, karena dengan adanya teknologi mampu membantu dalam proses pembelajaran, namun tetap harus ada pengawasan dari orang tua dan guru, ketika para siswa menggunakan teknologi khususnya smartphone³⁶.

³⁶C Mashuri, A H Mujiyanto, and G S Permadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Pelajaran Muatan Lokal Keagamaan Islam," vol 2 no 1 *Sainsteknopak*, 2021, hlm 1–9.

a. Persamaan Dalam Penelitian

Persamaan dalam penelitian ini adalah Dari penelitian yang pernah dilakukan, penelitian sebelumnya dan yang akan dilakukan adalah *Game Edukasi* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam Pembelajaran PAI.

b. Perbedaan Dalam Penelitian

Penelitian ini dengan adalah Penggunaan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Pada Pelajaran Muatan Lokal Keagamaan Islam. Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat

4. Penelitian yang dilakukan oleh Hanifa Azmi Maisaroh artikel pada jurnal dengan judul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar. Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah memiliki peranan yang sangat strategis untuk membentuk kepribadian peserta didik yang tangguh. Pendidikan Islam sebagai subsistem pendidikan nasional yang sesuai dengan UU No. 2, tahun 1989, dalam pelaksanaan pendidikan agama Islam di pendidikan formal atau sekolah mempunyai dasar-dasar yang sangat kuat, yakni dasar yuridis, dasar riligiuos, dan dasar psikologis. Dalam perkembangannya anak usia Sekolah Dasar memiliki ciri khasnya tersendiri, kemampuan berfikir anak usia Sekolah Dasar berkembang secara berangsur-angsur. Jika pada masa sebelumnya daya

fikir anak masih bersifat imajinatif dan egosentris maka pada masa ini daya pikir anak berkembang kearah berpikir kongkrit, rasional dan objektif. Adapun ruang lingkup kajian pendidikan agama Islam yaitu Al-Qur'an, akidah, akhlak, fiqh ibadah, dan sejarah kebudayaan Islam.³⁷

a. Persamaan Dalam Penelitian

Persamaan dalam penelitian ini adalah Dari penelitian yang pernah dilakukan, penelitian sebelumnya dan yang akan dilakukan adalah Pendidikan guru agama Islam dala meningkatkan mutu dan pemahaman peserta didik dalam Pembelajaran PAI.

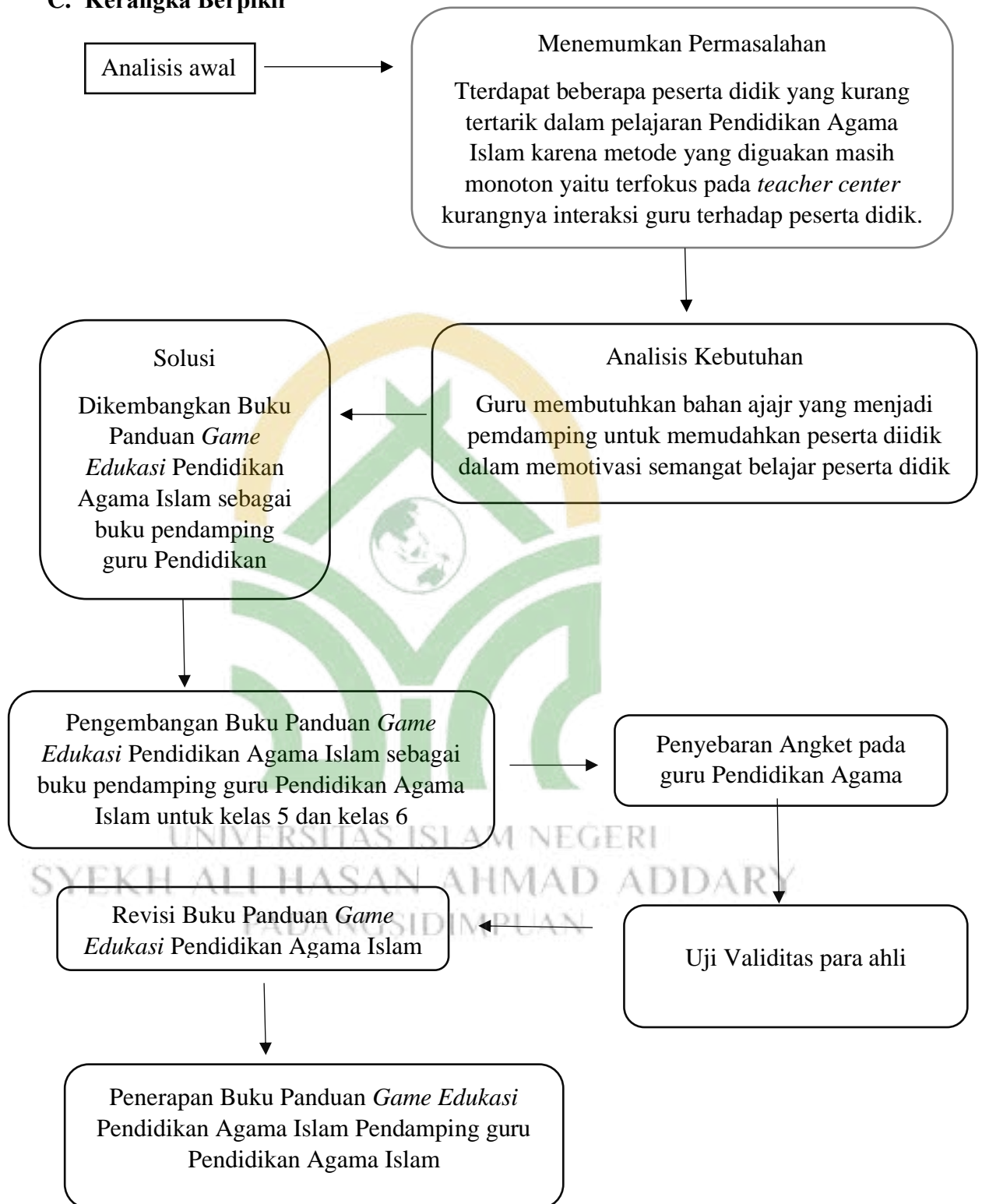
b. Perbedaan Dalam Penelitian

Penelitian ini dengan adalah peranan yang sangat strategis untuk membentuk kepribadian peserta didik yang tangguh. Pendidikan Islam sebagai subsistem pendidikan nasional yang sesuai dengan UU No. 2, tahun 1989

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

³⁷Rangga Sa'adillah, Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Agama Islam Menuju Revolusi Industri 4.0* vol 3, no. 1 (2020): hlm 40-129.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Pelaksanaan Pelatihan Penelitian ini akan dilakukan oleh peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Sekecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru khususnya guru Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah. Madrasah ini berada di wilayah kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru tepatnya di Jl.Siharangkarang Desa Aek Sipogas Sipabangun. Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah awalnya adalah Raudhatul Athfal (R.A) atau Taman Kanak-kanak (TK) yang kemudian berkembang dan memiliki Madrasah Ibtidaiyah pada Tahun 2007 dengan SK Penegerian nomor 824/2010 Tgl. 28 Juni 2010. Kemudian berubah nama menjadi Yayasan Pendidikan Al-Hasanah yang memiliki 3 lembaga pendidikan yaitu Raudhatul Athfal (R.A) Al-Hasanah, Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah dan Madrasah Diniyah Awaliyah (MDA) Al-Hasanah.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan September 2024–Mei 2025 untuk guru pendidikan Agama Islam Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah.

Tabel 3.1
Time Schedule Penelitian

Uraian kegiatan	Sept	Okto	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli
Pengajuan Judul	x									
Pengesahan Judul		x								
Penyusunan Proposal			x							
Bimbingan ke Pemb. II				x						
Bimbingan ke Pemb. I					x					
Seminar Proposal						x				
Penelitian & Bimbingan							x	x	x	
Seminar Hasil										x
Ujian Munaqosyah										x

B. Model Pengembangan

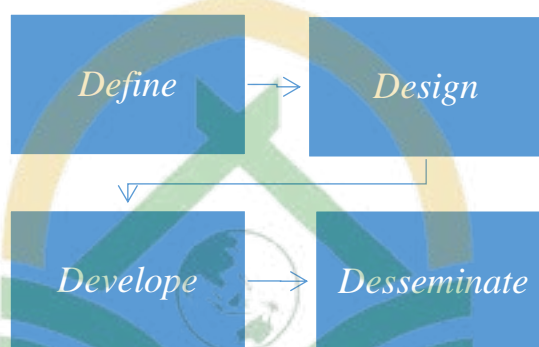
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk³⁸ dan menguji keefektifan produk. R&D adalah penelitian yang dimulai dengan penyelidikan kemudian dilanjutkan dengan pengembangan produk tersebut.³⁹

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan 4-D. Model penelitian 4-D adalah salah satu model pengembangan yang dirancang khusus untuk mempersentasikan tahapan-tahapan secara sistematis dan sistematis dalam penelitian agar tercapainya hasil yang akurat. Tujuan utama penelitian dengan model 4-D adalah untuk menghasilkan produk pembelajaran, media, atau perangkat yang efektif,

³⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2015), Cet. Ke-17, hlm. 297.

