PENERAPAN *GAME EDUKATIF* DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADITS DI KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYYAH RAUDLATUSSIBYAN MURNISARI, KAB. CIANJUR JAWA BARAT

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)
Universitas Islam Al-Kifayah Riau

Oleh :

SITI NURJANAH
NIM : 1238.22.1478

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
1448 H / 2026 M

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Siti Nurjanah
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1478
Tempat/Tanggal Lahir	: Cianjur, 08 September 1994
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang saya tulis berjudul: **PENERAPAN GAME EDUKATIF DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADITS DI KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYYAH RAUDLATUSSIBYAN MURNISARI, KAB. CIANJUR JAWA BARAT,** Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Universitas Islam Al-Kifayah Riau ini seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri maupun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Pekanbaru, 20 September 2025
Yang membuat pernyataan



SITI NURJANAH
NIM:1238.22.1478

Syahri Ramadhan, S.Psi., M.S.I
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM
AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS
Perihal:*Skripsi Siti Nurjanah*

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
di_
Pekanbaru

Assalamualaikum wr. wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan bimbingan perbaikan isi Skripsi saudara :

Nama	: Siti Nurjanah
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1478
Tempat/Tanggal Lahir	: Cianjur, 08 September 1994
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul	: Penerapan *Game Edukatif* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran al-Qur'an Hadits di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlatussibyan Murnisari, Kab. Cianjur Jawa Barat

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diseminarkan pada ujian seminar Skripsi Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamualaikum wr. wb.

Pekanbaru, 20 September 2025
Pembimbing I

Syahri Ramadhan, S.Psi., M.S.I
NIDN. 2112048902

Eri Ikhsan, M.Pd
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM
AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS
Perihal:*Skripsi Siti Nurjanah*

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
di_
Pekanbaru
Assalamualaikum wr. wb.
Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan bimbingan perbaikan isi Skripsi saudara :

Nama	: Siti Nurjanah
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1478
Tempat/Tanggal Lahir	: Cianjur, 08 September 1994
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul	: Penerapan *Game Edukatif* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran al-Qur'an Hadits di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudlatussibyan Murnisari, Kab. Cianjur Jawa Barat

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diseminarkan pada ujian seminar Skripsi Universitas Islam Al-Kifayah Riau.
Wassalamualaikum wr. wb.

Pekanbaru, 20 September 2025
Pembimbing II

Eri Ikhsan, M.Pd
NIDN. 2117039102

PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini selaku pembingbing I dan pembimbing II skripsi, dengan ini menyetujui bahwa skripsi yang berjudul: Penerapan *Game Edukatif* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Kelas IV MI Raudlatussibyan Murnisari Kabupaten Cianjur Jawa Barat, yang di tulis oleh:

Nama	: SITI NURJANAH
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1478
Tempat /Tanggal Lahir	: Cianjur, 08 September 1994
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: PAI

Untuk Diajukan dalam ujian munaqosyah Universitas Islam AL-Kifayah Riau.

Pekanbaru, 29 April 2026

Pembimbing I	Pembimbing II
Syahri Ramadhan, S.Psi., M.S.I	**Eri Ikhsan, M.Pd.**
NIDN. 2112048902	**NIDN. 2117039102**

Mengetahui:
Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

Wirda Ningsih, S.Pd., M.Pd
NIDN.2107098406

PENGESAHAN SKRIPSI

Nomor: 021/SP/A/FTK-PAI/V/2026

Skripsi atau Tugas Akhir dengan Judul : **Penerapan Game Edukatif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di MI Raudlatussibyan Murnisari Kabupaten Cianjur Jawa Barat**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama	: **Siti Nurjanah**
NIM	: 1238.22.1478
Telah dimunaqasahkan pada	: Rabu, 29 April 2026

dan dinyatakan telah diterima dan disahkan oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Tim Penguji Sidang Munaqasah,

Penguji I

(Assoc. Prof. Dr. Parlindungan Simbolon, M.Us.)
NIDN.2125058608

Penguji II

(Zainul Bahri Lubis, M.Pd.)
NIDN. 2107079404

Ketua Sidang,
Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Dr. Waldi Syaputra, S.Sy., MH)
NIDN. 2125128604

Sekretaris,
Ketua Program Studi PAI

(Wirda Ningsih, M.Pd.)
NIDN.2107098406

Pekanbaru, 21 Mei 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

MOTTO

"Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya"

(QS. Al-Isra':36)

"tidak boleh iri kecuali pada dua ha: orang yang diberi ilmu dan orang yang diberi harta lalu mengunfakkannya di jalan Allah"

(HR. Bukhori-Muslim)

"Janganlah engkau merasa lelah menuntut ilmu, karena kelelahan itu akan hilang, sementara ilmu akan tetap abadi"

(Imam Syafi'i)

"Apapun yang sudah terjadi dalam hidupmu, jangan katakana" seandainya". Tapi katakana "Qadarullah" karena semua yang terjadi Adalah takdir dan takdir Allah itu selalu baik, karena Allah itu maha baik"

(Ustd. Hannan Attakki)

PERSEMBAHAN

Yang Utama dari yang segalanya

Sembah sujud syukur kepada Allah Subhanahu Wataala, Naugan Rahmat dan Hidayahmu telah meliputiku, sehingga dengan bekal ilmu pengetahuan yang telah Engkau anugrahkan kepadaku dan atas izin-Mu akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat diselesaikan. Sholawat dan salam tak lupa semoga selalu tak lupa semoga selalu terlimpah kepada utusan-Mu Nabi Muhammad Shallahu'alaihi Wassalam.

Ayah tersayang

Ayah tercinta, ana terlahir dengan harapan, mencoba berjalan dan berlari meraih cita-cita dengan mengukir tinta emas meraih sebuah perjuangan dan menuju mimpi tanpa batas, dengan segala semangat dan doa, ana ingin membuat ayah menangis Bahagia karena ana bisa menjadi apa yang ayah pinta.

Mama tersayang

(Almh) Mama tercinta, Taburan cinta dan kasih sayangmu telah memberikan kekuatan , terimakasih telah memberikan semangat serta doa dan tiada doa yang paling khusuk selain doa yang terucap dari orang tua, ucapan terimakasih tidak akan pernah cukup membalas kebaikanmu. Sebagai tanda bakti, hormat dan tanda terimakasih yang tiada hentinya ku persembahkan karya kecil ini kepada ayah dan mama yang telah melimpahkan kasih sayangnya. Segala dukunganya dan perhatian yang terus mengalir tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan ini, semoga ini menjadi Langkah awal untuk membuat ayah dan mama Bahagia, karena ananda sadar selama ini belum bisa berbuat lebih. Untuk ayah dan ibu yang tidak pernah berhenti mendoakan ku, ucapan terimakasih mama ……terimakasih ayah…

Diri sendiri

Diri sendiri, semangat selalu teruslah berjuang perjalanan belum selesai sampai disini, terimakasih menjadi pribadi yang kuat yang tidak menghiraukan penilaian orang lain di hadapanmu, terima kasih sudah menjadi Wanita yang hebat sehat selalu diriku.

Dosen pembimbing

Dosen Pembimbing Bapak Syahri Ramadhan, S.Psi., M.S.I Dan Bapak Eri Ikhsan, S.Pd.,M.Pd. selaku pembimbing skiripsi.

Ananda mengucapkan terimakasih atas sudinya meluangkan waktu untuk membaca dan mencoret-coret skripsi demi terwujudnya skripsi yang baik. Inilah skripsi yang sederhana ini sebagai perwujudan dan rasa terimakasih Ananda kepada bapak ..... terimakasih banyak bapak...

Seluruh Dosen Dan Pegawai STAI AL-Kifayah Riau

Seluruh dosen dan pegawai Universitas Islam AL-Kifayah Riau Hanya skripsi yang sederhana ini yang dapat Ananda persembahkan sebagai wujud rasa terimakasih kepada bapak ibu dosen atas segala ilmu yang telah disalurkan dan kepada seluruh pegawai Universitas Islam AL-Kifayah Riau yang telah banyak membantu kelancaran dan berlangsungnya perkuliahan.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadirat Allah *subhanahu wata'ala* yang teleh memberikan nikmat sehat, kesempatan sehingga dengan nikmat tersebut penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul "Penerapan *Games Edukatif* Dalam Meningkatkan Minta Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran al-Qur'an Hadits di MI Raudlatussibyan Murnisari."

