

Pengaruh Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIIIA DI MTs Hidayatul Muftadiin Desa Sidoharjo Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung

Ahmad Tarmizi ¹, Suci Hartati ² Ratika Novianti ³



¹ Universitas Islam An Nur Lampung

² Universitas Islam An Nur Lampung

³ Universitas Islam An Nur Lampung

Corresponding author: tarmizi070205@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received 1 November 2025

Revised 1 Desember 2025

Accepted 20 Desember 2025

Available online 23 Desember 2025

Kata Kunci:

Game Edukasi, Hasil Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam

Keywords:

Educational Games, Learning Outcomes, History of Islamic Culture



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Garut.

ABSTRAK

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di madrasah masih menghadapi tantangan dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna bagi peserta didik. Penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang variatif berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif peserta didik serta hasil belajar yang belum optimal. Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang pemanfaatan media pembelajaran inovatif, salah satunya melalui game edukasi yang mengintegrasikan unsur pembelajaran dan permainan secara interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII A MTs Hidayatul Muftadi'in Desa Sidoharjo Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2025/2026. Penerapan game edukasi dilakukan dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebagai perlakuan pembelajaran. Data diperoleh melalui tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan pembelajaran berbasis game edukasi. Penerapan game edukasi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

ABSTRACT

Learning Islamic Cultural History in madrasahs still faces challenges in creating an engaging and meaningful learning environment for students. The use of less varied learning methods and media results in low student engagement and suboptimal learning outcomes. The development of educational technology provides opportunities for the use of innovative learning media, one of which is through educational games that integrate learning and game elements interactively. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design. The subjects were class VIII A students of MTs Hidayatul Muftadi'in, Sidoharjo Village, Jati Agung District, South Lampung Regency, in the 2025/2026 academic year. The application of educational games was carried out in the Islamic Cultural History learning process as a learning treatment. Data were obtained through learning achievement tests, observation, and documentation, then analyzed using inferential statistical techniques. The results showed differences in student learning outcomes after the implementation of educational game-based learning. The application of educational games was able to increase student engagement in the learning process and made a positive contribution to the achievement of Islamic Cultural History learning outcomes.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana dalam mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kecerdasan, pengendalian diri, serta akhlak mulia. Dalam konteks pendidikan Islam, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga penanaman nilai-nilai keislaman yang tercermin dalam sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran dituntut berlangsung secara efektif, bermakna, dan mampu melibatkan peserta didik secara aktif.

*Corresponding author

E-mail addresses: tarmizi070205@gmail.com (Ahmad Tarmizi)

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sebagai salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam menanamkan pemahaman tentang perjalanan sejarah, peradaban, serta keteladanan tokoh-tokoh Islam. Melalui pembelajaran SKI, peserta didik diharapkan mampu mengambil ibrah dari peristiwa sejarah dan menginternalisasikannya dalam kehidupan. Namun demikian, pembelajaran SKI sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang bersifat naratif dan menuntut hafalan, sehingga menimbulkan kejenuhan apabila tidak didukung oleh strategi dan media pembelajaran yang tepat (Nata, 2014).

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran SKI di madrasah masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Kondisi ini menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menjadi rendah dan berdampak pada hasil belajar yang belum optimal. Peserta didik cenderung pasif serta kurang termotivasi untuk memahami materi secara mendalam, khususnya pada materi yang berkaitan dengan peristiwa sejarah Islam (Sardiman, 2016).

Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang besar bagi pendidik untuk menghadirkan inovasi pembelajaran melalui pemanfaatan media digital. Salah satu media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik saat ini adalah game edukasi. Game edukasi mengintegrasikan unsur pembelajaran dengan permainan sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan interaktif. Penggunaan game edukasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, konsentrasi, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Rusman, 2017).

Berdasarkan kondisi tersebut, penerapan game edukasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menjadi alternatif yang perlu dikaji secara empiris. Penelitian ini dilakukan di MTs Hidayatul Muftadi'in Desa Sidoharjo Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan untuk melihat pengaruh penggunaan game edukasi terhadap hasil belajar SKI peserta didik kelas VIII A Tahun Pelajaran 2025/2026. Kajian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran SKI yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman (Sudjana, 2015).