³⁹Adelina Hasyim, *Metode Penelitian dan Pengembangan di sekolah*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), hlm. 41.

efisien, inovatif, dan layak digunakan dalam proses pendidikan. Model pengembangan 4-d terdiri atas empat tahap pengembangan, yaitu *define* (Pendefenisian), *design* (Perancangan), *Developed* (Pengembangan), dan *disseminate* (Penyebaran).⁴⁰ Berdasarkan lang-langkah tersebut, dapat dijelaskan lebih terperinci untuk mempermudah dalam memahaminya, yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model Pengembangan 4D

1. Tahap *Define* (Pendefenisian)

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefenisikan masalah-masalah pembelajaran. Dilakukan untuk mengetahui keadaan di lapangan. Tahap ini biasa disebut dengan tahap analisis kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menganalisis Modul Ajar Pendidikan Agama Islam semester genap. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui apakah Pelatihan Media *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Kualitas Guru Pendidikan Agama Islam pembelajaran yang diajarkan sudah

⁴⁰Triant, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Prgresif : Konsep, Landasan, dan Implementasi pada KTSP*, (Jakarta : Kencana, 2009), hlm. 189.

sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

- b. Mereview literature tentang modul. Hal ini bertujuan untuk mengetahui format penelitian modul yang baik dan benar. Supaya dapat dipelajari peserta didik dan mudah difahami supaya bisa belajar secara mandiri dengan metode pembelajaran *game edukasi*.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap *design* bertujuan untuk menyiapkan *prototype* perangkat pembelajaran. Pada tahap ini peneliti mulai merancang modul berbasis *Inquiry Learning* sesuai dengan komponen-komponen yang ada dalam modul.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap perancangan, dikonsultasikan dengan pembimbing apakah sudah layak untuk divalidasi atau belum, jika belum, diperbaiki sampai layak. Pada tahap pengembangan ini dilakukan tahap validasi dan tahap praktikalitasi terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *game edukasi* madrasah ibtidaiyah swasta Al-Hasanah.

a. Tahap Validasi

Validasi modul pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *game edukasi* yang dilakukan antara lain :

- 1) Validasi Buku Panduan

Modul Ajar merupakan perangkat pembelajaran yang disusun secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Validasi dapat dilakukan dengan cara :

- a) Meminta bantuan kepada para pakar sebagai validator untuk memvalidasi buku panduan
- b) Meminta Validator memberikan saran terhadap rancangan buku panduan yang telah disusun.
- c) Melakukan revisi terhadap buku panduan apabila terdapat kesalahan dan memperbaikinya sesuai saran dari validator.

2) Validasi buku panduan Pendidikan Agama Islam berbasis *game edukasi*

Pada tahap ini, peneliti melakukan validasi terhadap bahan ajar Pendidikan Agama Islam yang telah dikembangkan melalui validasi isi dan validasi konstruk. Validasi isi bertujuan mengukur apakah yang dirancang telah sesuai dengan silabus pembelajaran, sedangkan validasi konstruk untuk menentukan kesesuaian unsur-unsur bahan ajar yang dirancang dengan indikator yang telah ditetapkan. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Meminta bantuan kepada para pakar sebagai validator untuk memvalidasi buku panduan.
- b) Meminta Validator memberikan saran terhadap rancangan Modul Ajar yang telah disusun.

Validasi ini sangat penting dilakukan dengan cara meminta bantuan kepada para pakar sebagai validator untuk memvalidasi angket respon yang telah disusun. Selanjutnya melakukan revisi jika terdapat kesalahan.

4. Tahap *Dessiminate* (penyebaran)

Tahap penyebaran ini dilakukan untuk mempromosikan hasil pengembangan supaya diterima oleh guru maupun peserta didik. Pada tahap ini juga dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan untuk mengetahui efektifitas produk yang dikembangkan. Tetapi, karena penelitian yang akan dilakukan masih pada tahap praktikalitas. Maka dilakukan uji coba terbatas dalam penggunaan *Game* Edukasi guru Pendidikan Agama Islam dan peserta didik. Pada tahap ini dilakukan juga proses evaluasi secara menyeluruh.

C. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan metode dan prosedur penelitian tersebut, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan penyebaran angket. Angket digunakan untuk memperoleh data tentang keefektifan atau memiliki *potential effect* dari Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama islam untuk meningkatkan keterampilan dan kualitas guru pendidikan agama Islam.

1. Angket

Angket adalah pengumpulan data melalui penyebaran kusioner (daftar pertanyaan atau isian) yang diisi langsung oleh responden seperti

yang dilakukan dalam penelitian untuk menghimpun pendapat umum. Kuesioner dapat disebar luaskan sesuai keperluan pada setiap responden dalam waktu relative singkat dengan mengerahkan seluruh jajaran peneliti untuk membagikannya secara langsung atau dikirimkan lewat pos kealamat responden.⁴¹

Angket ini digunakan untuk mengetahui tanggapan guru pendidikan agama Islam terhadap pertanyaan yang diajukan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan Buku Panduan *Game Edukasi Pendidikan Agama Islam*. Dari angket ini akan digali informasi mengenai kendala dari guru pendidikan agama Islam dalam proses belajar mengajar sehari-hari.

b. Validasi Ahli Materi Buku Panduan

Uji ahli materi buku panduan ini merupakan seorang yang mampu mempelajari dan meneliti tentang asesmen atau penilaian. Pada uji ahli ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari buku panduan yang telah dibuat oleh validasi oleh ahli materi buku panduan.

Table 3.2
Format Penilaian Ahli Materi

Validator	Indikator Penilaian	Nomor Item
Ahli Materi Buku Panduan	Validitas Pedoman	1
	Validitas Isi	2,3,4,5,6
	Validitas Konstruksi	7,8,9,
	Validitas Bahasa	10,11,12,13
	Jumlah	13

⁴¹Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik* (Rineka Cipta, 2015), hlm. 34.

Dengan metode yang diterapkan untuk menganalisis data hasil uji validasi ahli materi buku panduan, digunakan teknik deskriptif persentase dan kategoris. Skor yang diperoleh dari pengukuran oleh ahli akan dijumlahkan. Selanjutnya, skor yang telah terkumpul akan dipersentasikan menggunakan rumus yang telah ditentukan sebagai berikut:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

AP : Angka Perentase

Skor Aktual : Nilai yang diberikan oleh ahli penilai

Skor Idela : Nilai maksimal yang dapat dicapai dalam penilaian.

Persentase dapat dikelompokkan kedalam kategori yaitu:

Tabel 3.3
Klasifikasi Penilaian Validasi Ahli Materi Buku Panduan

Interval	Kategori
76%-100%	Sangat Valid
51%-75%	Valid
26%-50%	Cukup Valid
0%-25%	Kurang Valid

c. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji bagaimana kelayakan dari segi kesesuaian buku panduan *Game Edukasi Pendidikan Agama Islam*. Validasi ahli media yang akan dipilih adalah orang yang berkompeten Dallah bidang IT computer. Kemudian untuk buku panduannya dilaksanakan pengujian validitas, mulai dari desain, warna, dan aplikasi atau *website* yang digunakan.

Tabel 3.4
Format Lembar Validator Ahli Media

Validator	Indikator Penilaian	Nomor Item
Ahli Media	Validitas Kualitas Grafis	1,2,3,4,5,
	Validitas Kepraktisan	6,7,8,9,10
	Jumlah	10

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100 \%$$

Keterangan:

AP : Angka Perentase

Skor Aktual : Nilai yang diberikan oleh ahli penilai

Skor Idela : Nilai maksimal yang dapat dicapai dalam penilaian.

Tabel 3.5
Klasifikasi Penilaian Validasi Ahli Materi Buku Panduan

Interval	Kategori
76%-100%	Sangat Valid
51%-75%	Valid
26%-50%	Cukup Valid
0%-25%	Kurang Valid

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam pengembangan ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan validator yang dapat dari lembar komentar. Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan dan perbaikan. Hasil analisis deskripsi ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, kelayakan dan kemenarikan produk atau hasil pengembangan yang berupa Buku Panduan *Game Edukasi Pendidikan Agama Islam*. Kemudian data angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala Linkert yang berkriteria 4 tingkat kemudian dianalisis

melalui persentase rata-rata skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket tersebut.

1. Analisis Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* artinya ketepatan atau kecemasan terhadap suatu alat ukur dalam fungsi ukurnya. Analisis validasi dapat dilakukan dengan cara menganalisis seluruh aspek yang dinilai oleh setiap validator terhadap buku panduan *game edukasi* pendidikan agama Islam.

2. Analisis Praktikalitas

Tahap ini merupakan tahap uji coba terbatas yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru pendidikan agama Islam. Uji coba ini dilakukan untuk melihat kepraktisan dari buku panduan *game edukasi* pendidikan agama Islam. Analisis kepraktisan ini ditentukan berdasarkan hasil riset buku panduan *game edukasi* pendidikan agama Islam.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

1. Propil Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah

Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah adalah salah satu Madrasah Ibtidaiyah Swasta setingkat Sekolah Dasar yang ada di Kota Padangsidempuan. Madrasah ini berada di Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru Sumatera Utara tepatnya di Kota Padangsidempuan Jl. Siharang Karang Desa Aek Sipogas Sipabangun Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru. Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah awalnya adalah Raudhatul Athfal (R.A) atau Taman Kanak-kanak (TK) yang kemudian berkembang dan memiliki Madrasah Ibtidaiyah pada Tahun 2007 dengan SK Penegerian nomor 824/2010 Tgl. 28 Juni 2010. Madrasah ini merupakan yayasan yang berdiri sendiri yang dirikan oleh sepasang suami istri pada tahun 1986. Yaitu Ketua Pimpinan Yayasan Pendidikan Al-Hasanah Irwan Saleh Siregar S.Pd.I dan Kepala Raudhatul Athal Nurhasanah Dalimunthe S.Pd.I.,S.Pd.

2. Visi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah

a. Visi

Dengan Pendidikan Dasar Berbasis Pengetahuan Islam Yang Berakhlak Mulia Kita Tingkatkan Kualitas Generasi Yang Qur'ani, Yang Handal Dan Tangguh Di Masa Depan

b. Misi

1. Menjadikan Sekolah Islami Sebagai Pilihan Di Tengah Umum
2. Menjadikan Pendidikan Masyarakat Melalui Pendidikan Dasar Islam
3. Meningkatkan SumberDaya Manusia Generasi Islam Agar Mampu Bersaing Tapi Tetap Berakhlak Mulia.

3 Jumlah Data Peserta Didik

Berdasarkan hasil jumlah data peserta didik yang diperoleh peneliti pada 4 tahun terakhir yaitu sebanyak 637 orang, berikut ini table 4.1 rincian jumlah data peserta yang diperoleh peneliti.