Shalawat serta salam tak lupa pula penulis hadiahkan kepada Nabi besar kita Nabi Muhammad *Shalallahu 'alaihi wasalam* yang telah membawa umatnya kejalan yang benar. Penulisan Skripsi ini merupakan salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi S1 Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Penulisan Skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dari seluruh kegiatan perkuliahan yang sudah dirancang oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau sebagai bentuk pertanggung jawaban peneliti menjadi mahasiswa serta sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah turut membantu berupa sumbangan pikiran dan motivasi yang sangat berarti kepada penulis, dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Syahri Ramadhan, S.Psi, M.S.I, selaku pembombing I, Bapak Eri Ikhsan M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan, membimbing dan memotivasi sehingga penulis bias menyelesaikan Skripsi penelitian ini dengan baik. Semoga bantuan yang diberikan kepada penulis mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah *Subhanahu wata'ala.*

2. Kepada Bapak Ketua Yayasan Kifayatul Akhyar yang telah memberikan motivasi untuk selalu kuliah dan memberikan arahan agar kuliah bisa selesai.
3. Bapak Associate Prof. Dr. Parlindungan Simbolon S.IQ., M.Us Selaku Ketua Senat Universias Islam Al-Kifayah Riau.
4. Bapak Assoc Prof Dr. Zalisman M.Pd.I selaku Rektor Universitas Islam AL-Kifayah Riau, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat menimba ilmu di kampus tercinta ini.
5. Bapak Syahri Ramadhan, S.Psi., M.S.I Selaku Wakil Rektor I. Ibu Lita Arfah, S.P.,M.Si Selaku Wakil Rektor II dan Bapak Sahrin, SH.,MH Selaku Wkil Rektor III yang telah memberikan ilmu-ilmu yang bermanfaat sehingga dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi ini.
6. Bapak Waldi Saputra, S.Sy., M.H Selaku Bendahara Universitas Islam Al-Kifayah Riau, atas segala dukungan, perhatian, serta bantuan yang telah diberikan selama proses perkuliahan hingga penyususnan skripsi ini.
7. Ibu Ayu Purnamasari S, S.Pd.,M.Pd Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
8. Ibu Wirda Ningsih, M.Pd selaku Kaprodi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan banyak ilmu dan bantuan atas penyelesaian Skripsi ini.
9. Seluruh Dosen, Staf dan Karyawan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah membekali berbagai ilmu kepada penulis dan juga memberikan kemudahan kepada penulis selama penulis menuntut ilmu di kampus ini.

10. Kepada orang-orang yang saya sayangi terutama surga saya yaitu kedua orang tua saya, Bapak Weli Budi Sulistio dan (Almh) Ibu Mulyani yang telah banyak mendoa'akan dan memotivasi agar saya dapat menyelesaikan perkuliahan ini. Dan keluarga besar saya yang terus memberikan motivasi agar dapat menyelesaikan kuliah di Universitas Islam Al-Kifayah Riau.
11. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan PAI B22 di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang turut memberikan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik semoga kalian bahagia dunia akhirat. Semoga Allah *Subhanahu wata'ala* memberikan balasan kepada semua yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga kita semua dimasukkan kedalam surga-Nya. Aamiin.

Keritik serta saran yang membangun penulis harapkan demi kesempurnaan penulisan yang akan datang, karena penlis menyadari masih banyak terdapat kekurangan dan kesalahan dalam penulisan ini. Semoga Skripsi ini menambah ilmu dan wawasan bagi pembaca.

Pekanbaru, 20 September 2025

Penulis

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ..... **i**
NOTA DINAS PEMBIMBING I ..... **ii**
NOTA DINAS PEMBIMBING II ..... **iii**
PERSETUJUAN ..... **iv**
PENGESAHAN ..... **v**
MOTTO ..... **vi**
PERSEMBAHAN ..... **vii**
KATA PENGANTAR ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **xiii**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xv**
PEDOMAN TRANSLITERASI ..... **xvi**
ABSTRAK ..... **xvi**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Penegasan Istilah 8
C. Permasalahan 11
1. Identifikasi Masalah 11
2. Batasan Masalah 11
3. Rumusan Masalah 12
D. Tujuan Penelitian 12
E. Manfaat Penelitian 12
BAB II KAJIAN TEORI **15**
A. Landasan Teori 15
B. Penelitian Relevan 29
C. Kerangka Berpikir 31
D. Indikator Keberhasilan 35
1. Indikator Kinerja Guru 35
2. Indikator Aktivitas Belajar Siswa 36

3. Indikator Minat Belajar 36
BAB III METODE PENELITIAN 37
A. Jenis Penelitian 37
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 39
C. Subjek dan Objek Penelitian 39
D. Prosedur Penelitian 39
1. Perencanaan 40
2. Pelaksanaan 41
3. Observasi 42
4. Refleksi 42
5. Lembaran observasi 43
E. Teknik Pengumpulan Data 45
F. Teknik Analisis Data 49
BAB IV HASIL PENELITIAN 52
A. Deskripsi Data Awal 52
B. Deskripsi Persiklus 56
1. Siklus I 61
2. Siklus II 78
C. Pembahasan Dari Setiap Siklus 100
1. Siklus I 100
2. Siklus II 103
BAB V PENUTUP 107
A. Kesimpulan 107
B. Saran 107
DAFTAR PUSTAKA 109
LAMPIRAN-LAMPIRAN 111
RIWAYAT HIDUP 160

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kerangka Berpikir 35
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Aktiivitas Guru 44
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Aktivitas Siswa 45
Tabel 3. 3 Klasifikasi tingkat minat siswa 51
Tabel 4 1 Daftar Guru 54
Tabel 4 2 Jumlah Siswa 55
Tabel 4 3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pra-Siklus 57
Tabel 4 4 Kategori Angket 59
Tabel 4 5 Hasil observasi aktivitas guru 69
Tabel 4 6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa 72
Tabel 4 7 Rekap hasil angket minat belajar siswa 74
Tabel 4 8 Hasil observasi aktivitas guru 90
Tabel 4 9 Hasil Observasi Aktivitas Siswa 93
Tabel 4 10 Hasil angket siklus II 95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian..... 40
Gambar 4. 1 Ruang Kelas 54
Gambar 4. 2 Siswa menyusun ayat beserta artinya dari surat Al-lahab..... 62
Gambar 4. 3 Siswa menunjukkan hasil kerja kelompok..... 63
Gambar 4. 4 Siswa antusias menjawab soal tebak surah 66
Gambar 4. 5 Siswa mengerjakan game pazzle..... 80
Gambar 4. 6 Siswa membacakan hasil susunan ayat..... 86
Gambar 4. 7 Pemberian reward kepada siswa 86
Gambar 4. 8 Perbandingan Hasil Observasi 105
Gambar 4. 9 Perbandingan Hasil Angket Siklus I dan II..... 106

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pengalihan huruf Arab-Indonesia dalam naskah ini didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Mentreri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, tanggal 22 januari 1988, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987, Sebagaimana yang tertera dalam buku Pedoman Transliterasi Bahasa Arab *(A Guide to Arabic Transliteration)*, INIS Fellow 1992.

A. Konsonan

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ط	Th
ب	B	ظ	Zh
ت	Y	ع	‘
ث	Ts	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dz	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	‘
ص	Sh	ي	Y
ض	DI		

B. Vokal, Panjang dan Diftong

Setiap penulisan bahasa arab dalam bentuk tulisan latin vocal *fathah* ditulis dengan “a”, *kasrah* dengan “i”, *dhomah* dengan “u”, sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut:

Vokal (a) panjang= Â misalnya قل menjadi qâla

Vokal (i) panjang = î misalnya قيل qîla

Vokal (u) panjang = û misalnya دون dûna

Khusus bacaan yà nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan “i”, melainkan tetap ditulis dengan “iy” agar dapat menggambarkan yà nisbat diakhirnya. Begitu juga untuk suara diftong, wawu dan yà setelah fathah ditulis dengan “aw” dengan “ay”. Perhatikan contoh berikut:

Diftong (aw) = و misalnya قول qawlun

Diftong (ay) = ي misalnya خير khayrun

C. Tà Marbûthah (ة)

Tà Marbûthah ditransliterasikan dengan “t” jika berada ditengah kalimat, tetapi apabila Tà marbuthah tersebut berada diakhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan “h” misalnya الرسلة للمدرسة menjadi *arisalat lil madrasah*, atau apabila berada ditengah-tengah kalimat yang berdiri dari susunan *mudlaf* dan *mudlaf ilayh*, maka ditransliterasikan dengan menggunakan t yang disambungkan dengan kalimat berikutnya, misalnya في رحمة الله menjadi *fi rahmatillah*.

D. Kata Sandang dan Lafdh Al-Jalalah

Kata Sandang dan Lafdh al-jalâlah kata sandang berupa “al” (ال) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak diawal kalimat, sedangkan “al” dalam lafadh jalâlah yang berada di tengah-tengah kalimat yang disandarkan *(idhafah)*, maka dihilangkan. Perhatikan contoh-contoh berikut ini:

1. Al-Imâm al-bukhâry mengatakan...
2. Al-Bukhâry dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan.

Masyâ Allâh wa mâ lam yasya’ lam yakun.

