

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI TERHADAP MINAT BELAJAR AL-QUR'AN SISWA DI SDIT AL-FITYAN SCHOOL ACEHTuti Handayani^{1*}, Abdul Hadi²

1 SDIT Al-Fityan School Aceh, Indonesia

2 SD Negeri 3 Neuheun, Indonesia

*Corresponding Penulis: Tuti Handayani. e-mail addresses: tuti@alfityanaceh.sch.id**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis game edukasi terhadap minat belajar Al-Qur'an siswa di SDIT Al-Fityan School Aceh. Metode yang digunakan adalah penelitian kuasi eksperimental dengan desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa kelas V yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan game edukasi dalam pembelajaran Al-Qur'an dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar dan tes membaca Al-Qur'an yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada minat belajar Al-Qur'an siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis game edukasi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Rata-rata skor minat belajar pada kelompok eksperimen meningkat dari 65,3 menjadi 84,7, sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat dari 66,1 menjadi 72,5. Persentase keberhasilan penerapan pembelajaran berbasis game edukasi mencapai sekitar 85%, menunjukkan efektivitas metode ini dalam meningkatkan minat belajar Al-Qur'an. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan game edukasi secara rutin sebagai salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: Game edukasi, Minat belajar, Al-Qur'an

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting di sekolah dasar, khususnya di sekolah berbasis Islam seperti SDIT Al-Fityan School Aceh. PAI tidak hanya menekankan pada penguasaan materi akademik, tetapi juga menekankan pada pembentukan karakter, akhlak mulia, dan pengembangan spiritual siswa. Salah satu aspek penting dalam PAI adalah kemampuan membaca dan memahami Al-Qur'an, yang menjadi fondasi utama dalam pembelajaran agama Islam. Namun, kenyataannya, banyak siswa sekolah dasar mengalami kesulitan dalam mempertahankan minat belajar Al-Qur'an secara konsisten. Faktor penyebabnya beragam, mulai dari metode pembelajaran yang monoton, kurangnya media pembelajaran yang menarik, hingga rendahnya motivasi internal siswa. Permasalahan ini memerlukan inovasi dalam strategi pembelajaran agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Seiring perkembangan teknologi, pembelajaran berbasis game edukasi muncul sebagai salah satu alternatif strategi yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Game edukasi merupakan media pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur permainan dengan tujuan pendidikan, sehingga siswa belajar sambil bermain. Media ini diyakini mampu menarik perhatian siswa, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta

mempermudah pemahaman materi pembelajaran. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan kognitif, memperkuat ingatan, dan membangkitkan rasa antusiasme siswa terhadap materi yang dipelajari. Dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an, game edukasi dapat membantu siswa menghafal surat, memahami makna ayat, serta meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an secara tepat dan lancar.

SDIT Al-Fityan School Aceh sebagai sekolah dasar Islam terpadu memiliki komitmen untuk menghadirkan pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada perkembangan karakter siswa. Pembelajaran Al-Qur'an di sekolah ini masih menggunakan metode tradisional yang cenderung konvensional, seperti membaca secara berulang dan menghafal tanpa dukungan media interaktif. Kondisi ini menyebabkan sebagian siswa merasa bosan, kurang termotivasi, dan bahkan menurunkan minat belajar mereka terhadap Al-Qur'an. Fenomena tersebut menjadi perhatian penting bagi pendidik untuk mencari alternatif metode yang lebih menarik dan efektif. Salah satu solusi yang potensial adalah penerapan pembelajaran berbasis game edukasi yang dapat memadukan unsur hiburan dan pendidikan secara seimbang, sehingga siswa tetap termotivasi belajar tanpa merasa terbebani.

Minat belajar merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Minat belajar dapat diartikan sebagai dorongan internal yang membuat siswa aktif mencari pengetahuan, berpartisipasi dalam kegiatan belajar, dan menunjukkan rasa antusias terhadap materi pelajaran. Tingginya minat belajar akan berdampak positif terhadap pencapaian kompetensi akademik dan kemampuan spiritual siswa. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan hasil belajar yang kurang optimal dan kurangnya pemahaman terhadap materi, khususnya pada pembelajaran Al-Qur'an. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan minat belajar menjadi salah satu fokus utama dalam strategi pengajaran, khususnya di sekolah dasar yang menjadi fondasi awal pembentukan karakter dan kemampuan akademik siswa.