Table 4.1
Jumlah Peserta Didik Dalam 4 Tahun Terakhir

Kalas	Jumlah Anak Didik Tahun Ajaran				Ket
	2020/2021	2021/2022	2022/2023	2023/2024	
I	25	21	27	24	
II	23	25	21	27	
III	26	26	25	21	
IV	34	26	26	25	
V	26	35	26	26	
VI	33	27	35	26	
Total	167	160	161	149	

B. Temuan Khusus

1. Validitas produk *game edukasi* dalam meningkatkan keterampilan guru Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah Sekecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru Kota Padangsidempuan

Pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan pada bulan Februari 2024 sampai dengan Mei 2025. Waktu pelaksanaan penelitian dan pengembangan disajikan pada table 4.2. berikut:

Tabel 4.2
Instrumen Penelitian

Prosedur Pengembangan	Aspek yang dinilai	Instrumen	Data yang diamati	Responden
<i>Define</i>	Pendefinisian Kebutuhan	-	Kebutuhan pengembangan Instrument Asesmen Berbasis <i>Game</i>	-
<i>Design</i>	Pembuatan Desain Produk Berupa Pembuatan Instrumen Validasi	-	Kebutuhan Pengembangan Instrumen Asesmen Berbasis <i>Game</i>	-
<i>Develop</i>	Pengembnagan Produk	Lembar Validasi	Pengembangan Instrumen Asesmen berbasis <i>Game</i>	Validator
<i>Disseminate</i>	Penyebaran Produk	Angket Respon guru dan peserta didik	Kemudahan guru dan peserta didik menggunakan instrument asesmen berbasis <i>Game</i>	Guru, Peserta didik

Setelah produk berhasil dikembangkan langkah berikutnya adalah dengan melakukan uji kelayakan Buku Panduan *Game Edukasi Pendidikan Agama Islam* kompetensi pengetahuan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan cara validasi produk. Validasi ahli Materi atau Validasi ahli Media dilakukan setelah pembuatan produk awal. Validasi dilakukan dengan 2 macam yaitu validasi ahli materi buku panduan oleh Dr. Zulhammi, M. Ag., M.Pd dan validasi ahli Media oleh Cndra Adi Putra, S.kom.

1. Hasil Validasi Ahli Materi Buku Panduan

Validasi ahli materi buku panduan *game edukasi Pendidikan Agama Islam* dilakukan oleh dosen Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, yaitu Dr. Zulhammi, M. Ag., M.Pd, dengan melihat Buku Panduan *Game Edukasi Pendidikan Agama Islam* kompetensi pengetahuan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kemudian dimohon untuk memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan Buku Panduan *Game Edukasi* kompetensi pengetahuan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Tujuan desain uji ahli materi adalah untuk memperoleh data yang berbentuk penilaian, saran dan kritik dari para validator yakni ahli materi dan ahli media Setelah

melakukan revisi sesuai arahan dari ahli dan mendapatkan validasi kelayakan dan kepraktisan produk dari para validator maka produk akan disebarakan.

Validator akan memberikan komentar dan saran jika buku panduan *game edukasi* Pendidikan Agama Islam ada beberapa yang kurang sesuai. Komentar dan saran kemudian dijadikan patokan peneliti untuk melakukan perbaikan produk buku panduan *game edukasi* Pendidikan Agama Islam yang layak untuk digunakan. Validator dapat mengisi penilaian dengan diberikannya instrumen penilaian yang didalamnya terdapat 13 indikator penilaian dengan skor maksimal 4 dan skor minimal 1 dari masing-masing indikator. Berikut ini adalah table data hasil validasi ahli materi:

Tabel 4.3
Lembar validasi Ahli Materi

No	Butir Penilaian	Skor
A. Pengertian Media <i>Game Edukasi</i>		
1.	Dapat digunakan sebagai pedoman guru dalam proses belajar mengajar	4
B. Validitas Isi		
2.	Buku Panduan yang dibuat mencakup konsep materi Pendidikan Agama Islam	3
3.	Buku Panduan mencakup materi pelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik	4
4.	<i>Game Edukasi</i> yang dibuat tidak mengandung miskonsepsi tentang materi yang ditentukan	4
C. Validitas Konstruk		
5.	Validitas Buku Panduan dengan indikator <i>Game Edukasi</i> yang ingin dinilai	3
6.	Kesesuaian <i>Game Edukasi</i> dengan indikator Pendidikan Agama Islam	4

7.	Level Kesukaran <i>Game Edukasi</i> sesuai dengan indikator Pendidikan Agama Islam	4
8.	Tabel, gambar atau yang sejenis bermakna (jelas keterangannya pada gambar yang tertera dalam buku panduan <i>Game Edukasi</i> Pendidikan Agama Islam)	3
D. Penggunaan Bahasa		
9.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar	4
10.	Bahasa yang digunakan dalam mendefenisikan mendeskripsikan kalimat pada Buku Panduan <i>Game Edukasi</i> Pendidikan Agama Islam	3
11.	Ketepatan pemakaian istilah	3
12.	Menggunakan Bahasa yang baik dan benar	4
13.	Penulisan menggunakan ejaan dan tanda baca sesuai EYD	4
Jumlah		47
Presentase		87%

$$AP = \frac{\text{Skor Aktul}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$4 \times 13 = 52$$

$$\frac{47}{52} \times 100 = 90\%$$

Berdasarkan hasil uji validasi ahli buku panduan di atas, *game edukasi* Pendidikan Agama Islam yang peneliti kembangkan mendapatkan jumlah skor 47 dengan presentase 87%, termasuk kedalam kategori sangat praktis dan layak untuk digunakan.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi dari ahli bahasa yang dilakukan oleh dosen Candra Adi Putra S.Kom dengan melihat kualitas Media pada instrumen yang tertera pada buku panduan *game edukasi* Pendidikan Agama Islam yang berkompetensi pengetahuan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V dan VI Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-

Hasanah. Kemudian validator ahli media dimohon untuk memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan sebagai ajuan instrumen buku panduan *game edukasi* Pendidikan Agama Islam. Tujuan dari validasi ahli media ini adalah untuk mengetahui atau mengevaluasi layak atau tidaknya media atau bahan ajar yang dikembangkan.

Validator dapat mengisi penilaian dengan diberikannya instrumen penilaian yang didalamnya terdapat 10 indikator penilaian dengan skor maksimal 4 dan skor minimal 1 dari masing-masing indikator. Berikut ini adalah table validasi ahli media.

Tabel 4.4
Lembar Validasi Ahli Media

No	Butir Penilaian	Skor
A. Penggunaan Kualitas Grafis		
1.	Tata Letak Teks dan gambar	4
2.	Kesesuaian warna	3
3.	Kesesuaian pemilihan gambar animasi dengan materi	3
4.	Kemudahan Pemahaman Bahasa	4
5.	Daya Tarik dan motivasi	4
B. Validitas Kepraktisan		
6.	Kesesuaian Aplikasi media <i>Game Edukasi</i> Pendidikan Agama Islam	4
7.	Pembelajaran Interaktif	3
8.	Kejelasan gambar yang ditampilkan dalam media	4
9.	Daya tarik gambar dalam media pembelajaran	3
10.	Animasi yang disajikan membantu pemahaman guru	4
Jumlah		36
Perentase		90%

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$4 \times 10 = 40$$

$$\frac{36}{40} \times 100 = 90\%$$

Berdasarkan hasil uji validasi bahasa tersebut, instrumen buku panduan *game edukasi* Pendidikan Agama Islam yang peneliti kembangkan mendapatkan jumlah skor 36 dengan persentase 100%, termasuk kedalam kategori sangat praktis dan layak untuk digunakan.

Tahap pengembang ini, peneliti akan mengembangkan produk yang telah di rancang sesuai rancangan yang tersedia dengan didampingi konsultasi bersama dosen pembimbing. Untuk selanjutnya dilakukan validasi dengan ahli media dan ahli materi untuk mengetahui layak atau tidaknya produk yang dikembangkan. Jika produk yang dikembangkan oleh peneliti belum layak atau terdapat kekurangan maka peneliti akan merevisi sesuai dengan saran dan kritik dari para validator. Bila produk sudah dikatakan layak oleh validator maka peneliti akan menguji coba kepada guru Pendidikan Agama Islam.

2. Praktikalitas *game edukasi* terhadap peningkatan keterampilan guru dalam mengajar Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah Sekecamatan Padangsidimpuan Hutaimbaru Kota Padangsidimpuan.

Sebuah produk yang baik harus bersifat praktis. Karena dalam proses pengembangan produk akan diperhatikan kepraktisan ketika

responden dan validator menilai kepraktisan dalam angket respon dari guru dan dosen validator ketika produk digunakan, dan kemudahan bahasa yang digunakan dalam buku panduan *game edukasi* Pendidikan Agama Islam.

Dalam tahap ini dilakukan uji produk buku panduan *game edukasi* pendidikan agama Islam berdasarkan penilaian dari validator. Subjek penelitian ini adalah guru pendidikan agama Islam Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah. Produk ini diuji coba kepada 5 orang guru pendidikan agama Islam. Kepraktisan buku panduan *game edukasi* pendidikan agama Islam kompetensi pengetahuan dilakukan dengan membandingkan proses pembelajaran sebelum menggunakan *game edukasi*. Berikut ini tabel 4.5 rincian hasil responden guru pendidikan agama Islam.