ABSTRAK

Siti Nurjanah, (2026) : Penerapan *Game Edukatif* Dalam Meningkat Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran al-Qur'an Hadits Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyyah Raudlatussibyan Murnisari Kec.Mande, Kab.Cianjur Jawa Barat

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran al-Qur'an Hadits di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI). Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, rendahnya perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan, serta kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, salah satunya melalui penerapan *game edukatif*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran al-Qur'an Hadits melalui penerapan *game edukatif*. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV MI yang berjumlah 38 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *game edukatif* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil observasi siswa dari prasiklus sebesar 55% (kategori rendah), meningkat pada siklus I menjadi 69% (kategori cukup), dan pada siklus II meningkat menjadi 94% (kategori sangat baik). Kemudian dilihat dari hasil angket minat belajar siswa dari pra siklus sebesar 59% (kategori rendah), meningkat pada siklus I menjadi 70% (kategori cukup), dan pada siklus II meningkat menjadi 95% (kategori sangat baik). Selain itu, aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap siklus.

Kata Kunci: ***Game Edukatif, Minat Belajar, al-Qur'an Hadits, Penelitian Tindakan Kelas***

ABSTRACT

Siti Nurjanah (2026): Applying Educational Games to Improve Students' Interest in Hadith and Al-Qur'an at Fourth Grade of Madrasah Ibtidaiyyah Raudlatussibyan Murnisari Kec.Mande, Kab.Cianjur Jawa Barat

The low level of student interest in Al-Qur'an and Hadith at Madrasah Ibtidaiyah (MI) Raudlatussibyan Murnisari Kec.Mande, Kab.Cianjur Jawa Barat served as the impetus for this study. This is demonstrated by the students' lack of engagement in the learning process, their lack of focus on the subject matter, and the teachers' lack of diversity in instructional strategies. To boost students' interest in learning, innovative teaching strategies are therefore required, one of which is the use of educational games. Through the use of educational games, this study seeks to raise students' interest in the Qur'an and Hadith. This kind of study, known as Classroom Action Research (CAR), is carried out in two cycles that include planning, execution, observation, and reflection. 38 fourth-graders at the school served as the research subjects. Techniques for gathering data included documentation, questionnaires, and observation. The findings demonstrated that using educational games can boost students' motivation to learn. The rise in student observation scores from 55% (low category) in the pre-cycle to 69% (sufficient category) in the first cycle and 94% (very good category) in the second cycle demonstrated this. Additionally, the results of the questionnaire revealed that students' interest in learning rose from 59% (low category) in the pre-cycle to 70% (sufficient category) in the first cycle and to 95% (very good category) in the second cycle. Additionally, each cycle saw a notable increase in both teacher and student participation in the learning process.

Keywords: ***Classroom Action Research, Al-Quran and Hadith, Educational Games, Learning Interest***

ملخص

سيتي نور جنة، (٢٠٢٦): تطبيق اللعبة التربوية لترقية الرغبة فى تعلم القرآن والحديث لدى تلاميذ الصف الرابع فى المدرسة الابتدائية روضة الشبيان موربي شاري بمركز ماندي بمنطقة جيانوجر جاوي الغربية

إن خلفية هذا البحث لمنخفض الرغبة فى تعلم القرآن والحديث لدى التلاميذ فى المدرسة الابتدائية حيث أن مساهمة التلاميذ منخفضة حين عملية التعلم والتعليم. وكذلك منخفض اهتمام التلاميذ حين سماع المادة الدراسية الملقية ونقصان تنوع طرق التدريس المستخدمة. ولأجل ذلك يحتاج إلى اختراع التدريس الذى يستطيع أن يرقي رغبة التلاميذ فى التعليم، ومن ذلك الاختراع استخدام اللعبة التربوية. يهدف هذا البحث إلى ترقية رغبة التلاميذ فى تعلم القرآن والحديث من خلال تطبيق اللعبة التربوية. أما نوع البحث فهو بحث إجراءة الفصل حيث يقام بالدورين وفى كل دور خطوة التخطيط والتنفيذ والملاحظة والإنعكاس. وأفراد البحث تلاميذ الصف الرابع حيث أن عددهم ثمانية وثلاثون شخصا. ومن أساليب جمع البيانات ملاحظة واستبانة ووثيقة. فنتيجة البحث دلت على أن اللعبة التربوية استطاعت أن ترقي رغبة التلاميذ فى التعلم حيث أن نتيجة الملاحظة قبل القيام بالدور خمسة وخمسون فى المائة (منخفضة)، ومعدل النتيجة فى الدور الأول مترقية إلى تسعة وستين فى المائة (كافية)، وفى الدور الثاني أربعة وتسعون فى المائة (جيدة جدا). ومعدل النتيجة من حيث الاستبانة عن رغبة التلاميذ فى التعلم قبل القيام بالدور الأول تسعة وخمسون فى المائة (منخفضة)، وفى الدور الأول تترقى النتيجة إلى تسعين فى المائة (كافية)، وفى الدور الثاني تترقى النتيجة إلى خمسة وتسعين فى المائة (جيدة جدا). وكذلك أن نشاط التلاميذ والمدرس حين عملية التعلم والتعليم يترقى ترقية هامة فى كل دور.

الكلمات الرئيسية: ***اللعبة التربوية، القرآن والحديث، بحث إجراءة الفصل***

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia yang berperan dalam membentuk karakter, pengetahuan, serta keterampilan individu. Dalam konteks pendidikan Islam, pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif semata, tetapi juga mencakup pembentukan sikap, akhlak, dan spiritualitas peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk karakter religius siswa adalah mata pelajaran al-Qur'an Hadits. Melalui pembelajaran al-Qur'an Hadits, siswa diharapkan mampu memahami, menghayati, serta mengamalkan nilai-nilai yang terkandung dalam al-Qur'an dan Hadits dalam kehidupan sehari-hari.[1]

Namun demikian, realitas yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran al-Qur'an Hadits sering kali masih menghadapi berbagai permasalahan, khususnya dalam hal minat belajar siswa. Minat belajar merupakan faktor penting yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi yang disampaikan. Sebaliknya, siswa yang memiliki minat belajar rendah cenderung pasif, kurang fokus, dan sulit mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

[1] Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 45

Minat belajar tidak muncul secara otomatis, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Salah satu faktor eksternal yang sangat berpengaruh adalah metode atau strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penggunaan metode pembelajaran yang monoton, seperti ceramah yang terlalu dominan tanpa adanya variasi, dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik terhadap materi pelajaran.[2]

Dalam konteks pembelajaran al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyyah (MI), permasalahan tersebut juga sering ditemukan. Banyak siswa yang menganggap mata pelajaran ini sulit dan membosankan karena identik dengan hafalan, membaca teks Arab, serta kurangnya inovasi dalam penyampaian materi. Hal ini tentunya menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik agar siswa memiliki minat belajar yang tinggi.

Dalam Islam sendiri, pentingnya menumbuhkan semangat belajar telah dijelaskan dalam al-Qur'an. Allah *Subhanahu wata'ala* berfirman dalam QS. az-Zumar ayat 9.

... قُلۡ هَلۡ يَسۡتَوِي ٱلَّذِينَ يَعۡلَمُونَ وَٱلَّذِينَ لَا يَعۡلَمُونَۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُوْلُواْ ٱلۡأَلۡبَٰبِ ٩

Artinya: "katakanlah, "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" sesungguhnya orang yang berakal yang dapat menerima pelajaran"

[2] Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2019), hlm. 76

Ayat ini menegaskan adanya perbedaan yang signifikan antara individu yang memiliki ilmu pengetahuan dengan yang tidak. Dalam perspektif pendidikan, ayat ini mengandung pesan bahwa pengetahuan merupakan faktor utama yang menentukan kualitas seseorang, baik dari segi pola pikir, sikap, maupun perilaku. Orang yang berilmu cenderung memiliki kemampuan berpikir kritis, reflektif, dan mampu mengambil keputusan yang lebih bijak dibandingkan dengan orang yang tidak memiliki pengetahuan.