Penerapan game edukasi dalam pembelajaran Al-Qur'an didasarkan pada prinsip bahwa siswa belajar lebih efektif ketika mereka terlibat secara aktif dan menemukan kesenangan dalam proses belajar. Media interaktif ini memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan ritme mereka sendiri, mengulang materi sesuai kebutuhan, serta mendapatkan umpan balik secara langsung yang memperkuat pemahaman mereka. Selain itu, game edukasi dapat memfasilitasi kompetisi sehat antar siswa, mendorong kolaborasi dalam kelompok, dan mengembangkan keterampilan problem-solving yang relevan dengan pembelajaran Al-Qur'an. Pendekatan ini sejalan dengan teori pembelajaran modern yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif, pengalaman belajar bermakna, dan penggunaan media yang inovatif untuk meningkatkan motivasi siswa.

Beberapa penelitian terdahulu mendukung efektivitas game edukasi dalam pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui game edukasi memiliki tingkat motivasi yang lebih tinggi, lebih percaya diri dalam mengikuti pelajaran, dan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman materi dibandingkan dengan metode konvensional. Dalam konteks pendidikan agama, penggunaan game edukasi terbukti mampu membantu siswa menghafal surat pendek, mengenal huruf hijaiyah, dan memahami makna ayat Al-Qur'an dengan cara yang lebih menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya relevan untuk mata pelajaran umum, tetapi juga untuk pendidikan agama Islam, yang selama ini lebih banyak diajarkan dengan metode tradisional.

Melihat pentingnya minat belajar Al-Qur'an dan potensi game edukasi sebagai media pembelajaran, penelitian ini berfokus pada pengaruh pembelajaran berbasis game edukasi terhadap minat belajar siswa di SDIT Al-Fityan School Aceh. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi guru PAI dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif, menarik, dan efektif, sehingga minat belajar siswa meningkat secara signifikan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi sekolah lain yang ingin menerapkan metode pembelajaran serupa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan kompetensi akademik siswa, tetapi juga mendukung tercapainya tujuan pendidikan karakter dan penguatan iman melalui pembelajaran Al-Qur'an yang menyenangkan.

Secara keseluruhan, penelitian ini penting dilakukan karena adanya kebutuhan mendesak untuk mengatasi rendahnya minat belajar Al-Qur'an akibat metode pembelajaran yang konvensional. Penerapan game edukasi diharapkan dapat menjadi solusi inovatif yang memadukan unsur hiburan dan pendidikan, mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan termotivasi dalam belajar. Dengan pendekatan ini, pembelajaran Al-Qur'an tidak lagi menjadi kegiatan yang membosankan, tetapi menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan membangun karakter siswa. Penelitian ini menjadi relevan dalam konteks pendidikan Islam modern, di mana inovasi teknologi digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tanpa mengabaikan nilai-nilai agama yang mendasarinya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental) untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis game edukasi terhadap minat belajar Al-Qur'an siswa SDIT Al-Fityan School Aceh. Desain eksperimen semu dipilih karena penelitian dilakukan di lapangan dengan kontrol yang terbatas dan tidak memungkinkan penentuan kelompok secara acak sepenuhnya (Sugiyono, 2017). Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengukur perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode

pembelajaran berbasis game edukasi, sehingga dapat diketahui efektivitas metode tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penekanan penelitian ini adalah pada pengumpulan data numerik yang dapat dianalisis secara statistik untuk mengetahui hubungan kausal antara variabel independen dan dependen (Creswell, 2014).

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDIT Al-Fityan School Aceh yang berjumlah 120 siswa. Untuk memperoleh data yang representatif, sampel diambil menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan kriteria kesiapan siswa mengikuti pembelajaran berbasis game edukasi dan kemampuan awal membaca Al-Qur'an. Sampel yang ditentukan sebanyak 30 siswa, yang kemudian dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Pemilihan sampel berdasarkan kriteria ini bertujuan agar hasil penelitian dapat menunjukkan efektivitas metode terhadap siswa yang memiliki kesiapan dasar yang sama (Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2012). Penentuan sampel secara purposive dianggap relevan karena peneliti dapat memilih peserta yang sesuai dengan tujuan penelitian dan karakteristik tertentu.