Table 4.5
Hasil Responden Guru Pendidikan Agam Islam

Nama	Skor	Skor Max	Keterangan
Annisa Fitri Pertiwi	36	40	Sangat Praktis
Ismail Pardomuan Harahap	37	40	Sangat Praktis
Rachel Intan Agustina	37	40	Sangat Praktis
Susmita Apriyanti	40	40	Sangat Praktis
Tetti Rumondang	38	40	Sangat Praktis
Jumlah	188	200	
Nilai Akhir (<i>P</i>)			188

Pada hasil data respon guru pendidikan agama Islam tersebut, maka dapat diperoleh data perhitungan akhir berikut ini:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$p = \frac{188}{200} \times 100 \%$$

$$P = 94 \%$$

Bersadarkan hasil perhitungan angket responden guru Pendidikan Agama Islam pada buku panduan *game edukasi* Pendidikan Agama Islam tersebut. Maka skor keterkarikan buku panduan *game edukasi* Pendidikan Agama Islam didapatkan 94% dengan kriteria sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa panduan *game edukasi* Pendidikan Agama Islam sangat menarik untuk dijadikan buku panduan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. Efektivitas *game edukasi* dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Sekecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru Kota Padangsidempuan.

Penelitian dan pengembangan buku panduan *game edukasi* kompetensi pengetahuan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah telah terlaksana dengan menggunakan model *Reserch and Development* (R&D). Model yang digunakan dalam penggunaan buku panduan *game edukasi* kompetensi pengetahuan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V dan VI Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah menggunakan model 4-D.

Model 4-D terdiri dari *Define* (Pendefenisian), *Design* (Perancangan), *Developed* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).⁴² Namun dalam penelitian ini menerapkan metode *Evaluation* (Perbaikan) dan merumuskan masalah terkait efektivitas pengembangan buku panduan *game edukasi* pendidikan agama Islam kompetensi pengetahuan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V dan VI Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Mala Baginda Hasibuan guru pendidikan agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah Kota Padangsidimpuan.⁴³ yang ditanyai oleh peneliti menjelaskan bahwa minat belajar peserta didik sangat rendah dalam pelajaran pendidikan agama Islam yang masih menggunakan metode ceramah khususnya dikelas V dan kelas VI, sedangkan Kurikulum Merdeka sudah digunakan untuk kelas V dan VI tahun pelajaran 2023-2024 dan mewajibkan guru menggunakan media *game edukasi*, pelatihan guru pendidikan agama Islam yang masih kurang memadai dalam menggunakan *game edukasi*. *Game edukasi* adalah jenis metode pembelajaran yang sering digunakan karena memungkinkan guru untuk memotivasi dan meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam. Belum dapat dikatakan apakah *game edukasi* yang sering digunakan efektif atau tidak. Meski belum tervalidasi, diharapkan lebih berhasil dari metode ceramah.

⁴²Triant, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Prgresif : Konsep, Landasan, dan Implementasi pada KTSP*, (Jakarta : Kencana, 2009), hlm. 189.

⁴³ Mala Baginda Hasibuan, guru pendidikan agama Islam, *Wawancara*, Pada Kamis 17 April 2025.

Berdasarkan fakta dari hasil penelitian tersebut, maka pelatihan *game edukasi* yang dikembangkan oleh guru madrasah diharapkan dapat mendorong peningkatan keterampilan dan kualitas guru pendidikan agama Islam dan membangun minat bakat kemandirian peserta didik dalam proses belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Oleh karena itu, tentang pentingnya peningkatakan kreativitas dan kualitas guru pendidikan agama Islam tersebut, maka perlu kegiatan pelatihan *game edukasi* yang berkualitas. Pengembangan kegiatan pelatihan *game edukasi* bertujuan untuk mendapatkan dan menghasilkan buku panduan *game edukasi* yang valid dan reliabel untuk meningkatkan kualitas guru pendidikan agama Islam. *Game edukasi* yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk buku panduan guru pendidikan agama Islam Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah Kota Padangsidimpuan. Indikator yang digunakan diadaptasi dari indikator kemampuan berpikir kritis dan kreatif, yaitu kelancaran, keluwesan, analisis, dan evaluasi.

Dalam Penelitian ini digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Produk yang dihasilkan yaitu berupa buku panduan *game edukasi* Pendidikan Agama Islam. Subjek dalam penelitian ini adalah guru pendidikan agama Islam Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah. Berikut ini adalah tahap yang dilakukan dalam penelitian:

a. *Define* (Pendefenisian)

Penelitian ini berfokus pada pengembangan program pelatihan media *game edukasi* untuk meningkatkan kualitas guru Pendidikan

Agama Islam (PAI) di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah Kota Padangsidempuan. Latar belakang penelitian ini di dasari oleh kebutuhan mendesak untuk memperbaiki metode pembelajaran agar lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik. Penggunaan *game edukasi* sebagai media pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional, sehingga pelatihan ini diharapkan dapat membekali guru dengan keterampilan teknologi dan pedagogi yang relevan dalam mengajar Pendidikan Agama Islam.

Pembelajaran guru memiliki peran sentral sebagai pengendali, fasilitator, dan pembimbing yang harus mampu menciptakan inovasi agar peserta didik dapat belajar aktif dan mandiri. Media pembelajaran, khususnya *game edukasi*, menjadi sarana penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik. *Game edukasi* tidak hanya menyampaikan materi secara visual dan interaktif, tetapi juga mengajak peserta didik berpartisipasi aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu, pemanfaatan media ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah tersebut.

Penelitian ini juga mengacu pada nilai-nilai pendidikan Islam yang menekankan pentingnya ilmu dan pembelajaran sebagai bagian dari ibadah dan pengembangan diri. Ayat-ayat Al-Qur'an yang relevan

dijadikan landasan filosofis bahwa pendidikan agama harus dilakukan secara efektif dan interaktif. Dengan mengintegrasikan *game edukasi*, diharapkan pembelajaran PAI tidak hanya meningkatkan pemahaman akademis siswa, tetapi juga membentuk karakter dan keimanan yang kuat sesuai ajaran Islam. Hal ini mendukung tujuan pendidikan nasional dalam mencetak generasi yang beriman, cakap, kreatif, dan bertanggung jawab.

b. *Design* (Perencanaan)

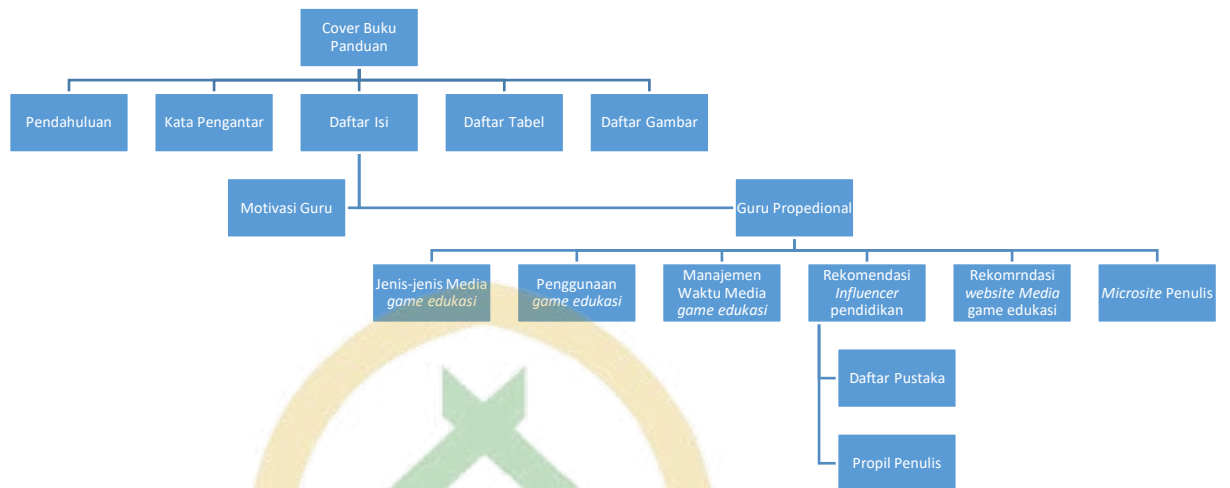
Setelah mengumpulkan data yang di dapatkan melalui angket kepada guru dan peserta didik kemudian di dukung informasi baik dari buku, jurnal maupun internet, tahap selanjutnya yaitu mendesain produk berupa Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan materi yang diajarkan guru, peneliti mulai mendesain Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan di kelas V dan VI Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah. Kompetensi pengetahuan ini di desain berdasarkan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dapat digunakan sebagai alat untuk melatih guru dan peserta didik untuk berpikir lebih kritis dan rasional sebelum melakukan evaluasi dalam proses pembelajaran yang menghasilkan penilaian/asesmen.

Tahap desain ini, peneliti merancang untuk pengembangan buku panduan *game edukasi* Pendidikan Agama Islam yakni dimulai dari format, desain (meliputi: bahan, ukuran, tata letak dan warna), dan materi yang digunakan didalamnya. Serta dalam tahap desain ini peneliti membuat instrument untuk validasi kepada validator dan instrumen untuk respon peserta didik.

- 1) Buku buku panduan *game edukasi* Pendidikan Agama Islam dirancang dengan menggunakan kertas berukuran A4.
- 2) Buku buku panduan *game edukasi* Pendidikan Agama Islam ini dicetak dengan menggunakan jilid lakban (*tape binding*)
- 3) Warna buku, buku panduan *game edukasi* Pendidikan Agama Islam menggunakan warna natural dan gambar yang menarik serta sesuai dengan buku panduan guru.

Pemilihan gambar pada buku panduan *game edukasi* Pendidikan Agama Islam ini disesuaikan dengan buku panduan guru Pendidikan Agama Islam. Gambar yang digunakan disesuaikan dengan cara-cara penggunaan aplikasi atau web *game edukasi* Pendidikan Agama Islam yang bertujuan agar guru tidak kesulitan dalam mengaplikasikan *game edukasi* dalam proses pembelajaran. Dan guru akan diberikan satu web S.Id penulis yang berisikan kumpulan link yang ada pada buku panduan seperti: *Educplay*, *Educandy*, *Gimkit*, *Quiziz*, *Wordwall*. Rekomendasi *Influencer* Pendidikan.