Frasa *"ulul albab"* (orang-orang yang berakal) dalam ayat tersebut menunjukkan bahwa tidak semua orang mampu mengambil hikmah dari ilmu yang dimiliki. Hanya mereka yang menggunakan akalnya secara optimal yang dapat memahami makna mendalam dari suatu pengetahuan. Dalam konteks pembelajaran, hal ini berkaitan erat dengan kemampuan siswa dalam mengolah informasi, bukan sekadar menerima atau menghafal materi pelajaran. Ayat ini juga memiliki implikasi langsung terhadap pentingnya menumbuhkan minat belajar pada peserta didik. Minat belajar menjadi pintu awal dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Tanpa adanya minat, proses pembelajaran akan menjadi pasif dan tidak bermakna. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam menciptakan strategi pembelajaran yang mampu merangsang minat dan keaktifan siswa, sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga mampu memahami dan mengaplikasikan ilmu yang dipelajari. Selain itu, ayat ini secara tidak langsung memberikan landasan filosofis bahwa pendidikan harus berorientasi pada pengembangan akal (kognitif) sekaligus kesadaran spiritual. Dalam

pembelajaran al-Qur’an Hadits, siswa tidak hanya dituntut untuk mengetahui isi ayat, tetapi juga memahami makna serta mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, tujuan pendidikan Islam yaitu membentuk manusia yang berilmu dan berakhlak mulia dapat tercapai secara optimal.[3]

Sejalan dengan hal tersebut, Rasulullah *Shalalahu ‘alaihi wasalam* juga bersabda:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيْضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

“Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap muslim.” (HR. Ibnu Majah)

Hadits ini menegaskan bahwa menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi setiap muslim, baik laki-laki maupun perempuan, tanpa membedakan usia, status sosial, maupun latar belakang. Kata *“wajib”* dalam hadits ini menunjukkan bahwa mencari ilmu bukan sekadar anjuran, tetapi merupakan perintah yang harus dilaksanakan oleh setiap individu muslim. Secara ilmiah, para ulama menjelaskan bahwa kewajiban menuntut ilmu terbagi menjadi dua, yaitu fardhu ‘ain dan fardhu kifayah. Fardhu ‘ain adalah ilmu yang wajib dipelajari oleh setiap individu, seperti ilmu tentang akidah, ibadah (shalat, puasa), serta dasar-dasar al-Qur’an dan Hadits. Sedangkan fardhu kifayah adalah ilmu yang cukup dipelajari oleh sebagian umat, seperti ilmu kedokteran, teknologi, dan ilmu sosial, yang bertujuan untuk kemaslahatan bersama.

[3] Kementerian Agama Republik Indonesia, *Tafsir Ringkas Al-Qur’an*, Jakarta: Kemenag RI, 2021

Dalam konteks pendidikan, hadits ini memberikan dasar bahwa proses belajar harus menjadi bagian penting dalam kehidupan seorang muslim. Belajar tidak hanya bertujuan untuk memperoleh pengetahuan semata, tetapi juga untuk meningkatkan kualitas diri, memperbaiki akhlak, dan mendekatkan diri kepada Allah Subhanahuwata'ala. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran di sekolah, khususnya pada mata pelajaran al-Qur'an Hadits, memiliki nilai ibadah apabila dilakukan dengan niat yang benar. Selain itu, hadits ini juga mengandung makna bahwa dalam menuntut ilmu diperlukan kesungguhan, semangat, dan minat belajar yang tinggi. Tanpa adanya minat, kewajiban tersebut akan sulit dilaksanakan secara optimal. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, seperti melalui penerapan game edukatif, agar siswa terdorong untuk belajar dengan penuh kesadaran dan antusiasme.[4]

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV MI Raudlatussibyan Murnisari, ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran al-Qur'an Hadits. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari beberapa indikator, seperti siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, dalam proses pembelajaran, guru masih cenderung menggunakan metode konvensional berupa ceramah

[4] HR. Ibnu Majah No. 224, tentang kewajiban menuntut ilmu.

dan tanya jawab sederhana. Meskipun metode tersebut memiliki kelebihan, namun jika digunakan secara terus-menerus tanpa variasi, dapat menimbulkan kejenuhan pada siswa. Dampaknya, siswa menjadi kurang termotivasi untuk belajar dan minat belajar mereka pun menurun.

Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa dari jumlah 38 siswa di kelas IV, hanya sebagian kecil siswa yang benar-benar aktif dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa lainnya cenderung pasif, bahkan ada yang terlihat tidak fokus dan melakukan aktivitas lain di luar pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan hasil angket awal (pra siklus) yang menunjukkan bahwa tingkat minat belajar siswa masih berada pada kategori rendah hingga sedang, dengan persentase yang belum mencapai standar yang diharapkan. Kondisi tersebut tentu tidak dapat dibiarkan begitu saja, mengingat pentingnya mata pelajaran al-Qur'an Hadits dalam membentuk karakter dan pemahaman keagamaan siswa sejak dini. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa, salah satunya melalui penerapan game edukatif.

Game edukatif merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dirancang untuk menggabungkan unsur pendidikan dan permainan. Melalui game edukatif, siswa tidak hanya belajar, tetapi juga merasakan kesenangan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan (joyful learning) dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.[5]

[5] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 23

Penggunaan game dalam pembelajaran juga didukung oleh teori yang dikemukakan oleh Garris, Ahlers, dan Driskell yang menyatakan bahwa permainan dapat meningkatkan motivasi belajar melalui keterlibatan aktif, tantangan, serta adanya umpan balik langsung.[6] Dengan demikian, game edukatif dapat menjadi alternatif solusi untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran al-Qur'an Hadits. Selain itu, game edukatif islami memiliki keunggulan tersendiri karena tidak hanya menyajikan unsur permainan, tetapi juga mengandung nilai-nilai keislaman yang sesuai dengan materi pembelajaran. Misalnya, permainan tebak surat, kartu ayat, teka-teki silang islami, dan kuis interaktif yang berkaitan dengan al-Qur'an dan Hadits. Dengan pendekatan ini, siswa dapat belajar sambil bermain tanpa menghilangkan esensi dari tujuan pembelajaran.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran al-Qur'an Hadits. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penerapan game edukatif dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Hal ini dikarenakan siswa menjadi lebih aktif, terlibat langsung dalam pembelajaran, serta memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan game edukatif tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.[7]

---

[6] Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J.E., "Games, Motivation, and Learning: A Research and Practice Model," *Simulation & Gaming*, 2002, hlm. 441–467

[7] Plass, J.L., Mayer, R.E., & Homer, B.D., "Handbook of Game-Based Learning" (MIT Press, 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran al-Qur'an Hadits merupakan permasalahan yang perlu segera diatasi. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah melalui penggunaan game edukatif islami sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul "Penerapan *Game Edukatif* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Kelas IV MI Raudlatussibyan Murnisari".

B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami istilah tentang judul diatas, maka perlu penulis tegaskan beberapa istilah dalam judul ini.

1. *Game Edukatif*

   Game edukatif dalam penelitian ini diartikan sebagai suatu media atau metode pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan yang mengandung unsur pendidikan sekaligus nilai-nilai keislaman. Game ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan hiburan kepada siswa, tetapi juga dirancang untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran al-Qur'an Hadits secara lebih menarik dan interaktif.

   Secara pedagogis, penggunaan *game edukatif* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena mengandung elemen tantangan, kompetisi, dan umpan balik yang membuat siswa lebih aktif dan termotivasi. Dalam konteks penelitian ini, *game edukatif* diwujudkan

dalam bentuk permainan seperti tebak surat, kartu ayat, kuis interaktif, dan permainan kelompok yang berkaitan dengan materi al-Qur'an Hadits. Dengan demikian, *game edukatif* berfungsi sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan *(joyful learning)* sekaligus bermakna *(meaningful learning)*, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.[8]

2. Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa dalam penelitian ini diartikan sebagai kecenderungan atau dorongan dari dalam diri siswa untuk memperhatikan, menyukai, dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Minat belajar ditunjukkan melalui sikap antusias, perhatian terhadap materi, keaktifan dalam bertanya dan menjawab, serta kesungguhan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Minat belajar merupakan faktor internal yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Dalam perspektif pendidikan modern, minat belajar tidak hanya dipandang sebagai perasaan suka, tetapi juga sebagai bentuk keterlibatan kognitif, emosional, dan perilaku siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan minat belajar dapat dilakukan melalui strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik, seperti penggunaan game edukatif. Dalam penelitian ini, minat belajar siswa diukur melalui indikator seperti perhatian, partisipasi, antusiasme, dan keterlibatan siswa

[8] MDPI, "Game-Based Learning and Student Engagement: A Systematic Review," *Education Sciences Journal*, 2022

selama proses pembelajaran al-Qur'an Hadits berlangsung. Dengan meningkatnya minat belajar, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.[9]

3. Pembelajaran al-Qur'an Hadits

Pembelajaran al-Qur'an Hadits dalam penelitian ini merujuk pada proses interaksi antara guru dan siswa dalam mempelajari materi yang berkaitan dengan al-Qur'an dan Hadits, baik dari segi membaca, memahami, maupun mengamalkan isi kandungannya. Mata pelajaran ini memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa yang berlandaskan nilai-nilai Islam. Oleh karena itu, pembelajaran al-Qur'an Hadits tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyyah sering menghadapi berbagai tantangan, seperti rendahnya minat belajar siswa dan metode pembelajaran yang kurang variatif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti proses belajar. Dalam penelitian ini, pembelajaran al-Qur'an Hadits difokuskan pada penggunaan game edukatif Islami sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV MI Raudlatussibyan, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif

[9] Elsevier, "Student Interest and Engagement in Learning: A Review of Recent Literature," *Learning and Instruction Journal*, 2021

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan diatas, Maka terdapat identifikasi masalah sebagai berikut:

a. Rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran al-Qur'an Hadits ditingkat Madrasah Ibtidaiyyah.
b. Metode pembelajaran yang masih monoton dan kurang menarik.
c. Belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital, khususnya *games edukatif.*
d. Keterbatasan literasi digital dan kesiapan guru serta fasilitas sekolah.
e. Minimnya penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas *games edukatif.* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran al-Qur'an Hadits di tingkat Madrasah Ibtidaiyyah.