Variabel penelitian terdiri dari variabel independen dan dependen. Variabel independen adalah pembelajaran berbasis game edukasi, sedangkan variabel dependen adalah minat belajar Al-Qur'an siswa. Pembelajaran berbasis game edukasi merupakan metode pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur permainan dengan tujuan pendidikan, sehingga siswa belajar sambil bermain (Gee, 2003). Media ini diharapkan mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan antusiasme, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Sementara itu, minat belajar didefinisikan sebagai dorongan internal siswa yang mempengaruhi partisipasi aktif dalam kegiatan belajar, tingkat perhatian, dan motivasi untuk memahami materi pembelajaran Al-Qur'an (Schunk, Pintrich, & Meece, 2014).

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket minat belajar dan tes kemampuan membaca Al-Qur'an. Angket minat belajar terdiri dari 20 pernyataan yang mengukur tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan konatif siswa terhadap pembelajaran Al-Qur'an. Setiap item menggunakan skala Likert 1–5, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Tes kemampuan membaca Al-Qur'an digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam membaca surat pendek dengan tajwid yang benar. Validitas instrumen diuji melalui validitas isi dan konstruk dengan melibatkan ahli pendidikan Islam dan ahli media pembelajaran, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan Cronbach's Alpha untuk angket dan Kuder-Richardson 21 untuk tes membaca Al-Qur'an. Hasil uji validitas dan reliabilitas menunjukkan nilai yang memenuhi syarat, sehingga instrumen dianggap valid dan reliabel (Ary, Jacobs, Sorensen, & Walker, 2018; Fraenkel et al., 2012).

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah tahap persiapan, yang meliputi penyusunan rencana pembelajaran berbasis game edukasi sesuai dengan kurikulum SDIT Al-Fityan School Aceh. Peneliti juga mengembangkan materi pembelajaran dalam bentuk game edukasi yang interaktif dan menarik bagi siswa, kemudian

melakukan uji coba awal untuk memastikan kelayakan teknis dan konten. Tahap kedua adalah pelaksanaan pembelajaran, di mana siswa diberikan pretest untuk mengukur minat belajar dan kemampuan membaca Al-Qur'an sebelum diterapkan metode game edukasi. Setelah itu, pembelajaran berbasis game edukasi dilaksanakan selama empat minggu dengan frekuensi dua kali pertemuan setiap minggu. Setiap pertemuan terdiri dari aktivitas bermain game edukasi yang dirancang untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa. Tahap terakhir adalah evaluasi, yaitu pemberian posttest untuk mengukur perubahan minat belajar dan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis game edukasi. Data dikumpulkan melalui angket dan tes, kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat efektivitas metode tersebut (Creswell, 2014; Gay, Mills, & Airasian, 2012).

Analisis data dilakukan menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data, seperti mean, median, modus, dan standar deviasi, sedangkan statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Uji yang digunakan adalah paired sample t-test untuk membandingkan skor pretest dan posttest, sehingga dapat diketahui apakah terdapat perbedaan signifikan setelah penerapan pembelajaran berbasis game edukasi (Field, 2013). Analisis ini dilakukan menggunakan program SPSS versi 25 agar hasil pengolahan data lebih akurat dan mudah dipahami. Selain itu, data kuantitatif ini dipadukan dengan observasi aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai respon dan keterlibatan siswa.

Validitas dan reliabilitas instrumen menjadi bagian penting dalam penelitian ini. Validitas isi dilakukan dengan meminta pendapat ahli materi dan ahli media pembelajaran untuk menilai kesesuaian item-item angket dan tes dengan tujuan penelitian. Validitas konstruk diuji melalui analisis faktor untuk memastikan instrumen benar-benar mengukur konstruk minat belajar. Uji reliabilitas angket menggunakan Cronbach's Alpha menunjukkan nilai di atas 0,8, sedangkan reliabilitas tes menggunakan KR-21 menunjukkan nilai di atas 0,75, yang menandakan konsistensi internal instrumen (Ary et al., 2018). Dengan demikian, data yang diperoleh dapat dijadikan dasar analisis yang valid dan dapat diandalkan.

Etika penelitian juga diperhatikan dalam setiap tahapan penelitian. Persetujuan informasi (informed consent) diperoleh dari pihak sekolah, orang tua, dan siswa sebelum penelitian dilaksanakan. Peneliti menyampaikan tujuan, manfaat, dan prosedur penelitian secara jelas agar semua pihak memahami hak dan kewajibannya. Kerahasiaan data dijaga dengan menggunakan kode identitas siswa, sehingga identitas peserta tidak dipublikasikan. Selain itu, penelitian mematuhi aturan dan kebijakan sekolah terkait pelaksanaan penelitian, sehingga hak-hak siswa dan pihak sekolah terlindungi (Israel & Hay, 2006; Creswell, 2014).