Gambar 4.1
Desain Bagan Produk Buku Panduan Media *game edukasi*
pendidikan agama Islam



Perwarnaan pada buku panduan *game edukasi* Pendidikan Agama Islam juga didesain dengan beberapa warna yang soft agar tidak mengurangi daya tarik terhadap bacaan didalam bukunya. Sedangkan tulisan 9 materi pada buku panduan *game edukasi* Pendidikan Agama Islam kebanyakan menggunakan warna hitam didalamnya agar lebih mudah terbaca dan tidak mengganggu konsentrasi pembaca.

Dalam perencanaan pembuatan buku panduan *game edukasi* Pendidikan Agama Islam peneliti memilih beberapa metode dan materi yang akan dijadikan dasar pertanyaan (stimulus) dalam konteks tertentu sesuai dengan level kesukaran pertanyaan yang terdapat pada *game edukasi*. Oleh karena itu dalam penyusunan buku panduan ini peneliti membutuhkan penguasaan materi ajar,

keterampilan dalam penyusunan buku panduann *game edukasi* pendidikan agama Islam dan kreativitas dalam memilih stimulus. Rancangan produk buku panduann *game edukasi* pendidikan agama Islam ini akan terdapat, isi, materi, dan gambar yang menarik untuk guru dan peserta didik. berikut ini *design* (rancangan) produk buku panduann *game edukasi* pendidikan agama Islam :

1. *Disgn Cover*

Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam mempunyai dua sisi cover bagian depan dan belakang. Cover depan pada buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam didesain dengan background langit berwarna biru, gedung sekolah dan pohon berwarna hijau kekuningan dengan tiga tokoh ibu guru anak laki-laki dan anak perempuan anak laki-laki yang sedang berdiri. Pada bagian atas di tengah atas cover terdapat tulisan “buku Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam” dan bagian bawah terdapat nama penulis, Pada cover bagian belakang memiliki background yang sama dengan cover depan yang berisi tentang sinopsis pendek buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam. Penjilidan buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam ini menggunakan jilid lakban (tape binding).



Gambar 4.2 *Disgn Cover*

2. *Disgn* Kata Pengantar

Pada desain isi materi sebelumnya terdapat beberapa halaman sebagai pelengkap penyusunan buku Panduan *Game Edukasi Pendidikan Agama Islam* yaitu kata pengantar buku Panduan *Game Edukasi Pendidikan Agama Islam*, petunjuk penggunaan dan daftar isi. Halaman kata pengantar ini bertujuan untuk menyampaikan terimakasih atau syukur atas penyusunan buku serta harapan penulis untuk manfaat buku Panduan *Game Edukasi*

Pendidikan Agama Islam tersebut. Sedangkan untuk petunjuk penggunaan disusun agar memudahkan pembaca dalam penggunaan buku Panduan *Game Edukasi Pendidikan Agama Islam*.



Gambar 4.3 Disgn Kata Pengantar



Gambar 4.4 Disgn Petunjuk Penggunaan

DAFTAR ISI		
Media Game Edukasi	Tujuan Media Game Edukasi	Jenis-jenis Media Game Edukasi
Cara Penjurusan Media Game Edukasi	Membuat Media Game Edukasi	Rekomendasi Influencer Pendidikan
Rekomendasi WEBSITE Media Game Edukasi	Guru Profesional	Metode Soru

Gambar 4.5 *Disgn* Daftar Isi

3. *Disgn* Materi

Disgn Materi terdapat isi materi terkait pengertian media *game edukasi*

Materi	Nomor Halaman
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN	

Gambar 4.6 *Disgn* Materi

4. *Disgn* Cara Penggunaan Aplikasi

Disgn penggunaan aplikasi ini terdapat petunjuk cara mengunduh aplikasi dan cara memainkan *game* edukasi.



Gambar 4.7 *Disgn* cara Mendownload Aplikasi *Cerdas Cermat Islami*



Gambar 4.8 *Disgn* panduan *game* edukasi *Cerdas Cermat Islami*



Gambar 4.9 Disgn panduan game edukasi

2. **Game Muslim Millionaire**

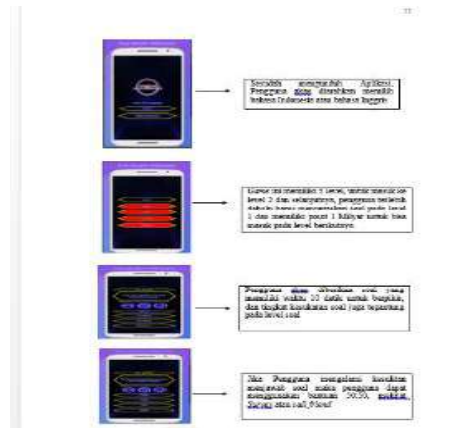
Muslim Millionaire adalah permainan untuk mengasah pengetahuan tentang tolak, acak untuk menjawab di halaman bermain, menjawab keuntungan kita tentang Islam, Sejarah Islam, Sejarah Peradaban Islam, Sejarah Islam, Indonesia, Tatacara Shalat, Al Quran, Kisah Nabi & Rasul, dll. Game ini terdiri dari 5 level.

- a. Level 1 terdiri dari 35 pertandingan
- b. Level 2 terdiri dari 35 pertandingan
- c. Level 3 terdiri dari 35 pertandingan
- d. Level extreme terdiri dari 100 pertandingan
- e. Level Extreme jumbo dari 150 pertandingan

Berikut ini cara Penggunaan Aplikasi



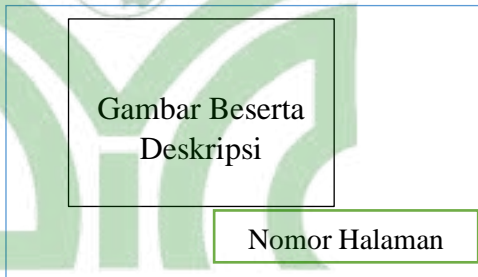
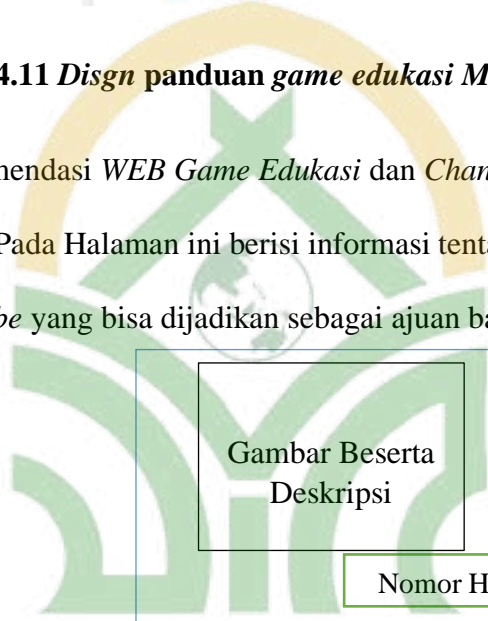
Gambar 4.10 Disgn cara Mendownload Mulim Millionaire



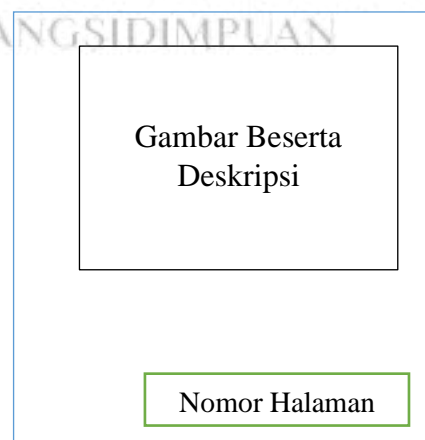
Gambar 4.11 *Disgn panduan game edukasi Muslim Millionaire*

5. Rekomendasi *WEB Game Edukasi* dan *Channel Youtube*

Pada Halaman ini berisi informasi tentang *WEB* dan *Channel Youtube* yang bisa dijadikan sebagai ajuan bahan ajar.



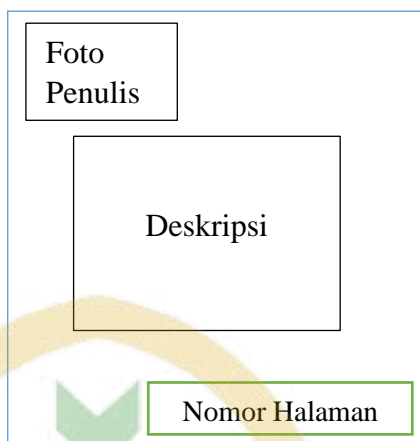
Gambar 4.12 *Disgn WEB Game Edukasi*
UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN



Gambar 4.13 *Disgn WEB Game Edukasi*

6. *Disgn* Identitas Penulis

Pada halaman ini memuat informasi penulis



Gambar 4.14 *Disgn* Identitas Penulis

c. *Development* (Pengembangan)

Setelah produk berhasil dikembangkan langkah berikutnya adalah dengan meleakakukan uji kelayakan Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam kompetensi pengetahuan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan cara validasi produk. Validasi ahli Materi atau Validasi ahli Media dilakukan setelah pembuatan produk awal. Validasi dilakukan dengan 2 macam yaitu validasi ahli materi buku panduan oleh Dr. Zulhammi, M. Ag., M.Pd dan validasi ahli Media oleh Cndra Adi Putra, S.kom.

Tahap pengembang ini, peneliti akan mengembangkan produk yang telah di rancang sesuai rancangan yang tersedia dengan didampingi konsultasi bersama dosen pembimbing Untuk selanjutnya dilakukan validasi dengan ahli media dan ahli

materi untuk mengetahui layak tidaknya produk yang dikembangkan. Jika produk yang dikembangkan oleh peneliti belum layak atau terdapat kekurangan maka peneliti akan merevisi sesuai dengan saran dan kritik dari para validator. Bila produk sudah dikatakan layak oleh validator maka peneliti akan menguji coba kepada guru Pendidikan Agama Islam.

a. *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap penyebaran dalam penelitian ini merupakan langkah akhir dari model pengembangan 4-D. Dengan tujuan untuk mendistribusikan produk hasil penelitian agar dapat digunakan oleh guru, melalui tahap pengembangan awal. Dalam tahap ini, peneliti berupaya memastikan bahwa produk yang telah dikembangkan dan divalidasi dapat diakses oleh pengguna sasaran, seperti guru, peserta didik, dan masyarakat umum, sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

Penyebaran buku panduan *game edukasi* pendidikan Agama Islam kompetensi pengetahuan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hasanah dilakukan dengan uji coba yang melibatkan guru pendidikan agama Islam untuk mengetahui hasil tes dan respon guru terhadap buku panduan *game edukasi* pendidikan Agama Islam kompetensi pengetahuan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .

Produk yang telah dilakukan pengembangan, validasi dan langkah selanjutnya yaitu memperoleh hasil instrumen validasi dan respon guru yang melibatkan 5 guru pendidikan agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan buku panduan *game edukasi* pendidikan agama Islam kompetensi pengetahuan yang dikembangkan.

Proses penyebaran dimulai dengan analisis pengguna, yaitu identifikasi terhadap target utama dari produk yang dikembangkan. Langkah ini sangat penting agar strategi penyebaran yang dipilih menjadi efektif, sehingga produk dapat diterima dan digunakan secara optimal oleh pihak yang membutuhkannya. Selain itu, peneliti juga mempertimbangkan waktu yang tepat untuk menyebarluaskan hasil penelitian agar segera dapat dimanfaatkan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN ARMAD ADDARY
KEDIRI

Berbagai strategi penyebaran dapat dilakukan, antara lain melalui publikasi di jurnal ilmiah, presentasi pada konferensi, penerbitan buku, hingga pemanfaatan media sosial yang ditujukan untuk komunitas penelitian. Pemilihan media penyebaran sangat bergantung pada karakteristik pengguna sasaran dan tujuan utama penelitian. Dengan pendekatan ini, diharapkan produk hasil penelitian dapat dikenal secara luas dan

memberikan dampak signifikan dalam pengembangan ilmu pengetahuan serta praktik di lapangan.

Selama proses penyebaran, peneliti juga perlu memperhatikan faktor-faktor pendukung seperti penyusunan materi promosi, pelatihan penggunaan produk jika diperlukan, serta pengumpulan umpan balik dari pengguna untuk evaluasi lebih lanjut. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan hasil penelitian tidak hanya berhenti pada tahap pengembangan, tetapi juga dapat memberikan manfaat nyata dan berkelanjutan bagi masyarakat luas.

4. Pembahasan dan Hasil Analisis Pengembangan

a. Hasil Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan diperoleh secara langsung oleh peneliti dengan cara melakukan penyebaran ke instansi/lembaga terkait. Peneliti melakukan identifikasi beberapa aspek kebutuhan dengan cara menemui guru Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah. Berikut analisis kebutuhan guru pendidikan agama Islam:

Berdasarkan kerangka kurikulum yang digunakan oleh Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Peneliti memahami kebutuhan guru pendidikan agama Islam dengan mengintegrasikan *game edukasi* ke dalam proses pembelajaran. Dengan memahami karakteristik

peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah, seperti tingkat pemahaman, kebutuhan belajar, dan kemampuan kognitif peserta didik. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan menyesuaikan *game edukasi* pendidikan agama Islam. Mengetahui kebutuhan spesifik dalam pengembangan buku panduan *game edukasi*, seperti jenis *game edukasi* yang mungkin peserta didik untuk menggunakan kognitif. Memastikan buku panduan *game edukasi* sesuai dengan kebutuhan guru pendidikan agama Islam dan dikembangkan sesuai dengan uji validitas yang telah peneliti lakukan secara relevan serta efektif dalam memandu guru pendidikan agama Islam menjadi guru yang melek akan teknologi.

b. Kajian Produk Akhir

Produk akhir dari penelitian ini adalah Buku Panduan Game Edukasi Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan khusus untuk meningkatkan kualitas guru pendidikan agama Islam khususnya di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah. Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V dan VI Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah. Pengembangan produk ini dilator belakang oleh kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik.

Buku panduan ini dirancang melalui tahapan model 4-D yang meliputi pendefinisian kebutuhan, perancangan desain, pengembangan produk, dan penyebaran kepada pengguna sasaran, yaitu guru dan peserta didik.

Buku panduan ini memuat berbagai materi, mulai dari pengertian *game edukasi*, panduan praktis penggunaan aplikasi dan *web game edukasi seperti Educplay, Educandy, Gimkit, Quiziz*, dan *Wordwall*, hingga rekomendasi sumber belajar tambahan yang relevan. Desain buku dibuat menarik dengan penggunaan warna-warna natural dan soft, gambar yang sesuai, serta tata letak yang memudahkan pembaca untuk memahami isi dan langkah-langkah penggunaan *game edukasi* dalam pembelajaran. Selain itu, buku ini juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, daftar isi, dan identitas penulis yang memperkuat kredibilitas produk

Dalam proses pengembangan, produk ini telah melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan dan kepraktisannya. Hasil validasi menunjukkan bahwa buku panduan ini sangat praktis dan layak digunakan, dengan skor kelayakan mencapai 87% dari ahli materi dan 100% dari ahli media. Proses revisi dilakukan berdasarkan saran dan kritik dari validator sehingga produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di madrasah

Tahap penyebaran menjadi langkah akhir dalam pengembangan produk ini, di mana buku panduan didistribusikan kepada guru, peserta didik, dan masyarakat umum. Penyebaran ini bertujuan agar inovasi pembelajaran berbasis game edukasi dapat diimplementasikan secara luas, sehingga manfaatnya tidak hanya dirasakan oleh satu sekolah, tetapi juga dapat menjadi referensi bagi madrasah lain yang ingin meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dengan adanya Buku Panduan Game Edukasi Pendidikan Agama Islam ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Guru dapat memanfaatkan media ini untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan inovatif, sedangkan siswa dapat lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran. Pada akhirnya, produk ini mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional, yaitu membentuk generasi yang beriman, cakap, kreatif, dan bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Buku ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti tentang kebutuhan kegiatan pelatihan *game edukasi* guru pendidikan agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah bahwasanya metode pembelajaran yang digunakan masih monoton dan hanya

berfokus kepada *teacher center* dan *student center*. Maka dari itu pengembangan buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam ini diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan kualitas guru pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah didik sehingga proses belajar mengajar peserta didik mudah dalam memahami materi pelajaran.

a. Analisis Repon Guru Pendidikan Agama Islam

Penelitian ini terfokus pada respon guru pendidikan agama Islam yang berjumlah 5 orang Madrasah Ibtidaiyah Al-Hasanah untuk memperoleh hasil respon guru pendidikan agama Islam terhadap buku panduan *game edukasi* pendidikan agama Islam, peneliti memberikan angket yang berisi 10 pernyataan dengan 4 skala penilaian. Hasil dari perolehan nilai tersebut yang menjadi acuan sebagai tingkat kemenarikan buku panduan *game edukasi* Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan hasil secara keseluruhan diperoleh nilai presentase sebesar 94% dengan kriteria sangat menarik. Hal itu berarti guru memberikan respon sangat menarik terhadap buku panduan *game edukasi* pendidikan agama Islam sebagai buku pendamping membaca permulaan.

Buku panduan *game edukasi* pendidikan agama Islam ini didesain menarik dan mudah dipahami oleh guru. Mulai dari cara mendownload aplikasi media *game edukasi* di *Playstore* dan cara-cara menemukan *link* dari *wibesite game edukasi*.

Hal ini sesuai dengan isi buku panduan yang buku panduan *game edukasi*. definisi yang dijelaskan oleh Ririn Windawati dalam jurnal Pengembangan *Game Edukasi Berbasis Android* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar sangat penting dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) karena dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.⁴⁴

Game edukasi yang dirancang dengan baik dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep agama dengan cara yang lebih mudah dan berkesan, daripada metode pembelajaran tradisional yang seringkali terasa membosankan.

C. Kelebihan dan Kekurangan Produk

1. Kelebihan Produk

- a. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap kegiatan pelatihan guru pendidikan agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hasanah, yang terfokus pada materi pembelajaran pendidikan agama Islam untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- b. Produk Penelitian ini berfungsi sebagai alat pendung guru pendidikan agama Islam untuk menciptakan pembelajaran yang interagtif, menyenangkan, bermakna dan guru dapat menciptakan

⁴⁴Sekolah Dasar, "Jurnal Basicedu" 5, no. 2 (2021): 1027–38.

game edukasi sendiri sesuai dengan materi ajar yang akan diajarkan oleh guru pendidikan agama Islam

- c. Hasil Penelitian ini memiliki aplikasi praktis sehingga memudahkan guru dalam proses memahami cara penggunaan *game edukasi* yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Panduan ini juga dilengkapi dengan berbagai rekomendasi aplikasi/web game edukasi (*Educplay, Educandy, Gimkit, Quiziz, Wordwall*), sehingga memperkaya variasi metode pembelajaran.

2. Kekurangan Produk

- a. Keterbatasan penelitian mungkin terjadi dalam hal representasi, karena penelitian ini terfokus pada satu Madrasah dan khusus wilayah tertentu. Hal ini mengurangi generalisasi temuan untuk diterapkan pada populasi yang lebih luas.
- b. Penelitian ini mungkin mengalami keterbatasan dalam validitas eksternalnya, yang berarti hasilnya mungkin tidak dapat diterapkan dengan mudah di luar konteks khusus Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah

Secara umum, buku panduan *game edukasi* Pendidikan Agama Islam ini memiliki kelebihan dalam desain, kelayakan, dan kemudahan penggunaan, serta berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, masih terdapat beberapa kekurangan, terutama dalam hal pengujian efektivitas pada siswa dan keterbatasan fasilitas teknologi, yang perlu diperhatikan untuk

pengembangan produk selanjutnya.

D. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan penuh kehati-hatian sesuai dengan prosedur pada penelitian R&D yang telah dirancang. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil penelitian yang sebaik mungkin. Agar mendapatkan hasil penelitian yang sempurna namun terbatasan peneliti dalam penelitian ini menjadi kendala yang sulit. Oleh sebab itu pelaksanaan penelitian ini masih terdapat kendala dan keterbatasan yang dihadapi peneliti saat berada dilapangan. Adapun keterbatasan atau kendala yang dihadapi oleh peneliti sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya menggunakan 5 orang guru pendidikan agama Islam saja untuk uji coba produk hasil pengembangan karena keterbatasan waktu dan biaya peneliti. Untuk itu, peneliti selanjutnya diharapkan melanjutkan pengembangan produk dengan mengujikan di beberapa kelas.
2. Peneliti juga mempunyai keterbatasan dalam literatur-literatur penelitian desain R&D atau penelitian pengembangan. Karena penelitian pengembangan ini merupakan jenis penelitian yang baru di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka kesimpulan dari penelitian ini, yaitu:

1. Kualitas kevalidan buku panduan *game edukasi* pendidikan agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah sekecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru Kota Padangsidempuan khususnya di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah memperoleh hasil dengan kriteria sangat valid, penilaian kualitas menunjukkan bahwa buku panduan media *game edukasi* pendidikan agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah sekecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru Kota Padangsidempuan khususnya di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah memiliki validitas yang sangat valid. Hasil uji validasi ahli materi dikategorikan layak untuk digunakan, karena memperoleh skor 52% dengan presentase 90% dengan kategori sangat valid dan layak untuk digunakan. Sedangkan hasil uji validasi ahli media memperoleh jumlah skor 40% dengan presentase 90%, termasuk kedalam kategori sangat valid dan layak untuk digunakan untuk diterapkan pada proses asesmen.
2. Praktikalisasi buku panduan media *game edukasi* pendidikan agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah sekecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru Kota Padangsidempuan khususnya di Madrasah Ibtidaiyah

Swasta Al-Hasanah dilihat dari presentasi rata-rata respon peserta didik sebesar 188% dan guru Sejarah Kebudayaan Islam yaitu sebesar 94% dengan kategori sangat praktis. Artinya, buku panduan media *game edukasi* pendidikan agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah sekecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru Kota Padangsidempuan khususnya di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah kompetensi pengetahuan yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam buku panduan media *game edukasi* pendidikan agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah sekecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru Kota Padangsidempuan khususnya.

3. Efektivitas dalam penelitian ini mengenai pengembangan pembelajaran berbasis game edukasi terbukti signifikan dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah. Berdasarkan hasil penelitian Sugiharto yang dikutip dalam dokumen, penggunaan game edukasi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik hingga 25% dibandingkan dengan metode konvensional. Peningkatan ini tidak hanya terlihat pada aspek kognitif, tetapi juga pada motivasi belajar siswa yang menjadi lebih tinggi karena pembelajaran berlangsung secara interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Media game edukasi juga berhasil mengatasi kebosanan siswa dalam menerima materi, sehingga mereka dapat lebih memahami dan menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Selain itu, pemanfaatan teknologi ini mendorong siswa untuk lebih

aktif terlibat dalam proses belajar, tidak hanya sebagai pendengar, tetapi juga sebagai pelaku yang melakukan, mengamati, dan mendemonstrasikan materi secara langsung.

Dari sisi guru, efektivitas penelitian ini tercermin pada peningkatan keterampilan pedagogi dan penguasaan teknologi pembelajaran. Program pelatihan media game edukasi membekali guru dengan kemampuan untuk mengelola kelas secara lebih inovatif, memotivasi peserta didik, serta mengembangkan variasi metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai informasi, melainkan juga sebagai fasilitator, mediator, dan pembimbing yang mampu menciptakan suasana belajar kondusif dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Dengan demikian, penelitian ini efektif dalam memperkuat peran Madrasah Ibtidaiyah sebagai lembaga pendidikan dasar yang tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga membangun karakter, moral, dan spiritual peserta didik melalui integrasi pendidikan umum dan agama Islam secara harmonis.

B. Saran (Pemanfaatan, Diseminasi, dan pengembangan lebih lanjut)

Berdasarkan Kesimpulan penelitian tersebut, maka saran yang diberikan untuk buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam bisa ditingkatkan menjadi BUKU yang dapat dengan mudah digunakan

kapan dan dimana saja sesuai kebutuhan pembaca.

2. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan Buku Panduan *Game Edukasi Pendidikan Agama Islam* lebih menarik dan lebih banyak materi lagi sehingga dapat menjadi fasilitas yang ada disekolah
3. Buku Panduan *Game Edukasi Pendidikan Agama Islam* ini diharapkan dapat menjadi solusi permasalahan guru pendidikan agama Islam dalam proses belajar mengajar lebih interaktif dan menyenangkan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Muhammad Ilham, Wiwin Luqna Hunaida, And Abdul Muqit. "Implementasi Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di Era Digital" 6, No. 2 (2024): 1099–1107.
- Aloysius, Suryanto, And Nada Salvia. "Analisis Kesehatan Mental Mahasiswa Perguruan Tinggi X Pada Awal Terjangkitnya Covid-19 Di Indonesia." *Jurnal Citizenship Virtues* 1, No. 2 (2021): 83–97. <https://doi.org/10.37640/jcv.v1i2.962>.
- Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, And Ibrahim Arifin. "Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Era Digital." *Seminar Nasional Dies Natalis 62* 1 (2023): 32–37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>.
- Arsyad A. "Media Pembelajaran," 2011, 23–35.
- Dasar, Sekolah. "Jurnal Basicedu" 5, No. 2 (2021): 1027–38.
- Dasopang, Muhammad Darwis. "Pengaruh Kualitas Guru Terhadap Kemampuan Guru Dalam Memvariasikan Pembelajaran." *Resonance* 22, No. 7 (2017): 697–703.
- Firmansyah, Mokh Iman. "Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi." *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* 17, No. 2 (2019): 79–90.
- Haryanto, Sri, Rani Zahra, Indah Merakati, Said Nuwrun Thasimmim, And Teguh Arifianto. "Pembelajaran Berbasis Game: Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Menarik Dengan Teknologi." *Communnity Development Journal* 5, No. 1 (2024): 868–83.
- Hidayati Rofiah, Nurul, Fitri Indriani, PGSD Universitas Ahmad Dahlan, Jalan Ki Ageng Pemanahan No, Sorosutan Umbulharjo, And Di Yogyakarta. "Nurul Hidayati Rofiah) | 649 2024 Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat; E-ISSN: 2686-2964 Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat," No. November 2023 (2024): 649–57.
- Jureid, Jureid, Muhammad Darwis Dasopang, And Zainal Efendi Hasibuan. "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembinaan Keterampilan Keagamaan Untuk Meningkatkan Pengamalan Agama Siswa Di Mtsn Se Wilayah Pantai Barat Kabupaten Mandailing Natal." *Jurnal Literasiologi* 10, No. 1 (2023): 122–35. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v10i1.568>.
- Komarudin. "Pendidikan Perspektif Ibnu Khaldun." *PANDAWA: Jurnal Pendidikan Dan Dakwah* 4, No. 1 (2020): 23–41.
- Lisnaini, Winda, Nofri Hendri, And Septriyan Anugrah. "PENGARUH Penggunaan Game Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Di Sma Negeri 1 Kabun Melakukan Kegiatan Belajar . Pada Kondisi Ini , Guru Mempunyai Tanggung Jawab Agar SMA Negeri 1 Kabun Bahwa Adanya

Permasalahan Oleh Guru Dalam Pembelajaran Di” 5, No. 5 (2024): 6293–6300.

Marzian, Fadel, And Mukti Qamal. “Game Rpg ‘The Royal Sword’ Berbasis Desktop Dengan Menggunakan Metode Finite State Machine (Fsm).” *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi* 1, No. 2 (2017): 61–96. <https://doi.org/10.29103/Sisfo.V1i2.244>.

Mashuri, C, A H Mujianto, And G S Permadi. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Pelajaran Muatan Lokal Keagamaan Islam.” *Sainsteknopak*, 2021, 1–9.

Munawir, Munawir, Amilya Nurul Erindha, And Della Puspita Sari. “Memahami Karakteristik Guru Profesional.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, No. 1 (2023): 384–90. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V8i1.1108>.

Nisa’, Khoirun, Zakiyaturrosyidah Zakiyaturrosyidah, And Canggih Nailil Maghfiroh. “Pelatihan Dan Pendampingan Media Pembelajaran Agama Islam Melalui Permainan Ludo Edukasi Di SMPN 2 Perak Jombang.” *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, No. 1 (2021): 49–57. <https://doi.org/10.32764/Abdimaspen.V2i1.1164>.

Noto, Muchammad Subali, Surya Amami Pramuditya, And Setiyani Setiyani. “Pelatihan Pembuatan Game Edukasi Berbasis Android Berbantuan RPG Maker Bagi Siswa SMA Islam Al-Azhar 5 Cirebon.” *PERDIKAN (Journal Of Community Engagement)* 2, No. 2 (2020): 77–86. <https://doi.org/10.19105/Pjce.V2i2.3840>.

Pane, Aprida, And Muhammad Darwis Dasopang. “Belajar Dan Pembelajaran.” *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3, No. 2 (2017): 333–52. <https://doi.org/10.24952/Fitrah.V3i2.945>.

Pipit Muliyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, Tryana. “MEDIA PEMBELAJARAN GAME QUIZ EDUKASI DI ERA DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI SISWA.” *Journal GEEJ* 7, No. 2 (2020): 839–48.

Rahman, Ridwan Arif, And Dewi Tresnawati. “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia.” *Jurnal Algoritma* 13, No. 1 (2016): 184–90. <https://doi.org/10.33364/Algoritma/V.13-1.184>.

Sa’adillah, Rangga. “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” ... *Agama Islam Menuju Revolusi Industri 4.0* 3, No. 1 (2020): 129–40.