2. Batasan Masalah

Agar peneliti lebih terarah dalam menjawab rumusan masalah maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran al-Qur'an Hadits serta metode dan media pembelajaran yang disampaikan oleh guru mata pelajaran kurang bervariasi sehingga kurangnya pemahaman siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru mata pelajaran. Maka peneliti menggunakan metode games edukatif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran al-Qur'an Hadits di elas IV MI Raudatussibyan Murnisari.

3. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

Bagaimana penerapan game edukatif dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran al-Qur'an Hadits di MI Raudlatussibyan Murnisari?

D. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana tingkat minat belajar siswa melalui penerapan game edukatif pada mata pelajaran al-Qur'an Hadits di MI Raudlatussyibyan Murnisari.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis dan praktis bagi peserta didik dan pemangku program pendidikan di sekolah serta bagi para pembaca penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian *literatur* tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran al-Qur'an Hadits, khususnya dalam konteks pendidikan dasar. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori tentang pembelajaran berbasis *games edukatif* Terutama dalam kaitannya dengan peningkatan minat belajar siswa. Temuan dalam penelitian ini dapat menjadi dasar bagi penelitian-penelitian selanjutnya dalam bidang teknologi dan pembelajaran agama islam.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian tindakan kelas dapat memberikan manfaat bagi:

a. Bagi Siswa

penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, khususnya dalam mata pelajaran al-Qur'an Hadits. Dengan adanya game edukatif Islami, siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Hal ini dapat mengurangi rasa bosan dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif bagi guru, khususnya dalam mengajarkan mata pelajaran al-Qur'an Hadits. Dengan penerapan *game edukatif*, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya pada mata pelajaran al-Qur'an Hadits. Penerapan *game edukatif* dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan secara luas oleh guru-guru lain di lingkungan sekolah. hasil

penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan kebijakan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Dengan meningkatnya minat belajar siswa, diharapkan kualitas pendidikan di sekolah juga akan meningkat, baik dari segi proses maupun hasil pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam menerapkan metode pembelajaran inovatif, khususnya penggunaan game edukatif Islami dalam pembelajaran al-Qur'an Hadits. Peneliti juga dapat memahami secara langsung bagaimana pengaruh metode tersebut terhadap minat belajar siswa. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi dasar bagi peneliti untuk mengembangkan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan inovasi pembelajaran, baik dalam konteks pendidikan Islam maupun bidang pendidikan secara umum. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bermanfaat secara akademis, tetapi juga dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan.[10]

[10] MDPI, "Game-Based Learning and Student Engagement: A Systematic Review," *Education Sciences*, 2022.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Penerapan Games Edukatif

   a. Pengertian *Games Edukatif*

      Games edukatif merupakan suatu bentuk permainan yang dirancang untuk tujuan pembelajaran,di mana unsur pendidikan dimasukkan ke dalam struktur permainan agar pengguna dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap tertentu secara menyenangkan. Dalam konteks pendidikan islam *games edukatif* adalah permainan yang disusun berdasarkan nilai-nilai keislaman, mengandung unsur ajaran agama seperti, tauhid, akhlak, fikih, al-Qur'an, hadits dan sejarah islam.

      Menurut Plass, Mayer, dan Homer *game edukatif* yang dirancang dengan baik mampu mengintegrasikan aspek kognitif dan afektif siswa secara seimbang, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada keterlibatan emosional dan motivasi belajar peserta didik. Integrasi ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena siswa tidak sekadar menerima informasi secara pasif, melainkan terlibat aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang nyata dan kontekstual[11].

[11] Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (2022). *Handbook of Game-Based Learning*. MIT Press.

Dari sisi kognitif, game edukatif mendorong siswa untuk melakukan berbagai aktivitas berpikir tingkat tinggi, seperti memahami konsep, menganalisis masalah, mengambil keputusan, dan memecahkan persoalan yang disajikan dalam permainan. Setiap tantangan atau tugas dalam game dirancang agar selaras dengan tujuan pembelajaran, sehingga siswa belajar menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam situasi yang menyerupai kondisi nyata. Proses ini membantu siswa membangun pemahaman konsep secara mendalam dan terstruktur, bukan sekadar menghafal informasi.

Sementara itu, dari sisi afektif, game edukatif mampu membangkitkan minat, motivasi, dan rasa percaya diri siswa. Unsur-unsur permainan seperti tantangan bertahap, umpan balik langsung, sistem penghargaan, serta narasi yang menarik dapat menimbulkan perasaan senang, tertantang, dan ingin terus mencoba. Ketika siswa merasa tertarik dan termotivasi secara emosional, mereka akan lebih fokus dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi ini berkontribusi pada terciptanya pengalaman belajar yang positif dan menyenangkan.

Plass, Mayer, dan Homer juga menekankan bahwa game edukatif memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung atau *learning by doing*. Melalui pengalaman ini, siswa tidak hanya mempelajari konsep secara teoritis, tetapi juga mengaplikasikannya dalam konteks permainan. Aktivitas belajar yang bersifat langsung dan

partisipatif ini terbukti lebih efektif dalam memperkuat pemahaman konsep, karena siswa mengalami sendiri proses belajar tersebut. Pengalaman belajar semacam ini membantu siswa mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya.[12]

Lebih lanjut, pembelajaran berbasis game memberikan dampak positif terhadap daya ingat jangka panjang siswa. Informasi yang diperoleh melalui pengalaman langsung dan keterlibatan emosional cenderung lebih mudah diingat dibandingkan informasi yang diperoleh melalui pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah. Dengan demikian, game edukatif tidak hanya membantu siswa memahami materi pada saat pembelajaran berlangsung, tetapi juga mempertahankan pemahaman tersebut dalam jangka waktu yang lebih lama.

Contoh games edukatif yang dapat diterapkan antara lain:

1) Tebak surat dalam al-Qur'an
2) *Puzzle* kisah Nabi
3) *Kartu rukun iman*
4) Kuis ibadah harian
5) *Board games* " jalan menuju surga"

[12] Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (2022). *Handbook of Game-Based Learning*. MIT Press.

b. Perinsip-perinsip *games edukatif*

Games edukatif tidak hanya mengedepankan hiburan atau interaktivitas, tetapi juga mengintegrasikan prinsip-prinsip dasar pendidikan Islam. Beberapa prinsip utama dalam penerapan *games edukatif* antara lain:

1) Nilai Keislaman : *Games* harus mengandung konten yang sesuai dengan ajaran Islam, seperti kisah Nabi, rukun iman, dan akhlak mulia.
2) Pendidikan Karakter: *Games* harus mendorong perkembangan karakter positp seperti kejujuran, tanggung jawab, dan disiplin.
3) Kreativitas dan Interaktivitas: *Games* harus mampu merangsang kreativitas siswa dan melibatkan mereka secara aktif.
4) Kesesuaian Usia: Desain dan isi *games* disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif dan afektif anak usia sekolah dasar.

Menurut hasanah, *games edukatif* merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk mengintegrasikan unsur hiburan dengan nilai-nilai pendidikan islam, guna menciptakan suasana bellajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna. Dalam kontek pelajaran al-Qur'an Hadits, *games edukatif* dinilai efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam memahami isi kandungan ayat dan hadits, terutama melalui pendekatan yang interaktif dan kontekstual[13].

[13] Hasanah, Lailatul. "Pengaruh Penggunaan Game Edukatif Islami terhadap Hasil Belajar al-Qur'an Hadits Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Edukasi Islam, Vol. 5*, No. 2, 2021, hlm. 117.