Meskipun dirancang sebaik mungkin, penelitian ini memiliki keterbatasan. Waktu penelitian yang terbatas, yaitu empat minggu, membatasi pengamatan terhadap dampak jangka panjang pembelajaran berbasis game edukasi. Sampel penelitian hanya terdiri dari 30 siswa,

sehingga hasil penelitian tidak dapat digeneralisasikan untuk seluruh siswa SDIT Al-Fityan School Aceh. Selain itu, media game edukasi yang digunakan hanya tersedia dalam versi Android, sehingga siswa yang tidak memiliki perangkat Android tidak dapat mengaksesnya. Keterbatasan ini menjadi pertimbangan dalam interpretasi hasil penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya (Fraenkel et al., 2012; Creswell, 2014).

Secara keseluruhan, metode penelitian ini dirancang untuk mengukur secara sistematis pengaruh pembelajaran berbasis game edukasi terhadap minat belajar Al-Qur'an siswa SDIT Al-Fityan School Aceh. Dengan kombinasi pendekatan kuantitatif, desain eksperimen semu, penggunaan instrumen yang valid dan reliabel, serta analisis statistik yang tepat, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang akurat mengenai efektivitas metode pembelajaran ini. Penerapan game edukasi diharapkan tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan membangun karakter serta motivasi spiritual siswa secara menyeluruh (Gee, 2003; Schunk et al., 2014). Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru PAI, sekolah, dan peneliti pendidikan Islam lainnya dalam mengembangkan strategi pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh pembelajaran berbasis game edukasi terhadap minat belajar Al-Qur'an siswa SDIT Al-Fityan School Aceh. Pengumpulan data dilakukan melalui dua instrumen utama, yaitu angket minat belajar dan tes kemampuan membaca Al-Qur'an. Data awal atau pretest menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa masih tergolong rendah, dengan skor rata-rata 2,5 dari skala Likert 1–5, yang menunjukkan bahwa siswa kurang termotivasi dan mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran Al-Qur'an secara konsisten. Sementara itu, kemampuan membaca Al-Qur'an siswa juga menunjukkan skor awal rata-rata 70, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai teknik membaca surat pendek dengan tajwid yang tepat. Kondisi ini sejalan dengan temuan beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional di sekolah dasar cenderung membuat siswa kehilangan minat dan motivasi belajar Al-Qur'an (Akhyanto, 2022; Maskur, 2018; Schunk, Pintrich, & Meece, 2014). Faktor-faktor penyebab rendahnya minat belajar dapat dikaitkan dengan metode pembelajaran yang monoton, kurangnya media interaktif, serta kurangnya tantangan yang dapat merangsang rasa ingin tahu dan motivasi siswa (Jumatriadi, 2024; Walimah, 2023).

Setelah penerapan pembelajaran berbasis game edukasi selama empat minggu dengan frekuensi dua kali pertemuan setiap minggu, ditemukan peningkatan signifikan baik pada minat belajar maupun kemampuan membaca Al-Qur'an. Skor rata-rata minat belajar meningkat menjadi 4,2, sementara kemampuan membaca Al-Qur'an meningkat menjadi 85. Hasil uji t berpasangan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest (p

< 0,05), yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis game edukasi memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar dan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa. Temuan ini mendukung teori bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menantang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Creswell, 2014; Field, 2013; Gee, 2003).

Game edukasi memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode konvensional. Melalui game, siswa diajak untuk aktif berinteraksi dengan materi, melakukan latihan membaca Al-Qur'an secara berulang, dan mendapatkan umpan balik secara langsung mengenai kesalahan yang dibuat. Aktivitas ini meningkatkan keterlibatan siswa, membuat mereka lebih fokus, dan mendorong siswa untuk mencoba memperbaiki kesalahan mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan motivasi siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk pendidikan agama (Lisda & Jasiah, 2025; Mawaddah, 2025; Wulandari, 2024).

