

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
GAMES MELALUI POWER POINT UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI  
PADA PESERTA DIDIK KELAS 3  
SD NEGERI 294 LEMPA**



Tesis Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Magister  
Pendidikan Agama Islam (M.Pd.) pada Pascasarjana IAIN Parepare

**TESIS**

*Oleh:*

**MUH. SYAHRUL HAMKA**

NIM: 2120203886108032

PASCASARJANA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE

TAHUN 2023

## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MUH. SYAHRUL HAMKA  
NIM : 2120203886108032  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Tesis : Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Games Melalui Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Peserta Didik Kelas 3 SD Negeri 294 Lempa

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dengan penuh kesadaran, tesis ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Tesis ini, sepanjang sepengetahuan saya, tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara etika akademik dikutip dalam naskah ini dengan menyertakannya sebagai sumber referensi yang dibenarkan. Bukti hasil cek keaslian naskah tesis ini terlampir.

Apabila dalam naskah tesis ini terbukti memenuhi unsur plagiarisme, maka gelar akademik yang saya peroleh batal demi hukum.

Parepare, 20 Juli 2023.

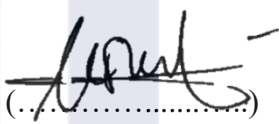

Mahasiswa,



**Muh. Syahrul Hamka**  
NIM. 2120203886108032



**PENGESAHAN KOMISI PENGUJI**

Penguji penulisan Tesis saudara MUH. SYAHRUL HAMKA, NIM: 2120203886108032, mahasiswa Pascasarjana IAIN Parepare, Program Studi Pendidikan Agama Islam, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi Tesis yang bersangkutan dengan judul: Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Games Melalui Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI pada Kelas 3 SD Negeri 294 Lempa, memandang bahwa Tesis tersebut memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk memperoleh gelar Megister dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam.

- Ketua : Dr. Usman, M.Ag. 
- Sekretaris : Dr. Abdul Halik, M. Pd. I. 
- Penguji I : Prof. Dr. Hj. Hamdanah, M.Si. 
- Penguji II : Dr. Hamsa, M.Hum. 

Parepare, 20 Juli 2023

Diketahui Oleh

 **Direktur Pascasarjana**  
**IAIN Parepare**  
  
**Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd.**  
NIP. 19720703 199803 2 001

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ، الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَ بِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ  
عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَ عَلَى آلِهِ وَالصَّحْبَةِ أَجْمَعِينَ

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah Swt., atas nikmat hidayat dan inayah-Nya kepada penulis, sehingga dapat tersusun Tesis ini sebagaimana yang ada di hadapan pembaca. Salam dan salawat atas Rasulullah saw., sebagai suri tauladan sejati bagi umat manusia dalam melakoni hidup yang lebih sempurna, dan menjadi *reference* spritualitas dalam mengemban misi *khalifah* di alam persada.

Penulis ucapkan banyak terima kasih yang tak terhingga dan setulus-tulusnya kepada Ayahanda tercinta H. Ambo Angka dan Ibunda tercinta Hj. Rahmatiah A. Beliau merupakan kedua orang tua penulis yang telah memberi semangat, nasihat-nasihat, serta berkah dan do'a tulusnya, sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akademik dengan baik. Begitupula terima kasih kepada saudara saya Alfiana dan Arfandi Hamka dan seluruh keluarga yang turut memberikan semangat. Selanjutnya, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Hannani, M.Ag., selaku Rektor IAIN Parepare, Dr. H. Saepuddin, S.Pd., M.Pd., Dr. Firman, M.Pd., Dr. Muhammad Kamal Zubair, M.Ag., masing-masing sebagai Wakil Rektor dalam lingkup IAIN Parepare, yang telah memberi kesempatan menempuh studi Program Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare.
2. Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd., selaku Direktur Pascasarjana IAIN Parepare yang telah memberikan layanan akademik kepada Peneliti dalam proses dan penyelesaian Program Studi.
3. Dr. Usman, M.Ag. dan Dr. Abdul Halik, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing I dan II yang telah mengarahkan dan memberikan bimbingan yang sangat berharga bagi peneliti.
4. Prof. Dr. Hj. Hamdanah, M.Si. dan Dr. Muzdalifah Muhammadun, M.Ag.,

selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran yang sangat bermanfaat bagi peneliti.

5. Kepada Ibu Erni Rosalina, S.Pd. selaku Kepala SD Negeri 294 Lempa yang telah memberikan izin melakukan penelitian dan Bapak/Ibu guru yang telah memberikan waktu dan kemudahan dalam menyusun tesis ini.
6. Pimpinan dan pustakawan IAIN Parepare yang telah memberikan layanan prima kepada penulis dalam pencarian referensi dan bahan bacaan yang dibuthkan dalam penelitian Tesis.
7. Kepada seluruh guru, teman seperjuangan penulis yang tidak sempat disebut namanya satu per satu yang memiliki kontribusi besar dalam penyelesaian studi penulis.

Semoga Allah swt., senantiasa memberikan balasan terbaik bagi orang-orang yang terhormat dan penuh ketulusan membantu penulis dalam penyelesaian studi Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare, dan semoga naskah Tesis ini bermanfaat.

Parepare, 20 Juli 2023  
Penyusun,

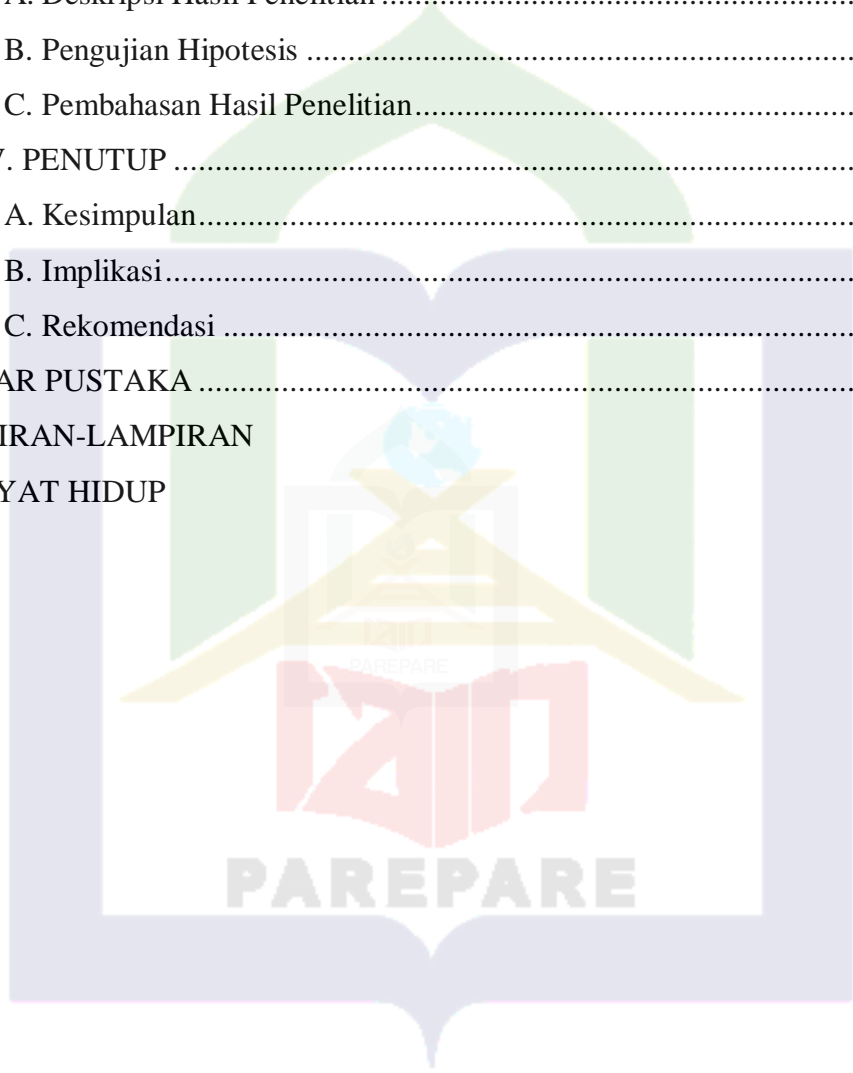


Muh. Syahrul Hamka  
NIM.2120203886108032

## DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS.....	ii
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xi
ABSTRAK.....	xviii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Rumusan Masalah.....	10
D. Defenisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian.....	10
E. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian.....	11
F. Garis Besar Isi Tesis.....	12
BAB II. LANDASAN TEORITIS.....	14
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	14
B. Tinjauan Teoriti.....	17
C. Kerangka Pikir.....	48
D. Hipotesis.....	49
BAB III. METODE PENELITIAN.....	51
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	51
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	52
C. Populasi dan Sampel.....	52
D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	55
E. Defenisi Operasional Variabel.....	57

F. Instrumen Penelitian .....	57
G. Teknik Analisis Data.....	63
H. Prosedur Experimen.....	68
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>70</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	70
B. Pengujian Hipotesis .....	92
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	93
<b>BAB V. PENUTUP .....</b>	<b>108</b>
A. Kesimpulan.....	108
B. Implikasi.....	108
C. Rekomendasi .....	109
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>110</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

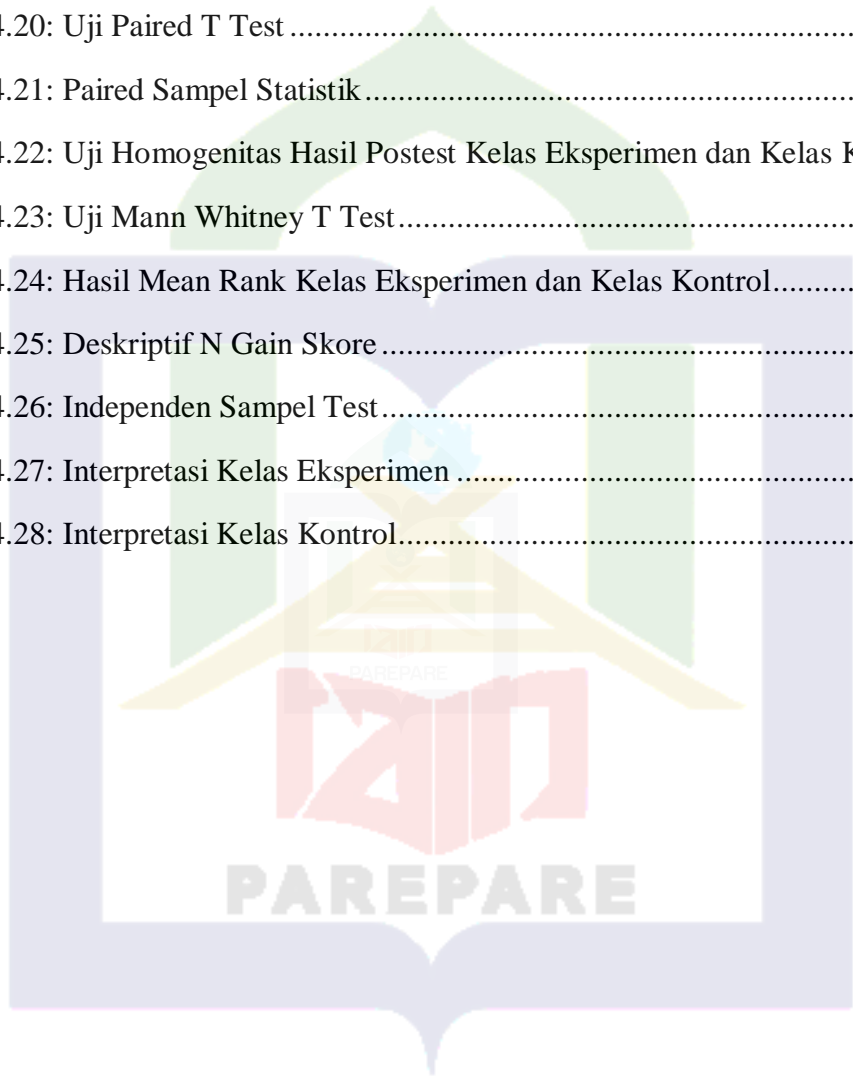


## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Kriteria Peningkatan Hasil Belajar PAI.....	46
Tabel 2.2 : Rangkuman Materi PAI Kelas 3 .....	48
Tabel 3.1 : Rincian jumlah populasi kelas 3 .....	53
Tabel 3.2 : Sampel Penelitian .....	53
Tabel 3.3 : Kisi-kisi Lembaran Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Games Melalui Power Point .....	58
Tabel 3.4 : Kisi-Kisi Pokok Bahasan.....	59
Tabel 3.5 : Uji Validitas Soal Pretes dan Posttest .....	61
Tabel 3.6 : Uji Reliabilitas .....	62
Tabel 3.7 : Kriteria Hasil Belajar PAI .....	66
Tabel 3.8 : Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain .....	66
Tabel 4.1 : Jadwal pelaksanaan penelitian .....	71
Tabel 4.2 : Hasil Pre-test Kelas Eksperimen.....	72
Tabel 4.3 : Nilai presentase Hasil Pretest Kelas Eksperimen.....	72
Tabel 4.4 : Deskripsi respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis games melalui power point .....	75
Tabel 4.5 : Hasil Post-test Kelas Eksperimen .....	76
Tabel 4.6 : Nilai Presentase Hasil Post-test Kelas Eksperimen.....	76
Tabel 4.7 : Deskripsi Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen .....	77
Tabel 4.8 : Hasil Pre-test Kelas Kontrol .....	78
Tabel 4.9 : Nilai presentase Hasil Pretest Kelas Kontrol.....	78
Tabel 4.10: Deskripsi respon siswa terhadap pembelajaran konvensional .....	80
Tabel 4.11: Hasil Post-test Kelas Kontrol.....	81
Tabel 4.12: Nilai Presentase Hasil Post-test Kelas Kontrol.....	81
Tabel 4.13: Deskripsi Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen .....	82
Tabel 4.14: Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	83
Tabel 4.15: Nilai Presentase Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	83



Tabel 4.16: Nilai Presentase Hasil Pretest dan Postest Kelas Kontrol .....	84
Tabel 4.17: Deskriptif Statistik.....	84
Tabel 4.18: Penilaian Acuan Patokan .....	85
Tabel 4.19: Uji Normalitas Data.....	85
Tabel 4.20: Uji Paired T Test .....	87
Tabel 4.21: Paired Sampel Statistik .....	87
Tabel 4.22: Uji Homogenitas Hasil Postest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..	88
Tabel 4.23: Uji Mann Whitney T Test.....	88
Tabel 4.24: Hasil Mean Rank Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	89
Tabel 4.25: Deskriptif N Gain Skore .....	90
Tabel 4.26: Independen Sampel Test.....	91
Tabel 4.27: Interpretasi Kelas Eksperimen .....	91
Tabel 4.28: Interpretasi Kelas Kontrol.....	92



**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1: Tampilan Game Ular Tangga .....	38
Gambar 2.2: Tampilan Game Spinning Wheel .....	39
Gambar 2.3: Tampilan Quizz PAI Asmaul Husna .....	39
Gambar 2.4: Tampilan Kerangka Pikir .....	49
Gambar 3.1: Tampilan SPSS Pentuan Sampel .....	55
Gambar 3.2: Tampilan Alur Tahapan Penelitian.....	70
Gambar 4.1: Gambar Temuan pada Penelitian.....	106



## PEDOMAN TRANSLITERASI

### A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya kedalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	b	be
ت	ta	t	te
ث	s\	s\	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	je
ح	h}a	h}	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	kh	ka dan ha
د	dal	d	de
ذ	z\al	z\	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	r	er
ز	zai	z	zet
س	sin	s	es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	s}ad	s}	es (dengan titik di bawah)
ض	d}ad	d}	de (dengan titik di bawah)
ط	t}a	t}	te (dengan titik di bawah)
ظ	z}a	z}	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	apostrof terbalik
غ	gain	g	ge
ف	fa	f	ef
ق	qaf	q	qi
ك	kaf	k	ka
ل	lam	l	el
م	mim	m	em
ن	nun	n	en
و	wau	w	we
هـ	ha	h	ha
ء	hamzah	'	apostrof
ي	ya	y	ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

## 2. *Vocal*

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fath}ah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>d}ammah</i>	u	u

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيّ	<i>fath}ah dan ya&gt;'</i>	ai	a dan i
اَوّ	<i>fath}ah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كيف : *kaifa*

هول : *hauila*

## 3. *Maddah*

*Madda* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ.....َ.....اِ	<i>Fath}ah dan alif atau ya&gt;'</i>	a>	a dan garis di atas
اِ	<i>kasrah dan ya&gt;'</i>	i>	i dan garis di atas

وُ	<i>d{ammah dan wau</i>	u>	U dan garis di atas
----	------------------------	----	---------------------

Contoh:

قِيلَ : *qi>la*

يَمُوتُ : *yamu>tu*

#### 4. *Ta> marbu>tah*

Transliterasi untuk *ta>’ marbu>t}ah* ada dua, yaitu: *ta>’ marbu>t}ah* yang hidup atau mendapat harakat *fath}ah*, *kasrah*, dan *d}ammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *ta>’ marbu>t}ah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta>’ marbu>t}ah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta>’ marbu>t}ah* itu ditransliterasikan dengan *ha* (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raud}ah al-at}fa>l*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madi>nah al-fa>d}ilah*

الْحِكْمَةُ : *al-h}ikmah*

#### 5. *Syaddah (Tasydi>d)*

*Syaddah* atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* ( ّ ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbana>*

نَجَّيْنَا : *najjaina>*

الْحَقُّ : *al-h}aqq*

نُعِمُّ : *nu“ima*

عَدُوُّ : *‘aduwwun*

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah*

(عِى), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi i>.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Ali> (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabi> (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bila>du*

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'muru>na*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أَمْرٌ : *umirtu*

## 8. Penulisan Kata Arab Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau

kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'a>n*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

*Fi> Z{ila>l al-Qur'a>n*

*Al-Sunnah qabl al-tadwi>n*

#### 9. *Lafz } al-Jala>lah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

اللهِ دِينَ *di>nulla>h* بِاللَّهِ *billa>h*

Adapun *ta>' marbu>t}ah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz} al-jala>lah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

اللهِ رَحْمَةً فِيهِمْ *hum fi> rah}matilla>h*

#### 10. *Huruf kapital*

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap

huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa ma>Muh}ammadunilla>rasu>l

Innaawwalabaitinwud}i'alinna>si lallaz\i> bi Bakkatamuba>rakan

SyahrurRamad}a>n al-laz\i>unzila fi>h al-Qur'a>n

Nas}i>r al-Di>n al-T{u>si>

Abu>> Nas}r al-Fara>bi>

Al-Gaza>li>

Al-Munqiz\ min al-D}ala>l

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abu> al-Wali>d Muh}ammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu> al-Wali>d Muh}ammad (bukan: Rusyd, Abu> al-Wali>d Muh}ammad Ibnu)

Nas}r H{a>mid Abu> Zai>d, ditulis menjadi: Abu> Zai>d, Nas}r H{a>mid (bukan: Zai>d, Nas}r H{ami>d Abu>)

## B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	=	<i>subh}a&gt;nahu&gt; wa ta'a&gt;la&gt;</i>
saw.	=	<i>s}allalla&gt;hu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>'alaihi al-sala&gt;m</i>
H	=	Hijrah



- M = Masehi  
SM = Sebelum Masehi  
l. = Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)  
w. = Wafat tahun  
QS.../...: 4= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS A<li 'Imra>n/3: 4  
HR = Hadis Riwayat



## ABSTRAK

Nama : Muh. Syahrul Hamka  
 NIM : 2120203886108032  
 Judul Tesis : Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Games Melalui Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI pada Peserta Didik Kelas 3 SD Negeri 294 Lempa

---

Studi pendahuluan diperoleh keterangan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilakukan di kelas 3 SD Negeri 294 Lempa masih menggunakan metode pembelajaran yang kurang variatif seperti metode ceramah, sehingga peserta didik kurang semangat dan merasa bosan ketika mengikuti pelajaran. kurangnya perhatian peserta didik terhadap pembelajaran akan berimplikasi pada hasil belajar peserta didik yang kurang memuaskan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: 1) Hasil belajar PAI peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis game melalui power point, 2) Keefektifan penggunaan media games melalui power point dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini penelitian kuantitatif menggunakan *Quasi Eksperimen Design dengan bentuk Pretest-Posttes Control Group Design*. Penelitian ini terdapat dua kelompok masing-masing dipilih secara acak *Simple Random Sampling*. Sampel penelitian berjumlah 18 peserta didik, 9 orang pada kelas eksperimen dan 9 orang pada kelas kontrol.

Hasil penelitian: 1) Hasil belajar PAI peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis game melalui power point terdapat peningkatan dari hasil test. Kelas eksperimen hasil pretest rata-rata 62,68 (kategori sedang) menjadi rata-rata 81,1 (kategori baik) setelah posttest. Sedangkan kelas kontrol nilai pretest 48,22 (kategori kurang) menjadi rata-rata 50,66 (kategori kurang) setelah posttest. Hasil respon peserta didik terhadap pembelajaran, respon kelas eksperimen 90% peserta didik merespon positif dan 10% peserta didik merespon negatif, sedangkan pada kelas kontrol respon peserta didik sebesar 46,7% respon positif dan 53% merespon negatif. 2) Penggunaan media games melalui power point dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di SD Negeri 294 Lempa efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil perhitungan N-Gain Score pada kelas eksperimen ialah 59,40 berkategori cukup efektif meningkatkan hasil belajar sedangkan pada kelas kontrol nilai N-Gain Score yang diperoleh ialah 38,16 yang berkategori tidak efektif meningkatkan hasil belajar. Sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis game melalui power point pada kelas 3 di SD Negegri 294 Lempa meningkatkan hasil belajar PAI dan efektif digunakan.

**Kata kunci:** Penggunaan, Media Pembelajaran Berbasis Games, Power Point, Meningkatkan Hasil Belajar

## ABSTRACT

Name : Muh. Syahrul Hamka  
NIM : 2120203886108032  
Title : The Use of Game-Based Learning Media through Power Point to Improve Islamic Education Learning Outcomes for Grade 3 Students at State Elementary School 294 Lempa

---

A preliminary study revealed that Islamic Education learning conducted in Grade 3 at State Elementary School 294 Lempa used to employ less varied teaching methods such as lectures, which led to a lack of enthusiasm and boredom among students during lessons. The students used to show less attention to the learning process, resulting in unsatisfactory learning outcomes. The purpose of this research was to determine: 1) The learning outcomes of Islamic Education for students before and after the use of game-based learning media through Power Point in Grade 3 at State Elementary School 294 Lempa, 2) The effectiveness of using game-based media through Power Point in improving students' learning outcomes at State Elementary School 294 Lempa.

This research employed a quantitative approach with a Quasi-Experimental Design. The design utilized a Pretest-Posttest Control Group Design, where two groups were randomly selected through Simple Random Sampling. The research sample consisted of 18 students, with 9 students in the experimental group and 9 students in the control group.

The research findings indicated that: 1) The learning outcomes of Islamic Education for students showed improvement after the use of game-based learning media through Power Point, as demonstrated by the test results. The average score of the pretest increased from 62.68 to 81.1 in the posttest for the experimental group. Meanwhile, in the control group, the pretest score increased from 48.22 to an average of 50.66 in the posttest. Student responses to the learning process showed that 90% of students in the experimental group responded positively, while 10% responded negatively. In the control group, 46.7% of students responded positively, while 53% responded negatively. 2) The use of game-based media through Power Point effectively improved students' learning outcomes at State Elementary School 294 Lempa. The N-Gain Score calculation resulted in 59.40 for the experimental group, categorized as moderately effective learning outcomes, while the control group obtained an N-Gain Score of 38.16, categorized as ineffective learning outcomes.

Keywords: Use, Game-Based Learning Media, Power Point, Increase Learning Outcomes.

## تجريد البحث

الإسم : محمد شهر الحمكي  
رقم التسجيل : ٢١٢٠٢٠٣٨٨٦١٠٨٠٣٢  
موضوع الرسالة : استخدام وسائط التعلم القائمة على الألعاب من خلال عرض تقديمي لتحسين نتائج التعلم التربوية الدينية الإسلامية لطلاب الفصل الثالث من المدرسة الابتدائية الحكومية ٤٩٢ ليمبا

الدراسات الأولية على معلومات تفيد بأن تعلم التربية الدينية الإسلامية الذي تم إجراؤه في الفصل الثالث من المدرسة الابتدائية الحكومية ٤٩٢ ليمبا لا يزال يستخدم أساليب تعليمية أقل تنوعاً مثل طريقة المحاضرة بحيث يكون الطلاب أقل حماساً ويشعرون بالملل عند متابعة الدرس. قلة اهتمام الطلاب بالتعلم سيكون لها آثار على نتائج تعلم الطلاب غير المرضية. تهدف هذه الدراسة لمعرفة ما يلي: (١) نتائج تعلم الطلاب التربية الدينية الإسلامية قبل وبعد استخدام ألعاب الوسائط من خلال عرض تقديمي في الفصل الثاني والثالث من المدرسة الابتدائية الحكومية ٤٩٢ ليمبا. (٢) فعالية استخدام ألعاب الوسائط من خلال عرض تقديمي في تحسين نتائج تعلم الطلاب في المدرسة الابتدائية الحكومية ٤٩٢ ليمبا.

نوع البحث المستخدم في هذا البحث هو عبارة عن بحث كمي مع تصميم بحث باستخدام شبه تصميم التجربة. يستخدم التصميم شبه التجريبي تصميم مجموعة قبل الاختبار و بعد الاختبار. تصميم مجموعة التحكم في هذا التصميم، هناك مجموعتان، تم اختيارها بشكل عشوائي لأخذ عينات عشوائية بسيطة. وكانت عينة البحث من فئة ٣ ب والتي تكونت من ١٨ طالبا، ٩ أفراد في الفصل التجريبي و ٩ أفراد في فئة الضابطة.

نتائج الدراسة ما يلي: (١) أظهرت نتائج التعلم التربوية الدينية الإسلامية للطلاب قبل وبعد استخدام وسائط التعلم القائمة على الألعاب من خلال عرض تقديمي زيادة في نتائج الاختبار. متوسط نتيجة التعلم قبل الاختبار متوسط هو ٦٢.٦٨ إلى ١,٨١ في المتوسط بعد الاختبار البعدي. بينما كانت درجة الاختبار القبلي في فئة التحكم ٤٨.٢٢ إلى ٥٠.٦٦ بعد الاختبار البعدي. كانت نتائج استجابات الطلاب للتعلم ، استجابة الفصل التجريبي ٩٠٪ من الطلاب استجابوا بشكل إيجابي و ١٠٪ من الطلاب استجابوا سلباً ، أما في الفصل الضابط كانت استجابة الطلاب ٤٦.٧٪ رد إيجابي و ٥٣٪ رد سلبى. (٢) استخدام ألعاب الوسائط من خلال عرض تقديمي لتحسين نتائج تعلم الطلاب في المدرسة الابتدائية الحكومية ٤٩٢ ليمبا. نتيجة حساب درجة N- في الفصل التجريبي هي ٥٩.٤٠ وهي فعالة للغاية، أما في الفصل الضابط ، فقد كانت درجة N- التي تم الحصول عليها ٣٨.١٦ والتي كانت في فئة غير فعالة.

الكلمات الرئيسية : الوسائط التعليمية القائمة على الألعاب، باور بوينت، نتائج التعلم.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### *A. Latar Belakang*

Pendidikan merupakan penambahan pengetahuan yang dilakukan dengan sengaja terjun langsung di dunia pendidikan, dengan berhadapan langsung maka ilmu pengetahuan akan mudah diperoleh. Pendidikan juga merupakan usaha sadar yang dilakukan orang dewasa kepada mereka yang dianggap belum dewasa. Transformasi ilmu pengetahuan, budaya, sekaligus nilai-nilai yang berkembang pada sesuatu generasi yang diharapkan dapat di transformasikan kepada generasi selanjutnya. Pendidikan bukan hanya merupakan transformasi ilmu, tetapi sudah berada dalam wilayah transformasi budaya dan nilai yang berkembang dalam masyarakat. Pendidikan dalam konteks yang luas akan mengarahkan kepada perwujudan budaya yang arahnya kebaikan dan pengembangan masyarakat.<sup>1</sup>

Banyak dalil al-Qur'an yang membahas tentang pendidikan diantaranya Q.S. Al-Alaq/ 96: 1-5.

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ  
أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ  
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Terjemahnya:

*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan!, Dia menciptakan manusia dari segumpal darah., Bacalah! Tuhanmulah Yang Mahamulia, yang mengajar (manusia) dengan pena., Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.<sup>2</sup>*

Ayat tersebut merupakan bukti bahwa pentingnya pendidikan dan pentingnya ilmu pengetahuan. Ayat tersebut juga memberi pembelajaran agar tidak berhenti menuntut ilmu. Dengan berbekal ilmu, manusia akan mampu membuktikan kekuasaan dan kebesaran Allah.

---

<sup>1</sup>Rudi Ahmad Suryadi, *Ilmu Pendidikan Islam*, 1st edn (Yogyakarta: Katalog Dalam Terbitan (KDT), 2018).h.1

<sup>2</sup>KEMENAG RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahan*.

Pendidikan dalam al-Qur'an sangat penting bagi seluruh muslim dan muslimat dan bahkan dianjurkan untuk memperoleh ilmu dengan melalui pendidikan. Seperti yang terdapat dalam Q.S. Al-Mujadalah/58:11.

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

Terjemahnya:

Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.<sup>3</sup>

Pendidikan dalam kacamata Islam merupakan suatu yang wajib dan harus dilakukan. Sesuai dengan hadis nabi yang mengisyaratkan manusia agar selalu menuntut ilmu yaitu hadis riwayat Ibnu Majah no. 224, dari sahabat Anas bin Malik radhiyallahu ‘anhu, dishahihkan Al Albani dalam Shahih al-Jaami’ish Shaghiir no. 3913.

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Terjemahnya:

"Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim." (HR. Ibnu Majah).<sup>4</sup>

Hadis tersebut mengisyaratkan agar senantiasa selalu belajar karena belajar atau menuntut ilmu kewajiban yang wajibkan bagi semua orang-orang muslim. Sesuai dengan dalil hadis dari riwayat Ibnu Majah Pentingnya pendidikan bagi manusia sama pentingnya dengan kebutuhan sehari-hari. Dalil tersebut menekankan tentang pentingnya mencari ilmu sebagai bagian dari ajaran Islam yang menyeluruh, sehingga umat Islam diwajibkan untuk menuntut ilmu tanpa pandang jenis kelamin. Pengetahuan memiliki posisi yang sangat tinggi dalam ajaran Islam karena dapat membimbing umat dalam beribadah. Pendidikan

<sup>3</sup>KEMENAG RI., *Al-Qur'an dan Terjemahannya*.

<sup>4</sup>Fatharani Fariha, 'Keutamaan Menuntut Ilmu Agama', *Muslimah.or.Id*.

merupakan jalan untuk memperoleh ilmu. Segala kegiatan harus dibekali dengan ilmu. Tentu pendidikan yang sangat penting ialah pendidikan agama Islam. Segala aspek agama Islam dibahas dalam pendidikan agama Islam yang bersumber kepada al-Qur'an dan al-Hadits.