Hasanah menjelaskan bahwa penggunaan media *games* dalam pembelajaran al-Qur'an Hadits memberikan stimulus kognitif dan afektif bagi siswa. Siswa tidak hanya diminta untuk menghafal ayat atau hadits secara tekstual, tetapi juga memahami pesan-pesan moral yang terkandung didalamnya melalui stimulus situasi kehidupan nyata. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman makna serta penerapan nilai-nilai islam dalam kehidupan sehari-hari.

Games edukatif yang diterapkan dalam pembelajaran al-Qu'an Hadits juga memperhatikan prinsip-prinsip pedagogis islam, seperti membentuk karakter, mengembangkan akhlak mulia, serta melatih kemampuan berpikir kritis dalam menyikapi persoalan kehidupan. Dengan kata lain pendekatan ini tidak hanya mendorong peningkatan akademik, tetapi juga pembentukan kepribadian islami.[14]

c. Tujuan Penerapan *Games Edukatif* dalam Pembelajaran al-Qur'an Hadits

Games Edukatif dalam Pembelajaran al-Qur'an Hadits bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Beberapa tujuan utama dari penggunaan *games* ini antara lain:

1) Meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran al-Qur'an Hadits.
2) Menyampaikan materi keagamaan dengan cara yang kontekstual dan menyenangkan.

[14] *Ibid*

3) Membantu siswa memahami nilai-nilai islam melalui pengalaman belajar yang konkret.

Mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran agama. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Azzahra dan Rohman, ditemukan bahwa siswa yang belajar dengan media *games* islami menunjukan peningkatan signifikan dalam *antusiasme* belajar dan pemahaman al-Qur'an Hadits.

d. Fungsi *Games Edukatif* dalam Pembelajaran

Menurut prastowo, *games edukatif* berfungsi untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, membantu siswa memahami materi, serta membentuk suasana belajar yang menyenangkan. Dalam konteks PAI, *games edukatif* juga memiliki fungsi sebagai media internalisasi nilai-nilai agama secara kontekstual dan aplikatif[15].

2. Langkah-Langkah dalam Menerapkan *Games Edukatif*

Salah satu strategi inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) diera digital adalah penggunaan *games edukatif*. Media ini dinilai mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Menurut nurhayati, terdapat lima langkah sistematis dalam penerapan *games edukatif* yang dapat diintegrasikan kedalam proses pembelajaran PAI khususnya pada mata pelajaran al-Qur'an Hadits.

[15] Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.

1) Identifikasi tujuan pembelajaran, dimana guru menetapkan kompetensi dasar serta indikator yang ingin dicapai. Hal ini penting agar penggunaan media *games* tetap berada dalam jalur capaian kurikulum.
2) Guru melakukan pemilihan *games edukatif* yang sesuai dengan materi ajar dan usia siswa. *Games* yang dipilih harus memuat nilai-nilai keislaman seperti aqidah, ibadah atau sejarah nabi, serta memiliki tampilan yang menarik dan mudah dimainkan oleh siswa sekolah dasar.
3) Perencanaan pembelajaran yang terintegrasi. Guru menyusun skenario kegiatan belajar yang menggabungkan penyampaian materi dan penggunaan *games* sebagai media bantu. Perencanaan ini mencakup alokasi waktu, metode pelaksanaan dan alat evaluasi.
4) Pelaksanaan pembelajaran menggunakan games, dimana siswa diarahkan untuk memainkan *games* secara individual atau kelompok, sementara guru bertindak sebagai fasilitator dan pembimbing.
5) Evaluasi dan refleksi, yang bertujuan untuk menilai keberhasilan penggunaan *games* dalam mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi dapat dilakukan melalui *post-test*, diskusi, atau observasi perilaku siswa selama kegiatan berlangsung. Refleksi bersama juga membantu dalam mengevaluasi respon siswa terhadap *games* yang digunakan serta efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman materi pada mata pelajaran al-Qur'an Hadits[16].

[16] Nurhayati, D. (2022). "*Evaluasi Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran PAI." Jurnal Teknologi Pendidikan Islam,* 6(1), 88–95

3. Minat Belajar Siswa

Minat belajar merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran yang berpengaruh terhadap keberhasilan akademik siswa. Minat belajar dapat diartikan sebagai kecenderungan dan rasa senang yang tinggi terhadap kegiatan belajar yang ditunjukkan melalui keaktifan, ketekunan, dan keinginan untuk memahami materi pelajaran. Sardiman mengemukakan bahwa minat belajar adalah penerimaan seseorang terhadap suatu objek yang membuatnya senang dan memberi perhatian pada objek tersebut secara konsisten.[17]

Minat belajar timbul karena adanya dorongan internal dalam diri seseorang untuk mengetahui atau menguasai suatu hal. Proses ini diperkuat oleh lingkungan belajar yang kondusif, materi pelajaran yang menarik, dan metode pembelajaran yang sesuai. Oleh karena itu guru perlu menciptakan kondisi yang merangsang tumbuhnya minat siswa terhadap pelajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa sangat beragam, baik dari dalam diri (internal) maupun dari luar (eksternal). Faktor internal mencakup bakat, motivasi, kesehatan, dan kepercayaan diri. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, fasilitas belajar, metode pembelajaran guru, serta interaksi sosial di sekolah. Penelitian oleh Andriani menunjukkan bahwa metode pembelajaran inovatif yang melibatkan media visual dan teknologi interaktif

[17] Sardiman, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 75

berkontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar[18].

Minat belajar juga berkaitan erat dengan gaya belajar siswa. Setiap siswa memiliki kecenderungan yang berbeda dalam menyerap informasi, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Apabila metode pembelajaran disesuaikan dengan gaya belajar siswa maka minat terhadap pelajaran akan meningkat. Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran visual-kinestetik pada siswa MI memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar dan hasil belajar[19].

Dalam konteks pembelajaran al-Qur'an Hadits, minat belajar menjadi hal penting karena berkaitan dengan internalisasi nilai-nilai moral dan spiritual. Pembelajaran yang hanya bersifat hafalan dan ceramah membuat siswa cenderung cepat bosan. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang menarik, seperti penggunaan media berbasis *games* yang menyentuh aspek kognitif dan afektif siswa sekaligus[20].

4. Aspek Minat Belajar Siswa

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam proses pendidikan yang sangat mempengaruhi tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

---

[18] Andriani, N. *"Pengaruh Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 9*, No. 2 (2021), hlm. 33–40.

[19] Pratiwi, D. "*Penerapan Gaya Belajar Visual-Kinestetik terhadap Minat Belajar Siswa," Jurnal Ilmu Pendidikan SD, Vol. 7*, No. 1 (2020), hlm. 27–34.

[20] Fadilah, M. "*Pengembangan Media Pembelajaran Islami untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 6*, No. 2 (2020), hlm. 112–118

a. Aspek pertama dari minat belajar adalah perhatian. Siswa yang berminat biasanya menunjukkan perhatian penuh terhadap pelajaran, baik melalui kontak mata, mendengarkan aktif, hingga mencatat hal-hal penting. Perhatian ini menunjukkan adanya ketertarikan kognitif terhadap materi yang disampaikan.
b. Aspek kedua adalah perasaan senang belajar. Rasa senang menandakan bahwa siswa merasa nyaman dan tidak terpaksa dalam belajar. Mereka menganggap belajar sebagai aktivitas yang menyenangkan dan bukan beban, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif.
c. Aspek ketiga adalah keterlibatan aktif. Siswa yang memiliki minat tinggi akan terlibat dalam diskusi, menjawab pertanyaan, atau bertanya kepada guru. Mereka cenderung tidak pasif dan memiliki *antusiasme* dalam menyelesaikan tugas-tugas.
d. Aspek keempat yaitu inisiatif untuk belajar mandiri. Minat juga terlihat dari dorongan siswa untuk belajar di luar kelas, mencari informasi tambahan, serta menggunakan berbagai sumber belajar secara mandiri.
e. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi menunjukkan pencapaian akademik yang lebih baik dibanding siswa yang minatnya rendah. Hal ini membuktikan bahwa aspek-aspek minat belajar tidak hanya mendukung proses belajar, tetapi juga berdampak langsung terhadap hasilnya.[21]

[21] Rahmawati, N. (2021). "Hubungan Antara Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 9(1), 45–52

5. Hakikat Mata Pelajaraan al-Qur’an Hadits

Mata pelajaran al-Qur’an Hadits merupakan bagian integral dari Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah, khususnya di Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau Sekolah Dasar Islam. Tujuan utama dari pelajaran ini adalah membekali siswa dengan pengetahuan dasar tentang isi dan kandungan al-Qur’an dan Hadits, serta menumbuhkan sikap religius dan akhlakul karimah[22].

Dalam struktur kurikulum PAI, al-Qur’an Hadits berperan sebagai sumber utama nilai-nilai keislaman yang ditanamkan sejak dini.