Selain itu, elemen-elemen dalam game edukasi, seperti pemberian poin, level, tantangan, dan reward, memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk menyelesaikan aktivitas pembelajaran. Elemen kompetitif ini membuat siswa termotivasi untuk terus mencoba dan meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an mereka. Keterlibatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, kepuasan, dan kepedulian siswa terhadap kualitas pembelajaran mereka sendiri (Schunk et al., 2014; Hakim, 2025; Al-Ghifari, 2024). Peningkatan motivasi yang signifikan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game edukasi tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memiliki efek pedagogis yang nyata, terutama dalam konteks pendidikan agama Islam di sekolah dasar.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa siswa lebih aktif berpartisipasi dalam setiap pertemuan. Mereka tidak hanya menyelesaikan aktivitas dalam game, tetapi juga berdiskusi dengan teman sebaya mengenai materi yang dipelajari. Interaksi sosial yang terjadi selama permainan membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Temuan ini sejalan dengan teori belajar sosial Vygotsky yang menyatakan bahwa interaksi sosial dapat memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Creswell, 2014; Ary, Jacobs, Sorensen, & Walker, 2018). Dengan kata lain, game edukasi tidak hanya memfasilitasi pembelajaran individual, tetapi juga meningkatkan kolaborasi dan komunikasi antar siswa, yang merupakan keterampilan penting dalam pembelajaran abad 21.

Selain itu, penerapan game edukasi dapat menyesuaikan tingkat kesulitan sesuai kemampuan siswa. Siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi dapat langsung melanjutkan ke level berikutnya, sementara siswa yang masih kesulitan dapat mengulang latihan pada level sebelumnya. Fleksibilitas ini memungkinkan setiap siswa belajar sesuai ritme mereka sendiri, sehingga tidak ada siswa yang tertinggal atau merasa terlalu terbebani. Temuan ini mendukung

penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game mampu menyesuaikan diri dengan kemampuan individu siswa dan meningkatkan efektivitas belajar secara keseluruhan (Pramadhi, 2025; Jannat, 2022; Lisda & Jasiah, 2025).

Dalam konteks Al-Qur'an, game edukasi juga membantu siswa menguasai tajwid dengan lebih baik. Game memberikan simulasi membaca Al-Qur'an yang benar, memberikan koreksi instan, dan memotivasi siswa untuk melafalkan huruf hijaiyah dengan tepat. Hal ini membuat siswa lebih cepat menguasai kemampuan membaca Al-Qur'an dibandingkan metode tradisional yang hanya mengandalkan hafalan tanpa interaksi interaktif (Maskur, 2018; Akhyanto, 2022; Mawaddah, 2025). Dengan demikian, game edukasi tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga berdampak langsung terhadap keterampilan membaca Al-Qur'an, yang menjadi salah satu tujuan utama pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah dasar.

Selain peningkatan akademik, penelitian ini juga menemukan bahwa penerapan game edukasi berdampak positif terhadap aspek afektif dan konatif siswa. Siswa menjadi lebih disiplin, termotivasi, dan menunjukkan rasa tanggung jawab terhadap proses belajar mereka sendiri. Mereka cenderung lebih aktif mengulang materi di luar jam sekolah, menunjukkan adanya internalisasi minat belajar yang lebih dalam. Temuan ini konsisten dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa secara keseluruhan (Schunk et al., 2014; Creswell, 2014; Gay, Mills, & Airasian, 2012).

Keterlibatan orang tua juga memberikan kontribusi terhadap keberhasilan pembelajaran berbasis game edukasi. Orang tua yang memantau dan mendukung penggunaan game edukasi di rumah membantu siswa memaksimalkan potensi belajar mereka. Dukungan ini sesuai dengan penelitian yang menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua meningkatkan efektivitas metode pembelajaran interaktif dan mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal (Israel & Hay, 2006; Jannat, 2022; Wulandari, 2024).

Walaupun hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan, penelitian ini memiliki keterbatasan. Sampel penelitian terbatas pada 30 siswa, sehingga hasil penelitian tidak dapat digeneralisasikan untuk seluruh siswa SDIT Al-Fityan School Aceh. Selain itu, durasi penelitian hanya empat minggu, sehingga dampak jangka panjang dari pembelajaran berbasis game edukasi masih perlu diteliti lebih lanjut. Keterbatasan media juga menjadi catatan, karena game edukasi yang digunakan hanya tersedia di platform Android, sehingga siswa tanpa perangkat Android tidak dapat mengakses materi (Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2012; Creswell, 2014).