Pendidikan menurut UU SISDIKNAS No.20 Tahun 2003 ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>5</sup>

Pendidikan merupakan usaha yang terencana sungguh-sungguh dari suatu generasi yang dianggap telah dewasa untk mentransformasikan ilmu penegtahuannya, nilai-nilai dan budaya masyarakat kepada generasi yang dianggap belum dewasa. Usaha ini dilakukan supaya peserta didik mampu mengembangkan potensi yang dimiliki dirinya dan mampu mengimplementasikan kemampuan tersebut pada masyarakat.<sup>6</sup>

Salah satu program tentang pendidikan ialah pendidikan agama Islam yang merupakan suatu upayah untuk menananmkan nilai-nilai keislaman melalui suatu proses pembinaan dan pendidikan agar peserta didik mempunyai kemampuan untuk memahami dan mengimplementasikan ajaran agama Islam yang sesuai dengan syariat dalam aktifitas sehari-hari.<sup>7</sup> Pentingnya pendidikan agama Islam sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan khususnya masyarakat yang beragama Islam. Karena segala aspek kehidupan sudah diatur dalam pendidikan agama Islam untuk mendapatkan kenyamanan dan ketentraman.

Pendidikan Agama Islam mencakup dua hal, yaitu: a) Mendidik peserta didik dalam berperilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Islam dan akhlaknya sesuai

---

<sup>5</sup>Indonesia, *Undang-Undang SISDIKNAS 2003* (Jakarta: Sinar Grafika, 2003).

<sup>6</sup>Rudi Ahmad Suryadi, *Ilmu Pendidikan Islam*, 1st edn (Yogyakarta: Katalog Dalam Terbitan (KDT), 2018). h.4-5

<sup>7</sup>Mardan Umar and Faiby Ismail, *Pendidikan Agama Islam (Konsep Dasar Bagi Mahasiswa Perguruan Tinggi Umum)* (Banyumas: CV. Oena Persada, 2022).h.2.

dengan ajaran Islam, b) Mendidik peserta didik dalam mempelajari suatu materi dalam ajaran agama Islam.<sup>8</sup> Kedua hal ini sangat penting dalam pengajaran yaitu perilaku dan materi yang diajarkan kepada peserta didik.

Tentu yang menjadi penunjang utama dalam tercapainya pendidikan yang diinginkan ialah guru atau tenaga pendidik. Pendidik yang baik itu tentu harus memiliki kemampuan kompetensi yang dapat ditransformasikan kepada peserta didik dalam proses pendidikan. Pendidik merupakan suatu pelaku sentral dalam proses pendidikan yang memiliki kedudukan yang sangat penting dalam proses pengembangan segenap potensi peserta didik. Pendidik adalah sosok yang sangat penting dalam menentukan dalam penyiapan dan perancangan proses pendidikan, khususnya dalam transformasi keilmuan dan perubahan perilaku peserta didik kearah yang lebih positif.<sup>9</sup>

Salah satu usaha yang dilakukan untuk mewujudkan tujuan pendidikan ialah dengan adanya instansi yaitu sekolah. Jenjang pendidikan yang harus ditempu dalam pendidikan formal mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan atas. Semuanya itu harus dilalui peserta didik dalam melakukan proses pendidikan. Tingkatan awal dalam dunia pendidikan formal ialah Sekolah Dasar (SD). Disinilah pembinaan dasar yang dilakukan pendidik dalam menentukan masa depan peserta didik dalam mencapai tujuannya dimasa yang akan datang.

Sekolah Dasar merupakan salah satu lembaga pendidikan yang ada di Indonesia. Tujuannya secara umum mengacu pada isi Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam penjelasannya bahwa:

*“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat,*

---

<sup>8</sup>Umar and Ismail, *Pendidikan Agama Islam (Konsep Dasar Bagi Mahasiswa Perguruan Tinggi Umum)*.h.3.

<sup>9</sup>Muhammad Hasan, *Pengaruh Kompetensi Guru dalam Proses Belajar Mengajar di Kelas dan Fasilitas Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa*, *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3 Nomor 1 (2008), 79–92Landasan Pendidikan, ed. by Muhammad Hasan, I (CV. Tahta Media, 2021).h.2-3.



*berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi arga negara yang demokratis serta bertanggung jawab*”<sup>10</sup>

Tentunya jenjang sekolah dasar diharapkan terwujudnya pengembangan sikap dan kemampuan peserta didik, dan menyampaikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang dibutuhkan untuk hidup disekitar masyarakat, yang juga menjadi persiapan penting bagi peserta didik untuk melanjutkan pendidikannya kejenjang pendidikan menengah.

Sekolah dasar merupakan masa anak-anak pada usia emas yang disebut dengan *golden age* sehingga disinilah penting penanaman nilai-nilai budi pekerti luhur.<sup>11</sup> Pendidikan agama Islam yang mencakup pembelajaran akhlak bagi peserta didik yang mampu membina dalam tercapainya akhlak yang sesuai dengan budi pekerti luhur. Tentu pendidiklah yang sangat berperan penting dalam tercapainya apa yang diinginkan.

SD Negeri 294 Lempa merupakan salah satu lembaga pendidikan Sekolah Dasar yang memiliki tujuan untuk menghasilkan peserta didik yang berakhlak, berintelektual, dan beramal shaleh. SD Negeri 294 Lempa dituntut untuk benar-benar profesional dalam menyiapkan kompetensi peserta didik yang dimilikinya. Tentunya kompetensi yang dimiliki lulusannya berkaitan erat dengan proses pelaksanaan pembelajaran yang dipengaruhi banyak faktor, salah satu diantara banyak faktor ialah pelaksanaan dalam proses belajar.

Kemampuan dalam mengelola proses pembelajaran berisi tentang kemampuan merumuskan tujuan intruksional, kemampuan mengenal dan menggunakan metode mengajar, kemampuan memilih dan menyusun prosedur intruksional yang tepat, kemampuan mengenal potensi peserta didik serta merencanakan, dan melaksanakan pengajaran.<sup>12</sup> Tercapainya tujuan pembelajaran

---

<sup>10</sup>Indonesia, *Undang-Undang SISDIKNAS 2003* (Jakarta: Sinar Grafika, 2003)

<sup>11</sup>Loeziana Uce, ‘The Golden Age: Masa Efektif Merancang Kualitas Anak’, *UIN Ar-Raniry*, I.I (2019).h.87.

<sup>12</sup>Andaru Werdayanti, ‘Pengaruh Kompetensi Guru Dalam Proses Belajar Mnegajar Di Kelas Dan Fasilitas Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa’, *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3 nomor 1 (2008), 79–92.h.82.

ditunjang dengan kompetensi yang dimiliki pendidik yang seharusnya dimiliki oleh semua pendidik dalam pengelolaannya dalam proses belajar mengajar.

Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran yang dituntut untuk mencapai tujuan pendidikan. Selama proses pembelajaran yang baik sesuai yang diharapkan, tentu menggunakan metode dan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga akan menciptakan proses belajar mengajar yang diharapkan yaitu efektif dan menarik.

Tingkatan kelas di sekolah rendah dibagi menjadi dua, diantaranya kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri dari kelas 1, 2, dan 3, sedangkan kelas tinggi terdiri dari kelas 4, 5, dan 6.<sup>13</sup> Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 294 Lempa pada kelas rendah yaitu kelas 1,2,3 selama proses kegiatan belajar mengajar kondisi kelas gaduh, hampir semua peserta didik lebih asyik berbicara dengan temannya dari pada memperhatikan pelajarannya dan bahkan hasil belajar yang kurang memuaskan yang diperoleh peserta didik menjadi masalah khususnya dalam mata pelajaran PAI terbukti pada observasi awal yang dilakukan peserta didik kurang tepat menjawab pertanyaan seputar PAI dan bahkan masih banyak yang tidak tau padahal pelajaran yang ditanyakan telah dipelajari. Kurangnya perhatian peserta didik terhadap pelajaran tentu berdampak bagi tercapainya tujuan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik, sehingga perlu kegiatan khusus dalam menangani masalah ini.

Sekolah Dasar merupakan instansi yang peserta didiknya masih tergolong anak-anak umur peserta didik masih dibawah 12 tahun. Karakter anak-anak yang senangnya selalu bermain, tentu jika cara pendidik memberikan pengajaran dengan cara konvensional tanpa adanya inovasi yang baik, maka akan menjadikan pembelajaran kurang efektif dan akan hasil belajar kurang memuaskan.

Berdasarkan wawancara langsung dengan guru PAI yang mengajar pada kelas rendah sangat kewalahan dalam mengajar karena peserta didik lebih cenderung bermain dari pada belajar. Kurangnya perhatian peserta didik dalam pembelajaran karena pendidik dalam menyiapkan materi ajar bingung dalam

---

<sup>13</sup>Sekar Purbarini Kawuryan, 'Karakteristik Siswa SD Kelas Rendah Dan Pembelajarannya', *PPSD FIP UNY*, 2018.h.1.

menentukan cara yang tepat dalam menghadapi peserta didik. Kurangnya minat belajar peserta didik juga disebabkan karena pendidik hanya menggunakan satu metode saja yaitu metode ceramah, karena metode ceramah tidak perlu membutuhkan banyak persiapan. Saat ditanya apakah pendidik sudah mencoba menerapkan metode lain ketika mengajar tidak pernah, karena pendidik telah terbiasa dengan metode ceramah dengan alasan bahwa metode tersebut lebih efisien dan belum mencoba metode selain ceramah pada mata pelajaran tersebut. Sulitnya menentukan metode yang tepat bagi anak-anak dalam proses pembelajaran berdampak bagi pembelajaran. Kurangnya minat peserta didik berpengaruh pada hasil belajar yang kurang memuaskan.

Adapun Objek yang akan diteliti ialah kelas 3 Sekolah Dasar. Penentuan kelas 3 yang akan diteliti dari kelas rendah disebabkan permasalahan-permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran yang perlu mendapat perhatian. Penerapan pembelajaran PAI pada SD Negeri 294 Lempa kelas 3 masih terdapat masalah terutama pada hasil belajar yang rendah. Kemudian pertimbangan peneliti memilih kelas 3 pada kelas rendah karena pada observasi awal kebanyakan pada kelas 1 dan 2 masih kurang yang pintar membaca dan untuk mempermudah peneliti dalam jalannya penelitian.

Peserta didik yang masih anak-anak tentu jiwanya selalu ingin bermain. Pelajaran yang diiringi dengan permainan akan lebih menambah semangat peserta didik dalam belajar. Peserta didik pada kelas rendah dalam mengikuti pelajaran hanya fokus pada pelajaran yang dipelajari kurang lebih 15 menit saja dan tidak lagi memperhatikan guru setelahnya, mereka lebih asyik bermain dibandingkan belajar.<sup>14</sup> Itu disebabkan peserta didik belum lancar dalam membaca, jadi perlu bimbingan langsung bagi pendidik dalam penanganan masalah tersebut. Mengkombinasikan pelajaran dengan permainan dapat menimbulkan semangatnya dalam belajar.

---

<sup>14</sup>Kurniawan Masda Satria, Okto Wijayanti, and Santhy Hawanti, 'Problematika Dan Strategi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Rendah Sekolah Dasar', *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1.1 (2020), 65–73.h.70.

Beberapa negara-negara yang pendidikannya maju seperti Jerman, Kanada, dan Islandia mengasosiasikan bermain dengan perkembangan peserta didik, dan peserta didik didorong untuk bermain dalam kurikulum sekolah.<sup>15</sup> Keterkaitannya kegiatan bermain dengan pembelajaran diterapkan dalam kurikulum sekolah untuk menjadikan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Suatu hal yang pentingnya untuk menjamin hak anak untuk mempraktikkan inisiatif, imajinasi, dan kreativitasnya sendiri dalam suasana bermain dan belajar.

Negara Inggris, dinas pendidikan melaksanakan program untuk anak usia 2 tahun yang menitik beratkan pada permainan konstruktif dalam kelompok guna mengembangkan perkembangan sosial anak, meningkatkan kemampuan komunikasi dan bahasa serta merangsang imajinasi melalui permainan.<sup>16</sup> Permainan bagi anak sangat penting bagi perkembangan dirinya, utamanya dalam segi pengetahuannya.

Sistem pendidikan di Irlandia Utara mengakui bahwa pendidikan lebih efektif ketika anak-anak belajar melalui pengalaman yang diperkaya berdasarkan permainan.<sup>17</sup> Negara-negara yang pendidikannya maju menerapkan permainan dalam kegiatan belajar tujuannya untuk memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Sehingga pelajaran dengan permainan bisa diadopsi untuk diterapkan dalam pembelajaran peserta didik pada tingkatan Sekolah Dasar.

Salah satu unsur penunjang dalam proses pembelajaran yang efektif ialah media pembelajaran yang menarik dalam belajar. Media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran, sehingga dapat memperoleh hasil yang maksimal, pembelajaran lebih menarik, hasil belajar baik,

---

<sup>15</sup>Andrés Payà Rico and Jaume Bantulà Janot, 'Children's Right to Play and Its Implementation: A Comparative, International Perspective', *Journal of New Approaches in Educational Research*, 10.2 (2021), 279–94 <<https://doi.org/10.7821/naer.2021.7.665>>.

<sup>16</sup>Andrés Payà Rico and Jaume Bantulà Janot, 'Children's Right to Play and Its Implementation: A Comparative, International Perspective', *Journal of New Approaches in Educational Research*, 10.2 (2021), 279–94 <<https://doi.org/10.7821/naer.2021.7.665>>.

<sup>17</sup>Andrés Payà Rico and Jaume Bantulà Janot, 'Children's Right to Play and Its Implementation: A Comparative, International Perspective', *Journal of New Approaches in Educational Research*, 10.2 (2021), 279–94 <<https://doi.org/10.7821/naer.2021.7.665>>.

dan cara peserta didik mudah memahami pelajaran dengan baik.<sup>18</sup> Media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakter peserta didik akan lebih efektif penggunaannya. Karakter peserta didik yang senang bermain bisa dikombinasikan dengan media pembelajaran agar peserta didik senang dalam proses belajar.

Kecendrungan peserta didik dalam bermain bisa dimanfaatkan pendidik dalam menerapkan media pembelajaran yang berbasis games. Pembelajaran yang bersifat pendekatan games yang melibatkan peserta didik akan menunjukkan keinginan yang lebih dalam melanjutkan pembelajaran dibanding dengan pembelajaran yang bersifat konvensional. Pembelajaran yang berbasis games merupakan alat yang membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan pemikiran kritis dan membuat penilaian dalam proses pembelajaran. Sebuah games yang digunakan dalam proses belajar yang didalamnya mengandung unsur mendidik dan nilai-nilai pendidikan, maka hal itu disebut dengan game *education* (permainan edukatif).

Kreatifitas pendidik dalam merancang media pembelajaran yang berbasis games dapat dibuat dengan memanfaatkan fasilitas yang ada. Di antara fasilitas yang mudah didapatkan dalam bidang teknologi ialah penggunaan Power point. Power poin biasanya digunakan untuk presentasi. Tampilannya yang menarik banyak fitur didalamnya sehingga mempermudah pekerjaan khususnya dalam proses pembelajaran. Fitur didalamnya seperti teks, grafik, audio, animasi, video, permainan, dan masih banyak fitur yang lainnya. Fiturnya yang beragam dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sebagai alat permainan edukatif.<sup>19</sup> Power poin dirancang dengan sebaik mungkin dengan memadukannya dengan games akan lebih menarik dalam penerapannya selama proses belajar. Peserta didik akan lebih tertarik mengikuti pelajaran dan ketertarikannya itu akan meningkatkan hasil belajar yang ingin dicapai.

Berdasarkan permasalahan pendidik yang kurang berkreatifitas dalam proses pembelajaran yang menyebabkan kurang memuaskan hasil belajar peserta

---

<sup>18</sup>Fridaus Ahmad and Dea Mustika, 'Problematika Guru dalam Menerapkan Media pada Pembelajaran Kelas Rendah di Sekolah', *BASICEDU*, 5.4 (2021), 2008–14.h.2009.

<sup>19</sup>Amadia Prasetia and Rian Damariswara, 'Respon Anak 10 Tahun Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan', *SEMDIKJAR* 5, 2022, 179–84.h.180.

didik, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Games Melalui Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI pada Peserta Didik Kelas 3 Sd Negeri 294 Lempa”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini dapat diidentifikasi berbagai masalah ditemukan sebagai berikut:

1. Peserta didik terlihat pasif saat mengikuti proses belajar mengajar di dalam kelas.
2. Proses pembelajaran masih menggunakan konvensional.
3. Rendahnya hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran PAI.
4. Metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran PAI belum memanfaatkan karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran.

### **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana hasil belajar PAI peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point pada kelas 3 di SD Negeri 294 Lempa?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point efektif meningkatkan hasil belajar PAI peserta didik kelas 3 di SD Negeri 294 Lempa?

### **D. Defenisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian**

1. Defenisi Operasional

Defenisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalah pahaman terkait dengan istilah-istilah yang ada dalam judul penelitian, yaitu *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Games Melalui Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI pada Peserta Didik Kelas 3 SD Negeri 294 Lempa*, maka perlu dijelaskan sebagai berikut:

- a. Penggunaan

Kata penggunaan yang dimaksud adalah suatu cara atau tindakan yang menggunakan atau memanfaatkan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu.

- b. Media Pembelajaran Berbasis Games melalui Power Point

Media pembelajaran berbasis games melalui power point adalah suatu media pembelajaran yang orientasinya berbentuk games atau permainan yang dirancang menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point*. Media pembelajaran inilah yang digunakan dalam penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil kemampuan kognitif peserta didik. Adanya peningkatan skor pencapaian peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran didalam kelas. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik berupa hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran.

2. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian yang dilakukan ialah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan rancangan penelitian yang dengan sengaja memberikan perlakuan kepada subjek penelitian dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap objek penelitian.

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk menguji dan memberikan bukti yang empiris tentang pemberian perlakuan kepada sampel penelitian untuk melihat dampak dari perlakuan tersebut dengan kaitannya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI.

**E. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar PAI peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis game melalui power point pada kelas 3 SD Negeri 294 Lempa.
2. Untuk mengetahui penggunaan media games melalui power point efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di SD Negeri 294 Lempa.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak terutama pada bidang pendidikan. Manfaat penelitian ini dilihat dari dua aspek, yaitu:

### 1. Kegunaan Teoritis

Penggunaan penelitian ini yang diharapkan dapat memiliki dampak yang bermanfaat bagi bidang akademis yang dapat menambah ilmu dan menambah khasanah pengetahuan pada umumnya dan ilmu keislaman pada umumnya yang berkaitan erat dengan media pembelajaran berbasis games melalui power point dalam peningkatan hasil belajar peserta didik.

### 2. Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan dalam rangka memecahkan problematika pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah dan sebagai kontribusi dan dokumentasi rujukan dalam dunia pendidikan khususnya pada saat penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point dalam pembelajaran PAI.

### **F. Garis Besar Isi Tesis**

Hasil penelitian ini dimuat dalam bentuk laporan yang terdiri dari lima bab, setiap bab terdiri dari beberapa sub bab. Adapun garis besar isinya adalah sebagai berikut:

Tesis ini dimulai dengan bab pendahuluan. Dalam bab ini diuraikan tentang hal-hal yang melatar belakangi diangkatnya judul ini. Setelah menjelaskan latar belakang masalah, peneliti merumuskan beberapa permasalahan. Masalah yang berkaitan dengan tujuan dan kegunaan penelitian juga peneliti paparkan dalam bab ini. Selanjutnya, peneliti menjelaskan definisi operasional dan ruang lingkup penelitian untuk menghindari keambiguan dan membatasi pemaknaan dari istilah istilah yang digunakan. Di bagian kajian pustaka peneliti memaparkan rujukan dari buku-buku atau hasil penelitian terdahulu yang mempunyai relevansi dengan masalah yang diteliti, serta kemungkinan adanya signifikansi dan kontribusi akademik. Tujuan dan kegunaan penelitian ini juga dijelaskan di bab ini yang selanjutnya ditutup dengan menguraikan garis besar isi tesis.



Pada bab kedua, peneliti memaparkan landasan teoritis penelitian ini. Penjelasan yang terkait dengan penelitian-penelitian relevan dengan tesis ini, analisis teoritis variabel yang berisi tentang penjelasan media pembelajaran, games, poer point dan hasil belajar, kemudian bagan kerangka pikir penelitian yang mengilustrasikan alur penelitian, dan hipotesis penelitian yang dielaborasi dalam bab ini oleh peneliti.

Metode penelitian dalam tesis ini dijelaskan oleh peneliti di bab ketiga. Di bagian jenis dan desain eksperimen, peneliti menjelaskan tipe penelitian dan bagaimana bentuk penelitian tesis ini. Selanjutnya waktu dan lokasi penelitian, juga populasi dan sampel dari penelitian ini dipaparkan berkesinambungan dengan metode sampling dan metode pengumpulan data. Peneliti juga menjelaskan definisi operasional variabel dan instrumen penelitian yakni tes, observasi, dan dokumentasi yang kemudian akan dihubungkan hubungan tiap-tiap variabel penelitian juga teknik analisis data hasil penelitian secara deskriptif maupun tabel. Prosedur eksperimen penelitian ini dipaparkan sebagai penutup bab ketiga.

Bab keempat, peneliti mengungkapkan hasil penelitian dan pembahasan dalam tesis ini. Dimulai dari deskripsi hasil penelitian di SD Negeri 294 Lempa berupa deskripsi statistik data hasil penelitian yang dirincikan menggunakan tabel dan rumus-rumus terkait dengan tujuan untuk merepresentasikan data penelitian. Kemudian, pemaparan hasil penelitian dilanjutkan dengan pembahasan mendetail terkait bagaimana penelitian tersebut dilakukan dari awal hingga akhir sehingga didapatkan data hasil penelitian yang dibutuhkan. Sebagai penutup bab keempat, peneliti juga menjelaskan hasil pengujian hipotesis penelitian yang menggunakan angka hasil uji *sample*.

Terakhir, di dalam bab kelima peneliti memberikan simpulan hasil penelitian yang menjawab rumusan masalah di bab satu, kemudian implikasi hasil penelitian ini, dan juga rekomendasi kepada pihak-pihak terkait maupun terlibat dalam penelitian ini sebagai penutup tesis ini.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Penelitian Relevan

Adapun karya-karya ilmiah yang menjadi acuan bagi peneliti yang relevan dengan penelitian media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Abdul Hafid dalam penelitiannya yang berjudul “*Penggunaan Media Power Point pada Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas IX SMP Negeri 12 Parepare*”<sup>20</sup> Hasil dalam penelitian ini didapatkan bahwa: (1) Penggunaan media *power point* pada model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil motivasi belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas IX SMP Negeri 12 Parepare dengan adanya perubahan motivasi belajar dari rata-rata *pretest* 64,69 menjadi 86,03 pada *posttest* dengan peningkatana motivasi belajar sebesar 21,34; (2) Terdapat perbedaan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IX SMP Negeri 12 Parepare yang diajar dengan menggunakan *power point* pada model pembelajaran kooperatif dengan yang diajar secara konvensional karena hasil uji *t independent* menunjukkan bahwa nilai sig.(2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *powerpoint* melalui model kooperatif berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IX SMP Begeri Parepare.

Berdasarkan penelitian di atas ditemukan persamaan variabel yaitu penggunaan media *power point*, dan terdapat juga perbedaan dalam penelitian yaitu hasil yang ingin dicapai. Penelitian yang dilakukan oleh Abdul Hafid untuk mencapai motivasi belajar sedangkan dalam penelitian ini penulis ingin mencapai hasil belajar. Terdapat juga perbedaan tempat penelitian yaitu kelas IX SMP

---

<sup>20</sup>Abdul Hafid, ‘Penggunaan Media Power Point pada Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas IX SMP Negeri 12 Parepare’ (Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2019).

Negeri 12 Parepare sedangkan penulis memilih tempat di kelas III SD negeri 294 Lempa.

Abi Hibban dalam penelitiannya yang berjudul “*Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Model Studen Fasilitator and Explaining dengan Mengoptimalkan Media Power Poin (PTK Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri Donahudan 03)*”<sup>21</sup> dalam penelitian Abi Hibban menemukan bahwa pada penelitian tindakan kelas ini, analisis data yang dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan metode alur. Alur yang dilalui meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verivikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS. Hasil belajar IPS pada tes awal (prasiklus) diperoleh rata-rata nilai 58,75 dengan ketuntasan belajar yang diperoleh 43,75%. Pada siklus I rata-rata yang diperoleh 65,41 dan ketuntasan belajar menjadi 59,37%, sedangkan pada siklus II rata-rata nilai yang diperoleh meningkat menjadi 72 dan ketuntasan belajar juga meningkat menjadi 81,25%. Kesimpulan peneltiian ini adalah melalui penerapan model student facilitator and explaining dengan mengoptimalkan media power point dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian di atas ditemukan persamaan variabel yaitu penggunaan media *power point*, dan untuk mendapatkan hasil belajar peserta didik. Namun terdapat juga perbedaan dalam penelitian yaitu hasil yang ingin dicapai. Terdapat juga perbedaan tempat penelitian yaitu kelas IV SD Negeri Donahudan 03 sedangkan penulis memilih tempat di kelas III SD negeri 294 Lempa.

Nurhidayatullah dalam penelitiannya yang berjudul “*Rancang Bangun Game Edukasi “Petualangan Anak Cucu Adam” Sebagai Media Pembelajaran*

---

<sup>21</sup>Abi Hibban, ‘Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Studen Fasilitator And Explaining Dengan Mengoptimalkan Media Power Poin (PTK Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri Donahudan 03)’ (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012).

*Agama Islam Berbasis Android Menggunakan Construct 2*<sup>22</sup> penelitian yang dilakukan Nur Hidayatullah bahwa berdasarkan masalah yang ditemukan maka dikembangkanlah metode pembelajaran berkonsep game edukasi. Aplikasi dikembangkan dengan menggunakan metode Multi Development Life Cycle. Aplikasi yang telah di convert kedalam ekstensi apk (android) dan diberikan kepada pengguna sebagai media pembelajaran. Hasil pengujian dengan Standar Kualitas ISO 9126 dengan aspek Functionality didapatkan hasil bahwa aplikasi berjalan dengan baik dalam menjalankan fungsinya dan aspek Usability didapatkan bahwa aplikasi mendapatkan hasil lebih dari 90% yang berarti aplikasi tergolong kedalam kategori Sangat Layak.

Berdasarkan penelitian di atas ditemukan persamaan variabel yaitu penggunaan games untuk media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar, dan terdapat juga perbedaan dalam penelitian yaitu terletak pada tempat penelitian yang berbeda.

Ilham M. Umawaitina dalam penelitiannya yang berjudul “*Penggunaan Media Power Poin untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS SMA Alhilaal Sanana*”<sup>23</sup> Penelitian ini didapatkan bahwa hasil yang diperoleh yaitu dengan menggunakan media pembelajaran (Power Point), hasil belajar peserta didik dapat meningkat dari siklus I ke siklus II dimana pada siklus I dari 20 jumlah peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran peserta didik yang tuntas atau hasil belajarnya mencapai kriteria ketuntasan minimal hanya terdapat 3 peserta didik (15%) yang masih kurang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam menyelesaikan konsep pelestarian lingkungan hidup dalam kaitannya dengan pembangunan berkelanjutan. Sedangkan pada perlakuan setelah siklus I ke siklus II hasil belajar peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran peserta didik yang tuntas atau berhasil belajarnya mencapai kriteria ketuntasan minimal berjumlah 15 peserta didik (75%).

---

<sup>22</sup>Nur Hidayatullah, ‘Rancang Bangun Game Edukasi “Petualangan Anak Cucu Adam” Sebagai Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis Android Menggunakan Construct 2’ (Universitas Teknokrat Indonesia, 2019).

<sup>23</sup>Ilham M. Umawaitina, ‘Penggunaan Media Power Poin untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Alhilaal Sanana’, *PANGEA*, I (2021).

Berdasarkan penelitian di atas ditemukan persamaan variabel yaitu penggunaan media pembelajaran dengan *power point* dalam peningkatan hasil belajar, dan terdapat juga perbedaan dalam penelitian yaitu terletak pada tempat penelitian yang berbeda.

Beberapa penelitian yang telah disebutkan di atas bahwa terdapat perbedaan dengan penulis yang akan diteliti. Fokus penelitian pada penelitian ini ialah penggunaan media pembelajaran yang berbasis games dengan menggunakan *power point* sebagai alat bantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini bersifat baru karena menggunakan fitur dalam *power point* sebagai fitur dan dibuat berbentuk games untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya di kelas 3 SD Negeri 294 Lempa.

## **B. Tinjauan Teori**

### **1. Media Pembelajaran**

Media menurut KBBI ialah alat; perantara; penghubung<sup>24</sup> Media berasal dari kata “*medium*” dari bahasa latin ialah “*medius*” yang memiliki makna “prantara” atau “pengantar”.<sup>25</sup> Media dalam bahasa Arab dari kata “*wasaa'ilah*” memiliki makna pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>26</sup> Secara khusus media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima.<sup>27</sup> Menurut *Association of Education Communication Technology* (AECT) terkait tentang media bahwa media didefinisikan segala bentuk dan saluran dipergunakan untuk proses suatu penyampaian pesan.<sup>28</sup> Menurut *National Education Association* (NEA), media

<sup>24</sup>KEMDIKBUD, ‘KBBI Daring’, 2016 <kbbi.kemdikbud.go.id> [accessed 12 August 2022].

<sup>25</sup>Mustofa Abi Hamid and DKK, *Media Pembelajaran*, ed. by Toni Limbong, I (Yayasan Kita Menulis, 2020).h.14-15.

<sup>26</sup>Rudiy Sumiharsono and Hisbiatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, ed. by Dedy Arianto, II (Jember, 2018).h.9.

<sup>27</sup>Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, I (Malang: GUNUNG SAMUDERA, 2016).

<sup>28</sup>Mustofa Abi Hamid and DKK, *Media Pembelajaran*, ed. by Toni Limbong, I (Yayasan Kita Menulis, 2020).h.4

merupakan suatu perangkat yang dapat dimanipulasi, didengar, dilihat, dibaca beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta berpengaruh dalam efektifitas program pembelajaran.<sup>29</sup>

Terkait dengan media yang merupakan alat bantu yang memudahkan penggunaannya dalam menyelesaikan suatu hal. Sehingga Media memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mengerjakan suatu. Terkhusus bagi dunia pendidikan media merupakan alat penting dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran menurut KBBI ialah proses, cara, pembuatan menjadikan belajar.<sup>30</sup> Kata pembelajaran jika dicari secara defenisi memiliki banyak persepsi. Namun umumnya pembelajaran dapat dimaknai sebagai perubahan perilaku.<sup>31</sup> Pembelajaran diartikan sebagai suatu aktivitas yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, menguasai kompetensi tertentu, dan membentuk sikap peserta didik. Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari perubahan perilaku dan hasil belajar peserta didik.<sup>32</sup>

Pembelajaran dikatakan berhasil jika hasil yang diperoleh terdapat perbedaan sebelum dan sudah pembelajaran. Adanya perubahan perilaku, pengetahuan, kompetensi, dan terbentuknya sikap peserta didik merupakan hasil dari proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki banyak versi defenisi diantaranya menurut Iberahim dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, perasaan peserta didik ketika proses belajar untuk mencapai pembelajaran tertentu. Satu hal yang perlu diingat bahwa perana

---

<sup>29</sup>Mustofa Abi Hamid, *Media Pembelajaran*, ed. by Toni Limbong, I (Yayasan Kita Menulis, 2020).h.4.