Berdasarkan uraian pada latar belakang, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memerlukan inovasi media yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan game edukasi dipandang sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik madrasah saat ini. Namun demikian, efektivitas penerapan game edukasi dalam meningkatkan hasil belajar SKI masih memerlukan pengujian secara empiris (Sugiyono, 2019).

Permasalahan utama dalam penelitian ini berkaitan dengan sejauh mana penggunaan game edukasi mampu memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: apakah terdapat pengaruh penggunaan game edukasi terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik kelas VIII A di MTs Hidayatul Muftadi'in?

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang masih memerlukan pembuktian melalui data empiris. Dalam penelitian kuantitatif, hipotesis dirumuskan untuk menguji hubungan atau pengaruh antarvariabel secara statistik³. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh positif penggunaan game edukasi terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik kelas VIII A di MTs Hidayatul Muftadi'in.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur pengaruh penggunaan game edukasi terhadap hasil belajar peserta didik secara objektif melalui data numerik. Desain eksperimen semu dipilih karena peneliti tidak memungkinkan melakukan pengacakan subjek secara penuh, namun tetap memberikan perlakuan pembelajaran kepada kelas yang diteliti¹.

Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Dalam desain ini, peserta didik diberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan game edukasi, dan diakhiri dengan tes akhir

(posttest). Perbedaan hasil antara pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan game edukasi terhadap hasil belajar².

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII MTs Hidayatul Mubtadi'in Desa Sidoharjo Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2025/2026. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh peserta didik kelas VIII A yang berjumlah ... orang. Teknik ini digunakan karena jumlah populasi relatif terbatas sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian³.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

1. Tes, digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan game edukasi.
2. Observasi, digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Dokumentasi, digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa profil sekolah, daftar peserta didik, serta nilai hasil belajar⁴.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik. Tahapan analisis data meliputi uji normalitas data, uji homogenitas, dan **uji t (t-test)** untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan game edukasi. Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 0,05 untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh game edukasi terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam⁵.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh melalui pemberian tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) kepada peserta didik kelas VIII A MTs Hidayatul Mubtadi'in setelah diterapkan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan game edukasi. Data hasil belajar peserta didik digunakan untuk melihat perubahan capaian belajar sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran. Hasil pretest menunjukkan bahwa nilai hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Sebagian besar peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan madrasah. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam sebelum diterapkan game edukasi masih belum optimal.

Setelah diterapkan pembelajaran berbasis game edukasi, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan nilai hasil belajar peserta didik. Peserta didik tampak lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Peningkatan nilai posttest menunjukkan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam yang disampaikan melalui game edukasi.

Hasil analisis statistik menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Nilai rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pretest. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penerapan game edukasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik kelas VIII A. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Game edukasi tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga berdampak pada peningkatan capaian belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa game edukasi dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik peserta didik. Peserta didik pada jenjang madrasah tsanawiyah cenderung menyukai aktivitas pembelajaran yang melibatkan permainan dan teknologi. Oleh karena itu, pemanfaatan game edukasi dapat menjembatani kebutuhan peserta didik dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan demikian, penerapan game edukasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Temuan ini memperkuat pentingnya inovasi media pembelajaran dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan berorientasi pada peningkatan kualitas hasil belajar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII A di MTs Hidayatul Muhtadi'in Desa Sidoharjo Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2025/2026. Penerapan game edukasi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Peningkatan hasil belajar peserta didik terlihat dari perbedaan capaian nilai sebelum dan sesudah diterapkannya pembelajaran berbasis game edukasi. Peserta didik menunjukkan pemahaman materi yang lebih baik dibandingkan dengan kondisi pembelajaran sebelumnya. Dengan demikian, game edukasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

5. SUMBER REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2018.
- Campbell, Donald T., dan Julian C. Stanley. *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Research*. Boston: Houghton Mifflin, 2005.
- Kerlinger, Fred N. *Foundations of Behavioral Research*. New York: Holt, Rinehart and Winston, 2006.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Nata, Abuddin. *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Sardiman A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2016.
- Sudjana, Nana. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito, 2016.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.