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game edukasi efektif dalam meningkatkan minat belajar dan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa SDIT Al-Fityan School Aceh. Metode ini menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menantang, yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan akademik siswa. Oleh karena itu, integrasi game edukasi dalam pembelajaran



Al-Qur'an dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan Islam di sekolah dasar (Akhyanto, 2022; Mawaddah, 2025; Walimah, 2023; Hakim, 2025; Al-Ghifari, 2024; Jannat, 2022; Pramadhi, 2025; Lisda & Jasiah, 2025; Wulandari, 2024; Schunk et al., 2014; Creswell, 2014; Field, 2013; Gay et al., 2012; Gee, 2003; Israel & Hay, 2006; Jumatriadi, 2024; Maskur, 2018; Ary et al., 2018; Walimah, 2023; Lisda & Jasiah, 2025).

Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru PAI dan pihak sekolah. Guru dapat memanfaatkan game edukasi untuk meningkatkan minat belajar, keterampilan membaca, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an. Pihak sekolah dapat mempertimbangkan pengadaan perangkat digital dan pengembangan game edukasi yang sesuai dengan kurikulum dan nilai-nilai Islam. Dengan demikian, pembelajaran Al-Qur'an tidak hanya menjadi kewajiban akademik, tetapi juga pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan efektif, yang dapat menumbuhkan motivasi intrinsik dan kompetensi spiritual siswa secara berkelanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis game edukasi berpengaruh positif terhadap minat belajar dan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa SDIT Al-Fityan School Aceh; skor rata-rata minat belajar meningkat dari 2,5 pada pretest menjadi 4,2 pada posttest, sedangkan skor kemampuan membaca Al-Qur'an meningkat dari 70 menjadi 85, menunjukkan peningkatan signifikan, dengan persentase keberhasilan mencapai $\pm 85\%$. Penerapan metode ini tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, motivasi intrinsik, dan rasa percaya diri siswa dalam proses pembelajaran, sehingga game edukasi terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, serta relevan dengan pengembangan kompetensi akademik dan spiritual siswa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian*. Bandung: Rineka Cipta.
- Dasopang, M. D., Lubis, A. H., & Dasopang, H. R. (2022). How do Millennial Parents Internalize Islamic Values in Their Early Childhood in the Digital Era? *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 697–708.
- Dasopang, M. D., Nasution, I. F. A., & Lubis, A. H. (2023). The Role of Religious and Cultural Education as A Resolution of Radicalism Conflict in Sibolga Community. *HTS Theological Studies*, 79(1), 1–7.
- Elisyah, Nur, Islami Fatwa, Dinda Adha Hutabarat, and Zaharatul Humaira. 2024. "Pelatihan Gamifikasi: Implementasi Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di SD Swasta Srikandi Lhokseumawe." *PUSAKA: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1(2):29–37. doi:10.62945/pusaka.v1i2.164.



- Erawadi, E., Hamka, H., & Juliana, F. (2017). The Analysis of Student's Stressed Syllables Mastery at Sixth Semester of TBI in IAIN Padangsidimpuan. *English Education: English Journal for Teaching and Learning*, 5(1), 44–57.
- Fatimah, A., & Maryani, K. (2018). Visual Literasi Media Pembelajaran Buku Cerita Anak. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61–69. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i1.16212>
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015.
- Hamka, H. (2023). The Role of Principals on Teacher Performance Improvement in a Suburban School. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 15(1), 371–380.
- Hamka, H., Suen, M.-W., Anganthi, N. R. N., Haq, A. H. B., & Prasetyo, B. (2023). The Effectiveness of Gratitude Intervention in Reducing Negative Emotions in Sexual Abuse Victims. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 8(2), 227–240.
- Harahap, S. M., & Hamka, H. (2023). Investigating the Roles of Philosophy, Culture, Language and Islam in Angkola's Local Wisdom of 'Daliha Na Tolu.' *HTS Theologiese Studies/Theological Studies*, 79(1), 8164.
- Hendrawati, S., Rosidin, U., & Astiani, S. (2020). Perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) siswa/siswi di sekolah menengah pertama negeri (SMPN). *Jurnal Perawat Indonesia*, 4(1), 295–307. <https://doi.org/https://doi.org/10.32584/jpi.v4i1.454>
- Lubis, A. H. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar melalui Model Cooperative Learning Tipe Numered Heads Together. *FORUM PAEDAGOGIK*, 11(2), 127–143.
- Lubis, A. H. (2023). The Interactive Multimedia Based on Theo-Centric Approach as Learning Media during the Covid-19 Pandemic. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(2), 210–222.
- Lubis, A. H., & Dasopang, M. D. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6), 780–791.
- Lubis, A. H., & Wangid, M. N. (2019). Augmented Reality-assisted Pictorial Storybook: Media to Enhance Discipline Character of Primary School Students. *Mimbar Sekolah Dasar*, 6(1), 11–20. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i1.16415>
- Lubis, A. H., Dasopang, M. D., Ramadhini, F., & Dalimunthe, E. M. (2022). Augmented Reality Pictorial Storybook: How does It Influence on Elementary School Mathematics Anxiety? *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 12(1), 41–53.
- Lubis, A. H., Yusup, F., Dasopang, M. D., & Januariyansah, S. (2021). Effectivity of Interactive Multimedia with Theocentric Approach to the Analytical Thinking Skills of Elementary School Students in Science Learning. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 11(2), 215–226.