<sup>30</sup>KEMDIKBUD, 'KBBI Daring', 2016 <[kbbi.kemdikbud.go.id](http://kbbi.kemdikbud.go.id)> [accessed 12 August 2022]KEMDIKBUD.

<sup>31</sup>Mustofa Abi Hamid and DKK, *Media Pembelajaran*, ed. by Toni Limbong, I (Yayasan Kita Menulis, 2020).h.15.

<sup>32</sup>Mustofa Abi Hamid and DKK, *Media Pembelajaran*, ed. by Toni Limbong, I (Yayasan Kita Menulis, 2020)..h.16.

media tidak akan efektif jika penggunaannya tidak sesuai dengan tujuan dan isi pembelajaran yang telah dirumuskan.<sup>33</sup>

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam menyampaikan pesan, nilai-nilai, dan bahan pembelajaran dalam proses pembelajaran yang menumbuhkan minat, perhatian, pikiran peserta didik ketika belajar yang tentunya menggunakan media pembelajaran yang efektif dalam penggunaannya.

Media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely ialah alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Heinich terkait tentang media pembelajaran merupakan suatu pembawa pesan-pesan informasi yang bertujuan pembelajaran atau memiliki makna yang bermaksud pembelajaran. Sehingga media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pembelajaran. Misalnya seperti halnya perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras.<sup>34</sup>

Pengertian media dan pembelajaran dapat dijelaskan bahwa indikator media pembelajaran terdapat pada cara penggunaan suatu benda dan peristiwa untuk memfalisitasi jalannya pembelajaran. Dalam artian bahwa, semua bentuk benda dan peristiwa yang bisa digunakan dalam memfalisitasi proses pembelajaran dapat disebut sebagai media pembelajaran. Misalnya, peralatan dalam kelas, peristiwa siang dan malam, iklan, dan tumbuhan yang berada di taman sekolah, peralatan rumah tangga, buku bergambar, teknologi komputer, dan vidio di internet.<sup>35</sup>

Penunjang dalam proses pembelajaran yang merupakan alat bantu dalam pemebelajaran bukan hanya dari benda tetapi juga peristiwa yang akan membantu

---

<sup>33</sup>Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, I (Malang: GUNUNG SAMUDERA, 2016).h.6.

<sup>34</sup>Rudiy Sumiharsono and Hisbiatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, ed. by Dedy Arianto, II (Jember, 2018).h.9-10.

<sup>35</sup>Hamdan Husain Batubara, *Media Pembelajaran MI/SD*, ed. by Desi Noor Ariani, I (Semarang: CV Graha Eddu, 2021).h.20-21.

dalam proses pembelajaran. Adanya alat bantu berupa media, dalam hal ini ialah media pembelajaran maka akan dibeeeri kemudahan bagi pengguna dalam mencapai hasil yang maksimal terutama dalam hal proses pembelajaran.

Telah berbagai macam pendapat tentang media pembelajaran yang dipaparkan dapat ditarik kesimpulan bahwa, media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat menstimulus pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat menjadikan peserta didik lebih semangat belajar yang diharapkan menambah informasi baru pada diri peserta didik sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai dengan baik. Sejalan dengan pendapat Haryoko tentang media pembelajaran yaitu alat, metode dan teknik yang dipergunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik didalam proses pembelajaran yang lebih efektif. Olehnya itu media pembelajaran merupakan suatu hal yang harus dikuasai oleh semua pendidik dalam mengaplikasikan fungsi profesionalnya. Karena dalam bidang ini telah dikembangkan oleh ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi dan perubahan sikap masyarakat, telah ditafsirkan lebih luas dan memiliki fungsi yang lebih luas, sehingga memiliki nilai yang tinggi dalam dunia pendidikan.<sup>36</sup>

Penggunaan media pembelajaran akan memberi dampak yang lebih bagi penggunanya seperti menstimulus pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik dalam menjalani pembelajaran. Terutama peserta didik yang akan bersemangat dalam belajar karena pembelajaran di bawakan dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran.

Peran media dalam proses belajar mengajar diantaranya:

a. Sebagai alat bantu belajar

Media pembelajaran memberikan pengalaman pendidikan yang bermakna bagi peserta didik. Media memberikan pengalaman yang nyata dalam belajar karena mengikut sertakan seluruh indera dan akal pikirannya. Sebagaimana yang telah diungkapkan Hamalik.

---

<sup>36</sup>Mustofa Abi Hamid and DKK, *Media Pembelajaran*, ed. by Toni Limbong, I (Yayasan Kita Menulis, 2020)..h.4-5.



faktor keuntungan atau kegunaan media, yaitu: meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir sehingga mengurangi verbalisme; memperbesar perhatian peserta didik; meletakkan dasar yang penting dalam perkembangan belajar, sehingga membuat pelajaran lebih menetap.; memberi pengalaman yang nyata sehingga menumbuhkan kegiatan peserta didik akan berusaha sendiri.; Menumbuhkan pikiran yang teratur dan berkelanjutan terdapat dalam gambaran hidup.; membantu pengertian dan perkembangan kemampuan berbahasa.; memberi pengalaman yang sulit diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembang efesiensiyang lebih mendalam keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

b. Sebagai alat komunikasi

Adanya media yang digunakan oleh pendidik akan memudahkan peserta didik dalam menerima pembelajaran.

c. Sebagai alat untuk menumbuhkan ciptaan baru.

Peserta didik akan terangsang dalam mengikuti pembelajaran, sehingga guru mestinya menjadikan suasana belajar yang menyenangkan. Penyampaian materi tidak monoton, menggunakan media yang bervariasi yang sesuai dengan kebutuhan. Maka peserta didik akan terpusat pada pembelajaran yang diberikan.<sup>37</sup>

Peran media dalam proses belajar mengajar memberi pengalaman yang bermakna bagi peserta didik dan pengalaman yang nyata karena mengikut sertakan seluruh indera dan akal pikiran. Adanya media pembelajaran memberi kemudahan pendidik dan peserta didik dalam memberi dan menerima pembelajaran. Sehingga peserta didik tentunya terangsang mengikuti proses pembelajaran.

Fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain:

- a. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif;
- b. Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar;
- c. Media belajar dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran;

---

<sup>37</sup>Andrew Fernando Pakpahan and Dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*, ed. by Abdul Karim and Sukarman Purba, I (Yayasan Kita Menulis, 2020).h.54-55.

- d. Media belajar dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan atau bukan sekedar pelengkap;
- e. Media belajar dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam memahami pengertian yang dijelaskan guru;
- f. Media belajar dalam pembelajaran diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.<sup>38</sup>

Media pembelajaran akan berdampak besar bagi proses pembelajaran karena dapat mewujudkan situasi belajar mengajar efektif dan efisien. Media pembelajaran akan mempercepat pembelajaran dan sangat membantu peserta didik dalam memahami penjelasan dari para pendidik, dan akan meningkatkan mutu belajar mengajar.

## 2. Games

Games merupakan kata dari bahasa Inggris yang memiliki terjemahan permainan. Games biasanya digunakan sebagai alternatif untuk menghilangkan kebosanan agar lebih semangat. Game dalam belajar merupakan suatu cara dalam belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional.<sup>39</sup>

Permainan menjadi alat transfer nilai dan dan pengetahuan. Game menjadi bagian pada pendidikan. Game dapat digunakan untuk memperkenalkan peserta didik kepada dunia. Dengan demikian permainan merupakan sebuah konseptualisasi dunia sehingga analisis tentang peran game dalam pendidikan mempertimbangkan fungsi epistemologi dan ontologi suatu games. Arti penting epistemologi permainan dapat dikaji dari hubungan pembelajaran interaktif.<sup>40</sup>

Game yang dianggap sebagai penghalang bagi peserta didik dalam belajar bisa di elaborasikan dengan pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan game akan merangsang peserta didik dalam menjalani proses belajar.

---

<sup>38</sup> Rudy Sumiharsono and Hisbiatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, ed. by Dedy Arianto, II (Jember, 2018).h.11-12.

<sup>39</sup>Nanan Rohman and Babang Mulyanto, 'Membangun Aplikasi Game Edukatif Sebagai Media Belajar Anak-Anak', *Computech & Bisnis*, 4.1 (2010), 53–58.h.54.

<sup>40</sup>Siti Murningsih, *Filsafat Pendidikan Vidio Games: Kajian Tentang Struktur Realitas Dan Hiperealitas Permainan Digital*, ed. by Nurhayati, 1st edn (Yogyakarta: Gadjad Mada University Press, 2021).h2.

Ada perbedaan main game untuk bersenang-senang dengan bermain game untuk keperluan belajar. Game untuk belajar didisain secara khusus untuk mencapai pembelajaran tertentu biasanya disebut dengan *game based learning*. Game dijadikan guru sebagai kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan game dan belajar merupakan dua hal yang saling berkaitan. Ketika peserta didik bermain dalam pembelajaran, maka sesungguhnya dia sedang belajar. Game pada pembelajaran dapat digunakan menjelaskan konsep dan memperkuat pembelajaran. Bahkan game dalam pembelajaran para peserta didik menemukan bahwa pembelajaran merupakan proses pengembangan kemampuan kognitif dan sosial. Selain meningkatkan kemampuan belajar game dalam pembelajaran juga menumbuhkan kepedulian terhadap pembelajaran, dan juga memotivasi peserta didik dalam belajar, sehingga peserta didik menjadi senang dengan pembelajarannya.<sup>41</sup>

Mengkombinasikan game dengan pembelajaran merupakan suatu inovasi yang menarik diterapkan dalam dunia pendidikan. Game yang dirancang sedemikian rupa, kemudian di padukan dengan pembelajaran akan memberikan suasana yang menarik dalam proses belajar.

Games yang dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran akan sangat dibutuhkan sebagai alat bantu mencapai tujuan pembelajaran. Game pembelajaran memiliki keunggulan dibanding dengan media pembelajaran konvensional. Diantaranya, visualisasi dari permasalahan nyata. Bahkan berhasil dibuktikan bahwa game sangat berguna dalam meningkatkan dalam logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah melalui proyek game. Selain itu game dalam pembelajaran dapat menunjang proses pendidikan. Dan adanya animasi yang menarik yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat mengingat materi yang lama dalam ingatan dibanding dengan media belajar konvensional.<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup>Sigit Setyawan, *Kelasa Asyik Dengan Games; 30 Games untuk Pembelajaran*, ed. by Susanto Adinto F., 1st edn (Jakarta: PT. Grasindo, 2015).h.4.

<sup>42</sup>Nailariza Umami and Muhammad Isna Nur Adha, 'Pengembangan Media Pembelajaran Games Book Accounting untuk Meningkatkan Motivasi Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Materi Siklus Akuntansi', *Pendidikan Ekonomi*, 1 (2021), 15–54.h.16.

Media pembelajaran yang berbasis game yang akan digunakan akan lebih mudah dan efektif dalam penerapannya dalam pembelajaran dibandingkan cara konvensional. Adanya inovasi pembelajaran menggabungkan dengan game tentu akan menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Game sebagai edukasi merupakan permainan yang dirancang atau dibuat untuk menstimulus daya pikir termasuk memecahkan masalah dan meningkatkan konsentrasi. Games bertujuan untuk memberikan pengajaran menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media yang unik dan menarik. Sehingga dapat menjadi kesimpulan bahwa game dalam pembelajaran berguna menunjang proses belajar-mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif yang digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media yang menarik.<sup>43</sup>

Dapat disimpulkan bahwa game dalam pembelajaran memberi nuansa yang menyenangkan yang dialami peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran. Kemampuan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan kognitif bisa terstimulus dan memahami pembelajaran yang diberikan melalui media yang berbasis game.

### 3. *Power Point*

Power Point merupakan sebuah program komputer yang telah dikembangkan oleh *microsoft*. Power point memiliki pengertian suatu program aplikasi untuk membuat atau mengolah data presentasi. Data yang dibuat berupa teks, gambar, bagan, tabel, dan sebagainya. Power poin berjalan diatas computer PC yng berbasis Microsoft Windows dan Aplle Macintosh yang menggunakan sistem operasi Aplle Mac OS, Walaupun pada awalnya aplikasi ini berjalan di atas system operasi xenix. Powerpoin sangat berguna bagi kalangan pendidikan, perkantoran, pebisnis, dan trainer. Yang berawal dari *Microsoft Office System 2003*, microsoft mengganti nama menjadi *Microsoft Office Power Point*. Power point dikembangkan oleh Bob Gaskin Denis Austin sebagai presenter untuk

---

<sup>43</sup>Hermnsyah and Dkk, 'Desain Aplikasi Pembelajaran Doa-doa Harian Berbasis Game Edukasi', *Sisfotek Global*, 5.2 (2015).h.82.

perusahaan bernama Forethought Inc yang mereka mengubahnya menjadi power point.<sup>44</sup>

*Microsoft* mengembangkan sebuah program komputer yang bernama power poin yang memudahkan penggunaannya dalam mengolah data yang akan dipresentasikan. Terkhusus bagi kalangan pendidikan tentunya akan sangat membutuhkan aplikasi power point dalam mengerjakan berbagai macam keperluan yang berkaitan dengan pendidikan.

Sebelum era komputerisasi, presentasi biasanya dilakukan dengan media papan tulis atau gambar-gambar yang dibuat secara manual. Seiring kemajuan teknologi, suatu presentasi dapat dilakukan secara cepat, praktis, dan profesional. Microsoft Power Point merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat presentasi.<sup>45</sup> Power Point sangat terkenal sebagai perangkat lunak yang sangat bermanfaat untuk membuat bahan presentasi. Dengan menggunakan Power Point penyampaian informasi ke audiens dapat dilakukan dengan cara yang menarik dan akan memberi kesan yang tak dilupakan.<sup>46</sup>

Adanya aplikasi power poin yang menjadi alternatif dalam presentasi tentunya menjadi pilihan yang sangat tepat dalam proses pembelajaran. Power poin menjadi pengganti papan tulis dan gambar manual menjadi alat bantu yang bisa memberikan kemudahan dalam penggunaannya dan tentunya pengguna akan sangat terbantu dalam melakukan presentasi.

Power Point merupakan suatu aplikasi untuk merancang slide presentasi. Hasil rancangan yang telah dibuat dapat ditampilkan dalam bentuk media komunikasi, layar monitor, layar lebar dengan bantuan *Infocus*, *Head Proyektor*, LCD, dan menggunakan internet. Memanfaatkan fitur dalam aplikasi Power Poin maka dapat menghasilkan slide presentasi yang indah dan menarik. Sehingga

---

<sup>44</sup>Dedi Misbah and dkk, 'Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Yang Berbasis Power Point POP Up Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Kosakata Pada Pembelajaran Bahasa Arab', *Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2.2 (2017).h.405.

<sup>45</sup>Sandy Teguh Arie, *Power Point Android*, 2015.h.2.

<sup>46</sup>Nur Badri, 'Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pada SMK Negeri Tiga Jepara Dengan Materi Power Point 2007', *Speed - Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 4.1 (2012).h.74.

pekerjaan seperti laporan kerja, seminar, makalah, promosi hasil produk akan mudah dan hasilnya maksimal.<sup>47</sup>

Power poin menjadi alat bantu dalam melakukan presentasi. Hasil materi pembelajaran yang dibuat melalui power poin bisa ditampilkan dengan menggunakan media komunikasi, LCD. Tentunya hasil yang ditampilkan akan sangat menarik dan efektif dalam proses pembelajaran.

Power Poin dapat diartikan sebagai sebuah perangkat lunak yang terkenal dan bisa dimanfaatkan sebagai alat presentasi. Pemanfaatan Power Poin dalam presentasi sangat mudah dan dinamis sehingga menjadi lebih menarik. Media pembelajaran dan Power Poin memiliki masing-masing pengertian sehingga keduanya bisa dipahami yaitu suatu media komputer dengan perangkat lunak Power Poin yang digunakan oleh guru untuk menyalurkan pesan atau menyampaikan pembelajaran, menstimulus pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik melalui indera pendengaran, pengamatan, atau penglihatan dan interaksi dengan pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>48</sup> Sehingga dengan menggunakan power poin sebagai media pembelajaran akan menghasilkan hasil yang maksimal.

Menurut Jelita *Microsoft Power Poin* merupakan *software* yang akan membantu dalam menyusun sebuah persentasi, efektif, professional, juga mudah. Media Power Poin bisa membantu sebuah gagasan menjadi lebih jelas tujuan dan lebih menarik ketika dipresentasikan. Karena media Power Poin akan membantu dalam pembuatan slide, outline presentasi, presentasi elektronik, menampilkan slide yang dinamis, termasuk clip art, yang semuanya mudah ditampilkan di media komputer.<sup>49</sup> Jadi, power poin memberi kemudahan bagi penggunanya

---

<sup>47</sup>Omdirwan Osman, *Microsoftn Powerpoint Untuk Pemula*, 1st edn (Jakarta: Kriya Pustaka, 2009).h1.

<sup>48</sup>Rismawati, 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Power Poin Pada Pelajaran IPA Kompetensi Dasar Perkebangbiakan Manusia Kelas VI SDN 132409 Tanjungbalai', *Sabilarrasad*, 1.1 (2016).h.227.

<sup>49</sup>Popo Mustofa Kamil, 'Perbedaan Hasil Belajar Sisa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso', *Biodusiana*, 3.2 (2018).h.65.

dalam menyusun materi dan memudahkan dalam proses presentasi materi yang akan ditampilkan.

#### Peran dan Fungsi Media Power Poin:

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa tertentu

Peristiwa langka bisa diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video kemudian file itu bisa disimpan dan digunakan ketika diperlukan. Komputer dan Power Poin dapat menampilkan pesan atau materi pelajaran sesuai dengan rancangan dan desain yang telah disiapkan. Desainnya berupa audio visual diam, visual gerak, atau audio visual gerak. Yang bisa ditampilkan sewaktu-waktu.

- b. Memanipulasi keadaan peristiwa atau objek tertentu

Melalui media pembelajaran guru bisa menampilkan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkrit sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Misalnya gambar proses pelaksanaan haji, wudhu, bisa ditampilkan di slide presentasi menggunakan Power Poin sehingga peserta didik lebih memahami pembelajaran.

- c. Menambah motivasi dan gairah belajar peserta didik

Perhatian peserta didik kepada pembelajaran akan lebih semangat dan akan meningkat. Banyaknya fitur-fitur dan warna-warna dalam Power Poin yang dirancang akan sangat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran.<sup>50</sup>

#### Kelebihan Power Poin:

Power Poin memiliki banyak fitur yang mudah digunakan sehingga dapat menghasilkan tampilan yang bisa menambah daya tarik peserta didik dalam belajar. Ketersediaan fitur dalam Power Poin bisa dibuat sekreatif mungkin seperti menambahkan musik yang memainkan seluruh presentasi atau efek suara pada slide tertentu. Dan juga selain itu kemampuan untuk menampilkan slide seperti film. Power Poin memungkinkan pengguna untuk merekam slide show dengan narasi dan laser point. Pengguna dapat menyesuaikan tampilan slide dalam urutan

---

<sup>50</sup> Rismawati, 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Power Poin Pada Pelajaran IPA Kompetensi Dasar Perkembangbiakan Manusia Kelas VI SDN 132409 Tanjungbalai', *Sabilarrasad*, 1.1 (2016).h.227.

yang berbeda dari awalnya dirancang. Dan kelebihan lain dalam penggunaan Power Poin:

- a. Praktis bisa digunakan pada jenjang kelas
- b. Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon peserta didik
- c. Mempunyai variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan
- d. Menampilkan banyak kombinasi clip art, gambar, warna, animasi dan suara
- e. Dapat digunakan berulang-ulang.<sup>51</sup>

Kelebihan Power Poin menurut Dede Suraatman bahwa kelebihan Power Poin memiliki fitur animasi yang sederhana yaitu suatu objek dapat muncul dari tidak ada, berubah, menghilang, dan bergerak. Apabila keempat ini digabungkan maka akan menimbulkan situasi yang cantik. Selain itu juga bisa di atur durasi objek animasi yang ditampilkan. Kelebihan lainnya yaitu terdapat hyperlink yang memungkinkan suatu slide dikaitkan dengan slide yang lainnya. Bahkan bisa dikaitkan dengan suatu slide dengan satu file bahkan bisa dikaitkan dengan sebuah alamat website.<sup>52</sup>

Kesederhanaan animasi aplikasi power poin yang diungkapkan Suratman bahwa objek yang di tampilkan dapat berubah-ubah yang darinya itu menampilkan animasi yang menarik bagi penerima atau peserta didik. Kemudahan pengguna dalam menjalankan aplikasi power poin bisa menggunakan fitur-fitur yang telah tersedia sebagai penunjang dalam pembuatan bahan pembelajaran yang akan diberikan kepada pesera didik.

Kelebihan penggunaan media Power Poin pada pembelajaran:

- a. Cara kerja baru dengan power point akan mengakibatkan motivasi kepada peserta didik dalam belajar.
- b. Warna, musik, dan grafis animasi dapat menambahkan kesan realisme dan menuntut latihan, kegiatan laboratorium, simulasi, dan sebagainya.

---

<sup>51</sup>Popo Mustofa Kamil, 'Perbedaan Hasil Belajar Sisa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso', *Biodusiana*, 3.2 (2018).h.65.

<sup>52</sup>Dede Suratman, 'Pemanfaatan MS Power Point Dalam Pembelajaran', *PMIPA, FKIP, Universitas Tanjung Pura Pontianak*.h.87.



- c. Respon pribadi yang cepat dalam kegiatan-kegiatan belajar peserta didik akan menghasilkan penguatan yang tinggi.
- d. Rentang pengawasan guru diperlebar sejalan dengan banyaknya informasi yang disajikan dengan mudah diatur oleh guru.
- e. Kemampuan untuk menayangkan kembali informasi yang diperlukan oleh pemakainya tanpa harus menyun ulang.
- f. Dapat meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan waktu dan biaya relatif kecil.<sup>53</sup>

Power poin memiliki kelebihan dalam proses pembelajaran yang akan sangat membantu pendidik dan peserta didik dalam melakukan pembelajaran. Dari sekian kelebihan-kelebihan yang dimiliki power poin tentu juga memiliki kekurangan.

Kekurangan penggunaan Power Point:

- a. Tidak semua materi dapat disajikan dengan menggunakan powerpoint
- b. Membutuhkan keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program komputer microsoft powerpoint sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan
- c. Memerlukan persiapan yang matang, bila menggunakan teknik: teknik penyajian (animasi) yang kompleks<sup>54</sup>

Kekurangan-kekurangan dalam aplikasi power poin bisa menjadi pembejaraan bagi pembuat power poin untuk lebih mengupdate dan memperbarui agar pengguna bisa mudah dalam penggunaannya. Pengguna power poin harus memiliki keterampilan dalam mendisain agar penerima bisa menikmati hasil dari pembuatan materi yang disampaikan.

Prosedur pembuatan media power point adalah:

- a. Identifikasi program, hal ini dimaksudkan untuk melihat kesesuaian antara program yang dibuat dengan materi, sasaran (peserta didik) terutama latar belakang kemampuan, usia juga jenjang pendidikan. Perlu juga mengidentifikasi ketersediaan sumber pendukung seperti gambar, animasi, video, dll.

---

<sup>53</sup> Rismawati, 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Power Poin Pada Pelajaran IPA Kompetensi Dasar Perkembangbiakan Manusia Kelas VI SDN 132409 Tanjungbalai', *Sabilarrasad*, 1.1 (2016).h.229.

<sup>54</sup>Popo Mustofa Kamil, 'Perbedaan Hasil Belajar Sisa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso', *Biodusiana*, 3.2 (2018).h.66.

- b. Mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi dan sasaran seperti video, gambar, animasi, suara. Pengumpulan bahan tersebut dapat dilakukan dengan cara mencari melalui internet (browsng), menggunakan yang sudah ada di direktori Anda, jika diperlukan memproduksi sendiri bahan-bahan yang diperlukan misalnya untuk kebutuhan video dengan shooting, rekaman audio. dan untuk kebutuhan gambar melalui scanning mnage. Bersamaan dengan itu dilakukan juga penyusunan materi yang diambil dari bahan utama misalnya buku, modul, makalah lengkap. Materi untuk Power Point sebaiknya dikemas menjadi uraian pendek, pokok-pokok bahasan atau pointer-pointer.
- c. Setelah bahan terkumpul dan materi sudah dirangkum, selanjutnya proses pengerjaan di Power Point hingga selesai. Selanjutnya mengubah hasil akhir presentasi apakah dalam bentuk *Side Show*, *Web Pages* atau *Executable File (exe)*.
- d. Setelah program selesai dibuat, tidak langsung digunakan sebaiknya dilakukan review program dari sisi bahasa, teks tata letak, dan kebenaran konsep, selanjutnya di revisi dan siap digunakan.<sup>55</sup>

Pengguna dalam menjalankan aplikasi power point harus melewati beberapa prosedur-prosedur yang telah dijelaskan bahwa pertama mengidentifikasi program, mengumpulkan bahan pendukung, kemudian merangkum seluruh bahan, dan terakhir mereview kembali dan direvisi kemudian dapat digunakan.

Pengunaan media power point yang baik perlu adanya tahap-tahap yang dilalui untuk memperoleh hasil yang baik. Tips yang telah dijelaskan bahwa dalam penggunaan power point perlu adanya kreatifitas dalam penggunaan fitur-fitur yang disediakan dalam aplikasi power poin. Pemakai saharusnya menyesuaikan tampilan yang akan diberikan kepada penerima dan disesuaikan dengan kebutuhannya.

#### 4. Tahapan Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Games Melalui *Power Point*

---

<sup>55</sup>Tejo Nurseto, 'Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik', *Ekonomi & Pendidikan*, 8.1 (2011).h.31-32.

Media pembelajaran yang akan digunakan dipilih agar penggunaannya efektif dan efisien perlu melewati langkah-langkah yang sistematis. Ada tiga langkah yang pokok yang dilakukan diantaranya: persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut.

Penjelasan langkah di atas sebagai berikut:

a. Persiapan

Persiapan maksudnya kegiatan dari seorang tenaga pengajar yang akan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan tenaga pengajar pada langkah persiapan diantaranya: membuat rencana pelaksanaan pembelajaran sebagaimana bila akan mengajar seperti biasanya. Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran cantumkan media yang akan digunakan. mempelajari buku petunjuk atau bahan penyerta yang telah disediakan, menyiapkan dan mengatur peralatan yang akan digunakan agar dalam pelaksanaannya nanti tidak terburu-buru dan mencari-cari lagi serta peserta didik dapat melihat dan mendengar dengan baik.

Adapun media pembelajaran yang akan digunakan adalah media pembelajaran berbasis games melalui power point. Penggunaan media dalam efektivitas pembelajaran menggunakan laptop, LCD/proyektor, pembuatan media berbasis game dengan menggunakan aplikasi *power point*. Mengatur dan menyiapkan peralatan yang akan digunakan dengan baik dan teliti juga tidak terburu-buru dalam pengerjaannya serta peserta didik dapat menerima pembelajaran dengan baik agar terjadi peningkatan hasil belajar.

b. Pelaksanaan

Tenaga Pengajar pada saat melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran perlu mempertimbangkan seperti: yakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap untuk digunakan. jelaskan tujuan yang akan dicapai, jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran,

hindari kejadian-kejadian yang sekiranya dapat mengganggu perhatian/konsentrasi, dan ketenangan peserta didik.

c. Tindak lanjut

Kegiatan ini perlu dilakukan untuk memantapkan pemahaman peserta didik tentang materi yang dibahas dengan menggunakan media. Disamping itu kegiatan ini dimaksudkan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilakukannya. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan diantaranya diskusi, eksperimen, observasi, latihan dan tes.<sup>56</sup>

5. Elaborasi Keterkaitan Games Melalui Power Point

Permainan yang dirancang menggunakan perangkat lunak telah banyak ditemukan diberbagai banyak tempat. Diantaranya games yang dirancang melalui power point. Penggunaan games pada power point dirancang sedemikian rupa yang berbentuk games pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan slide pada power point biasanya digunakan dalam proses pembelajaran bisa dikembangkan menjadi games untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Power point game merupakan salah satu permainan edukatif. Power point berjalan pada sistem oprasi berbasis *Windows* dan *Macintosh*. *Microsoft Office Power Point* merupakan aplikasi yang memungkinkan kita untuk merancang presentasi secara mudah, cepat, serta tampilan menarik dan profesional. Power point game yang dirancang dan di modifikasi oleh pendidik atau peserta didik disebut *Homemade Power Point Game*.

Siko dan Barbour berpendapat tentang Power point game “*a homemade PowerPoint Game is a game contructed using MS PowerPoint*” (Sebuah power point game merupakan permainan yang terkandung sepenuhnya dalam *MS PowerPoint*). Pembuatan power point memerlukan *storyboard* untuk memudahkan dalam perancangan membuat bahan ajar pada media power point.<sup>57</sup>

<sup>56</sup>Gita hadiaty-media Pembelajaran, ‘Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran’, 2015 <<https://gitamediapembelajaran.wordpress.com/media-pembelajaran-2/langkah-langkah-penggunaan-media-pembelajaran/>> [accessed 21 September 2022].

<sup>57</sup>Nurjanah, ‘Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Game Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa’ (UIN Sunan Gunung Jati Bandung, 2019).h.21-22.

Perancangan pembuatan game melalui power point harus menggunakan *storyboard*. *Storyboard* yang dibuat dan dirancang dan disusun secara rapi dan memiliki urutan sesuai dengan kebutuhan pengembang games. Tujuannya agar rancangan yang dibuat tersusun secara sistematis dan memudahkan guru sebagai pembuat game dalam merancang games melalui power point yang akan diimplementasikan kepada peserta didik.

Siko dan Barbour berpendapat bahwa “*Ahomemade PowerPoint game is one of several low-teach games built from the MS Office suite*” and “*homemade PowerPoint game can be created from scratch or by using an existing template.....*” power point buatan sendiri adalah salah satu dari beberapa games yang berteknologi rendah yang dibangun dari MS. *Office Suite* dan pembuatan power point game dapat dibuat sendiri dari awal atau menggunakan *template* yang ada.<sup>58</sup>

Pembuatan games dalam aplikasi power point harus memaksimalkan pemakaian fitur yang telah disiapkan dalam MS. *PowerPoint*. Fitur yang disediakan power point bisa digunakan dengan baik dan mengembangkan fitur tersebut untuk digunakan sebagai games pembelajaran. Tujuannya agar hasil games yang diperoleh dari power point bisa digunakan dan diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Games melalui power point dibuat dan didesain berdasarkan kriteria power point game. Menurut Polly ada 4 kriteria yaitu:

- a. Kriteria peserta didik; peserta didik akan tertarik kepada semua aspek permainan.
- b. Bernilai ke proses pendidikan; permainan meningkatkan pemahaman peserta didik.
- c. Komponen permainan; semua bahan, petunjuk, cerita, dan tujuan ditampilkan pada power point.
- d. Kreatifitas dan karya; ide permainan yang tidak biasa, menggunakan berbagai kemampuan tehnik, cerita, dan bagian-bagian yang kreatif.<sup>59</sup>

Kriteria power point berbentuk games akan menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena kebiasaan anak yang senang bermain yang

---

<sup>58</sup>Nurjanah, ‘Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Game Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa’ (UIN Sunan Gunung Jati Bandung, 2019).h.22.