Materi yang diajarkan mencakup pengenalan huruf hijaiyyah, membaca ayat-ayat pendek, menghafal surah tertentu, memahami makna dan nilai dari ayat dan hadits pilihan, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.[23]

Namun dalam pelaksanaannya, pembelajaran ini seringkali hanya berfokus pada sabjek kognitif seperti hafalan, sehingga siswa merasa jenuh dan kurang tertarik. Guru pun terkadang menggunakan metode ceramah yang monoton, sehingga menghambat tumbuhnya minat belajar. Oleh karena itu, pendekatan inovatif sangat dibutuhkan untuk mengatasi hambatan ini.

---

[22] Zuhdi, Muhammad. *“Nilai-Nilai Pendidikan dalam Al-Qur’an dan Hadits,”* Jurnal Pendidikan Islam, *Vol. 4,* No. 2 (2019): 141–142.

[23] Mulyadi, Eko. *“Pendidikan Al-Qur’an di Sekolah Dasar: Pendekatan Integratif dalam Kurikulum PAI,”* Jurnal Pendidikan Islam, *Vol. 6*, No. 1 (2021): 31–35

6. Pentingnya Meningkatkan Minat Belajar Dalam Pembelajaran al-Qur'an Hadits

Minat belajar yang tinggi dalam pelajaran al-Qur'an Hadits sangat penting untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang holistik, yaitu pembentuk karakter yang religius dan pemahaman terhadap nilai-nilai islam. Pelajaran ini tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada penanaman nilai, pembiasaan, dan pengamalan dalam kehidupan sehari-hari.[24]

Ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi terhadap al-Qur'an Hadits, mereka akan lebih antusias dalam membaca, menghafal, dan memahami isi kandungan al-qur'an dan hadits. Minat belajar juga mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara mandiri, seperti membaca buku keislaman atau menonton video dakwah yang relevan. Hal ini tentunya berpengaruh positif terhadap pembentukan akhlak mulia siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Lailatul Hasanah, menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap pelajaran al-Qur'an Hadits dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, seperti *games edukatif*[25]. Minat tersebut tidak hanya mampu menarik perhatian siswa, tetapi juga mempermudah pemahaman materi.

---

[24] Lailatul Hasanah. *"Pengaruh Game Edukatif Islami terhadap Minat Belajar Siswa," Jurnal Edukasi Islam, Vol. 5*, No. 2 (2021): 117

[25] Ibid., hlm. 120

7. Strategi Peningkatan Minat Belajar dalam Pelajaran al-Qur'an Hadits

Berbagai strategi dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran al-Qur'an Hadits. Diantaranya adalah :

a. Menggunakan metode pembelajaran aktif seperti diskusi, *role-playing, dan problem-based learning* yang mengajak siswa berfikir kritis dan berperan aktif dalam pembelajaran.
b. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti video, audio visual, dan *games edukatif* yang menyisipkan nilai-nilai keislaman.
c. Memberikan umpan balik yang positif, pujian, dan motivasi agar siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk belajar lebih giat.
d. Mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa, seperti penerapan hadits tentang kejujuran dalam kehidupan sehari-hari.
e. Mengadakan kegiatan pembelajaran diluar kelas seperti tahfidz bersama, perlombaan hafalan, dan kunjungan ke lembaga pendidikan islam.[26]

Implementasi strategi ini akan mendorong keterlibatan siswa secara emosional dan intelektual, yang pada akhirnya memperkuat minat belajar dan kualitas hasil pembelajaran.

8. Peran Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar

Menurut Hamzah B. Uno, guru memiliki peran yang sangat strategis dalam proses pembelajaran karena guru tidak hanya bertugas

[26] Suherman, Asep. "*Strategi Guru PAI dalam Menumbuhkan Minat Belajar," Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. 8*, No. 1 (2021): 45–50

menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai perancang, pelaksana, sekaligus penilai pembelajaran yang mampu mempengaruhi motivasi dan minat belajar peserta didik. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan siswa belajar secara aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal[27].

Lebih lanjut, Hamzah B. Uno menjelaskan bahwa peran guru mencakup peran sebagai motivator yang memberikan dorongan baik secara intrinsik maupun ekstrinsik kepada siswa. Motivasi yang diberikan guru dapat berupa pemberian penghargaan, penguatan positif, serta perhatian terhadap kebutuhan dan perbedaan individu peserta didik. Dengan motivasi yang tepat, siswa akan memiliki minat belajar yang tinggi, rasa percaya diri, serta kemauan untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.[28]

Sikap guru yang ramah, sabar, dan perhatian terhadap kebutuhan siswa dapat menciptakan hubungan emosional yang positif antara guru dan siswa , yang berpengaruh langsung terhadap minat belajar. Selain itu, guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, mendukung partisipasi aktif, dan mengakomodasi gaya belajar siswa yang berbeda.

---

[27] Hamzah B. Uno, *Profesi Kependidikan: Problema, Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*, Jakarta: Bumi Aksara, 2019, hlm. 18

[28] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya dalam Bidang Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2020, hlm. 45

9. Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Inovasi pembelajaran menjadi kunci dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan memotivasi. Salah satu bentuk inovasi yang banyak dikembangkan saat ini adalah *Games Edukatif*, yaitu permainan berbasis teknologi atau manual yang berisi unsur-unsur pembelajaran keislaman seperti materi al-Qur'an Hadits.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitria, menunjukkan bahwa penggunaan *games edukatif islami* dalam pembelajaran al-Qur'an Hadits secara signifikan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Hal ini membuktikan bahwa pendekatan inovatif sangat diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

B. Penelitian Relevan

Penelitian Yang Relevan Dengan Penelitian ini Adalah:

1. Lailatul Hasanah dalam jurnal berjudul *"pengaruh penggunaan media games edukatif islami terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran al-Qur'an Hadits",* Lailatul Hasanah meneliti pengaruh penggunaan *games edukatif* berbasis komputer dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap minat belajar siswa setelah diterapkannya media *games* berbasis islami yang dikemas dalam bentuk kuis interaktif dan animasi edukatif.[29] Media *games edukatif* sangat efektif untuk meningkatkan minat

[29] Lailatul Hasanah, *"Pengaruh Penggunaan Media Game Edukatif Islami terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits*," Jurnal Edukasi Islam, *Vol. 5*, No. 2 (2021): 112–124

belajar siswa dalam pelajaran al-Qur'an Hadits karena mampu membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan menarik.

2. Oleh Leni Fitria Penelitian berjudul *"Efektivitas Penggunaan Games Interaktif dalam Pembelajaran al-Qur'an Hadits di MI Ma'arif NU Wonokromo"* ini menguji keefektipan media games berbasis powerpoint dan android terhadap minat belajar siswa kelas V. Siswa diberikan media pembelajaran berupa game kuis ayat dan teka teki silang berbasis nilai-nilai islam.[30] Hasil menunjukkan peningkatan aktivitas belajar. Antusias serta partisipasi siswa secara signifikan. Siswa lebih aktif bertanya dan menjawab, serta menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap pelajaran.
3. Nur Aini Penelitian ini berjudul *"Penggunaan Permainan Kartu Islami untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III MI Darul Ilmi"* Nur Aini mengembangkan media permainan kartu hafalan yang berisi ayat-ayat pendek dan hadits pilihan. Permainan ini dilakukan secara berkelompok dan berbasis kompetensi.[31] Permainan kartu mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, membutuhkan kerja sama, dan meningkatkan ketertiban dalam kegiatan pembelajaran al-Qur'an Hadits.
4. M.Ridwan Penelitian berjudul *"Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Games Edukatif Dalam Pembelajaran PAI di MI Nurul Huda*" ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pre-test.game yang

[30] Leni Fitria, "*Efektivitas Penggunaan Game Interaktif dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits,"* Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam, *Vol. 9*, No. 1 (2022): 58–68

[31] Nur Aini, *"Penggunaan Permainan Kartu Islami untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa,"* Jurnal An-Nuha, *Vol. 4*, No. 2 (2020): 98–107

digunakan adalah bebasis papan dan digital yang memuat materi al-Qur'an Hadits dan Akidah Akhlak.[32] Penerapan model pembelajaran berbasis *games edukatif* mampu meningkatkan keaktifan dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI termasuk al-Qur'an Hadits.

5. Rina Amalia (2023) dalam penelitiannya berjudul *"Penerapan Media Games Edukatif Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa MI dalam Pembelajaran al-Qur'an Hadits"* Rina mengungkapkan pendekatan tindakan kelas (PTK) dalam dua siklus. *games* yang digunakan berbasis aplikasi *mobile* berisi soal dan ayat pilihan[33]. Terdapat peningkatan yang signifikan pada minat dan hasil belajar siswa setelah penerapan media *games edukatif*. Keaktifan siswa dari 45% menjadi 85% dalam siklus kedua.