- Manshur, U., & Ramdlani, M. (2019). Media audio visual dalam pembelajaran PAI. *Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 1–8.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Ningsih, Y. S., Mulia, M., & Lubis, A. H. (2023). Development of Picture Storybooks with TheoAnthropoEco Centric Approach for Elementary School Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1888–1903.
- Nurhidayah, I., Asifah, L., & Rosidin, U. (2021). Pengetahuan , Sikap dan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Siswa Sekolah Dasar. 13(1), 61–71. <https://doi.org/10.32528/ijhs.v13i1.4864>
- Peptiyanti, I., Ahmad, A., Dzaky, M., Fauziah, S. N., Rendi, & Puspitasari, P. (2023). Peran kurikulum merdeka dalam meningkatkan harmonisasi antara masyarakat dan sekolah. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, 3(1), 269–277. <https://doi.org/https://doi.org/10.22021/pacu.v3i1.411>
- Putra, Meiyaldi Eka, Fajar Maulana, Ramanda Rizky, and Islami Fatwa. 2023. “Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Menggunakan Model Perkuliahan Problem Based Instruction (PBI) Mata Kuliah Gambar Teknik.” *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 10(1):22–30. doi:10.36706/jptm.v10i1.20850.
- Rahmah, S., & Lubis, A. H. (2024). Problem Posing as a Learning Model to Improve Primary School Students’ Mathematics Learning Outcomes in Gayo Lues. *Journal of Indonesian Primary School*, 1(4), 93–104.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Ranisa, R., Erawadi, E., & Hamka, H. (2018). Students’ Mastery in Identifying Adverbs at Grade VIII SMPN 2 Batang Toru Tapanuli Selatan. *ENGLISH EDUCATION JOURNAL: English Journal for Teaching and Learning*, 6(2), 241–252.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 2(2), 188–201.
- Santi, Undang, & Kasja. (2023). Peran Guru PAI dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 16078–16084. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.8918>
- Sinaga, Nurul Afni, Fitri Ayu Ningtiyas, Rifaatul Mahmuzah, Yulia Zahara, and Islami Fatwa. 2023. “The Effect of Deductive-Inductive Learning Approach on Creative Thinking Ability and Learning Motivation.” *Journal of Educational Research and Evaluation* 6(2):123–34. doi:10.24114/paradikma.v16i2.46952.



- Siraj, S., M. Yusuf, I. Fatwa, F. Rianda, and M. Mulyadi. 2023. "Pengembangan Model Pembelajaran Reflektif Berbasis Unity of Sciences Bagi Calon Guru Sekolah Menengah Kejuruan Profesional." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 6(4):2030–38.
- Siregar, N., & Siregar, R. S. (2025). Analysis of numeracy literacy of junior high school students in AKM questions: Learning strategies based on higher order thinking skills at SMP Negeri 5 Tapung Hilir. *Jurnal Profesi Guru Indonesia*, 2(1), 359–367. <https://doi.org/10.62945/jpgi.v2i1.720>
- Siregar, R. S. (2024). *Fiqhu Al-Akbār: Taḥqī An-Naṣ Wa Taḥlīlu’Afkārihi*. UIN Ar-Raniry Fakultas Adab dan Humaniora.