<sup>59</sup>Sherly Oktaviani and Dkk, ‘Penggunaan Powerpoint pada Pembelajaran Lingkaran di Kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjung Raja’, *Pendidikan Matematika*, 11.1 (2017), 29–42.h.31.

digabungkan dengan pembelajaran. Games yang digunakan memiliki nilai selama melakukan proses pembelajaran yang diinginkan untuk meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran. Games yang dirancang melalui power point harus diperjelas bahan, petunjuk, cerita, dan tujuan ketika menampilkan kepada peserta didik. Games di susun semenarik mungkin untuk meningkatkan kualitas media dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar.

Pembuatan games dengan menggunakan power point perlu memperhatikan langkah-langkah dalam pembuatannya agar games yang dihasilkan bisa efektif.

Langkah-langkah pembuatan games menggunakan power point:

- a. Mengonsep games yang disesuaikan dengan umur peserta didik
- b. Menentukan games edukasi yang akan diterapkan dan mengaitkannya dengan pembelajaran.
- c. Setelah konsepnya matang masuk pada aplikasi power point untuk merancang gamesnya.
- d. Menggunakan dan menampilkan games yang telah dirancang kepada peserta didik.<sup>60</sup>

Penjelasan langkah-langkah perancangan games menggunakan power point:

- a. Langkah awal yang dilakukan dalam pembuatan games melalui power point ialah membuat konsep games yang akan digunakan. games disesuaikan dengan usia peserta didik yang akan dihadapi. Karena berbeda jenjang pendidikan atau usia maka beda lagi cara dalam bermainnya. Misalnya anak sekolah dasar yang lebih suka game edukasi dengan tebak gambar, tebak kata, ular tangga, spin games, dan masih banyak lainnya.
- b. Langkah kedua, menentukan games dan mengaitkannya dengan pembelajaran. Yang pertama Games yang peneliti tentukan dalam media pembelajaran berbasis games melalui power point ialah Ular Tangga. Penentuan Pemilihan games tersebut menjadi pertimbangan

---

<sup>60</sup>‘Membuat Game Edukasi Berbasis Powerpoint Untuk Pembelajaran’, *NaikPangkat.Com*, 2022 <<https://naikpangkat.com/membuat-game-edukasi-berbasis-powerpoint-untuk-pembelajaran/>> [accessed 2 November 2022].

peneliti karena games tersebut lebih familiar dan peserta didik mudah memahami tentang cara main games tersebut. Banyak diantara peneliti yang telah mengembangkan game ular tangga sebagai media pembelajaran diantaranya yang telah meneliti menggunakan media games ular tangga yaitu Safa Salsabila dalam jurnalnya yang berjudul “*Pengaplikasian Games Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik*” penelitian tersebut membahas tentang pengaplikasian games ular tangga yang berdampak signifikan terhadap peserta didik dalam proses belajar.<sup>61</sup>

Penelitian lain yang dilakukan oleh Anjelina Wati meneliti tentang penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan yang berjudul “*Pengembangan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*” dalam penelitian tersebut menjelaskan bahwa penggunaan media games ular tangga dalam proses pembelajaran lebih memudahkan peserta didik dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi peserta didik untuk belajar.<sup>62</sup> Dan masih banyak penelitian yang terkait tentang games pembelajaran dengan ular tangga.

Pemilihan games ular tangga sebagai games yang akan diterapkan dalam proses penelitian disebabkan karena permainan ini mudah dilakukan, peraturannya sederhana, selain itu menjadikan peserta didik lebih aktif karena peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran, serta meningkatkan minat peserta didik pada saat pembelajaran, serta meningkatkan motivasi peserta didik karena

---

<sup>61</sup>Safa Salsabila, ‘Pengaplikasian Games Edukasi (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik’, *Seminar Nasional PGMI SEMAI*, 2021, 499–518.h.499.

<sup>62</sup>Anjelina Wati, ‘Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar’, *Pendidika Guru Sekolah Dasar*, 2.1 (2021), 68–73.h.68.

dalam game tersebut ada unsur kompetensi untuk menang dari kelompok lain.<sup>63</sup>

Games Ular Tangga yang dikaitkan dengan materi pembelajaran, materi dalam games tersebut ialah *Asmaul Husna*. Dalam games Ular Tangga membagi dua kelompok peserta didik kemudian kelompok tersebut masing-masing diberi kesempatan untuk melempar dadu agar pionnya berjalan, dan setiap kali pion berada pada gambar tangga dan ekor ular ada tantangan yang harus di selesaikan. Kedua kelompok berlomba sampai di garis *finish*. Cara permainan ular tangga sebagai berikut: 1) permainan ini dimainkan 4-5 peserta didik berkelompok, 2) permainan dimulai dari star, 3) masing-masing kelompok wajib melempar dadu sebelum melangkah dalam permainan, 4) setiap kelompok melangkah sesuai nomor yang didapat, 5) setiap kelompok yang melangkah sesuai dengan nomor pada dadu akan melewati kotak yang berisi konten materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran tercapai.<sup>64</sup>

Selanjutnya game yang kedua diterapkan dalam proses penelitian ini menggunakan *Game Spinning Wheel*. Peneliti menggunakan game tersebut karena *Game Spinning Wheel* (permainan roda putar) yang merupakan wahana permainan edukasi yang dapat memacu peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, melatih kerja sama kelompok, dan melatih pola pikir peserta didik. Penentuan Pemilihan games tersebut menjadi pertimbangan peneliti karena games tersebut lebih mudah dan peserta didik mudah memahami tentang cara main games tersebut. Banyak diantara peneliti yang telah mengembangkan *Game Spinning Wheel* sebagai media pembelajaran diantaranya yang telah meneliti ialah Firdatul Hasanah dalam penelitiannya yang berjudul

---

<sup>63</sup>Safa Salsabila, 'Pengaplikasian Games Edukasi (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik', *Seminar Nasional PGMI SEMAI*, 2021, 499–518.hlm.509.

<sup>64</sup>Anjelina Wati, 'Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Pendidika Guru Sekolah Dasar*, 2.1 (2021), 68–73.h.71.



“Pengembangan *Game Spinning Wheel* sebagai Media Pembelajaran IPA pada Materi Kalor dan Perpindahannya Bagi Siswa Kelas VII SMP/MTs” dalam penelitian tersebut menjelaskan tentang penggunaan games sebagai media belajar untuk menciptakan daya tarik peserta didik pada pembelajaran.<sup>65</sup> Penelitian lain yang dilakukan oleh Mutiara Dwi Nawangwulan yang berkaitan dengan *Spinning Wheel* yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif *Spin Game* dalam meningkatkan Pemahaman tentang Pemimpin dalam Islam di Sekolah Dasar” dalam penelitiannya dijelaskan bahwa *Spin Game* yang dimainkan dapat menarik perhatian peserta didik, minat dan motivasi, dan membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Media *Spin Game* merupakan sekumpulan tujuan pelajaran yang harus peserta didik pahami yang dikemas dalam roda berputar. Game ini bertujuan agar peserta didik tidak lagi hanya mendengar ataupun memperhatikan penjelasan dari guru yang ada didepan saja, melainkan terlibat juga pada kegiatan pembelajaran. Terlibat yang dimaksud disini ialah peserta didik dalam menjawab, berdiskusi, berkompetisi, dan memantapkan pemahaman dari materi yang telah dipelajari.<sup>66</sup> Adapun cara bermain game *Spinning Wheel* ialah sebagai berikut: 1) Permainan dilakukan secara berkelompok 2 sampai 4 kelompok, namun pada penelitian ini hanya 2 kelompok yang terdiri dari 4 atau 5 peserta didik dalam satu kelompok. Setiap pemain bermain secara bergantian mewakili kelompoknya. 2) Urutan bermain dilakukan oleh kelompok pertama atau berdasarkan kesepakatan bersama 3) Pemain dari kelompok pertama bermain memutar roda putar, lalu melihat tantangan dalam nomor yang ditunjukkan oleh roda putar 4) Pemain diberi kesempatan mendiskusikan tantangan yang

---

<sup>65</sup>Firdatul Hasanah, ‘Pengembangan Game Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Kalor Dan Perpindahannya Bagi Siswa Kelas VII SMP/MTs’ (UIN KIAI HAJI AHMAD SIDDIQ JEMBER, 2022).h.4.

<sup>66</sup>Mutiara Dwi Nawangwulan, ‘Pengembangan Media Interaktif Spin Game Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin Dalam Islam Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6.2 (2022), 10884–90.

- harus di selesaikan sesuai dengan waktu yang ditentukan 5) Pertanyaan yang telah terjawab maka tidak bisa diulangi 6) Apabila peserta didik mampu menjawab tantangan yang dipilih maka kelompoknya mendapat point 10 jika gagal maka akan dilemparkan pada kelompok selanjutnya. 7) Pemenang dari game ini ialah kelompok yang memperoleh skor tertinggi dari 10 kali roda berputar.
- c. Langkah ketiga, masuk kedalam aplikasi power point untuk merancang games yang telah ditentukan. Agar pembuatan gamesnya lebih muda. Games Ular Tangga dibuat perslide agar lebih muda dimengerti dan setiap *slide* menggunakan fitur action untuk menghubungkan setiap *slide* yang memiliki tantangan yang harus dilakukan.

Gambar 2.1 Tampilan Game Ular Tangga



Sama halnya dengan game ular tangga yang dirancang game *Spinning Whell* dibuat dengan bantuan *action* pada fitur power point agar setiap *slide* yang telah dibuat bisa terhubung.

Gambar 2.2 Tampilan Game Spinning Wheel



Setelah game dimainkan oleh peserta didik masing-masing peserta didik diberikan ujian berupa kuis interaktif. Dalam kuis tersebut hasil yang diperoleh oleh peserta didik bisa langsung dilihat.

Gambar 2.3 Quizz PAI Asmaul Husnah



- d. Langkah keempat, menampilkan games hasil rancangan kepada peserta didik untuk diujikan.

Penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point akan berjalan dengan baik jika menggunakan langkah-langkah yang telah disebutkan di atas untuk meningkatkan hasil belajar PAI peserta didik pada kelas 3 di SD Negeri 294 Lempa.

## 6. Hasil Belajar

Secara umum defenisi hasil belajar merupakan penilaian diri peserta didik yaitu perubahan yang dapat diamati, dibuktikan dan trukur dalam kemampuan

atau prestasi yang dialami oleh peserta didik sebagai hasil dari semasa belajar.<sup>67</sup> Kegiatan yang dilakukan oleh setiap individu yang mengakibatkan ada perubahan-perubahan yang berupa pengetahuan ataupun keterampilan dan sikap, semuanya itu merupakan hasil belajar yang tentunya dicapai dengan melalui proses belajar.<sup>68</sup> Hasil belajar yang diperoleh dalam proses belajar akan didapatkan jika melalui proses yang panjang dan penuh dengan tantangan tergantung tergantung individu dalam menyikapi proses tersebut.

Penilaian hasil adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian belajar peserta didik. PP Nomor 19 Tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan, penilaian pendidikan pada pendidikan dasar dan menengah terdiri atas: a) penilaian hasil belajar oleh pendidik, b) penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan, dan c) penilaian hasil belajar oleh pemerintah.<sup>69</sup> Pencapaian belajar peserta didik dinilai dari pendidik, satuan pendidikan, dan pemerintah. Ketiga hal tersebut terintegrasi dalam penentuan penilaian hasil.

Menurut Matlin tentang hasil belajar bahwa suatu perubahan tingkah laku yang pada dasarnya permanen sebagai buah dari pengalaman. Sedangkan dalam konteks sekolah, belajar adalah suatu proses yang dilakukan peserta didik untuk mendapatkan suatu tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman peserta didik dengan interaksi dengan lingkungannya.<sup>70</sup> Hasil dari pembelajaran merupakan adanya perubahan tingkah laku setelah melalui pengalaman belajar. Sedangkan, Nana Sudjana berpendapat tentang hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik yang didapatkan

---

<sup>67</sup>Sitti Nurhasanah and A Sobandi, 'Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1.1 (2016), 128–35.h.57

<sup>68</sup>Ari Yanto, 'Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS', *Cakrawala Pendas*, 1.1 (2015).h.57.

<sup>69</sup>Nur Hasan, 'Penerapan Model Pembelajaran Debat Aktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar PAI Di SMK Kartika Grati Kabupaten Pasuruan', *Journal of Islamic Education (JIE)*, IV.2 (2019).h.122.

<sup>70</sup>Sitti Nurhasanah and A Sobandi, 'Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1.1 (2016), 128–35.h.129.

setelah menerima pengalaman belajar.<sup>71</sup> Adanya kemampuan peserta didik dalam pembelajaran itu dapat tercapai jika melalui pengalaman belajar.

Proits mengatakan bahwa hasil belajar dapat menggambarkan kemampuan peserta didik setelah apa yang mereka ketahui dan pelajari, berbeda dengan Gagne tentang hasil belajar bahwa peserta didik terbagi menjadi lima kategori diantaranya informasi verbal, keterampilan intelektual, keterampilan motorik, sikap dan strategi kognitif.<sup>72</sup> Sedangkan Howard menjelaskan tentang hasil belajar yang dibagi menjadi tiga macam, diantaranya keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita, masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan pelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum.<sup>73</sup> Hasil belajar yang dikatakan dari beberapa ahli memberikan tanggapan terkait dengan hasil belajara bahwa hasil yang diperoleh dari peserta didik setelah melalui berbagai macam proses pembelajaran.

Hasil belajar menurut Suprijono, bentuk hasil belajar berupa bentuk pola-pola perbuatan, internalisasi nilai-nilai, pemahaman terhadap pengertian-pengertian, terbentuknya sikap-sikap, apreseasi dan keterampilan. Sehingga hasil belajar bisa menjadi perubahan perilaku secara kompresensif meliputi seluruh aspek kemanusiaan, hasil belajar tidak dapa dilihat secara terpisah, tetapi terintegrasi secara menyeluruh.<sup>74</sup> Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan saat belum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut yang di maksud dengan jenis-jenis hasil belajar yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar jika seorang telah belajar akan ada perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Menjadi tau dari

---

<sup>71</sup>Ari Yanto, 'Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS', *Cakrawala Pendas*, 1.1 (2015).h.57.

<sup>72</sup>Sitti Nurhasanah and A Sobandi, 'Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1.1 (2016), 128–35.h.129.

<sup>73</sup>Ari Yanto, 'Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS', *Cakrawala Pendas*, 1.1 (2015).h.57.

<sup>74</sup>Hesti Yulianti, 'Penerapan Metode Giving Questionb And Getting Answer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI', *Penelitian Pendidikan Islam*, 6.1 (2018).h.204

tidak tau, jadi mengerti dari tidak mengerti.<sup>75</sup> Sopiatin dan Sahroni berbicara tentang hasil belajar jika ingin dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>76</sup>

Jadi hasil belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu. Hasil belajar merupakan hasil pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotorik sesudah mengikuti kegiatan belajar yang diukur dengan menggunakan instrumen tes yang relevan.<sup>77</sup> Hasil belajar merupakan hasil pengukuran dan usaha setelah belajar yang ditandai dengan simbol, angka, huruf yang menggambarkan bahwa seberapa jauh pencapaian setelah melakukan proses belajar.

#### Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu sebagai berikut:

- a. Faktor internal, faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- b. Faktor Eksternal, faktor yang ada di luar diri individu. Faktor eksternal meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.<sup>78</sup>

<sup>75</sup>Nurul Audie, 'Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik', *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2.1 (2019), 586–95.h.588.

<sup>76</sup>Hesti Yulianti, 'Penerapan Metode Giving Questionb And Getting Answer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI', *Penelitian Pendidikan Islam*, 6.1 (2018).h.205.

<sup>77</sup>Nur Hasan, 'Penerapan Model Pembelajaran Debat Aktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar PAI Di SMK Kartika Grati Kabupaten Pasuruan', *Journal of Islamic Eucation (JIE)*, IV.2 (2019).h.123.

<sup>78</sup> Nur Hasan, 'Penerapan Model Pembelajaran Debat Aktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar PAI Di SMK Kartika Grati Kabupaten Pasuruan', *Journal of Islamic Eucation (JIE)*, IV.2 (2019).h.125.

Kedua faktor yang mempengaruhi hasil belajar bisa dari alam dan bisa dari luar individu, tergantung bagaimana individu itu memaksimalkan kedua faktor tersebut dalam meningkatkan hasil belajar.

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar yang diperoleh melalui usaha dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar. Untuk mengetahui atau mengukur hasil belajar ini harus dilakukan kegiatan penilaian pembelajaran. Fungsi penilaian ini adalah memberikan umpan balik kepada guru dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar dan melaksanakan program remedial bagi peserta didik yang berhasil memenuhi nilai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh guru. Dalam kegiatan penilaian ini diacukan pada indikator hasil belajar.<sup>79</sup>

Menurut Kamal, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik dipengaruhi oleh faktor-faktor berikut ini:

Pertama, tujuan. Tujuan adalah pedoman, sekaligus sebagai sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar, tercapainya tujuan berarti keberhasilan dalam pengajaran. Karena itu rumusan tujuan akan mempengaruhi kegiatan pembelajaran peserta didik.

Kedua, guru, pandangan guru ke peserta didik akan mempengaruhi kegiatan belajar mengajar dikelas.

Ketiga, peserta didik, keberhasilan peserta didik yang beraneka ragam mempengaruhi kegiatan belajar mengajar berikut hasil dari kegiatan itu sendiri, yaitu keberhasilan belajar mengajar.

Keempat, kegiatan pengajaran, terjadinya interaksi antara guru dan peserta didik dengan bahan sebagai perantaranya. Strategi penggunaan metode mengajar amat menentukan kualitas hasil belajar mengajar. Berbagai macam penggunaan

---

<sup>79</sup>Nur Hasan, 'Penerapan Model Pembelajaran Debat Aktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar PAI Di SMK Kartika Grati Kabupaten Pasuruan', *Journal of Islamic Education (JIE)*, IV.2 (2019).h.125.

strategi mengajar akan menghasilkan hasil belajar mengajar yang berlainan kualitasnya.

Kelima, bahan dan alat evaluasi, suatu bahan yang terdapat dalam kurikulum yang sudah dipelajari oleh peserta didik untuk kepentingan ulangan.

Keenam, suasana evaluasi, pelaksanaannya berada dalam kelas dengan melibatkan peserta didik dengan dipantau dengan para pengawas.<sup>80</sup>

Penjelasan tentang faktor mempengaruhi hasil belajar, secara garis besar faktor tersebut adalah faktor internal (bersumber dalam diri) seperti sikap, minat, bakat, motivasi, kesiapan mental, dan faktor lainnya yang bersumber kepada kepercayaan diri. Adapun penjelasan lain yaitu faktor eksternal yang bersumber luar diri. Seperti tempat belajar, sarana belajar, bahan pelajaran, personil, kurikulum metode pembelajaran dan sebagainya.

#### 7. Indikator Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Games Melalui *Power Point*

Menurut Benjamin S. Bloom terkait indikator hasil belajar terdiri dari 3 (tiga) macam yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun dalam penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis game melalui power point hanya terfokus pada hasil kognitif peserta didik. Adapun yang dimaksud hasil belajar kognitif yaitu: Ranah kognitif, perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Ranah ini, proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan, dan pengolahan otak dalam pembuatan informasi sampai pemanggilan kembali informasi jika diperlukan dalam penyelesaian suatu masalah.

Secara hirarki, bloom berpendapat bahwa tingkat hasil belajar kognitif mulai dari tingkat terendah dan sederhana yaitu hafalan hingga yang paling dan

---

<sup>80</sup>Hesti Yulianti, 'Penerapan Metode Giving Questionb And Getting Answer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI', *Penelitian Pendidikan Islam*, 6.1 (2018).h.208.



kompleks yaitu evaluasi. Enam tingkatan itu ialah pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan Evaluasi (C6).<sup>81</sup>

Jadi bisa dipahami bahwa indikator hasil belajar disini ialah peserta didik harus memenuhi kreteria dalam peningkatan hasil belajar dengan ranah pengetahuan yaitu aspek kognitif.

Adapun indikator yang ingin dicapai dalam dalam penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power poin adalah:

a. Kualitas dari penggunaan media

Pendidik seharusnya mempertimbangkan bagaimana kulaitas media yang akan diterapkan dalam pembelajaran:

b. Kualitas warna dan gambar

Azhar Arsyad dalam bukunya *Media Pembelajaran* memasukkan indikator dalam media pembelajaran yaitu warna yang merupakan unsur visual yang penting yang harus digunakan dengan baik, dengan hati-hati agar dampaknya juga baik. Warna bertujuan untuk memberi efek pemisahan dan penekanan, dan untuk membangun keterpaduan. Warna bisa menciptakan objek atau situasi yang digambarkan dan juga menciptakan emosi tertentu.<sup>82</sup>

Penampilan yang berwarna dalam penggunaan media pembelajaran akan meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

c. Kualitas bahan ajar atau materi

Bahan ajar merupakan subtansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Penggunaan bahan pelajaran pokok adalah bahan pelajaran yang sesuai dengan bidang studi. Sedangkan bahan pelajaran pelengkap adalah bahan untuk membukan wawasan atau penunjang bahan pembelajaran pokok.

---

<sup>81</sup>Zaenuddin, 'Teori Hasil Belajar & Indikator Hasil Belajar Menurut Para Ahli', *Artikelsiana*, 2022 <<https://artikelsiana.com/teori-hasil-belajar-indikator-hasil-belajar-menurut-para-ahli>> [accessed 23 September 2022].

<sup>82</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010).h.12.

Dengan mempertimbangkan isi materi pembelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dan terbantu dalam pemahaman peserta didik.

d. Durasi penggunaan media

Durasi merupakan rentan waktu atau lamnya suatu kejadian berlangsung. Durasi yang digunakan bersifat efisien. Lama penggunaannya tidak menyita banyak waktu dan hasilnya baik.

8. Kriteria Peningkatan Hasil Belajar PAI Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Games Melalui *Power Point*

Adapun yang menjadi ukuran peningkatan hasil belajar PAI melalui media pembelajaran melalui efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point yakni:

- a. Peserta didik mempunyai kemampuan untuk mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai, dan mencipta dari pelajaran yang telah dipelajari dari materi yang telah diberikan dengan menggunakan media pembelajaran.
- b. Peserta didik memiliki sikap, nilai, dan keyakinan yang sangat berperan dalam perubahan tingkah laku setelah menerima pembelajaran melalui media pembelajaran.
- c. Peserta didik memiliki kemampuan terampil dan pengembangan diri dalam penguasaan keterampilan.<sup>83</sup>

Tabel 2.1 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar PAI

Kriteria	Persentase
Sangat Kurang	<40%
Kurang	41-55%
Sedang	56-70%
Baik	71-85%
Sangat Baik	86-100%

<sup>83</sup>Homroul Fauhah and Brilian Rosy, 'Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa', *JPAP*, 9.2 (2021).h.325.

## 9. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam merupakan suatu program pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Islami kepada diri peserta didik agar peserta didik mampu memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam dalam kehidupannya dalam sehari-hari. Beberapa pendapat ahli terkait definisi pendidikan agama Islam, Chabib Toha dan Abdul Muthi memberikan pandangan tentang pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama Islam dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati non muslim.

Zuharini berpendapat bahwa pendidikan agama Islam ialah usaha yang diarahkan kepada pembentukan kepribadian anak yang sesuai dengan ajaran Islam. Zakiyah Drajat mengatakan bahwa pendidikan agama Islam usaha terhadap anak didik agar kelak dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup. Pendidikan agama Islam merupakan pendidikan melalui ajaran-ajaran agama Islam lewat bimbingan dan asuhan terhadap anak didik yang diharapkan jika selesai dalam bimbingan peserta didik mampu mengamalkan, menghayati, memahami ajaran agama Islam sebagai pegangan hidup untuk selamat dunia dan akhirat.<sup>84</sup>

Jadi dapat disimpulkan dari beberapa pandangan ahli terkait pendidikan agama Islam bahwa pendidikan agama Islam merupakan suatu perlakuan bimbingan kepada peserta didik dalam tentang agama Islam agar peserta didik memahami, mengamalkan, dan meyakini ajaran agama Islam untuk digunakan sebagai pegangan hidup untuk selamat dunia dan akhirat.

Penelitian yang dilakukan di SD Negeri 294 Lempa berfokus pada kelas rendah yang lebih tepatnya peserta didik kelas 3 dalam pemberian media pembelajaran berbasis games melalui power point. Adapun rangkuman materi pendidikan agama Islam kelas 3 sebagai berikut:

---

<sup>84</sup>Mardan Umar and Faiby Ismail, *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam (Konsep Dasar Bagi Mahasiswa Perguruan Tinggi Umum)*, I (Banyumas: Pena Persada, 2020).h.3.

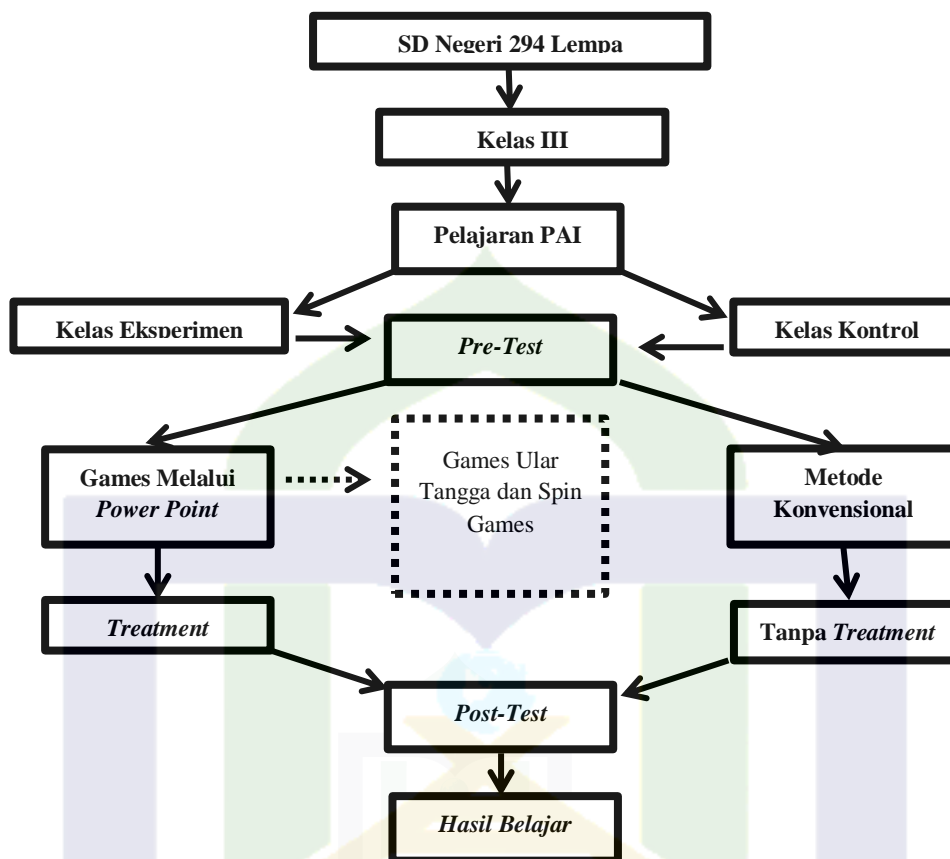
Tabel 2.2 Rangkuman Materi PAI Kelas 3

Pembahasan	Rangkuman Materi
Bab 1	Nabi Muhammad SAW Panutanku
Bab 2	Belajar Surat An-Nasr
Bab 3	Meyakini Allah Maha Esa dan Pemberi
Bab 4	Hidup Tenang dengan Prilaku Terpuji
Bab 5	Salat Kewajibanku
Bab 6	Kisah Nabi Yusuf dan Syu'aib
Bab 7	Berprilaku Baik
Bab 8	Belajar Surat Al-Kausar
Bab 9	Yakin Bahwa Allah Maha Mengetahui dan Mendengar
Bab 10	Bersyukur Kepada Allah
Bab 11	Zikir dan Doa Setelah Sholat
Bab 12	Teladan Nabi Ibrahim

Peneliti menerapkan media pembelajaran berbasis games melalui power point dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam memilih materi *Asmaul Husnah* dalam pemberian pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Ada tiga tahap dalam penerapan media pembelajaran yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

### C. Kerangka Pikir

Kerangka konseptual yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alur pikir yang dijadikan pijakan atau acuan dalam memahami masalah yang diteliti. Kerangka ini merupakan sintesa tentang hubungan antara variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Berdasarkan teori-teori yang telah dideskripsikan tersebut, selanjutnya dianalisis secara sistematis sehingga menghasilkan sintesa antara variabel yang diteliti. Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang arah penelitian ini, maka penjelasannya sebagai berikut.



Gambar 2.4Tampilan Kerangka Pikir

#### D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dalam suatu penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini adalah diduga peningkatan hasil belajar yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point untuk meningkatkan hasil belajar PAI pada kelas 3 SD Negeri 294 Lempa.

1. Kriteria pengujian hipotesis pada rumusan masalah pertama sebagai berikut:

$H_a$  = Penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point pada kelas 3 SD Negeri 294 Lempa meningkatkan hasil belajar PAI peserta didik.

$H_0$  = Penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point pada kelas 3 SD Negeri 294 Lempa tidak meningkatkan hasil belajar PAI peserta didik.

2. Kriteria pengujian hipotesis pada rumusan masalah kedua sebagai berikut:

$H_a$  = Penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point secara efektif meningkatkan hasil belajar PAI peserta didik kelas 3 SD Negeri 294 Lempa.

$H_0$  = Penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point tidak efektif meningkatkan hasil belajar PAI peserta didik kelas 3 SD Negeri 294 Lempa.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen menggunakan pendekatan kuantitatif.<sup>85</sup>

Data yang dilihat dari jenisnya dapat di rumuskan bahwa penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif, karena dengan alasan bahwa berusaha memperoleh data yang objektif, variabel, reliabel dengan menggunakan data yang berbentuk angka, atau data kuantitatif, yang diangkakan.<sup>86</sup>

##### 2. Desain Penelitian

Desain penelitian eksperimen yang digunakan peneliti adalah menggunakan *Quasi Eksperimen Design*. Dalam penelitian ini peneliti bisa mengontrol semua variabel luar yang memberi pengaruh jalannya eksperimen. Dengan demikian validitas internal dapat menjadi tinggi, adapun cirinya adalah adanya kelompok control dan sampel yang dipilih tidak secara acak.