C. Kerangka Berpikir

Minat belajar merupakan faktor psikologis yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Slameto, minat belajar adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan yang disertai dengan perasaan senang.[34] Apabila siswa memiliki minat belajar yang tinggi, maka mereka akan lebih mudah memahami materi, aktif dalam proses pembelajaran, serta memiliki motivasi yang kuat untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Sebaliknya, rendahnya

---

[32] M. Ridwan, "*Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Game Edukatif dalam Pembelajaran PAI*," Jurnal Pendidikan Dasar Islam, *Vol. 7*, No. 1 (2019): 35–45

[33] Rina Amalia, *"Penerapan Media Game Edukatif Islami untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa*," Jurnal Al-Qalam, *Vol. 12*, No. 1 (2023): 21–33

[34] Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2020, hlm. 57

minat belajar akan berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dan pencapaian hasil belajar.

Dalam konteks pembelajaran al-Qur'an Hadis, games edukatif dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan, seperti permainan tebak ayat, kartu pasangan ayat dan arti, kuis interaktif, atau permainan kelompok berbasis nilai-nilai Islam. Games edukatif memungkinkan siswa terlibat secara aktif baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan akan lebih bermakna jika diperoleh melalui pengalaman langsung.[35]

.Hal ini sangat nyata dalam konteks pembelajaran al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah (MI), yang seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang monoton, formal, dan sulit di pahami. Khususnya oleh siswa kelas rendah dan menengah. Materi al-Qur'an Hadits mengharuskan siswa untuk membaca, menghafal, dan memahami kandungan ayat dan hadits, yang bagi sebagian siswa dianggap membosankan karena metode pengajarannya masih didominasi oleh pendekatan konvensional seperti ceramah, membaca teks secara berulang, dan hafal tanpa pemahaman kontekstual.[36]

Masalah ini menjadi semakin kompleks ketika siswa belum memiliki dasar pemahaman bahasa arab, sehingga mereka tidak dapat mengaitkan antara teks ayat atau hadits dengan makna dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini membuat materi pelajaran menjadi abstrak, jauh dari realitas mereka, dan akhirnya menurunkan motivasi serta minat belajar

[35] Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2022, hlm. 134

[36] Leni Fitria, *"Efektivitas Penggunaan Game Interaktif dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MI,"* Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam, *Vol. 9*, No. 1 (2022): 58–68

mereka. Selain itu, guru pun terkadang kurang memiliki kreativitas atau sumber daya untuk mengembangkan pembelajaran yang variatif dan menarik. Kurangnya media pembelajaran berbasis teknologi dan minimnya pemanfaatan metode aktif seperti bermain peran, diskusi, atau permainan edukatif menjadikan pembelajaran terkesan monoton dan kurang menggugah semangat belajar siswa.[37]

Situasi ini berdampak secara signifikan terhadap performa belajar siswa dalam mata pelajaran al-Qur'an Hadits. Siswa tidak hanya sulit menghafal atau memahami isi ayat dan hadits, tetapi juga kehilangan ketertarikan emosional dan spiritual terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran Islam. Dengan kata lain, minat belajar yang rendah tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter dan sikap keagamaan siswa.

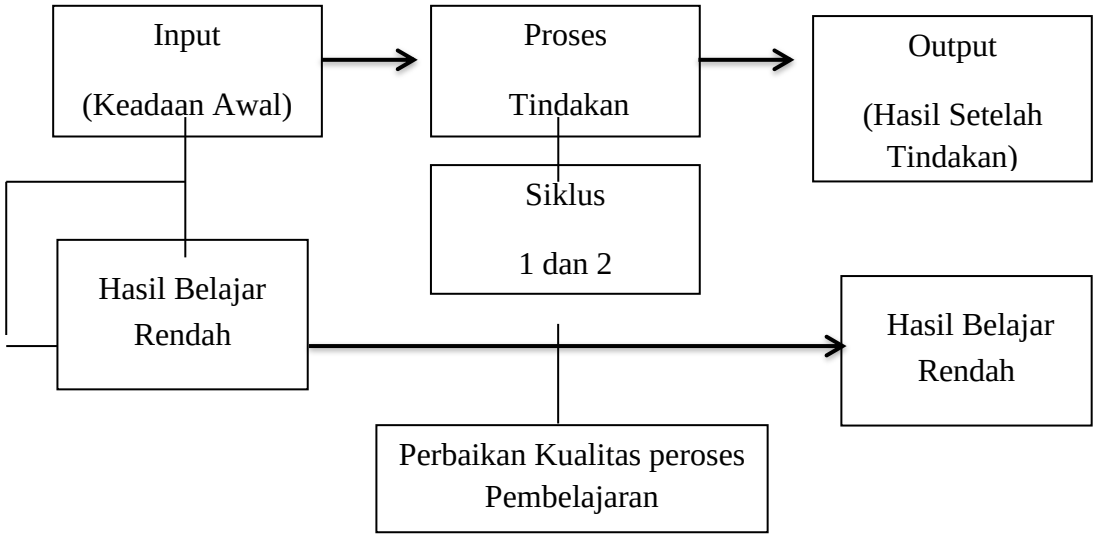
Oleh karena itu pembelajaran al-Qur'an Hadits di MI membutuhkan pendekatan yang inovatif, menyenangkan, dan kontekstual yang dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi ajar.salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media *games edukatif islami*, yaitu permainan yang memuat unsur-unsur pendidikan agama islam seperti kuis ayat, tebak hadits, *puzzle* nilai-nilai islam, dan permainan interaktif lainnya yang menanamkan konsep-konsep al-Qur'an dan Hadits secara tidak langsung namun efektif. *Games edukatif* ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk memperkuat konsep pembelajaran melalui pendekatan visual, auditorial, dan kinestetik.

[37] Muslich, M., *"Pembelajaran Kontekstual dan Minat Belajar Siswa,"* Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam, *Vol. 5*, No. 2 (2021): 12–20

Melalui *games edukatif*, siswa dapat belajar dengan cara yang sesuai dengan dunia mereka- penuh warna, suara, tantangan dan imbalan *(rewad).* Selain itu, games juga memungkinkan siswa untuk belajar secara kolaboratif menyelesaikan tantangan, serta membangun rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi ajar. Strategi ini selain dengan prinsip pembelajaran aktif *(active learning*) dan pembelajaran bermakna *(meaningful learning),* yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disusun kerangka berpikir sebagai berikut:

1. Kondisi awal menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap al-Qur'an Hadits di MI masih rendah akibat metode pembelajaran yang membosankan.
2. Masalah utama adalah belum digunakannya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa abad 21 yang menyukai visual, interaksi, dan permainan.
3. Solusi alternatif yang diajukan dalam penelitian ini adalah *games edukatif* yang dirancang untuk menyampaikan materi al-Qur'an Hadits secara menarik dan kontekstual.
4. Asumsi teoritik *games edukatif* yang dirancang dengan baik akan meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam belajar.
5. Tujuan penelitian adalah mengkaji seberapa besar pengaruh penerapan *games edukatif* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran al-Qur'an Hadits di MI.



Tabel 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja Guru

   Dalam upaya pencapaian kinerja guru yang maksimal, seorang guru harus memiliki kompetensi yang harus dicapai dalam melakukan tugasnya sebagai pendidik. Adapun indikator kinerja guru sebagai berikut:

   a. Guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan *games edukatif islami*.
   b. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP.
   c. Guru mampu mengoperasikan dan memanfaatkan *games edukatif islami*.
   d. Guru membimbing siswa secara aktif selama pembelajaran berlangsung.
   e. Guru melakukan evaluasi dan refleksi terhadap hasil pembelajaran setiap siklus.
   f. Skor observasi guru mencapai kategori “Baik”

2. Indikator Aktivitas Belajar Siswa
    a. Siswa menunjukkan ketertarikan saat mengikuti pembelajaran al-Qur'an Hadits.
    b. Siswa aktif dalam proses pembelajaran (diskusi, bermain, menjawab, dsb).
    c. Siswa menyelesaikan permainan edukatif sesuai instruksi.
    d. Siswa menunjukkan kerja sama dan partisipasi dalam kelompok.
    e. Nilai angket minat belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II.
    f. Skor observasi siswa minimal kategori "Baik".
3. Indikator Minat Belajar

    Minat belajar siswa dapat diukur melalui beberapa indikator yang mencerminkan aspek perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan perasaan senang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Adapun indikator minat belajar siswa dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

    a. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh.
    b. Siswa menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari.
    c. Siswa terlibat langsung dalam permainan edukatif secara individu maupun kelompok.
    d. Siswa menunjukkan ekspresi gembira saat mengikuti games edukatif.
    e. Mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir dengan tertib.