Siregar, Hilda Darmaini, Zainal Efendi Hasibuan, U I N Syekh, Ali Hasan, And Ahmad Addary. “Pendidikan Agama Islam : Pengertian , Tujuan , Dasar , Dan Fungsi Siswa Dengan Berbagai Karakteristiknya , Tujuan , Materi , Alat Ukur Keberhasilan , Termasuk Jenis.” *Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi* 2, No. 5 (2024): 132–33.

- Suaidah, S, A Surahman, P Permata, And ... "Pelatihan Pembuatan Game For Education Bagi Guru Dan Siswa SMKN 7 Bandar Lampung." *Jurnal Pengabdian* ... 4, No. 1 (2023): 39–44. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v4i1.110>.
- Trisnadoli, A, And M Dewi. "Pembelajaran Game Edukasi 3D Untuk Guru TIK Se-Kota Pekanbaru." *J-PEMAS-Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2021, 1–8.
- Ulumudin, Febri Nur, And Bambang Sujatmiko. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Running Maze Untuk Meningkatkan Kompetensi Memprogram Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar." *IT-Edu : Jurnal Information Technology And Education* 8, No. 3 (2023): 1–8. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v8i3.56999>.
- Uswah, Fadhilah, Mazidatul Adawiyah Nasution, Wildani Akhiriani, And Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. "Keterampilan Dasar Mengajar Di Sd/Mi." *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* 1, No. 1 (2023): 303–8.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, And Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal On Education* 5, No. 2 (2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Zulhilmma, Z. "Urgensi Micro Teaching Dalam Meningkatkan Keterampilan Mengajar Calon Guru." *Darul 'Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman* 03, No. 02 (2015): 10–21.
- Zulhimma. "Peranan Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Memotivasi Anak Didik." *Jurnal Darul Ilmi* 2, No. 1 (2014): 15–28.
- . "Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam." *Jurnal Tarbiyah* 22, No. 2 (2015): 347–68.

Lampiran 1

Dokumentasi Penyebaran Angket Guru Pendidikan Agama Islam Madrasah Ibtidaiyah

Al-Hasanah



Dokumentasi Validator Ahli Media



Lembar Validasi
Format Penilaian Pembelajaran (GURU)

Nama :
Judul : Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Islam
Penelitian : Pengembangan Kegiatan Pelatihan Media *Game Edukasi* untuk Meningkatkan Kualitas Guru Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah Kota Padangsidimpuan

Petunjuk:


1. Isilah nama, NIP Bapak/Ibu yang telah di sediakan
 2. Berilah tanda centang (√) pada kolom skor yang sesuai dengan pendapat validator
 3. Kriteria skor:
 - a. Skor 4 apabila kelayakan Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam baik (SB)
 - b. Skor 3 apabila kelayakan Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam cukup baik (B)
 - c. Skor 2 apabila kelayakan Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam kurang baik (KB)
 - d. Skor 1 apabila kelayakan Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam sangat kurang baik (SKB)
- Berilah tanggapan mengenai petunjuk praktikum pada tempat dibawah ini

No	Indikator Uji Penilaian	1	2	3	4
1	Kesesuaian media dengan pembelajaran PAI				
2	Penggunaan media memiliki fungsi praktis				
3	Desain media baik, Menarik				
4	Media mudah digunakan				
5	Media sesuai dengan kebutuhan siswa dalam memahami materi				
6	Media tidak mengalami error saat digunakan				
7	Media yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar siswa				
8	Interaktivitas siswa dengan media baik				
9	Media dapat digunakan di manapun dan kapanpun				
10	Media memiliki sifat yang menyenangkan				

Pilih dan lingkarilah salah satu alternative kesimpulan penilaian terhadap Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan.

- a. Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan layak untuk di uji coba **tanpa perbaikan**
- b. Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan layak untuk di uji coba **dengan perbaikan**

Kritik dan Saran



.....
.....
.....
.....

Mengetahui
Validator

.....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Lembar Validasi Format Penilaian Ahli Materi

Validator : Dr. Zulhammi, M.Ag., M.Pd
 NIP : 197207021998032003
 Judul : Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Islam
 Penelitian : Pengembangan Kegiatan Pelatihan Media *Game Edukasi* untuk Meningkatkan Kualitas Guru Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah Kota Padangsidimpaun

Petunjuk:

4. Isilah nama, NIP Bapak/Ibu yang telah di sediakan
 5. Berilah tanda centang (√) pada kolom skor yang sesuai dengan pendapat validator
 6. Kriteria skor:
 - e. Skor 4 apabila kelayakan Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam baik (SB)
 - f. Skor 3 apabila kelayakan Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam cukup baik (B)
 - g. Skor 2 apabila kelayakan Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam kurang baik (KB)
 - h. Skor 1 apabila kelayakan Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam sangat kurang baik (SKB)
- Berilah tanggapan mengenai petunjuk praktikum pada tempat dibawah ini

No	Butir Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
A. Validitas Pedoman					
1.	Dapat digunakan sebagai pedoman untuk panduan mengajar <i>Game Edukasi</i>				
B. Validitas Isi					
2.	Buku Panduan yang dibuat sesuai dengan metode atau materi yang ditentukan				
3.	Buku Panduan dapat memecahkan permasalahan guru dalam membuat media <i>game edukasi</i>				
4.	Buku Panduan yang dibuat tidak mengandung miskonsepsi dengan materi yang ditentukan				
5.	Materi mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif				
6.	Materi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam				

C. Validitas Konstruk					
7.	Validitas <i>game edukasi</i> dengan indikator materi yang dinilai				
8.	Kesesuaian <i>game edukasi</i> materi ajar				
9.	Tabel, gambar atau yang sejenis bermakna (jelas dengan keterangannya)				
D. Penggunaan Bahasa					
10.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar				
11.	Bahasa yang digunakan dalam mendeskripsikan gambar, tabl, dan pendefenisian tidak menimbulkan penafsiran ganda				
12.	Ketepatan pemakaian istilah				
13.	Penulisan menggunakan ejaan dan tanda baca sesuai EYD				

Kesimpulan:

Pilih dan lingkarilah salah satu alternative kesimpulan penilaian terhadap Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan.

- c. Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan layak untuk di uji coba **tanpa perbaikan**
- d. Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan layak untuk di uji coba **dengan perbaikan**

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Kritik dan Saran

.....

Mengetahui

Validator

.....

Lembar Validasi
Format Penilaian Ahli Media

Validator :
 NIP :
 Judul : Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Islam
 Penelitian : Pengembangan Kegiatan Pelatihan Media *Game Edukasi* untuk Meningkatkan Kualitas Guru Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah Kota Padangsidimpaun

Petunjuk:

1. Isilah nama, NIP Bapak/Ibu yang telah di sediakan
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom skor yang sesuai dengan pendapat validator
3. Kriteria skor:
 - a. Skor 4 apabila kelayakan Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam baik (SB)
 - b. Skor 3 apabila kelayakan Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam cukup baik (B)
 - c. Skor 2 apabila kelayakan Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam kurang baik (KB)
 - d. Skor 1 apabila kelayakan Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam sangat kurang baik (SKB)

Berilah tanggapan mengenai petunjuk praktikum pada tempat dibawah ini

No	Butir Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
A. Validitas Kualitas Grafis					
1.	Tata Letak teks dan gambar				
2.	Kesesuaian warna				
3.	Kesesuaian pemilihan gambar animasi dengan materi				
4.	Kemudahan Pemahaman Bahasa				
5.	Daya Tarik dan motivasi				
B. Validitas Kepraktisan					
6.	Kesesuaian Aplikasi media <i>Game Edukasi</i> Pendidikan Agama Islam				
7.	Pembelajaran Interaktif,				

8.	Kejelasan gambar yang ditampilkan dalam media				
9.	Daya Tarik gambar dalam media pembelajaran				
10.	Animasi yang disajikan membantu pemahaman guru				

Kesimpulan

Pilih dan lingkari salah satu alternative kesimpulan penilaian terhadap Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan.

- e. Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan layak untuk di uji coba **tanpa perbaikan**
- f. Buku Panduan *Game Edukasi* Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan layak untuk di uji coba **dengan perbaikan**

Kritik dan Saran

.....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

Mengetahui
 Validator

.....



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: <https://pasca.uinsyahada.ac.id>

Nomor : B-736/Un.28/AL/TL.00/03/2025
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Mohon Izin Riset**

24 Maret 2025

Kepada Yth.
Kepala MI Swasta Al- Hasanah Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Direktur Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan menerangkan:

Nama : Nur Mawaddah Warohmah
NIM : 2150100039
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Pengembangan Kegiatan Pelatihan Media Game Edukasi untuk Meningkatkan Kualitas Guru Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah Kota Padangsidimpuan

adalah benar sedang menyelesaikan Tesis, maka dimohon kepada Bapak/Ibu kiranya dapat memberikan data sesuai dengan judul Tesis tersebut.

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

an. Direktur,
Wakil Direktur



M. Zulhimma, S.Ag., M.Pd.
NIP 197207021997032003



YAYASAN PENDIDIKAN AL-HASANAH
MIS. AL. HASANAH DESA AEK SIPOGAS SIPABANGUN
Jl. Siharangkarang Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru
KOTA PADANGSIDIMPUAN

Nomor : B- /MIS 02.03/ IV /04/ 2025
2025

Padangsidempuan 6 April

Lampiran :-

Hal : **Izin dan Riset**

Kepada Yth:
Bapak/Ibu Direktur
Pascasarjana Program Megister
Di
Padangsidempuan

Sehubungan dengan surat Direktur Pascasarjana Program Megister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Nomor: B-736/Un.28/AL/TL.00/03/2025 tanggal 5 April 2025 tentang Mohon Izin Riset di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah, sepenuhnya kami bersedia dan memberi Izin dan Riset, Kepada:

Nama : Nur Mawaddah Warohmah

Nim : 2350100039

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Tesis : Pengembangan Kegiatan Pelatihan Media *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Kualitas Guru Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasanah Kota Padangsidempuan

Demikian di sampaikan untuk dapat dipergunakan seperlunya

Kepala Madrasah

Irwan Saleh Siregar, S.Pd.I