Desain *Quasi Eksperiment design* menggunakan bentuk *Pretest-Posttes Control Group Design*<sup>87</sup> dalam desain ini terdapat dua kelompok masing-masing dipilih secara acak *Simple Random Sampling*, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan (diajar menggunakan

---

<sup>85</sup>Sugiono, *Statistik Untuk Penelitian* (Banddung: Alfabeta, 2002).h.7.

<sup>86</sup>Sugiono, *Statistik Untuk Penelitian*.h.7.

<sup>87</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2016).h.112.

media pembelajaran berbasis games melalui power point) dan kelas kontrol tetap diajar dengan menggunakan metode konvensional menggunakan metode ceramah dan buku paket. Dalam hal ini kedua kelompok diberlakukan sama. Pada akhir percobaan, kedua kelompok diberi post test.

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Adapun tempat penelitian ini bertempat di SD Negeri 294 Lempa kecamatan Pammana, kabupaten Wajo, Sulawesi Selatan. Letak strategis sekolah tersebut berada pada jalan poros Wajo Makassar.

Penelitian yang dilakukan dilokasi karena berdasarkan masalah yang ditemukan bahwa kurangnya keefektifan belajar pada kelas rendah yaitu kelas 1,2,dan 3 dan juga guru kesulitan menangani kelas rendah disebabkan kurangnya inovasi dalam pembelajaran yang menyebabkan peserta didik kurang dalam memahami pembelajaran. Sehingga adanya inovasi berupa media pembelajaran yang diharapkan mampu memudahkan guru dalam menangani kelas rendah dan memudahkan peserta didik dalam mendapatkan hasil belajar yang diinginkan.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan kurang lebih 2 bulan setelah diseminarkan proposal ini. Yaitu bulan 3 (Tiga) sampai bulan 4 (Empat) 2023.

## **C. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Arikunto, memberikan pengertian bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian,<sup>88</sup> maka penelitiannya adalah penelitian populasi. Berkaitan dengan hal tersebut Populasi merupakan keseluruhan individu yang merupakan sumber data Informasi mengenai sesuatu yang ada hubungannya dengan penelitian tentang data yang diperlukan.

---

<sup>88</sup>Suharsimi Arikunto, *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan* (PT. Bumi Aksara, 2009).h.102.



Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 3 di SD Negeri 294 Lempa sebanyak 36 peserta didik dengan 2 rombongan belajar. Dengan pertimbangan bahwa kelas 1,2,4,5, dan 6 tidak termasuk penelitian, karena dalam perumusan masalah penelitian mengkhususkan pada kelas rendah saja. Peneliti memilih kelas 3 karena permasalahan-permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran yang perlu mendapat perhatian. Penerapan pembelajaran PAI pada SD Negeri 294 Lempa kelas 3 masih terdapat masalah terutama pembelajaran PAI dan hasil belajar yang rendah. Kemudian pertimbangan peneliti dari kelas rendah kelas 1 dan 2 masih kurang lancar dalam membaca sehingga penentuan kelas 3 untuk memudahkan jalannya penelitian. Pada kelas 3 mayoritas peserta didiknya sudah lancar membaca dibandingkan dengan kelas 1 dan 2 yang kebanyakan peserta didiknya belum lancar membaca.

Adapun rincian jumlah populasi kelas 3 pada SD Negeri 294 Lempa sebagai berikut:

Tabel 3.1 Rincian jumlah populasi kelas 3

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	IIIa	18
2	IIIb	18
Jumlah		36

Sumber Data: *Dokumentasi*, Operator Sekolah SD Negeri 294 Lempa

## 2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.<sup>89</sup> Penelitian ini peneliti menentukan sampel yaitu:

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah	Ket.
1	III	9 siswa	Kelas Eksperimen
2	III	9 siswa	Kelas Kontrol

<sup>89</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*.h.118.

Peneliti dalam menggunakan teknik sampling untuk menentukan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Probability Sampling* yaitu *Simple Random sampling*.<sup>90</sup> *Simple Random Sampling* adalah pengambilan sampel secara sederhana, setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel. *Simple Random Sampling* juga merupakan salah satu pengambilan sampel yang sering digunakan dalam penelitian. Secara bahasa yaitu berarti pengambilan secara acak. Jadi, *Simple Random Sampling* berarti teknik pengambilan secara acak. Dengan demikian peneliti bermaksud mengacak sampel yang ingin diambil.

Langkah-langka menentukan sampel dengan teknik *Simple Random Sampling*:

- a. Tentukan populasi: mengidentifikasi populasi yang akan diteliti. Sejumlah 36 peserta didik kelas 3 yang terdiri dari 18 orang kelas 3A dan 18 orang kelas 3B.
- b. Menentukan ukuran sampel: peneliti menentukan sebanyak 18 orang sampel yang akan diteliti.
- c. Memberi nomor pada anggota populasi: peneliti memberi nomor unik pada setiap anggota populasi. 1 sampai 36 diberi nomor pada setiap peserta didik dan diberi inisial huruf pada masing-masing siswa, tujuannya untuk memudahkan pemilihan ketika menggunakan SPSS.
- d. Menggunakan metode pengacakan: Peneliti mengacak populasi dengan bantuan aplikasi SPSS, dengan cara memasukkan nomor dan inisial pada aplikasi SPSS. 1) Impor data pada SPSS, 2) Menentukan ukuran sampel, 18 orang peserta didik, 3) Membuat penanda sampel. Jika menunjukkan angka 1 berarti terpilih jadi sampel, jika angka 0 maka tidak terpilih jadi sampel. 4) Menggunakan fitur *Random Sample* pada SPSS, caranya: Buka jendela “data” di menu SPSS, pilih select “case” dari opsi menu data, pilih “*Random Sample of Case*” dari opsi “Select” dan klik tombol “Sample”. 5) Konfigurasi fitur *Random Sample*: maka

---

<sup>90</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*.h.124.

jendela sampel akan muncul. 6) Tentukan metode pengacakan: memilih fitur *Simple Random Sampling*. 7) Menyimpan sampel yang telah di tentukan.

Gambar 3.1 Penentuan Sampel

	Nomor	Nama	filter_\$
1	2	B	1
2	4	D	1
3	5	F	1
4	6	G	1
5	7	H	1
6	8	I	1
7	11	L	1
8	17	R	1
9	21	V	1
10	22	W	1
11	24	Y	1
12	26	AA	1
13	28	AC	1
14	32	AG	1
15	33	AH	1
16	34	AI	1
17	35	AJ	1
18	36	AK	1
19	1	A	0
20	3	C	0
21	9	J	0
22	10	K	0
23	12	M	0

Gambar 3.1 menunjukkan pada label filter yang terpilih menjadi sampel ialah menunjukkan angka 1 sedangkan yang menunjukkan angka 0 maka itu tidak terpilih. Jumlah sampel yang terpilih sebanyak 18 orang peserta didik yang diacak menggunakan teknik *Simple Random Sampling* melalui SPSS. Kemudian sampel yang terpilih kemudian dibagi menjadi 2 kelas yaitu 9 orang pada kelas eksperimen dan 9 orang pada kelas kontrol.

#### **D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data**

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data lapangan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi hasil belajar. Teknik pengumpulan data ini memiliki peran penting dalam pengumpulan data yang telah diperoleh peserta didik setelah penerapan media pembelajaran berbasis games melalui power point pada pembelajaran peserta didik.

##### 1. Observasi

Metode observasi yaitu cara yang digunakan untuk pengamatan aktivitas peserta didik memperoleh data tentang kelancaran selama proses pembelajaran.

Kelancara yang peneliti maksud disini ialah apakah peserta didik telah melakukan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yaitu dengan baik atau belum.

Observasi dilakukan dengan cara observasi partisipan. Observasi partisipan yang dimaksud ialah peneliti berada didalam kegiatan yang dilakukan oleh peneliti guna mengamati apa yang dilakukan dalam menggunakan media pembelajaran. Observasi yang dilakukan peneliti yang dimaksud ialah mengamati langsung penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point terhadap peserta didik di dalam kelas, yang dimaksudkan untuk mengetahui objektivitas fakta yang sebenarnya dengan berdasar pada perencanaan yang sistematis kemudian mencatat apa yang didapatkan sebagai pendukung dalam penelitian ini.

## 2. Tes

Tes yang diberikan pada penelitian ini menggunakan pre-test dan post-test. Pre-tes bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik sebelum pemberian perlakuan, sedangkan post-test diberikan untuk mengetahui seberapa berhasilnya setelah peserta didik diberikan perlakuan.

Penelitian menggunakan instrument tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik. Tes digunakan untuk memperoleh data penguasaan materi peserta didik. Tes diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan setelah perlakuan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar PAI peserta didik melalui post-test sesuai dengan materi yang diberikan untuk memperoleh data akhir. Data yang terkumpul yang terkumpul merupakan skor dari masing-masing individu dalam setiap kelas. Skor tersebut mencerminkan kemampuan peserta didik selama penelitian berlangsung.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mencatat kejadian yang telah berlalu dalam penelitian ini. Maksudnya bisa berbentuk tulisan, gambar, karya monumental dari seseorang. Dokumentasi dalam bentuk tulisan misalnya

catatan harian, cerita, kegiatan yang dilakukan dalam kelas. Dokumen yang berbentuk gambar seperti foto-foto, gambar hidup, dan lainnya.

### ***E. Defenisi Operasional Variabel***

Defenisi operasional variabel merupakan defenisi yang didasarkan atas sifat-sifat atau nilai dari objek yang didefenisikan dapat diamati, diobservasikan serta dapat diukur. Pendapat ini bisa dijelaskan bahwa defenisi oprasional variabel adalah kriteria indikator dari sebuah variabel yang dapat diukur. Defenisi operasional variabel menerapkan petunjuk bagaimana cara mengukur suatu variabel. Karena itu merumuskan defenisi operasional variabel pada suatu variabel sangat perlu, sebab defenisi operasional variabel akan menunjukkan alat pengumpul data yang akan digunakan.maka defenisi operasional variabel sebagai berikut:

#### **1. Variabel Bebas**

Variabel bebas ialah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini ialah media pembelajaran berbasis games melalui power point.

#### **2. Variabel Terikat**

Variabel terikat ialah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas, dari penjelasan ini. Maka, yang menjadi variabel terikat ialah hasil belajar PAI kelas III SD Negeri 294 Lempa.

### ***F. Instrumen Penelitian***

#### **1. Instrumen Observasi**

Observasi yang dimaksud ialah untuk mengamati dan mencata langsung dengan cara yang sistematis semua yang didapatkan pada objek penelitian, pengamatan dan pencatatan ini dilakukan terhadap objek pada tempat terjadinya peristiwa yang bersama dengan objek.

Observasi yang berupa pengamatan, sering digunakan dalam observasi sistematis yaitu pelaku obesrvasi bekerja sesuai dengan alur pedoamn yang dibuat.

Pedomannya yaitu berisi kegiatan pendidik dan peserta didik yang terjadi di kelas atau kegiatan yang diamati selama proses penelitian.

Observasi yang digunakan sebagai instrumen untuk mengetahui kelancaran selama belajar maka menggunakan daftar cek (*check list*) yaitu daftar yang berisi subjek dan aspek yang akan diamati. Adapun kisi-kisi dari lembaran observasi adalah:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembaran Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Games Melalui Power Point Terhadap Respon Peserta Didik

Dimensi	Indikator	Nomor Butir
<i>Claritys of Massage</i> (kejelasan pesan)	1. Membuat pembelajaran mudah diingat	1,3
	2. Pembelajaran mudah dipahami	2
<i>User Friendly</i> (bersahabat/ akrab dengan pemakaiannya)	1. Mudah dimengerti	4,5
	2. Dapat dioperasikan	6
Reperesntasi Isi	Dapat menjelaskan materi pembelajaran	8
Visualisasi dengan media	Mengandung teks, animasi, suara	9,10
Bisa digunakan secara klasikal atau individual	Bisa digunakan dalam pembelajaran kelompok	7

## 2. Instrumen Tes

Jenis instrumen yang digunakan ialah dengan tes penguasaan materi pembelajaran. Pedoman penskorannya yaitu jika jawaban benar pointnya 3 dan apabila salah pointnya 0. Tes objektif yang dimaksud ialah tes pilihan ganda berjumlah 30 soal dengan memperhatikan persyaratan tes pada umumnya yaitu *validitas* (kesahihan), *realibilitas* (dapat dipercaya), *objektifitas* (tidak dipengaruhi unsur pribadi) dan ekonomis (tidak membutuhkan biaya yang besar).<sup>91</sup> Ada beberapa langkah dalam penggunaan tes, sebagai berikut:

<sup>91</sup>Suharsimi Arikunto, *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan* (PT. Bumi Aksara, 2009).h.152.

- a. Membuat kisi-kisi berdasarkan pokok bahasan yang dipelajari pada saat perlakuan.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Pokok Bahasan

No	KD	Materi	Indikator Soal/ Kisi-Kisi	Nomor Soal
1	Meyakini bahwa Allah Maha Pemberi, Maha Mengetahui, dan Maha Mendengar		Menentukan dalil naqli terkait dengan iman kepada Allah swt dan Asmaul Husna	4,21,26
2	Menunjukkan Perilaku yang suka memberi, tekun, teliti, dan kerja keras sebagai implementasi makna <i>Al-Wahhab, Al-Alim, dan As-Sami'</i>	Asmaul Husna ( <i>Al-Wahhab, Al-Alim, dan As-Sami'</i> )	Menelaah perilaku beriman kepada Allah swt melalui Asmaul Husna <i>Al-Wahhab, Al-Alim, dan As-Sami'</i>	1,6,14,15,16,18,24
3	Memahami makna iman kepada Allah dan Asmaul Husna <i>Al-Wahhab, Al-Alim, dan As-Sami'</i>		Mengartikan makna iman kepada Allah dan Asmaul husna	5,10,13,17,23
			Memili makna iman kepada Allah dan Asmaul Husna	22,25,27,29
			Menentukan pasangan dari Asmaul Husna	7,8,9,28
4	Menyajikan contoh perilaku yang mencerminkan orang yang meneladani Asmaul Husna <i>Al-Wahhab, Al-Alim, dan As-Sami'</i>		Disajikan perilaku yang mencontohkan salah satu perbuatan dari mengimani Asmaul Husna kemudian peserta didik menentukan salah satu Asmaul husna yang sesuai engan perilaku tersebut	2,3,11,12,19,20,30

- b. Menyusun item-item soal tes hasil belajar berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat.
- c. Soal yang telah dibuat di ujicoba pada peserta didik kelas 4 pada sekolah tempat meneliti. Kemudian dilanjutkan dengan menganalisis butir soal untuk mencari validitas, realibilitas.

Instrumen yang akan diujikan harus melalui langka-langka diatas. Ini bertujuan agar instrumen tes yang dilakukan mampu mengukur apa yang hendak

dilakukan peneliti. Penentuan skor penilaian setiap peserta didik dalam tes ini penulis menggunakan rumus tanpa denda yaitu:

$$S = R$$

Keterangan:

S= skor yang diperoleh

R= jawaban yang benar.<sup>92</sup>

Untuk menentukan nilai skor yang diperoleh dari peserta didik maka dilakukan dengan cara skor perolehan dibagi skor maksimal dikali 100 seperti dibawah ini:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

a. Uji Validitas Soal

Soal yang digunakan untuk *pre-test* dan *post test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terlebih dahulu di uji cobakan pada peserta didik kelas 4 di SD Negeri 294 Lempa. Dipilihnya kelas 4 karena ingin menguji coba instrumen tes. Dipilihnya kelas 4 karena ada beberapa pertimbangan, *pertama*. Agar menjaga soal yang akan diberikan di tempat penelitian pada saat *pretest* dilaksanakan, dan *kedua*, kelas 4 sudah pernah menerima pelajaran tersebut. Hasil uji coba inilah yang menjadi dasar untuk melakukan uji validitas butir soal.

Untuk mengukur validitas soal dalam penelitian ini digunakan analisis *korelasi product moment* melalui SPSS:

- 1) Membuka aplikasi SPSS, kemudian memasukkan data. jumlah soal yang peneliti akan uji sebanyak 35 soal pilihan ganda.
- 2) Pada Menu, klik Analyze, Scale, Reliability Analysis, Kemudian masukkan semua item ke kotak Items. Pada Combobox Model, pilih Alpha (disini adalah pilihan reliabilitas yang akan digunakan, apabila anda ingin melakukan uji reliabilitas dengan metode Cronbach Alpha, pilih Alpha. Piliha yang lain antara lain: Split Half, Guttman, Parallel dan Strict Parallel. Ingat pada Split Half jumlah item soal anda harus genap).

<sup>92</sup>Suharsimi Arikunto, *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan* (PT. Bumi Aksara, 2009).h.156.



- 3) Klik tombol Statistics, Pada descriptives For centang Scale if Item Deleted, pada inter item centang Correlations.
- 4) Klik Continue, Kemudian OK. Lihat Output.<sup>93</sup>

Apabila harga koefisien korelasi ( $r_{xy}$ ) yang diperoleh dari hasil perhitungan lebih besar dari harga  $r_{tabel}(r_{hitung} > r_{tabel})$  maka soal dinyatakan valid. Untuk menilai data yang diperoleh valid atau tidak, maka harus dibandingkan dengan R Tabel pada DF=N-2 dan Probabilitas 0,05.  $(35)-2=33$ . R Tabel pada DF 33 Probabilitas 0,05 adalah 0,344.

Tabel 3.5 Uji Validitas Soal Pretes dan Posttest

No. Soal	Pearson Correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan
Soal_1	,602**	0,008	Valid
Soal_2	,602**	0,008	Valid
Soal_3	0,459	0,055	Valid
Soal_4	,602**	0,008	Valid
Soal_5	,822**	0,000	Valid
Soal_6	,602**	0,008	Valid
Soal_7	,180	0,044	Tidak Valid
Soal_8	,560*	0,016	Valid
Soal_9	,602**	0,008	Valid
Soal_10	,602**	0,008	Valid
Soal_11	,602**	0,008	Valid
Soal_12	,683**	0,002	Valid
Soal_13	,602**	0,008	Valid
Soal_14	,480*	0,044	Valid
Soal_15	,286	0,250	Tidak Valid
Soal_16	,232	0,251	Tidak Valid
Soal_17	,602**	0,008	Valid
Soal_18	,705**	0,001	Valid
Soal_19	,602**	0,008	Valid
Soal_20	,602**	0,008	Valid
Soal_21	,602**	0,008	Valid
Soal_22	,615**	0,007	Valid
Soal_23	,102*	0,019	Tidak Valid
Soal_24	,602**	0,008	Valid
Soal_25	,751**	0,000	Valid
Soal_26	,627**	0,005	Valid
Soal_27	,602**	0,008	Valid
Soal_28	,853**	0,000	Valid
Soal_29	,602**	0,008	Valid
Soal_30	,544*	0,020	Valid
Soal_31	,627**	0,005	Valid
Soal_32	,602**	0,008	Valid
Soal_33	,853**	0,000	Valid
Soal_34	,602**	0,008	Valid
Soal_35	,144*	0,020	Tidak Valid

<sup>93</sup>Anwar Hidayat, 'Tutorial Cara Uji Validitas Dengan SPSS – Validitas Instrumen', *Statistikian*, 2013 <<https://www.statistikian.com/2013/02/validitas-spss.html>> [accessed 18 June 2023].

Setelah dilakukan uji SPSS dan diperoleh hasil dari olah data bahwa dari 35 soal hanya 30 soal yang valid. Maka dapat disimpulkan bahwa 30 soal yang valid yang digunakan sebagai instrumen penelitian.

#### b. Uji Reliabilitas

Setelah soal diuji validitasnya, maka selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dikatakan memiliki taraf kepercayaan apabila tes tersebut mempunyai hasil yang konsisten.<sup>94</sup> Semakin reliabel suatu tes maka meyakinkan bahwa apabila tes diulang hasilnya tidak akan berubah atau perubahannya tidak terjadi apa-apa. Untuk mengetahui nilai reliabilitas maka menggunakan SPSS. Langkah-langkahnya sebagai berikut.

- 1) Seluruh data dari ke 35 soal yang digunakan dimasukkan kedalam SPSS.
- 2) Klik “*Analyze*”, klik “*Scale*”, dan klik “*Reliability Analysis*”.
- 3) Semua item dipindahkan kecuali total dan pindahkan kekanan, Klik Statistik, ceklis “*Scale if Item Deleted*” klik *continue* dan klik “*ok*”
- 4) Maka akan muncul hasil uji reliability.

Untuk mengetahui tinggi rendahnya reabilitas ( $r_{xy}$ ) tes tersebut maka digunakan kriteria sebagai berikut:

Nilai > 1,00	: Sempurna
Nilai (0,81-1,00)	: Sangat Tinggi
Nilai (0,61-0,80)	: Tinggi
Nilai (0,41-0,60)	: Sedang
Nilai (0,21-0,40)	: Rendah <sup>95</sup>

Tabel 3.6 Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,722	31

Karena nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,722 maka, tinggi rendahnya reabilitas tes tersebut berada pada interval 0,60 – 0,80 dikategorikan reabilitasnya tinggi.

<sup>94</sup>Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008).145

<sup>95</sup>Riduan and Sunarto, *Pengantar Statistika* (Bandung: Alfabeta, 2017).

Jadi, uji instrumen data pada hasil belajar PAI sebagian besar telah valid dan reliabel untuk diujikan. Maka dapat digunakan untuk pengukuran data dalam rangka pengumpulan data.

### **G. Teknik Analisis Data**

Peneliti dalam menganalisis data menggunakan aplikasi *Internasional Business Machines Corporation, Statistical Product and Service Solutions (IBM SPSS Statistics)* untuk mempermudah peneliti dalam pengolahan data yaitu uji normalitas, uji hipotesis.

#### 1. Jenis Data dan Sumber Data

##### a. Observasi

##### 1) Jenis Data dan Hasil Observasi

Analisis deskriptif yang digunakan untuk menganalisis hasil pengamatan aktifitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis games melalui power point. Aktifitas peserta didik diamati dengan menggunakan lembar pengamatan instrumen dapat dilihat pada lampiran.

##### 2) Cara Analisis Data

Adapun cara analisis data yang dilakukan ialah dengan rumus sebagai berikut :

Rumus analisis respon peserta didik pada penggunaan media

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Presentase respon siswa menjaab Ya atau Tidak

$f$  = Banyak siswa menjawab Ya atau Tidak

$n$  = Jumlah siswa keseluruhan

##### 3) Pengambilan Keputusan

Keputusan respon siswa terhadap penggunaan media kriteria keberhasilan siswa dikatakan berhasil jika minimal 75% yang terlibat

memberi respon positif terhadap media pembelajaran games yang di gunakan kepada siswa

b. Tes

1) Jenis Data Instrumen Tes Hasil Belajar PAI

Data hasil tes hasil belajar PAI dengan menggunakan media pembelajaran berbasis games melalui power point akan peneliti analisis untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

2) Cara Analisis Data

Analisis yang digunakan yaitu:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel dengan pembelajaran berbasis games melalui power point dan konvensional berdistribusi normal atau tidak. Jika kedua data berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji parametrik yaitu uji homogenitas varians. Tetapi jika kedua data dianalisis salah satu atau keduanya tidak berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji perbedaan dua rata-rata menggunakan uji statistik non parametrik. Menggunakan uji Mann Whitney U. Penelitian ini untuk menguji normalitas data menggunakan SPSS dengan metode *Kolmogrov-Smirnov*.

Uji yang digunakan adalah uji *Kolmogrov-Smirnov* dengan SPSS. Yaitu:

- a. Buka program SPSS dan masukkan data Anda ke dalam spreadsheet.
- b. Pilih menu “Analyze” di bagian atas jendela SPSS, lalu pilih “Descriptive Statistics” dan kemudian pilih “Explore”.
- c. Setelah muncul jendela Explore, pilih variabel yang ingin diuji normalitasnya pada kolom “Dependent List”.
- d. Pilih “Plots” pada jendela Explore, kemudian pilih “Normality plots with tests”.
- e. Pilih “Continue” pada jendela Plot, lalu klik “OK” pada jendela Explore.
- f. SPSS akan menampilkan output dari uji normalitas, termasuk grafik normalitas dan nilai signifikansi untuk masing-masing uji normalitas yang dilakukan.
- g. Interpretasikan hasil uji normalitas dengan melihat nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak

berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal.<sup>96</sup>

Data dikatakan normal jika nilai signifikan lebih besar 0,05 pada ( $P > 0,05$ ), sebaliknya jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 pada ( $P < 0,05$ ) maka data tidak berdistribusi normal.

### 3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji yang diharuskan untuk dilakukan untuk melihat kedua kelas yang diteliti homogen atau tidak. Pengujian homogenitas data dilakukan peneliti adalah dari hasil pre-tes dan post-test yang diberikan pada kelas eksperimen dan kontrol, dengan SPSS sebagai berikut:

- a. Buka program SPSS yang terinstal pada perangkat.
- b. Klik menu 'Variable View' pada SPSS.
- c. Ketik 'Variable' pada kolom 'Name' yang akan diuji dan kelompok yang akan diuji.
- d. Klik 'View Data' dan masukkan nilai dari variabel yang diuji.
- e. Pilih 'Analyze-Compare Means -Independent Sample T-Test'.
- f. Tab opsi 'Independent Sample T Test' dan masukkan variabel yang akan diteliti dan kelompok yang akan diukur.
- g. Pada kolom 'Grouping Variable' klik 'Define Groups'. Selanjutnya ketik group 1 untuk kelompok 1 dan groups 2 untuk kelompok 2.
- h. Selanjutnya klik 'Continue' dan pilih 'OK' untuk mengakhiri perintah.
- i. *Output* dari hasil uji homogenitas akan ditampilkan secara otomatis pada layar komputer.<sup>97</sup>

Taraf signifikan digunakan adalah  $\alpha = 0,05$  Uji homogenitas menggunakan SPSS dengan kriteria yang digunakan untuk mengambil kesimpulan apabila F hitung lebih besar dari F tabel maka, memiliki varian yang homogen. Akan tetapi apabila F hitung lebih kecil dari F tabel maka varian tidak homogen.

<sup>96</sup>CMHC Committee, 'Uji Normalitas Dengan SPSS', *Publikasi Jurnal Ilmiah News – HM Publisher* <<https://cattleyapublicationservices.com/?p=729>> [accessed 18 June 2023].

<sup>97</sup>How To Techno, 'Uji Homogenitas SPSS, Ini Cara Melakukannya', *Kumparan.Com*, 2022 <<https://kumparan.com/how-to-teknouji-homogenitas-spss-ini-cara-melakukannya-1zBMEdOetA4/full>> [accessed 18 June 2023].

#### 4. Pengambilan Keputusan

Hasil perhitungan instrumen tes hasil belajar PAI peserta didik kemudian di masukkan kedalam kriteria tertentu. Kriteria peserta didik menurut Yonny dkk, dapat dilihat pada:

Tabel 3.7 Kriteria Hasil Belajar PAI<sup>98</sup>

Kriteria	Presentase
Sangat Kurang	<40%
Kurang	41 – 55%
Sedang	56 – 70%
Baik	71 – 85%
Sangat Baik	86 – 100%

#### 5. Uji N-Gain Skor

Uji N-Gain skor bertujuan untuk mengetahui efektifitas pada penelitian Quasi eksperimen yang jika uji T tes terdapat perbedaan signifikan maka, dilakukan uji N-Gain skor. Adapun cara SPSS N-Gain Score ialah sebagai berikut: Klik “*Analyze - Compute*” kemudian pada target variabel ditulis gain, kemudian buat persamaan post dan pre, kemudian di klik “*ok*” maka akan muncul gain score menjadi variabel baru.

Adapun kategori penafsiran hasil N Gain score dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.8 Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain<sup>99</sup>

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>75	Efektif

Sumber: Hake, R.R, 1999

<sup>98</sup>Bakri, ‘Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi PAI Pada SMA Negeri 3 Pinrang’ (IAIN Parepare, 2021).h.68.

<sup>99</sup>Said Raharjo, ‘Cara Menghitung N-Gain Score Kelas Eksperimen Dan Kontrol Dengan SPSS’, *SPSS Indonesia*, 2019 <<https://www.spssindonesia.com/2019/04/cara-menghitung-n-gain-score-spss.html>> [accessed 20 June 2023].

## 6. Uji Hipotesis

Jika data yang dianalisis berdistribusi normal dan homogen maka pengujian hipotesis dilakukan dengan statistik uji-t. Jika data yang dianalisis berdistribusi normal akan tetapi tidak homogen maka, pengujian hipotesis dilakukan dengan uji-t dengan standar signifikan = 5%. Uji perbedaan rata-rata untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata kelas eksperimen secara signifikan dengan rerata kelas kontrol. Jenis uji persamaan dua rata-rata:

- a. Jika data berdistribusi normal dan homogen maka, pengujian hipotesis menggunakan uji t, yaitu:
  - 1) Buka program SPSS dan masukkan data yang ingin dianalisis. Pastikan data telah diinput dengan benar, dan data numerik telah diubah ke dalam format “Numeric”.
  - 2) Uji T Berpasangan (Paired T-Test): Pilih menu “Analyze” dari baris menu utama, kemudian pilih “Compare Means” dan klik “Paired-Samples T Test”, Pilih variabel yang ingin dianalisis dengan memindahkan variabel dari kotak “Variable(s)” ke kotak “Paired Variables” menggunakan tombol panah, Pada bagian “Paired Variable Differences”, pilih variabel yang mewakili selisih antara dua pengukuran yang berpasangan (misalnya, selisih antara nilai tes sebelum dan sesudah intervensi), Klik tombol “Options” untuk memilih opsi tambahan seperti confidence interval dan paired samples test charts, Klik “Continue” dan “OK” untuk menampilkan hasil analisis.<sup>100</sup>
- b. Jika data berdistribusi normal namun tidak memiliki varians yang homogen maka pengujian hipotesis menggunakan uji Mann Whitney, yaitu:
  - 1) Masuk ke menu Analyze, lalu klik secara berurutan Nonparametric Tests, Legacy Dialogs, 2 Independent Samples.
  - 2) Isikan Test Variable List dan Grouping Variable pada kotak dialog Two-Independent-Sample Test dan beri tanda centang pada Mann-Whitney U.
  - 3) Kemudian klik Define Groups dan isikan kode masing-masing kelompok data, lalu klik Continue.
  - 4) Jika sudah, klik Options dan beri tanda centang pada Descriptive. Kembali klik Continue.

<sup>100</sup>CMHC Committee, ‘Uji T (T-Test) Dengan SPSS’, *Publikasi Jurnal Ilmiah News – HM Publisher* <<https://cattleyapublicationservices.com/?p=747>> [accessed 18 June 2023].

- 5) Terakhir, klik OK.<sup>101</sup>

## H. *Prosedur Eksperimen*

Prosedur penelitian merupakan langka-langka kegiatan yang ditempuh selama penelitian. Dalam penelitian ini dibagi ke tiga tahap yaitu:

### 1. Tahap Persiapan

- a. Mengobservasi sekolah yang akan ditempati sebagai penelitian
- b. Studi literatur mengenai materi yang diajarkan adalah pembelajaran PAI
- c. Menetapkan standar kompetensi, kompetensi dasar serta pokok bahasan dan sub pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian.
- d. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator materi pembelajaran yang telah ditentukan.
- e. Mempersiapkan bahan ajar berdasarkan pada pokok bahasan dan sub pokok bahasan.
- f. Membuat kisi-kisi instrumen.
- g. Membuat instrumen penelitian berbentuk tes objektif
- h. Membuat kunci jawaban.
- i. Melakukan uji coba instrumen penelitian diluar kelas sampel.
- j. Menganalisis item-item soal dengan cara menguji validitas reliabilitas untuk mendapatkan instrumen penelitian yang baik.

### 2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti terjun langsung ke lapangan. Dalam hal ini sekolah yang dijadikan sebagai tempat penelitian. Tahap pelaksanaan dilakukan sebagai berikut:

- a. Mengambil sampel penelitian berupa kelas yang sudah ada.
- b. Memberikan pre-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- c. Melaksanakan pembelajaran PAI selama 4 kali tatap muka, dua kali pertemuan pada kelas kontrol dan dua kali pada kelas eksperimen:

---

<sup>101</sup>Konsultan Analisis Data, 'Mengenal Uji Mann Whitney Dan Ketentuan Penggunaannya', *Gama Statistika* <<https://gamastatistika.com/2021/01/21/mengenal-uji-mann-whitney-dan-ketentuan-penggunaannya/>> [accessed 18 June 2023].



#### Kelas Kontrol:

1). *Pertemuan Pertama*, Mengambil sampel penelitian berupa kelas yang sudah ada, kedua, peneliti bersama pendidik PAI memberikan arahan dan penyampaian akan dilakukan penelitian. Ketiga, peneliti melaksanakan proses pembelajaran tanpa penggunaan media belajar kepada kelas sampel (kontrol) pembelajaran dilakukan dua kali tatap muka dan selanjutnya melakukan posttest.

#### Kelas Eksperimen:

1) *Pertemuan Pertama*, Peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis games melalui power point kepada kelas sampel (eksperimen), *kedua*, peneliti mengobservasi proses pembelajaran, komponen yang diobservasi ialah, peserta didik, dan materi.

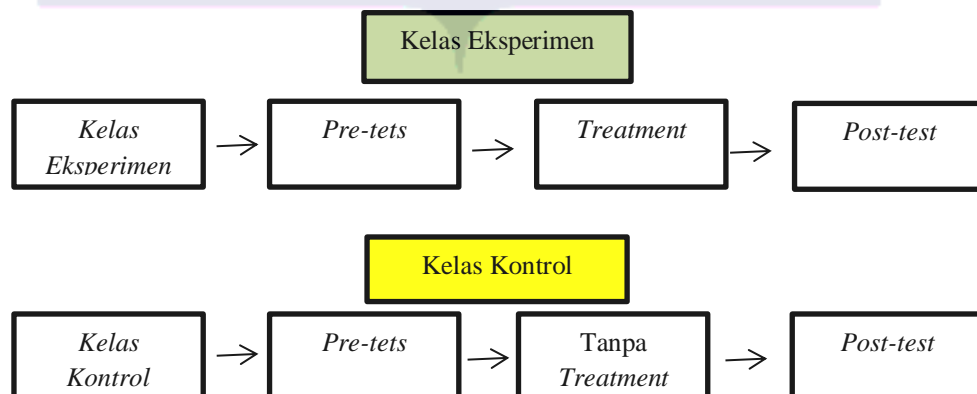
2). *Pertemuan Kedua, Pertama*, peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis games melalui power point kepada kelas sampel, *kedua*, pendidik PAI mengobservasi proses pembelajaran. Komponen yang diobservasi adalah komponen pengolahan kelas. Selanjutnya diberikan *post test*.

### 3. Tahap pelaporan

a. Pelaporan hasil penelitian.

Berikut adalah alur tahapan penelitian:

Gambar 3.2 Alur Tahapan Penelitian



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### **A. Deskripsi Hasil Penelitian**

1. Pelaksanaan Penelitian Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Games melalui Power Point

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan di SD Negeri 294 Lempa salah satu Sekolah Dasar yang ada pada Kabupaten Wajo, penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar tersebut memilih kelas 3 sebagai sampelnya yaitu kelas 3B yang berjumlah 18 orang. peneliti membagi kelas 3B menjadi dua kelas yaitu 9 orang masuk pada kelas eksperimen dan 9 orang masuk kelas kontrol. Adapun materi yang digunakan dalam penelitian ini tentang Pendidikan Agama Islam tentang Asmaul Husnah. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah data tentang peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis games melalui power point sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point untuk meningkatkan hasil belajar PAI. Data yang digunakan sebagai pengumpul data ialah berupa tes yang diolah secara kuantitatif dengan menggunakan uji statistik, dengan cara pengambilan data dilakukan sebanyak dua kali yang berupa *posttest* dan *pretest*. Observasi juga dilakukan sebagai pengumpul data tentang hasil dari kegunaan media pembelajaran yang diterapkan pada peserta didik dan juga pengumpul data respon peserta didik terhadap pembelajaran.

Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu memahami tujuan, kompetensi, dan materi yang harus dikuasai peserta didik. Dalam penelitian yang dilakukan pada kelas 3 SD tujuan pembelajaran PAI ialah peserta didik terdorong untuk mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan

pemahaman dan kesadaran tentang nilai-nilai moral dan etika dalam Islam. Kompetensi yang harus dicapai yaitu memahami konsep dasar Islam, Iman, dan Ihsan serta menerapkan nilai-nilai moral dan etika dalam kehidupan sehari-hari. SD Negeri 294 Lempa menetapkan nilai KKM yang harus dicapai peserta didik adalah 75. Ini berarti bahwa peserta didik yang ingin lolos pada nilai KKM harus memiliki nilai minimal 75.

Sebelum penelitian dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji coba terhadap instrumen yang akan digunakan dengan cara uji validitas dan uji reliabilitas instrumen. Setelah valid dan reliabel, maka dilanjutkan dengan melakukan *pretest* untuk memperoleh kemampuan awal dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya pemberian perlakuan kepada masing-masing kelas. Kelas kontrol mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan konvensional sedangkan kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa media pembelajaran berbasis games melalui power point. Setelah kedua kelas menerima perlakuan maka selanjutnya melakukan *post test* kepada kedua kelas tersebut, yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yang telah menerima perlakuan.

Peneliti dalam memberikan gambaran yang lebih jelas dalam penelitian yang dilakukan ialah membagi kelompok kelas yaitu kelas eksperimen yang mendapat perlakuan khusus dan kelas kontrol tanpa perlakuan.

Tabel 4.1 Jadwal pelaksanaan penelitian

No	Hari/ Tanggal	Jam	Kegiatan	Kelas
1	13 Maret 2023	7.30 - 9.30	Pre-test	Kelas Eksperimen
2	13 Maret 2023	10.00-12.00	Pre-test	Kelas Kontrol
3	14 Maret 2023	7.30 - 9.30	Tretmen kelas eksperimen	Kelas Eksperimen
4	14 Maret 2023	10.00-12.00	Pembelajaran konvensional kelas kontrol	Kelas Kontrol
5	15 Maret 2023	7.30 - 9.30	Tretmen kelas eksperimen	Kelas Eksperimen
6	15 Maret 2023	10.00-12.00	Pembelajaran konvensional kelas kontrol	Kelas Kontrol
7	16 Maret 2023	7.30 - 9.30	Post-test	Kelas Eksperimen
8	16 Maret 2023	10.00-12.00	Post-test	Kelas Kontrol

Adapun hasil pengamatan selama proses kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol ialah sebagai berikut:

- a. Kegiatan Belajar Kelas Eksperimen dengan Media Pembelajaran Berbasis Games melalui Power Point

Kegiatan awal peneliti sebelum melakukan tretmen pada kelas eksperimen ialah melakukan pretest untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki peserta didik. Data prestasi peserta didik hasil pretest pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Pre-test Kelas Eksperimen

No	Nama	Pretes
1	FARHAN BAKRI	77
2	ANDI MUHAMMAD TENRI ATTA	60
3	AHMAD WIRDAS	43
4	DAVA	73
5	AQILA SIVA RAMADHANI	53
6	SALSABILA PUTRI HASAN	63
7	LUTFIAH ZAHRAH HR.	60
8	ANDI RESKI RAMADANI	67
9	RISKA WULANDARI M.	70
Jumlah		<b>566</b>
Nilai Rata-rata		<b>62,88</b>

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa nilai yang diperoleh dari hasil pre-test pada kelas eksperimen sebelum mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis games melalui power point adalah nilai tertinggi 77 dan nilai terendah 43 dengan nilai rata-rata 62,88 yang jumlah nilainya berada pada kategori kurang baik.

Berdasarkan pengkategorian hasil belajar pre-test kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Nilai presentase Hasil Pretest Kelas Eksperimen

No	Kategori	Range	Frekuensi	Presentase %
1	Sangat Baik	86-100	-	-
2	Baik	71-85	2 Orang	22%
3	Cukup Baik	65-70	2 Orang	22%
4	Kurang Baik	45-64	4 Orang	44%
5	Tidak baik	26-44	1 Orang	11%
Jumlah			9 orang	100%

Kesimpulan dari tabel di atas jumlah sampel kelas eksperimen untuk hasil pre-test 2 orang yang berada pada kategori baik dengan presentase 22% , 2 orang berada pada kategori cukup baik dengan presentasse 22% , 4 orang berada pada kategori kurang baik dengan presentase 44%, dan 1 orang yang berada pada kategori tidak baik dengan presntase 11% yang jumlah keseluruhan responden yaitu sebanyak 9 orang peserta didik.

Setelah melakukan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik maka langka selanjutnya memberikan treatmen pembelajaran dengan menggunakan media pembelejaraan berbasis games melalui power point yang dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Jumlah pertemuan yang peneliti lakukan pada kelas eksperimen ialah sebanyak 2 kali pertemuan pembelajaran. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam kelas eksperimen sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Membuat RPP atau rencana pelaksanaan pembelajaran, mempelajari buku petunjuk dan alat penyerta yang telah disediakan. Kegiatan yang dilakukan peneliti ialah mempersiapkan media yang akan digunakan yaitu media pembelejaraan berbasis games melalui power point yang berupa games edukasi yang berkaitan materi yang akan dipelajari. Games yang dirancang melalui aplikasi pada power point, menyiapkan peralatan yang akan diperlukan ketika pembelajaran seperti LCD, Layar, Leptop, dan lain-lainya yang akan dibutuhkan ketika pembelajaran. Tujuannya agar ketika proses pembelajaran tidak mencari-cari lagi dan tidak terburu-buru.

2) Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan yang dilakukan peneliti pada saat melakukan proses pemebelajaran dan langka-langka yang dilakukan peneliti.

- a) Membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa
- b) Memberi motivasi ke pada para peserta didik
- c) Menjelaskan tujuan pembelajaran dan maksud dari peroses yang akan dilalui dalam pembelajaran dan menjelaskan pada peserta didik bahwa

pada pelajaran nanti akan ada games pembelajaran yang akan dilakukan.

- d) Peneliti membagi 2 kelompok yaitu kelompok laki-laki dan perempuan
- e) Peneliti menjelaskan materi ajar pada power point tentang pelajaran yang dipelajari sesuai dengan judul pelajaran yang dipelajari dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.
- f) Setelah peneliti menjelaskan materi kemudian peserta didik diberi waktu beberapa menit untuk mempelajari materi yang dijelaskan sebelumnya, karena pada games yang akan dilakukan terkait dengan materi yang di jelaskan. Setelah bebrapa saat kelompok laki-laki dan kelompok perempuan diberikan games pembelajaran sesuai dengan pembelajaran.
- g) Games yang akan dimainkan adalah games ular tangga, dengan cara bermainnya yaitu masing-masing kelompok memutar spin yang berisi angka 1 sampai 6 pion yang masing masing kelompok telah pilih akan dijalankan sesuai dengan nomor yang dipilih spin. Setiap kotak yang dilalui pion ada tantangan yang harus diselesaikan untuk menyelesaikan permainan. Adapun tantangannya yaitu peserta didik disuruh satu persatu dalam teman kelompok untuk menjelaskan pelajaran yang dipelajari, menyebutkan arti dari materi yang dijelaskan pada awal, menulis bahasa arab dari materi yang diberikan dan lain-lain yang berkaitan dengan materi yang diberikan sebelumnya. Jadi semua teman kelompok yang bermain aktif dalam permainan dan harus menjawab apabila ada teman kelompok yang tidak menjawab maka konsekuensinya pion yang dijalankan tidak berjalan.
- h) Setelah game dilakukan peneliti memberikan lembar kerja siswa untuk menilai hasil pembelajaran
- i) Sebelum pembelajaran diakhiri peneliti menjelaskan kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari selanjutnya dan games yang akan dilakukan berikutnya.
- j) Menutup pembelajaran dan melakukan berdoa bersama.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti sangat berkesan bagi peserta didik karena didalam pembelajaran ada games yang bisa dimainkan. Anak-anak yang karekteristiknya senang bermain bisa dijadikan alat untuk memadukan pemebelajaran dengan permainan. Peserta didik akan termotivasi mengikuti pemebelajaran dan mudah memahami pemebelajaran dan pada akhirnya hasil pembelajaran akan memuaskan.

Tabel 4.4 Deskripsi respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis games melalui power point

No	Aspek Kategori	Frekuensi		Presentase (%)	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Apakah guru menggunakan media pemebelajaran untuk membuat kita mudah mengingat pelajaran?	9	0	100%	0%
2	Apakah guru menggunakan media pelajaran untuk membuat kita memahami pelajaran?	8	1	89%	11%
3	Apakah penggunaan media pembelajaran membuat materi pembelajaran tersimpan dalam ingatan kita dalam waktu yang lama?	7	2	78%	22%
4	Apakah Media pembelajaran yang digunakan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh kita?	9	0	100%	0%
5	Apakah Media pembelajaran yang digunakan sangat membantu siswa untuk memahami pembelajaran?	9	0	100%	0%
6	Apakah Media guru gunakan mudah di jalankan, dijelaskan, dan dikuasai oleh guru	7	2	78%	22%
7	Materi yang ada dimedia digunakan sesuai dengan materi pembelajaran	9	0	100%	0%
8	Apakah materi pada media pembelajaran yang digunakan berisi teks pembelajaran sesuai dengan pembelajaran	9	0	100%	0%
9	Apakah tampilan media yang digunakan memperlihatkan animasi yang bergerak	7	2	78%	22%
10	Apakah Media yang digunakan guru pada pemebelajaran dapat digunakan pada pemebelajaran kelompok	7	2	78%	22%
<b>Jumlah</b>				901	99
<b>Rata-rata</b>				90%	10%

Berdasarkan tabel di atas, respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point untuk semua pertemuan bernilai positif. Jika dirata-ratakan skor jawaban aspek positif peserta didik mencapai 90% dan presentase peserta didik yang memberi jawaban tidak 10%. Jadi menurut kriteria pada bab III respon peserta didik dikatakan positif jika rata-rata jawaban peserta didik terhadap pernyataan aspek positif diperoleh presentase

$\geq 75\%$ . Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis games melalui power point mendapat respon yang positif dari peserta didik.

Setelah peserta didik dilakukan treatment berupa penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point, maka selanjutnya dilakukan pengujian melalui post-test. Adapun hasil post-test dari peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Post-test Kelas Eksperimen

No	Nama	Post-test
1	FARHAN BAKRI	86
2	ANDI MUHAMMAD TENRI ATTA	80
3	AHMAD WIRDAS	77
4	DAVA	84
5	AQILA SIVA RAMADHANI	79
6	SALSABILA PUTRI HASAN	80
7	LUTFIAH ZAHRAH HR.	81
8	ANDI RESKI RAMADANI	78
9	RISKA WULANDARI M.	85
Jumlah		<b>730</b>
Nilai Rata-rata		<b>81,1</b>

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil post-test peserta didik kelas eksperimen bahwa nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik ialah 86 dan nilai terendah yang diperoleh ialah 77. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil post-test kelas eksperimen ialah 81,1.

Berdasarkan hasil pengkategorian hasil belajar post-test kelas eksperimen tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Nilai Presentase Hasil Post-test Kelas Eksperimen

No	Kategori	Range	Frekuensi	Presentase (%)
1	Sangat Baik	86-100	1 Orang	11%
2	Baik	71-85	8 Orang	89%
3	Cukup Baik	65-70	-	-
4	Kurang Baik	45-64	-	-
5	Tidak baik	26-44	-	-
<b>Jumlah</b>			<b>9 orang</b>	<b>100%</b>

Kesimpulan pada tabel di atas jumlah sampel pada kelas eksperimen untuk hasil post-test 1 orang peserta didik dengan kategori sangat baik sebanyak 11% dan 8 orang peserta didik dengan kategori baik sebanyak 88% dari keseluruhan



responden sebanyak 9 orang peserta didik. Dengan hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis games melalui power point terhadap hasil belajar PAI.

Tabel 4.7 Deskripsi Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen

		Statistics	
		Pretest	Posttest
N	Valid	9	9
	Missing	0	0
Mean		62,8889	81,1111
Median		63,0000	80,0000
Mode		60,00	80,00
Std. Deviation		10,48147	3,17980
Variance		109,861	10,111
Range		34,00	9,00
Minimum		43,00	77,00
Maximum		77,00	86,00

Berdasarkan hasil data di atas yang diolah dengan menggunakan SPSS terlihat bahwa dalam statistik deskriptif terdapat perbedaan rata-rata antara hasil pretest dan post-test tersebut. Dapat dijelaskan bahwa perbedaan rata-rata diantara kedua tersebut nilai pretest lebih rendah dibandingkan dengan nilai posttest dengan selisih mean 19,23 (62,88-82,11), pada tingkat standar deviasi dengan selisih 7,31 (10,48-3,17), pada tingkat minimum dengan selisih 34 (43,00-77,00), dan pada tingkat maximum dengan selisih nilai 9 (77,00-86,00).

Jika nilai yang telah diperoleh dibandingkan yaitu antara nilai pretest dan posttes peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran berbasis games melalui power point pada kelas eksperimen, maka terdapat peningkatan hasil belajar setelah melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis games dalam peningkatan hasil belajar.

b. Kegiatan Belajar Kelas Kontrol dengan Pembelajaran Konvensional

Kegiatan awal peneliti sebelum melakukan penelitian pada kelas kontrol ialah melakukan pretest untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki peserta didik. Data prestasi peserta didik hasil pretest pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Pre-test Kelas Kontrol

No	Nama	Pretes
1	ADITYA PRATAMA	67
2	ANDI MUHAMMAD FAREL	45
3	MUH. ADRIAN	40
4	MUH. ALIF AHZA	35
5	ZAHWAN	42
6	AINUN PRICHILA	60
7	DHEA ANANDA	53
8	LESTI TIARA PUTRI	35
9	FANY AZIZA FAISAL	57
Jumlah		<b>434</b>
Nilai Rata-rata		<b>48,22</b>

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa nilai yang diperoleh dari hasil pre-test pada kelas kontrol sebelum mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran konvensional adalah nilai tertinggi 67 dan nilai terendah 35 dengan nilai rata-rata 48,22 yang jumlah nilainya berada pada kategori kurang baik.

Berdasarkan pengkategorian hasil belajar pre-test kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Nilai presentase Hasil Pretest Kelas Kontrol

No	Kategori	Range	Frekuensi	Presentase %
1	Sangat Baik	86-100	-	-
2	Baik	71-85	-	-
3	Cukup Baik	65-70	1 Orang	11%
4	Kurang Baik	45-64	4 Orang	44%
5	Tidak baik	26-44	4 Orang	44%
Jumlah			9 orang	100%

Kesimpulan dari tabel di atas jumlah sampel kelas kontrol untuk hasil pre-test 1 orang yang berada pada kategori cukup baik dengan presentase 11% , 4 orang berada pada kategori kurang baik dengan presentase 44% ,dan 4 orang yang berada pada kategori tidak baik dengan presentase 44% yang jumlah keseluruhan responden yaitu sebanyak 9 orang peserta didik.

Setelah melakukan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik maka langkah selanjutnya memberikan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran konvensional yang dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah

ditentukan. Jumlah pertemuan yang peneliti lakukan pada kelas kontrol ialah sebanyak 2 kali pertemuan pembelajaran. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam kelas kontrol sebagai berikut:

1. Kegiatan Pendahuluan
  - a. Salam Pembuka
  - b. Mengondisikan Peserta didik untuk belajar
2. Apersepsi dan Motivasi
  - a. Memberi penjelasan mengenai tujuan dan manfaat mempelajari Asmaul Husna
  - b. Menjelaskan cara mengimani Asmaul husna dalam kehidupan sehari-hari.
3. Kegiatan Inti
  - a. Tahap Eksplorasi
    - 1) Guru menjelaskan Asmaul Husna
    - 2) Menjelaskan hikma Asmaul Husna
  - b. Tahap Elaborasi
    - 1) Guru membagi peserta didik kedalam kelompok belajar kemudian meminta untuk mengerjakan aktivitas siswa dalam buku paket.
    - 2) Guru melakukan pengamatan pada pesert didik dalam presentasi kelompok.
  - c. Tahap Konfirmasi
    - 1) Membimbing peserta didik dalam diskusi dan presentasi antara kelompok
    - 2) Memberikan latihan pengetahuan
  - d. Kegiatan Akhir
    - 1) Memeriksa pekerjaan siswa
    - 2) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan dari Asmaul Husna
    - 3) Salam Penutup

Pembelajaran peserta didik pada kelas kontrol dilakukan untuk mengetahui pengalamannya selama proses pembelajaran. Adapun hasil respon peserta didik selama pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.10 Deskripsi respon siswa terhadap pembelajaran konvensional

No	Aspek Kategori	Frekuensi		Presentase (%)	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Apakah guru menggunakan media pembelajaran untuk membuat kita mudah mengingat pelajaran?	4	5	44%	56%
2	Apakah guru menggunakan media pelajaran untuk membuat kita memahami pelajaran?	5	4	56%	44%
3	Apakah penggunaan media pembelajaran membuat materi pembelajaran tersimpan dalam ingatan kita dalam waktu yang lama?	5	4	56%	44%
4	Apakah Media pembelajaran yang digunakan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh kita?	3	6	33%	67%
5	Apakah Media pembelajaran yang digunakan sangat membantu siswa untuk memahami pembelajaran?	7	2	78%	22%
6	Apakah Media guru gunakan mudah di jalankan, dijelaskan, dan dikuasai oleh guru	3	6	33%	67%
7	Materi yang ada dimedia digunakan sesuai dengan materi pembelajaran	4	5	44%	56%
8	Apakah materi pada media pembelajaran yang digunakan berisi teks pembelajaran sesuai dengan pembelajaran	4	5	44%	56%
9	Apakah tampilan media yang digunakan memperlihatkan animasi yang bergerak	4	5	44%	56%
10	Apakah Media yang digunakan guru pada pembelajaran dapat digunakan pada pembelajaran kelompok	3	6	33%	67%
<b>Jumlah</b>				467	533
<b>Rata-rata</b>				46,7%	53,3%

Berdasarkan tabel diatas, respon peserta didik terhadap penggunaan pembelajaran konvensional kurang baik. Jika dirata-ratakan skor jawaban aspek positif peserta didik mencapai 46,7% dan presentase peserta didik yang memberi jawaban tidak 53,3%. Jadi menurut kriteria pada bab III respon peserta didik dikatakan positif jika rata-rata jawaban peserta didik terhadap pernyataan aspek positif diperoleh presentase > 75%. Sedangkan presentase yang diperoleh hanya 46,7% itu berarti bahwa lebih kecil dari 75%. Dengan demikian, pembelajaran konvensional mendapat respon yang kurang baik dari peserta didik.

Setelah peserta didik dilakukan pembelajaran konvensional, maka selanjutnya dilakukan pengujian melalui post-test. Adapun hasil post-test dari peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Hasil Post-test Kelas Kontrol

No	Nama	Postest
1	ADITYA PRATAMA	68
2	ANDI MUHAMMAD FAREL	48
3	MUH. ADRIAN	47
4	MUH. ALIF AHZA	40
5	ZAHWAN	43
6	AINUN PRICHILA	60
7	DHEA ANANDA	52
8	LESTI TIARA PUTRI	40
9	FANY AZIZA FAISAL	58
Jumlah		<b>456</b>
Nilai Rata-rata		<b>50,66</b>

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil post-test peserta didik kelas kontrol bahwa nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik ialah 68 dan nilai terendah yang diperoleh ialah 40. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil post-test kelas eksperimen ialah 50,66.

Berdasarkan hasil pengkategorian hasil belajar post-test kelas kontrol tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12 Nilai Presentase Hasil Post-test Kelas Kontrol

No	Kategori	Range	Frekuensi	Presentase %
1	Sangat Baik	86-100	-	-
2	Baik	71-85	-	-
3	Cukup Baik	65-70	1 Orang	11%
4	Kurang Baik	45-64	5 orang	56%
5	Tidak baik	26-44	3 orang	33%
<b>Jumlah</b>			<b>9 orang</b>	<b>100%</b>

Kesimpulan pada tabel di atas jumlah sampel pada kelas eksperimen untuk hasil post-test 1 orang peserta didik dengan kategori cukup baik sebanyak 11%, 5 orang peserta didik dengan kategori kurang baik sebanyak 56% ,dan 3 orang dengan kategori tidak baik sebanyak 33% dari keseluruhan responden sebanyak 9 orang peserta didik.

Tabel 4.13 Deskripsi Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol

Statistics		Pretest	Posttest
N	Valid	9	9
	Missing	0	0
Mean		48,2222	50,6667
Median		45,0000	48,0000
Mode		35,00	40,00
Std. Deviation		11,49758	9,68246
Variance		132,194	93,750
Range		32,00	28,00
Minimum		35,00	40,00
Maximum		67,00	68,00

Berdasarkan hasil data di atas yang diolah dengan menggunakan SPSS terlihat bahwa dalam statistik deskriptif terdapat perbedaan rata-rata antara hasil pretest dan post-test tersebut. Dapat dijelaskan bahwa perbedaan rata-rata di antara kedua tersebut nilai pretest lebih rendah dibandingkan dengan nilai posttest dengan selisih mean 2,44 (48,22 – 50,66), pada tingkat standar deviasi dengan selisih 1,81 (11,49 – 9,68), pada tingkat minimum dengan selisih 5 (35,00 -40,00), dan pada tingkat maximum dengan selisih nilai 1 (67,00 - 68,00).

Jika nilai yang telah diperoleh dibandingkan yaitu antara nilai pretest dan posttes peserta didik sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, maka terdapat peningkatan hasil belajar namun peningkatan yang di peroleh tidak terlalu signifikan.

## 2. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Games Melalui Power Point pada Peserta Didik Kelas 3 SD Negeri 294 Lempa Efektif Meningkatkan Hasil Belajar

Penelitian yang dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari media pembelajaran berbasis games melalui power point untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik maka dilakukan penelitian untuk mengetahui keefektifan media yang digunakan. maka terlebih dahulu membandingkan hasil pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pretest dan posttest bisa di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.14 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	Nama	Pretest	Posttest	Nama	Pretest	Posttest
1	FARHAN BAKRI	77	86	ADITYA PRATAMA	67	68
2	ANDI MUHAMMAD TENRI ATTA	60	80	ANDI MUHAMMAD FAREL	45	48
3	AHMAD WIRDAS	43	77	MUH. ADRIAN	40	47
4	DAVA	73	84	MUH. ALIF AHZA	35	40
5	AQILA SIVA RAMADHANI	53	79	ZAHWAN	42	43
6	SALSABILA PUTRI HASAN	63	80	AINUN PRICHILA	60	60
7	LUTFIAH ZAHRAH HR.	60	81	DHEA ANANDA	53	52
8	ANDI RESKI RAMADANI	67	78	LESTI TIARA PUTRI	35	40
9	RISKA WULANDARI M.	70	85	FANY AZIZA FAISAL	57	58
	<b>Jumlah</b>	<b>566</b>	<b>730</b>	<b>Jumlah</b>	<b>434</b>	<b>456</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>62,88</b>	<b>81,11</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>48,22</b>	<b>50,66</b>

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh nilai yang terendah jumlah nilai pretest kelas eksperimen sebanyak 566 dengan nilai rata-rata siswa 62,88 dan pada hasil posttest sebanyak 730 dengan nilai rata-rata 81,11, sedangkan pada kelas kontrol hasil pretest peserta didik berjumlah 434 dengan rata-rata nilai siswa 48,22 dan hasil posttest berjumlah 456 dengan rata-rata nilai siswa 50,66.

Tabel 4.15 Nilai Presentase Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

No	Kategori	Range	Pretest		Posttest	
			Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	Sangat Baik	86 – 100	0	0	1	11%
2	Baik	71 – 85	2	22%	8	89%
3	Cukup Baik	65 – 70	2	22%	0	0
4	Kurang Baik	45 – 64	4	44%	0	0
5	Tidak Baik	26 – 44	1	11%	0	0
	<b>Jumlah</b>		9	100%	9	100%

Kesimpulan dari tabel di atas bahwa pada hasil pretest kelas eksperimen 2 orang peserta didik berkategori baik yaitu 22%, 2 peserta didik yang berkategori cukup baik yaitu 22%, 4 peserta didik yang berada pada kategori kurang baik yaitu 44% dan 1 orang peserta didik yang berkategori tidak baik 11% dari jumlah

responden sebanyak 9 orang. Setelah dilakukan posttes diperoleh nilai peserta didik yang berkategori sangat baik 1 orang yaitu 11% dan peserta didik yang berada pada kategori baik berjumlah 8 orang yaitu 89% dari jumlah responden sebanyak 9 orang.

Tabel 4.16 Nilai Presentase Hasil Pretest dan Postest Kelas Kontrol

No	Kategori	Range	Pretest		Postest	
			Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	Sangat Baik	86 – 100	0	0	0	0
2	Baik	71 – 85	0	0	0	0
3	Cukup Baik	65 – 70	1	11%	1	11%
4	Kurang Baik	45 – 64	4	44%	5	56%
5	Tidak Baik	26 – 44	4	44%	3	33%
<b>Jumlah</b>			9	100%	9	100%

Kesimpulan dari tabel di atas ialah hasil pretes dan posttest kelas kontrol diperoleh hasil bahwa pada pretest jumlah peserta didik yang berkategori cukup baik 1 orang yaitu 11%, peserta didik yang berkategori kurang baik 4 orang yaitu 44%, dan peserta didik berada pada kategori tidak baik 4 orang yaitu 44% dari jumlah responden ialah 9 orang. Setelah dilakukan posttest diperoleh hasil belajar peserta didik yang berada pada kategori cukup baik 1 orang yaitu 11%, 5 orang peserta didik berkategori kurang baik yaitu 56%, dan 3 orang berkategori tidak baik yaitu 33% dari jumlah responden 9 orang.

Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti ialah menganalisis hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengolah data yang telah diperoleh maka peneliti menggunakan aplikasi SPSS 25.

Tabel 4.17 Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest Eksperimen	9	43	77	62,89	10,481
PostTest Eksperimen	9	77	86	81,11	3,180
PreTest Kontrol	9	35	67	48,22	11,498
PostTest Kontrol	9	40	68	50,67	9,682
Valid N (listwise)	9				

Berdasarkan nilai rata-rata tentang hasil belajar peserta didik, maka hasil yang diperoleh ialah untuk pretest kelas eksperimen adalah 62,89 yang berkategori



kurang baik dan nilai rata-rata posttest ialah 81,11 yang berkategori baik. Sedangkan pada kelas kontrol nilai pretest rata-rata ialah 48,22 yang berkategori kurang baik dan nilai rata-rata posttest ialah 50,67 berkategori kurang baik. Jika dilihat pada tabel penilaian acuan patokan yaitu:

Tabel 4.18 Penilaian Acuan Patokan

No	Kategori	Frekuensi
1	Sangat Baik	86 – 100
2	Baik	71 – 85
3	Cukup Baik	65 – 70
4	Kurang Baik	45 – 64
5	Tidak Baik	26 – 44

Berdasarkan pada penilaian acuan dengan mencocokkan dengan nilai rata-rata yang diperoleh masing-masing kelas, maka nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen 62,89 dan setelah dilakukan posttest ada peningkatan menjadi 81,11 sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata pretest 48,22 dan setelah dilakukan posttest nilai rata-rata 50,67. Hal ini menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen adanya peningkatan dari kategori kurang baik menjadi kategori baik sedangkan pada kelas kontrol tetap berada pada kategori kurang baik.

Selanjutnya, untuk melanjutkan penelitian maka langkah selanjutnya ialah melakukan uji normalitas data pada hasil belajar peserta didik, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.19 Uji Normalitas Data

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	PreTest Eksperimen	,169	9	,200*	,967	9	,865
	PostTst Eksperimen	,192	9	,200*	,926	9	,443
	PreTest Kontrol	,166	9	,200*	,930	9	,480
	PostTest Kontrol	,164	9	,200*	,930	9	,485
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Agar dapat melihat data yang telah diperoleh berdistribusi normal atau tidak maka perlu dilakukan uji normalitas data. Uji normalitas merupakan langkah yang harus dilakukan sebelum berpindah pada tahap selanjutnya. Peneliti dalam mengetahui normalitas data yang diperoleh menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25 dengan uji *Shapiro-Wilk* yang mana data dikatakan normal jika nilai signifikan  $> 0,05$ . Uji normalitas pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol bisa dilihat pada tabel di atas.

Data hasil perhitungan uji normalitas pada kelas pada kelas eksperimen dengan sampel sebanyak 9 orang diperoleh data statistika 967 dengan signifikan sebesar 0,865.  $0,865 > 0,05$  dengan demikian data pretest kelas eksperimen yang diperoleh berdistribusi normal.

Sama halnya dengan perhitungan uji normalitas pada kelas kontrol yang berjumlah 9 orang peserta didik diperoleh data statistika 930 dengan nilai signifikan sebesar 0,480.  $0,480 > 0,05$  dengan demikian data pretest kelas kontrol berdistribusi normal.

Selanjutnya uji normalitas nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diperoleh data statistika data berjumlah 926 dengan signifikansi (sig) 0,443 pada taraf signifikansi 0,05 dengan sampel peserta didik berjumlah 9 orang. Karena nilai signifikansi kelas eksperimen  $0,443 > 0,05$  maka data nilai posttest kelas eksperimen berdistribusi normal.

Sama dengan nilai posttest kelas kontrol diperoleh nilai statistika 930 dengan signifikansi 0,485 dari 9 orang peserta didik. Dari data tersebut bisa dilihat bahwa nilai signifikasinya  $0,485 > 0,05$ , maka data posttest kelas kontrol yang diperoleh dari hasil uji normalitas berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas dan datanya normal maka selanjutnya dilakukan *uji paired sampel t test*. Uji ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan pada hasil pretest dan posttest peserta didik dari kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil perhitungan *uji paired t test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.20 Uji Paired T Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest_Eksperimen - Posttest_Eksperimen	-18,222	8,074	2,691	-24,429	-12,016	-6,770	8	,000
Pair 2	Pretest_Kontrol - Posttest_Kontrol	-2,444	2,698	,899	-4,518	-,371	-2,718	8	,026

Berdasarkan output Pair 1 diperoleh nilai sig. (2tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik untuk pretest kelas eksperimen dengan posttest kelas eksperimen (media pembelajaran berbasis games melalui power point).

Berdasarkan output Pair 2 diperoleh nilai sig. (2tailed) sebesar  $0,026 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar pretest dan posttest peserta didik kelas kontrol (model konvensional).

Terdapat dampak yang signifikan sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis games melalui power point terhadap hasil belajar PAI.

Untuk melihat rata-rata hasil belajar sebelum dan setelah dilakukan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis games melalui power point dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.21 Paired Sampel Statistik

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest_Eksperimen	62,89	9	10,481	3,494
	Posttest_Eksperimen	81,11	9	3,180	1,060
Pair 2	Pretest_Kontrol	48,22	9	11,498	3,833
	Posttest_Kontrol	50,67	9	9,682	3,227

Nilai pada pretest kelas eksperimen 62,89 dan setelah dilakukan posttest nilai yang diperoleh 81,11. Maka terdapat peningkatan nilai 62,89 menjadi 81,11.

Sedangkan pada kelas kontrol nilai pretest yang diperoleh ialah 48,22 dan setelah dilakukan posttest diperoleh 50,67. Maka terdapat peningkatan nilai yaitu dari nilai 48,22 menjadi 50,67.

Setelah dilakukan uji normalitas hasilnya berdistribusi normal dan *uji paired sampel t test*. Maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Dilakukan uji homogenitas pada data yang telah diperoleh. Adapun cara mengolah data tersebut menggunakan aplikasi IBM SPSS 25.

Tabel 4.22 Uji Homogenitas Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_Belajar	Based on Mean	9,240	1	16	,008
	Based on Median	5,557	1	16	,031
	Based on Median and with adjusted df	5,557	1	10,005	,040
	Based on trimmed mean	8,830	1	16	,009

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai sig. *Based on Mean*  $0,008 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data kelas posttest eksperimen dan posttest kontrol adalah tidak homogen. Dikarenakan nilai sig *Based on Mean* lebih kecil dari 0,05. Maka langkah selanjutnya menggunakan rumus *Uji Mann Whitney T Test*.

Karena data yang diperoleh tidak homogen maka langkah selanjutnya ialah melakukan *Uji Mann Whitney*. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji *Uji Mann Whitney* ialah jika nilai Asymp. Signifikansi (2-tailed)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Namun jika nilai Asymp. Signifikansi (2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Adapun *Uji Mann Whitney* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.23 Uji Mann Whitney T Test

Test Statistics <sup>a</sup>	
	Hasil_Belajar
Mann-Whitney U	,000
Wilcoxon W	45,000
Z	-3,580
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,000 <sup>b</sup>
a. Grouping Variable: Kelas	
b. Not corrected for ties.	

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa nilai Asymp. Signifikansi ialah  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game melalui power point pada kelas 3 SD Negeri 294 Lempa meningkatkan hasil belajar PAI peserta didik dan penggunaan media pembelajaran berbasis game melalui power point secara efektif meningkatkan hasil belajar PAI peserta didik kelas 3 SD Negeri 294 Lempa.

Perbedaan hasil belajar kelas eksperimen (kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis games melalui power point) dengan kelas kontrol (kelas menggunakan model konvensional) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.24 Hasil Mean Rank Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil_Belajar	Posttest Eksperimen	9	14,00	126,00
	Posttest Kontrol	9	5,00	45,00
	Total	18		

Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan pembelajaran pada peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki nilai mean rank 14,00 sedangkan kelas kontrol mean rank 5,00. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis games melalui power point lebih efektif dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional.

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa efektif pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dilakukan uji N-Gain Skore. Yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan pada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat dilihat pada tabel deskriptif uji N-Gain skore berikut:

Tabel 4.25 Deskriptif N Gain Skore

Descriptives					
	Kelompok Kelas		Statistic	Std. Error	
N Gain Prosen	Kelas Eksperimen	Mean	59,40	2,801	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	40,94	
			Upper Bound	53,86	
		5% Trimmed Mean		47,50	
		Median		50,00	
		Variance		70,625	
		Std. Deviation		8,404	
		Minimum		33	
		Maximum		60	
		Range		26	
		Interquartile Range		14	
		Skewness		-,311	,717
	Kurtosis		-,650	1,400	
	Kelas Kontrol	Mean	38,16	1,445	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	,83	
			Upper Bound	7,49	
		5% Trimmed Mean		4,09	
		Median		3,03	
		Variance		18,799	
		Std. Deviation		4,336	
		Minimum		-2	
		Maximum		12	
		Range		14	
Interquartile Range		7			
Skewness		,335	,717		
Kurtosis		-,480	1,400		

Dari tabel diatas diperoleh bahwa rata-rata Gain pada kelas eksperimen ialah 59,40 yang berarti rata-rata Gain skore berada pada rentan 56 – 75 yaitu cukup efektif. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai Gain skore ialah 38,16 yang berada pada rentan < 40 maka tidak efektif. Sehingga dapat disimpulkan kelas eksperimen memperoleh Gain yang lebih besar dari kelas kontrol. Selanjutnya untuk mengetahui perbedaan hasil dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan uji independen T test.

Tabel 4.26 Independen Sampel Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil_Belajar	Equal variances assumed	9,240	,008	8,962	16	,000	30,444	3,397	23,243	37,646
	Equal variances not assumed			8,962	9,706	,000	30,444	3,397	22,844	38,045

Berasarkan pedoman interpretasi jika jumlah Sig. < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan sedangkan jika jika jumlah Sig. > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Karena jumlah Sig. Pada tabel 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan. Maka pembelajaran pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis games melalui power point efektif karena hasil yang diperoleh terdapat perbedaan jauh yaitu 59,40 nilai kelas eksperimen sedangkan 38,16 untuk nilai kelas kontrol.

Selanjutnya dibuat interpretasi bagi setiap peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.27 Tabel Interpretasi Kelas Eksperimen

Interpretasi Gain					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Efektif	1	11,1	11,1	11,1
	Kurang Efektif	2	22,2	22,2	77,8
	Cukup Efektif	6	66,7	66,7	100,0
	Total	9	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel interpretasi di atas maka dapat disimpulkan bahwa ada 1 orang peserta didik berkategori tidak efektif 11,1%, ada 2 peserta didik berkategori kurang efektif 22,2% dan 6 orang peserta didik berkategori cukup

efektif 66,7%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih dominan pada kategori cukup efektif.

Tabel 4.28 Interpretasi Kelas Kontrol

Interpretasi Gain					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Efektif	9	100,0	100,0	100,0

Berdasarkan tabel interpretasi di atas maka dapat disimpulkan bahwa pada kelas kontrol 9 peserta didik yang berkategori tidak efektif sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada kelas kontrol tidak efektif.

### B. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan hasil dari *Uji Mann Whitney Test* sebagai dasar dan kriteria sebagai berikut:

1. Apabila  $Sig. <$  pada taraf signifikan 5% maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang berarti:
  - a) Penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point pada kelas 3 SD Negeri 294 Lempa meningkatkan hasil belajar PAI.
  - b) Penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point secara efektif meningkatkan hasil belajar PAI peserta didik kelas 3 SD Negeri 294 Lempa.
2. Apabila  $Sig. >$  pada taraf signifikan 5% maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima yang berarti:
  - a) Penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point pada kelas 3 SD Negeri 294 Lempa tidak meningkatkan hasil belajar PAI.
  - b) Penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point tidak efektif meningkatkan hasil belajar PAI peserta didik kelas 3 SD Negeri 294 Lempa..

Berdasarkan hasil *Uji Mann Whitney Test* menunjukkan bahwa tingkat signifikan adalah 5% dengan tingkat kepercayaan 95% df (*degree of freedom*) atau derajat kebebasan adalah 8. Nilai signifikansi sebesar 0.000,



sehingga  $0,000 < \alpha = 0.05$  maka, itu berarti bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point pada kelas 3 SD Negeri 294 Lempa meningkatkan hasil belajar PAI dan secara efektif meningkatkan hasil belajar PAI peserta didik kelas 3 SD Negeri 294 Lempa.

Berdasarkan hasil hipotesis disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang berarti bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point pada kelas 3 SD Negeri 294 Lempa meningkatkan hasil belajar PAI dan secara efektif meningkatkan hasil belajar PAI peserta didik kelas 3 SD Negeri 294 Lempa.

### ***C. Pembahasan Hasil Penelitian***

1. Hasil Belajar PAI Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Melalui Power Point pada Kelas 3 di SD Negeri 294 Lempa

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian diperoleh data mengenai kondisi pembelajaran di SD Negeri 294 Lempa. Selama pembelajaran berlangsung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran masih kurang atau bisa dikatakan cenderung kondusif dan bahkan pembelajaran yang dilakukan peserta didik membosankan. Sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang cenderung masih kurang. Masalah yang dialami peserta didik sehingga berdampak bagi hasil belajar yang masih dibawah KKM sekolah.

Hal ini bisa dilihat pada nilai rata-rata peserta didik pada mata pelajaran PAI masih berada pada batas KKM yaitu 70. Adapun nilai rata-rata mata pelajaran PAI yang diperoleh kelas eksperimen 62,88 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 48,22 nilai ini diperoleh dari hasil pretest peserta didik. Di mana nilai awal yang diperoleh masih jauh dari KKM sekolah. Sehingga perlunya perlakuan untuk meningkatkan hasil belajar tersebut. Adapun pengamatan awal yang dilakukan peneliti dikarenakan kurangnya minat peserta didik mengikuti proses pembelajaran PAI yang cenderung membosankan dan cara yang digunakan guru

yang masih menggunakan metode konvensional, guru juga tidak memaksimalkan penggunaan fasilitas sekolah dalam proses pembelajaran seperti LCD atau proyektor. Sehingga beberapa faktor yang disebutkan itu yang menjadi penyebab kurangnya hasil belajar pada mata pelajaran PAI peserta didik di SD Negeri 294 Lempa.

Pelajaran PAI atau Pendidikan Agama Islam yang merupakan mata pelajaran wajib yang harus dilakukan peserta didik dan mampu lulus dalam mata pelajaran tersebut perlu dirancang dengan semenarik mungkin agar peserta didik dalam proses pembelajaran selalu semangat dan termotivasi untuk selalu belajar. Karena jika proses pembelajaran yang dilakukan yang hanya sebatas metode konvensional maka peserta didik akan merasa bosan, jenuh, dan tidak bersemangat dalam menjalani pembelajaran. Jadi guru atau pendidik harus mampu memanfaatkan segala fasilitas sekolah dan menggunakan karakteristik peserta didik untuk digunakan sebagai alternatif pembelajaran agar proses pembelajaran tercipta menyenangkan dan tujuan pembelajaran tercapai dan pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang sebelumnya kurang memuaskan menjadi memuaskan khususnya hasil belajar PAI.

Penelitian yang dilakukan pada kelas 3 di SD Negeri 294 Lempa menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen yang dimaksud ialah penelitian pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapat perlakuan yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis games melalui power point sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Penggunaan media pembelajaran berbasis games yang dibuat melalui aplikasi power point menjadi alternatif peneliti dalam menerapkan sebuah pembelajaran berbasis permainan. Hal ini didasari oleh karakteristik anak-anak yang pada umumnya senang bermain. Kelas 3 Sekolah Dasar yang pada umumnya berumur kisaran 8 sampai 9 tahun yang masih tergolong anak usia dini.<sup>102</sup>

---

<sup>102</sup>Sekar Purbarini, "Karakteristik Siswa SD Kelas Rendah dan Pembelajarannya" *Jurnal (PPSD FIP UNY)*.h.1.

Sehingga seorang guru harus tahu karakteristik peserta didik yang akan dihadapinya dan menerapkan metode mengajar yang sesuai dengan keadaan peserta didiknya. Beberapa karakteristik peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar diantaranya: senang bermain, senang bergerak, dan senang bekerja dalam kelompok.<sup>103</sup> Sehingga dengan dengan memberikan pengajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik akan mendapat hasil yang maksimal.

Penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point yang dilaksanakan pada SD Negeri 294 Lempa berjalan dengan baik jika didukung dengan sarana dan prasaran yang baik, misalnya adanya media berupa LCD, layar, dan leptop, yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran dan kompetensi guru dalam penggunaan media agar ketika menerapkan pembejaran dengan menggunakan power point dapat berjalan dengan baik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis games melalui power point diperoleh hasil belajar setelah dilakukan posttest yaitu nilai tertinggi 86 dengan rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik pada kelas eksperimen berjumlah 81,11. Jika dibandingkan dengan nilai pretest sebelum dilakukan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis games melalui power point pada peserta didik nilai tertinggi yang hanya diperoleh 77 dengan rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik pada saat pretes kelas eksperimen hanya 62,88. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik dari kurang baik menjadi baik. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis games melalui power point dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran PAI.

Hasil belajar yang juga peneliti peroleh ialah hasil belajar dari persepektif keterampilan dan sikap yang dimiliki peserta didik. Nana Sudjana mengemukakan pendapat bahwa hasil belajar itu merupakan kemampuan yang siswa miliki

---

<sup>103</sup>Mutia, "Characteristics of Children Age of Basic Education". dalam Jurnal *FITRAH*, Volume 3, Edisi 1, 2021,h. 117-118.

sesudah menerima pengalaman selama belajar.<sup>104</sup> Hasil belajar bukan hanya dalam penilaian pengetahuan saja. Melainkan menyangkut banyak hal, Howard Kingsley membagi hasil belajar kepada tiga macam, yaitu keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, dan sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dengan bahan yang telah ditetapkan kurikulum.<sup>105</sup> Hasil belajar dalam ranah keterampilan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan analitis serta evaluatif peserta didik untuk mengembangkan informasi dan pengalaman selama belajar.<sup>106</sup> Pengalaman peserta didik saat belajar akan terbawa pada kehidupan nyata dan akan di aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah pemberian pembelajaran kepada masing-masing kelas baik itu pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kemudian peneliti membagikan lembaran observasi kepada peserta didik untuk mengetahui pengalaman peserta didik selama melakukan pembelajaran. Ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik apakah positif ataukah negatif. Adapun kriteria untuk mengatakan bahwa para peserta didik memiliki respon terhadap kegiatan pembelajaran ialah jika nilai rata-rata yang diperoleh lebih dari 75% dari peserta didik menjawab “Ya” maka dikatakan respon peserta didik positif terhadap pembelajaran yang dilakukan dan kegiatan pembelajaran terpenuhi. Respon peserta didik dibutuhkan dalam penelitian bertujuan untuk mengetahui tingkat minat dan keinginan dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan jawaban peserta didik yang diperoleh dari lembar observasi yang dibagikan bahwa dari kelas eksperimen 90% peserta didik memberikan respon positif dan 10% yang memberi respon negatif. Sedangkan dikelas kontrol respon peserta didik pada pembelajaran yang dilakukan ialah 46,7% yang memberi jawaban positif dan 53,3% yang menjawab negatif. Berarti dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen respon peserta didik lebih besar dari 75% dan

---

<sup>104</sup>Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Kesebelas (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006).h. 12.

<sup>105</sup>Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Kesebelas (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006).h. 15.

<sup>106</sup>Muhammad Firdaus, ‘Pengembangan LKPD Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik’, *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4.1 (2018), 26–40.

dikatakan bahwa peserta didik berespon positif. Respon peserta didik terhadap penggunaan media berbasis game sangat menyenangkan dan berbeda dengan metode belajar yang telah dilakukan sebelumnya. Sedangkan pada kelas kontrol respon peserta didik kurang dari 75% maka kelas kontrol berespon negatif atau kurang baik dalam mengikuti pembelajaran. Kebanyakan peserta didik pasif dalam belajar disebabkan pembelajaran dilakukan hanya monoton tanpa adanya inovasi-inovasi dalam pembelajaran.

Hasil penelitian yang telah diperoleh setelah penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power poin yang digunakan, lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya dilakukan dengan model konvensional. Media pembelajaran yang berupa games akan lebih efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peserta didik lebih terlibat dan antusias dalam proses pembelajaran ketika penggunaan media pembelajaran games, peserta didik lebih meningkat pemahamannya karena melalui pembelajaran interaktif, permainan, dan visual yang menarik sehingga peserta didik lebih cepat paham dan mengingat materi pelajaran, penggunaan media pembelajaran game lebih meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga mereka dapat memecahkan masalah dan memperkuat pemahaman mereka.

Hasil belajar dari ranah kognitif, ranah kognitif berkaitan dengan aspek-aspek pemikiran dan pengetahuan. Media pembelajaran berbasis game melalui PowerPoint dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif dengan cara: Interaktif dan Visual, PowerPoint memungkinkan penggunaan elemen interaktif dan visual yang menarik perhatian peserta didik. Misalnya, penggunaan gambar, audio, dan video dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep agama Islam secara lebih jelas dan menarik. Quiz dan Pertanyaan, Dalam presentasi PowerPoint, dapat disiapkan elemen-elemen seperti quiz dan pertanyaan interaktif yang menguji pemahaman peserta didik. Ini membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi dan meningkatkan daya ingat. Simulasi, Media PowerPoint dapat digunakan untuk

membuat simulasi interaktif, di mana peserta didik dapat memainkan peran tertentu dalam situasi tertentu. Simulasi semacam ini membantu peserta didik untuk melihat bagaimana konsep PAI diterapkan dalam kehidupan nyata. Peta Konsep, dengan PowerPoint, dapat dibuat peta konsep yang menghubungkan konsep-konsep PAI secara visual, membantu peserta didik memahami hubungan antara topik-topik yang diajarkan.

Hasil belajar ranah afektif, ranah afektif berhubungan dengan aspek emosi, sikap, dan nilai. Melalui media pembelajaran berbasis game pada PowerPoint, dapat meningkatkan hasil belajar pada ranah afektif dikarenakan: Motivasi, permainan dalam PowerPoint dapat memberikan tantangan, penghargaan, dan feedback positif, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik terhadap pembelajaran PAI. Empati, dengan menggunakan contoh-contoh dan cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengembangkan empati terhadap orang lain dalam konteks agama Islam. Nilai dan Etika, melalui cerita atau skenario dalam permainan dapat menghadirkan situasi yang mengajarkan nilai-nilai dan etika agama Islam. Ini membantu peserta didik untuk memahami pentingnya berperilaku sesuai dengan ajaran agama.

Hasil belajar ranah psikomotorik, ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik dan gerakan. Media pembelajaran berbasis game pada PowerPoint dapat membantu meningkatkan hasil belajar pada ranah psikomotorik dikarenakan: Simulasi Tindakan, dalam permainan atau simulasi pada PowerPoint, peserta didik dapat diminta untuk melakukan tindakan atau menjawab pertanyaan secara fisik, yang membantu melatih keterampilan psikomotorik mereka. Permainan Kolaboratif, rancangan permainan berbasis tim yang melibatkan interaksi dan kolaborasi fisik antara peserta didik. Hal ini dapat membantu mengembangkan keterampilan sosial mereka sekaligus keterampilan fisik. Seni dan Kreativitas, PowerPoint dapat digunakan untuk mengajak peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan seni dan kreativitas terkait agama Islam, seperti membuat poster, menggambar kaligrafi tentang Asmaul Husna..

Pembelajaran yang dibuat berbentuk game dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kemampuan peserta didik dapat ditingkatkan melalui pembelajaran berbasis games. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Toto Haryadi dan Arifin yang meneliti tentang pemberian game bagi anak Sekolah Dasar dalam melatih kecerdasan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Bahwa salah satu cara meningkatkan kemampuan afektif, psikomotorik tanpa meninggalkan kemampuan kognitif dengan melalui kegiatan bermain atau bisa juga dengan diwujudkan dalam bentuk permainan baik itu berupa permainan tradisional maupun digital. Kemajuan teknologi yang ditunjukkan dengan maraknya perangkat digital khususnya komputer, smartphone, laptop, yang semuanya itu bisa digunakan untuk mengeksplorasi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki peserta didik.<sup>107</sup> Pemanfaatan media pembelajaran berbasis games melalui power point bisa digunakan sebagai alternatif penggunaan media belajar yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran yang dipadukan dengan permainan terbukti berguna dalam peningkatan pengalaman belajar. Peserta didik dalam membangun pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri yang lalui dari interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar. Permainan yang digunakan dalam pembelajaran berguna bagi pendidik untuk memperdalam pembelajaran yang akan diberikan, seperti membuat tujuan pembelajaran lebih mudah dipahami dan membantu transfer keilmuan kepada peserta didik. sehingga game yang diterapkan dalam pembelajaran dianjurkan untuk dipergunakan dalam proses belajar.<sup>108</sup> Pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik yang menarik dan berkesan dapat memberi peluang bagi peserta didik untuk mudah memahami pembelajaran. Dengan pembelajaran dipadukan dengan pembelajaran akan mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran.

---

<sup>107</sup>Toto Haryadi, Aripin, "Melatih Kecerdasan Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Anak Sekolah Dasar melalui Perancangan Game Simulasi "Warungku"" dalam *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, Volume I, Nomor 02, Fak Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro, 2015, h. 2.

<sup>108</sup>Kok Yew Gary Chan and others, 'Knowledge for Games, Games for Knowledge: Designing a Digital Roll-and-Move Board Game for a Law of Torts Class', *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 12.1 (2017), 1–20 <<https://doi.org/10.1186/s41039-016-0045-1>>.

Game atau permainan dapat dijadikan sebagai sumber belajar, seperti pendidik dapat membantu peserta didik yang memiliki masalah dalam hasil belajar untuk memahami konsep tertentu dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan. ketika peserta didik memainkan game pembelajaran maka permainan tersebut dijadikan sebagai penilaian formatif dan menemukan kesulitan peserta didik dalam belajar.<sup>109</sup> Kesulitan pendidik selama proses pembelajaran dalam menentukan hasil belajar dari masing-masing peserta didik yang memiliki karakteristik yang berbeda. Game yang digunakan sebagai alat dalam pembelajaran bisa memudahkan pendidik dalam melakukan penilaian formatif kepada peserta didik sesuai dengan kemampuannya.

Pelajaran yang membuat peserta didik senang dan semangat dalam mengikuti pelajaran akan berdampak bagi hasil belajar. Pelajaran berbasis game yang digunakan sebagai media pembelajaran akan memberi respon positif bagi peserta didik pada pelajaran yang dipelajari. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Kholishoh Nur Aini dan Abdul Muhid bahwa adanya game edukasi peserta didik akan lebih merasa bahwa belajar itu menyenangkan sekaligus peserta didik mempunyai semangat untuk belajar, yang dengan meningkatnya semangat dalam belajar maka dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini telah dibuktikan dari berbagai perbandingan tentang pembelajaran digital (pembelajaran game) dengan metode lainnya bahwa pembelajaran berbasis game berdampak sangat besar, cakupan interaksi peserta didik dengan teman maupun dengan pendidik yang disebabkan karena peserta didik mendapat pengalaman baru dalam komunikasi interaksi tersebut. Peserta didik merasa senang sebab adanya variasi dalam cara belajar dan lebih praktis memahami pelajaran.<sup>110</sup>

Perasaan senang yang dialami peserta didik dalam belajar akan meningkatkan minat dalam belajar. Peningkatan minat anak akan berhubungan

---

<sup>109</sup>Charles Y.C. Yeh and others, 'Enhancing Achievement and Interest in Mathematics Learning through Math-Island', *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 14.1 (2019) <<https://doi.org/10.1186/s41039-019-0100-9>>.

<sup>110</sup>Kholishoh Nur Aini, Abdul Muhid, "Efektifitas Game Marbel Muslim Kids Pada Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Pembelajaran yang Menyenangkan" dalam Jurnal *Pendidikan Agama Islam*, Volume 5, Nomor 1, UIN Sunan Ampel Surabaya, Januari-Juni 2022. h. 45-46.



dengan hasil belajar peserta didik, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andi Ferawati Jafar dan Ainul Mardia bahwa keberhasilan pembelajaran ditandai dengan perolehan pengetahuan keterampilan dan sikap positif pada masing-masing individu yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dan diantara banyak faktor yang mempengaruhinya ialah penggunaan media pembelajaran yang berfungsi sebagai, wadah, perantara, atau penyambung pesan pembelajarana. Media berfungsi memperoleh pengalaman belajar. Media yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, tujuan belajar, maka akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga peserta didik dapat mempertinggi hasil belajar.<sup>111</sup> Adanya kaitan erat diantara media pembelajaran yang tepat dan sesuai yaitu media pembelajarn berbasis games yang sesuai dengan karakteristik anak. sehingga hasil belajar yang diperoleh terdapat peningkatan.

Penggunaan media pembelajaran berbasi games yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran akan mempermudah peserta didik memhami materi yang diberikan. Sejalan dengan penelitian Wardia yang mengatakan dalam penelitiannya bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis game yang difungsikan sebagai media pembelajaran sangat berperan penting dalam memberikan pemahaman terhadap materi dengan adanya media pembelajaran berbasis game akan mempermudah peserta didik dalam memahami konsep yang sulit dijelaskan dengan bahasa pengajaran (bahasa verbal).<sup>112</sup>

Berdasarkan beberapa teori-teori yang memperkuat tentang penggunaan media belajar berbentuk game dalam keefetifannya meningkatkan hasil belajar dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Permainan yang di elaborasikan dengan pembelajaran akan membuat peserta didik

---

<sup>111</sup>Andi Ferawati Jafar, Ainul Mardia, “ Efektifitas penggunaan mediapembelajatn Monopolio Game Smart Terhadap Minat Belajar Peserta didik” dalam Jurnal Pendidikan Fisiska, Volume 5, nomot I, UIN Makassar, Maret 2017. Maret 2017. h.23.

<sup>112</sup>Wardia, Punanji Setyosari, Saida Ulfa. “Efektifitas Penggunaan GBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Hukum Bacaan Tanwin Kelas VII SMP” dalam Jurnal JKTP, Volume 5, No. 4, Universitas Negeri Malang, 25 Februari 2022. h. 346.

yang mengikuti pelajaran memberi respon positif dalam pembelajaran. Pelajaran akan dilakukan dengan semangat dan selalu ingin belajar. Adanya minat belajar yang kuat dalam diri peserta didik maka akan bersungguh-sungguh dalam belajar dan akan berdampak bagi hasil belajar peserta didik. Dari kemampuan peserta didik memahami pembelajaran yang dibuktikan dengan membuat peserta didik aktif dalam mendalami materi yang diterima.

2. Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Games Melalui Power Point Secara Efektif Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 di SD Negeri 294 Lempa.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat menentukan keberhasilan dan keefektifan dalam pembelajaran. Kurangnya inovasi dalam pembelajaran menjadikan proses belajar bisa saja menjadi membosankan dan kurang menarik bagi peserta didik dan akhirnya akan berdampak negatif dan jauh dari harapan yang diinginkan. Metode mengajar yang kurang tepat yang tidak disesuaikan dengan karakteristik peserta didik akan menjadi penghalang tercapainya pembelajaran yang diinginkan sehingga banyak waktu yang terbuang sia-sia. Olehnya itu penggunaan media pada pembelajaran akan sangat menentukan pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang masih dibawah KKM sekolah. Sehingga peneliti menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point digunakan untuk mengefektifkan pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik pada kelas 3 di SD Negeri 294 Lempa berdampak signifikan.

Berdasarkan hasil dari penelitian yaitu hasil uji hipotesis ditemukan bahwa nilai maksimal yang diperoleh peserta didik pada kelas eksperimen ialah dengan nilai 86 dengan nilai rata-rata peserta didik 81,11. Nilai tersebut berada diatas KKM sekolah yaitu 70. Sedangkan nilai maksimal yang diperoleh peserta didik dari kelas kontrol ialah 68 dengan nilai rata-rata peserta didik 50,66. Nilai tersebut masih dibawah KKM sekolah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan

media pembelajaran berbasis games melalui power point efektif dalam meningkatkan hasil peserta didik.

Kurang optimalnya hasil belajar peserta didik yang menerapkan model konvensional pada kelas kontrol menyebabkan peserta didik pasif dalam proses pembelajaran, peserta didik juga merasa jenuh dan kurang bersemangat dalam pembelajaran PAI. Model pembelajaran yang diterapkan yang berupa model konvensional yang bersifat monoton dan hanya satu arah. Hal ini menyebabkan peserta didik bosan, jenuh, dan bahkan membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif.

Penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point efektif digunakan dalam proses pembelajaran disebabkan karena beberapa hal diantaranya ialah antusias peserta didik mengikuti pembelajaran, aktif dalam pembelajaran, dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Keefektifan belajar tersebut dapat dilihat pada penilaian hasil belajar ranah keterampilan pada kelas eksperimen yang jumlah rata-rata yang diperoleh peserta didik pada kelas eksperimen ialah 82,85 yang berkategori baik, pada penilaian hasil belajar ranah sikap rata-rata nilai peserta didik ialah 83,31 yang berkategori baik, dan respon peserta didik pada pembelajaran yang memberikan respon positif yaitu 90% jawaban positif dan 10% jawaban negatif. Itu berarti bahwa lebih banyak peserta didik yang merespon positif dibandingkan dengan respon negatif. Berbeda dengan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional hasil belajar dari ranah keterampilan nilai yang diperoleh ialah 48,06 yang dikategorikan kurang baik, begitupun dengan hasil belajar dari ranah sikap diperoleh hasil 44,43 yang berkategori tidak baik dan respon peserta didik pada pembelajaran yang dilakukan ialah jumlah rata-rata peserta didik yang memberi respon positif 46,7% sedangkan respon negatif 53,3% sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik pada kelas kontrol lebih dominan menjawab negatif.

Selanjutnya dari data yang telah diolah melalui SPSS untuk mengetahui kategori efektifitas dari masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol maka cara mengolahnya dengan mencari *Ngain* *Skore* peserta didik. Setelah diolah

dengan SPSS dan ditemukan hasil Ngain skore masing-masing kelas. Maka dapat dijabarkan bahwa kelas Eksperimen memiliki Ngain skore berjumlah 59.40 yang jika dikonversikan dengan kategori tafsiran efektifitas N-Gain maka nilai 59,40 berada pada interval 56 – 75 maka berkategori cukup efektif. Jadi penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik SD Negeri 294 Lempa. Sedangkan nilai Ngain skore yang diperoleh kelas kontrol hanya 36,16 yang berada pada interval < 40, maka kategori tafsiran efektifitas N-Gain skore kelas kontrol tidak efektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional tidak efektif dalam penggunaannya dalam pembelajaran.

Senada dengan penelitian tentang efektifitas penggunaan media games dalam meningkatkan hasil belajar yang dilakukan dengan Tiara Hatianingsih dalam penelitiannya tentang penerapan *Teams Game Tournaments* (TGT) berbasis media power point untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang di mana penelitian tersebut berawal pada pembelajaran yang kurang efektif karena penggunaan metode yang kurang variatif sehingga para siswa tidak semangat dalam mengikuti pelajaran yang akan berampak pada hasil belajarnya. Sehingga peneliti menerapkan *Teams Game Tournaments* (TGT) berbasis Media Power Point yang digunakan sebagai media pembelajaran. Dan adapun hasil penelitian yang diperoleh bahwa hasil belajar meningkat sebesar 71,76 dengan kategori baik dan nilai rata-rata posttest peserta didik sebesar 71,76 yang berkategori baik dan peningkatan hasil belajar peserta didik terdapat peningkatan setelah penerapan media game yang dilakukan dalam penelitian.<sup>113</sup> Berdasarkan teori belajar bahwa salah satu yang mempengaruhi hasil belajar adalah media atau model pembelajaran. Sehingga dengan menerapkan suatu media atau model belajar seperti game pembelajaran pada peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar karena memiliki kelebihan diantaranya membangun rasa percaya diri peserta didik, memotivasi peserta didik dan dapat meningkatkan pemahaman yang

---

<sup>113</sup>Tiara Hatianingsih, Penerapan Teams Game Tournaments (TGT) Berbasis Media Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih Materi Makanan Halal dan Haram, UIN Sunan Gunung Jati Bandung, 2022. h. 67.

mendalam terhadap pokok-pokok pembahasan, dan media pembelajaran berbasis game membantu mengembangkan keterampilan kognitif peserta didik, seperti pemecahan masalah, analisis, pemikiran kritis dan pengambilan keputusan, melalui tantangan dan skenario dalam permainan, peserta didik dapat melatih dan meningkatkan kemampuan berpikir mereka.

Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Raju Hidayat pada penelitiannya yang mengembangkan media pembelajaran power point interaktif berbasis games edukatif yang diterapkan pada pelajaran PAI bahwa dalam penelitiannya media power point berbasis game dapat menjadi media pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik dengan cara belajar yang menarik perhatian dan motivasi peserta didik dalam proses belajar, media pembelajaran yang diterapkan kepada peserta didik memperoleh hasil yang positif di mana semua peserta didik memberikan respon sikap setuju yang berarti bahwa dengan penerapan media pelajaran yang berbasis games yang diterapkan pada peserta didik sangat praktis.<sup>114</sup> Proses pembelajaran yang menarik dan memunculkan inovasi baru merupakan kemampuan yang harus dimiliki seorang pendidik. Pada zaman sekarang ini, di era globalisasi generasi 4.0 ilmu pengetahuan dan teknologi semakin canggih. Maka seorang pendidik harus memanfaatkan kemajuan tersebut. Pelajaran tersebut diterapkan dalam pelajaran PAI.

Pembelajaran yang disampaikan melalui media pembelajaran yang dirancang semenarik mungkin seperti game pembelajaran pada power point memungkinkan peserta didik untuk aktif mengikuti pembelajaran dan akan meningkatkan hasil belajarnya. Power point yang dirancang semenarik mungkin misalnya berbentuk game, yang berbagai macam warna, huruf, animasi, gambar yang di perlihatkan ketika proses pembelajaran akan membuat peserta didik semangat dalam belajar dan suasana dalam kelas akan menyenangkan.<sup>115</sup> Pendidik

---

<sup>114</sup>Raju Hidayat, Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Game Edukatif pada Mata Pelajaran PAI kelas VII di SMPN 7 Sijunjung, Jurusan Pendidikan Agama Islam, UIN Mahmudd Yunus Batusangkar, 2022. h.97-98.

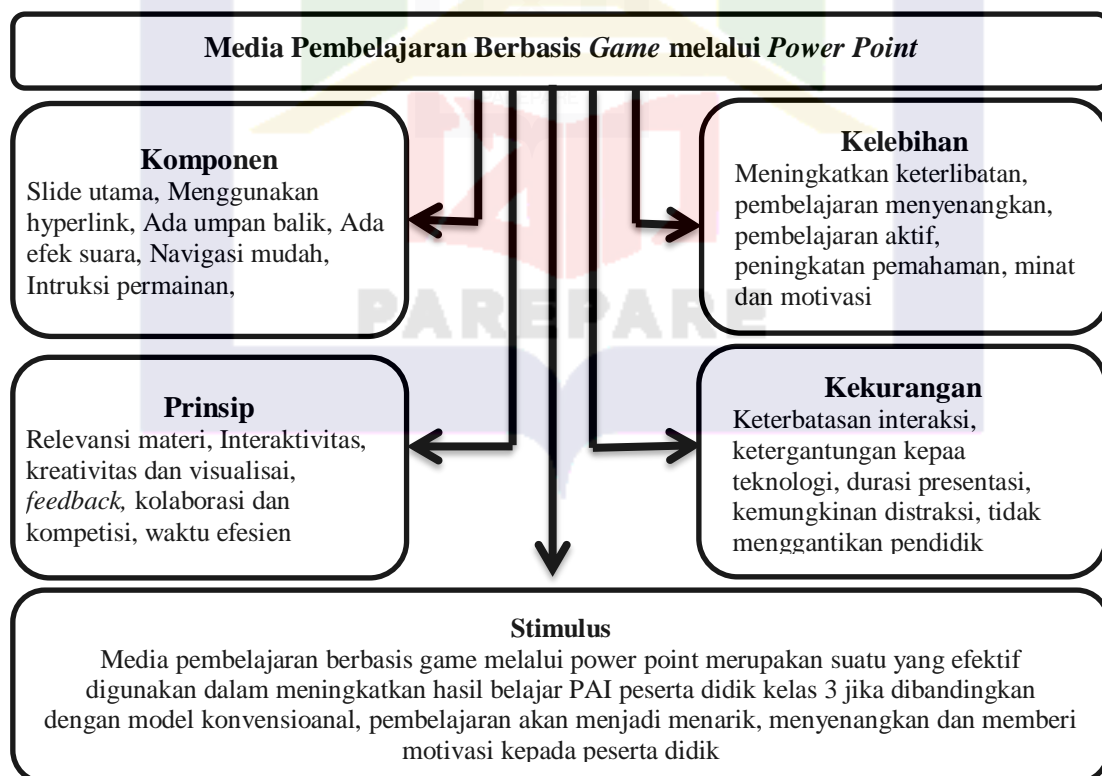
<sup>115</sup>Yudi Budianti, Rima Rikmasari, and Dikta Aditya Oktaviani, 'Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Inovasi*

atau guru dalam kelas sangat dituntut untuk menjadikan kelas yang dihadapinya menjadi menyenangkan. Dengan menerapkan media power point yang menarik seperti permainan, maka akan meningkatkan semangat dan antusias peserta didik mengikuti pembelajaran dan berdampak bagi hasil belajarnya.

Berdasarkan temuan pada penelitian yang dilakukan bahwa dapat diberi kesimpulan bahwa efektifitas penggunaan media pembelajaran games melalui power point dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang awalnya masih berada pada kategori kurang baik menjadi baik. penggunaan media pembelajaran pada peserta didik yang menyenangkan dapat menumbuhkan semangat, antusias ,dan membuat peserta didik mudah dan paham materi PAI yang diberikan sehingga berdampak bagi hasil belajar.

Untuk memudahkan dalam memahami temuan penelitian maka dibuatkan berbentuk *flowchart*. Sebagai berikut:

Gambar 4.1 Gambaran temuan pada penelitian



Flowchar yang disajikan diatas bertujuan untuk menyajikan informasi secara sistematis dan mudah dipahami. Penggunaan media pembelajaran berbasis game melalui power point dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 3 SD dikarenakan dalam komponen media yang digunakan terdapat unsur-unsur yang mudah digunakan untuk menunjang peningkatan hasil belajar peserta didik, prinsip penggunaan media yang memudahkan pendidik berkreaitivita, interaktivitas yang bisa menjadi pemicu peningkatan hasil belajar.

Namun tentu penggunaan media pembelajaran berbasis game melalui power point yang digunakan dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihanannya ialah meningkatkan keterlibatan yang berarti pendidik dan peserta didik akan selalu aktif terlibt dalam proses pembelajaran, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, peningkatan pemahaman, motivasi, dan minat pesert didik meningkat. Adapun kekurangan media tersebut terdapat keterbatasan interaksi, penggunaanya akan selalu bergantung pada teknologi, dan kemungkinan terjadi disktraksi yang menyebabkan peserta didik melenceng dari pembelajaran dan lebih fokus bermain dibandingkan belajarsehingga tidak tercapai tujuan awal pembelajaran.

## BAB V

### PENUTUP

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar PAI peserta didik sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil bahwa pada kelas eksperimen terdapat peningkatan hasil belajar PAI. Hal ini dapat dilihat hasil pretes kelas eksperimen nilai rata-rata 62,88 kategori sedang nilai rata-rata pretest kelas kontrol ialah 48,22 kategori kurang. Setelah diberikan perlakuan maka nilai rata-rata peserta didik kelas eksperimen meningkat menjadi 81,11 kategori baik, sedangkan nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol ialah 50,66 yang kategori kurang. Respon kelas eksperimen terhadap pembelajaran setelah pembelajaran memberikan respon yang positif yaitu 90% peserta didik yang memberi respon positif dan 10% peserta didik yang memberi respon negatif. Sedangkan pada kelas kontrol ialah 46,7% respon positif dan 53,3% respon negatif.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point memiliki efektifitas terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 3 dalam pembelajaran PAI di SD Negeri 294 Lempa. Hal ini dibuktikan dengan nilai efektifitas yang dihitung melalui SPSS dengan menggunakan rumus *N-Gain Score*. kelas Eksperimen memiliki *Ngain score* berjumlah 59,40 berkategori cukup efektif. Jadi penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik SD Negeri 294 Lempa. Sedangkan nilai *Ngain score* yang diperoleh kelas kontrol hanya 36,16 yang berkategori tidak efektif.

#### **B. Implikasi**

1. Implikasi bagi peserta didik: penggunaan media pembelajaran berbasis game melalui power point berdampak bagi motivasi belajar peserta didik,



mereka sangat tertarik mengikuti pembelajaran dan sangat antusias itu disebabkan karena games yang menarik dan menantang dalam penggunaannya dalam pembelajaran, terdapat peningkatan pemahaman dalam materi yang diajarkan, peserta didik secara aktif belajar didalam kelas dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

2. Implikasi bagi pendidik: media pembelajaran berbasis game melalui power point menjadi opsi pilihan yang tepat digunakan dalam pembelajaran khususnya pada kelas 3 Sekolah Dasar dikarenakan penggunaannya yang mudah dan menarik peserta didik untuk belajar dan dapat menjadi pendorong bagi setia para pengembang untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game melalui power point untuk mata pelajaran lainnya dan menjadi model bagi pengguna teknologi dan inovasi dalam proses pembelajaran di sekolah-sekolah.

### ***C. Rekomendasi***

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang telah dipaparkan, maka peneliti mengajukan rekomendasi yang bermanfaat yaitu untuk digunakan sebagai alternatif peningkat hasil belajar peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, maka pendidik perlu meningkatkan kualitas mengajarnya dengan menggunakan berbagai media pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Diantaranya ialah menggunakan media pembelajaran berbasis games melalui power point dalam proses pembelajaran.

2. Penggunaan media pembelajaran berbasis games melalui power point, kemampuan pendidik sangat menentukan keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Seperti kemampuan dan teknik dalam pemilihan instrumen pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis games melalui power point.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an al-Karim.
- Ahmad, Fridaus, and Dea Mustika, 'Problematika Guru Dalam Menerapkan Media Pada Pembelajaran Kelas Rendah Di Sekolah', *BASICEDU*, 5.4 (2021), 2008–14
- Arie, Sandy Teguh, *Power Point Android*, 2015
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan* (PT. Bumi Aksara, 2009)
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010)
- Audie, Nurul, 'Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik', *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2.1 (2019), 586–95
- Badri, Nur, 'Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pada SMK Negeri Tiga Jepara Dengan Materi Power Point 2007', *Speed - Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 4.1 (2012)
- Bakri, 'Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi PAI Pada SMA Negeri 3 Pinrang' (IAIN Parepare, 2021)
- Batubara, Hamdan Husain, *Media Pembelajaran MI/SD*, ed. by Desi Noor Ariani, I (Semarang: CV Graha Eddu, 2021)
- Budianti, Yudi, Rima Rikmasari, and Dikta Aditya Oktaviani, 'Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7.1 (2023) <<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/index>>
- Chan, Kok Yew Gary, Swee Liang Tan, Khe Foon Timothy Hew, Bernie Grayson Koh, Li Siong Lim, and Jose C. Yong, 'Knowledge for Games, Games for Knowledge: Designing a Digital Roll-and-Move Board Game for a Law of Torts Class', *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 12.1 (2017), 1–20 <<https://doi.org/10.1186/s41039-016-0045-1>>
- Committee, CMHC, 'Uji Normalitas Dengan SPSS', *Publikasi Jurnal Ilmiah News – HM Publisher* <<https://cattleyapublicationservices.com/?p=729>> [accessed 18 June 2023]
- , 'Uji T (T-Test) Dengan SPSS', *Publikasi Jurnal Ilmiah News – HM Publisher* <<https://cattleyapublicationservices.com/?p=747>> [accessed 18 June 2023]
- Data, Konsultan Analisis, 'Mengenal Uji Mann Whitney Dan Ketentuan Penggunaannya', *Gama Statistika* <<https://gamastatistika.com/2021/01/21/mengenal-uji-mann-whitney-dan-ketentuan-penggunaannya/>> [accessed 18 June 2023]
- Fariha, Fatharani, 'Keutamaan Menuntut Ilmu Agama', *Muslimah.or.Id*
- Fauhah, Homroul, and Brilian Rosy, 'Analisis Model Pembelajaran Make A

- Match Terhadap Hasil Belajar Siswa’, *JPAP*, 9.2 (2021)
- Firdaus, Muhammad, ‘Pengembangan LKPD Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik’, *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4.1 (2018), 26–40
- Hafid, Abdul, ‘Penggunaan Media Power Point Pada Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas IX SMP Negeri 12 Parepare’ (Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2019)
- Hamid, Mustofa Abi, and DKK, *Media Pembelajaran*, ed. by Toni Limbong, I (Yayasan Kita Menulis, 2020)
- Hasan, Muhammad, *PENGARUH KOMPETENSI GURU DALAM PROSES BELAJAR MNEGAJAR DI KELAS DAN FASILITAS GURU TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA*, *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3 Nomor 1 (2008), 79–92 Landasan Pendidikan, ed. by Muhammad Hasan, I (CV. Tahta Media, 2021)
- Hasan, Nur, ‘Penerapan Model Pembelajaran Debat Aktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar PAI Di SMK Kartika Grati Kabupaten Pasuruan’, *Journal of Islamic Eucation (JIE)*, IV.2 (2019)
- Hasanah, Firdatul, ‘Pengembangan Game Spinning Whell Sebagai Media Pembelajaran Padad Materi Kalor Dan Perpindahannya Bagi Siswa Kelas VII SMP/MTs’ (UIN KIAI HAJI AHMAD SIDDIQ JEMBER, 2022)
- Hermnsyah, and Dkk, ‘Desain Aplikasi Pembelajaran Doadoa Harian Berbasis Game Edukasi’, *Sisfotek Global*, 5.2 (2015)
- Hidayat, Anwar, ‘Tutorial Cara Uji Validitas Dengan SPSS – Validitas Instrumen’, *Statistikian*, 2013 <<https://www.statistikian.com/2013/02/validitas-spss.html>> [accessed 18 June 2023]
- Hidayatullah, Nur, ‘Rancang Bangun Game Edukasi “Petualangan Anak Cucu Adam” Sebagai Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis Android Menggunakan Construct 2’ (Universitas Teknokrat Indonesia, 2019)
- Indonesia, *Undang-Undang SISDIKNAS 2003* (Jakarta: Sinar Grafika, 2003)
- Kamil, Popo Mustofa, ‘Perbedaan Hasil Belajar Sisa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso’, *Biodusiana*, 3.2 (2018)
- Kawuryan, Sekar Purbarini, ‘Karakteristik Siswa SD Kelas Rendah Dan Pembelajarannya’, *PPSD FIP UNY*, 2018
- KEMDIKBUD, ‘KBBI Daring’, 2016 <[kbbi.kemdikbud.go.id](http://kbbi.kemdikbud.go.id)> [accessed 12 August 2022]
- Kustiawan, Usep, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, I (Malang: GUNUNG SAMUDERA, 2016)

- ‘Membuat Game Edukasi Berbasis Powerpoint Untuk Pembelajaran’, *NaikPangkat.Com*, 2022 <<https://naikpangkat.com/membuat-game-edukasi-berbasis-powerpoint-untuk-pembelajaran/>> [accessed 2 November 2022]
- Misbah, Dedi, and dkk, ‘Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Yang Berbasis Power Point POP Up Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Kosakata Pada Pembelajaran Bahasa Arab’, *Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2.2 (2017)
- Murningsih, Siti, *Filsafat Pendidikan Vidio Games: Kajian Tentang Struktur Realitas Dan Hiperealitas Permainan Digital*, ed. by Nurhayati, 1st edn (Yogyakarta: Gadjadara University Press, 2021)
- Nawangwulan, Mutiara Dwi, ‘Pengembangan Media Interaktif Spin Game Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin Dalam Islam Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6.2 (2022), 10884–90
- Nurhasanah, Sitti, and A Sobandi, ‘Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa’, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1.1 (2016), 128–35
- Nurjanah, ‘Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Game Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa’ (UIN Sunan Gunung Jati Bandung, 2019)
- Nurseto, Tejo, ‘Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik’, *Ekonomi & Pendidikan*, 8.1 (2011)
- Oktaviani, Sherly, and Dkk, ‘Penggunaan Powerpoint Pada Pembelajaran Lingkaran Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjung Raja’, *Pendidikan Matematika*, 11.1 (2017), 29–42
- Pakpahan, Andrew Fernando, and Dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*, ed. by Abdul Karim and Sukarman Purba, I (Yayasan Kita Menulis, 2020)
- Pembelajaran, Gita hadiaty-media, ‘Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran’, 2015 <<https://gitamediapembelajaran.wordpress.com/media-pembelajaran-2/langkah-langkah-penggunaan-media-pembelajaran/>> [accessed 21 September 2022]
- Prasetya, Amadia, and Rian Damariswara, ‘Respon Anak 10 Tahun Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan’, *SEMDIKJAR* 5, 2022, 179–84
- Raharjo, Said, ‘Cara Menghitung N-Gain Score Kelas Eksperimen Dan Kontrol Dengan SPSS’, *SPSS Indonesia*, 2019 <<https://www.spssindonesia.com/2019/04/cara-menghitung-n-gain-score-spss.html>> [accessed 20 June 2023]
- RI, KEMENAG, *Al-Qur’an Dan Terjemahan*
- Rico, Andrés Payà, and Jaume Bantulà Janot, ‘Children’s Right to Play and Its Implementation: A Comparative, International Perspective’, *Journal of New*

*Approaches in Educational Research*, 10.2 (2021), 279–94  
<<https://doi.org/10.7821/naer.2021.7.665>>

- Riduan, and Sunarto, *Pengantar Statistika* (Bandung: Alfabeta, 2017)
- Rismawati, ‘Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Power Poin Pada Pelajaran IPA Kompetensi Dasar Perkembangbiakan Manusia Kelas VI SDN 132409 Tanjungbalai’, *Sabilarrasad*, 1.1 (2016)
- Rohman, Nanan, and Babang Mulyanto, ‘Membangun Aplikasi Game Edukatif Sebagai Media Belajar Anak-Anak’, *Computech & Bisnis*, 4.1 (2010), 53–58
- Salsabila, Safa, ‘Pengaplikasian Games Edukasi (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik’, *Seminar Nasional PGMI SEMAI*, 2021, 499–518
- Satria, Kurniawan Masda, Okto Wijayanti, and Santhy Hawanti, ‘Problematika Dan Strategi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Rendah Sekolah Dasar’, *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1.1 (2020), 65–73
- Setyawan, Sigit, *Kelasa Asyik Dengan Games; 30 Games Untuk Pembelajaran*, ed. by Susanto Adinto F., 1st edn (Jakarta: PT. Grasindo, 2015)
- Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Kesebelas (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006)
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2016)
- , *Statistik Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2002)
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008)
- Sumiharsono, Rudy, and Hisbiatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, ed. by Dedy Arianto, II (Jember, 2018)
- Suratman, Dede, ‘Pemanfaatan MS Power Point Dalam Pembelajaran’, *PMIPA, FKIP, Universitas Tanjung Pura Pontianak*
- Suryadi, Rudi Ahmad, *Ilmu Pendidikan Islam*, 1st edn (Yogyakarta: Katalog Dalam Terbitan (KDT), 2018)
- Techno, How To, ‘Uji Homogenitas SPSS, Ini Cara Melakukannya’, *Kumparan.Com*, 2022 <<https://kumparan.com/how-to-tekno/uji-homogenitas-spss-ini-cara-melakukannya-1zBMEdOetA4/full>> [accessed 18 June 2023]
- Uce, Loeziana, ‘The Golden Age: Masa Efektif Merancang Kualitas Anak’, *UIN Ar-Raniry*, I.I (2019)
- Umami, Nailariza, and Muhammad Isna Nur Adha, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Games Book Accounting Untuk Meningkatkan Motivasi Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Materi Siklus Akuntansi’, *Pendidikan Ekonomi*, 1 (2021), 15–54
- Umar, Mardan, and Faiby Ismail, *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam (KONSEP Dasar Bagi Mahasiswa Perguruan Tinggi Umum)*, I (Banyumas: Pena

Persada, 2020)

———, *Pendidikan Agama Islam (Konsep Dasar Bagi Mahasiswa Perguruan Tinggi Umum)* (Banyumas: CV. Oena Persada, 2022)

Umawaitina, Ilham M., 'Penggunaan Media Power Poin Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Alhilaal Sanana', *PANGEA*, I (2021)

Wati, Anjelina, 'Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Pendidika Guru Sekolah Dasar*, 2.1 (2021), 68–73

Werdayanti, Andaru, 'Pengaruh Kompetensi Guru Dalam Proses Belajar Mnegajar Di Kelas Dan Fasilitas Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3 nomor 1 (2008), 79–92

Yanto, Ari, 'Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS', *Cakrawala Pendas*, 1.1 (2015)

Yeh, Charles Y.C., Hercy N.H. Cheng, Zhi Hong Chen, Calvin C.Y. Liao, and Tak Wai Chan, 'Enhancing Achievement and Interest in Mathematics Learning through Math-Island', *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 14.1 (2019) <<https://doi.org/10.1186/s41039-019-0100-9>>

Yulianti, Hesti, 'Penerapan Metode Giving Questionb And Getting Answer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI', *Penelitian Pendidikan Islam*, 6.1 (2018)

Zaenuddin, 'Teori Hasil Belajar & Indikator Hasil Belajar Menurut Para Ahli', *Artikelsiana*, 2022 <<https://artikelsiana.com/teori-hasil-belajar-indikator-hasil-belajar-menurut-para-ahli>> [accessed 23 September 2022]

PAREPARE



LAMPIRAN-LAMPIRAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
PROGRAM PASCASARJANA**

Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404  
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B-123/In.39.12/PP.00.9/02/2023  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

14 Februari 2023

Yth. **Bapak Bupati Wajo**  
Cq. **Badan Kesatuan Bangsa dan Politik**  
(KESBANGPOL)

Di

Tempat

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Tesis mahasiswa Program Pascasarjana IAIN Parepare tersebut di bawah ini :

Nama : MUH.SYHRUL HAMKA  
NIM : 2120203886108032  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Tesis : **Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Games Melalui Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Pada Peserta Didik Kelas 3 SD Negeri 294 Lempa.**

Untuk keperluan Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan **Februari sampai April Tahun 2023.**

Sehubungan dengan hal tersebut diharapkan kepada bapak/ibu kiranya yang bersangkutan dapat diberi izin dan dukungan seperlunya.

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*



Direktur,

Dst Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd  
NIP. 19720703 199803 2 001





**PEMERINTAH KABUPATEN WAJO**  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**  
Jalan Rusa No. 17 Telepon (0485) 22330 Sengkang 90911  
Email: bakesbangpolkabwajo@yahoo.com

**REKOMENDASI PENELITIAN**  
**NOMOR : 070 / 078 / KESBANGPOL**

- Membaca** : surat permohonan MUH. SYAHRUL HAMKA tanggal 28 Februari 2023 tentang Izin Penelitian.
- Dasar** : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Surat Keterangan Penelitian.  
2. Peraturan Daerah Nomor 1 Tahun 2019 tentang Organisasi dan Tata Kerja Lembaga Teknis Daerah dan Lembaga Lain Pemerintahan Kabupaten Wajo.  
3. Peraturan Bupati Wajo Nomor 33 Tahun 2013 tentang Pendelegasian Sebagian Kewenangan Bupati Mengenai Penandatanganan Perizinan dan Non Perizinan kepada Penanaman Modal Kabupaten Wajo.  
4. Peraturan Bupati Wajo Nomor 188 Tahun 2019 tentang Tugas Pokok, Fungsi dan Rincian Tugas Jabatan Struktural Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Wajo.

**Memperhatikan** : Surat dari Institut Agama Islam Negeri Parepare Program Pascasarjana Nomor : B-123/In.39.12/PP.00.9/02/2023 tanggal 14 Februari 2023 Perihal : *Izin Penelitian*

Setelah membaca maksud dan tujuan Penelitian yang tercantum dalam surat permohonan tersebut, maka pada prinsipnya pihak Pemerintah Kabupaten Wajo tidak keberatan memberikan Rekomendasi kepada yang bersangkutan untuk melaksanakan Penelitian / Pengumpulan Data / Wawancara / Praktek Lapangan di Daerah / Instansi dengan judul :

**" EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMES MELALUI POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI PADA PESERTA DIDIK KELAS 3 SD NEGERI 294 LEMPA "**

Jadwal Penelitian : Februari 2023 – April 2023  
Lokasi Penelitian : SD Negeri 294 Lempa Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo

Dengan ketentuan :

1. Sebelum melaksanakan Penelitian, terlebih yang menerbitkan Surat Izin Penelitian.
2. Sebelum dan sesudah melaksanakan Penelitian harus melaporkan diri kepada pemerintah setempat dan instansi yang bersangkutan.
3. Penelitian tidak menyimpang dari Rekomendasi yang diterbitkan oleh Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Wajo, semata-mata untuk kepentingan ilmiah
4. Mentaati semua perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat-istiadat setempat.
5. Menyerahkan 1 (satu) berkas hasil Penelitian kepada Bupati Wajo Up. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Wajo.
6. Rekomendasi ini tidak dapat dipergunakan untuk memungut dana di masyarakat atau instansi pemerintah. Demikian Rekomendasi ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tembusan :

1. Bapak Bupati Wajo (sebagai laporan) di Sengkang.
2. Kepala Dinas PMPTSP Kab. Wajo di tempat.
3. Arsip

Ditetapkan di : Sengkang  
Pada Tanggal: 28 Februari 2023

Dr. P.H. Kepala Badan,  
Badan Kewaspadaan Nasional dan  
Penganganan Konflik



PTSPWJ IP967607



**PEMERINTAH KABUPATEN WAJO**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Jalan Jend. Ahmad Yani Nomor 33, Telp. / Fax. (0485) 323549, Sengkang (90914) Provinsi Sulawesi Selatan  
 Website : [dpmtsp.wajokab.go.id](http://dpmtsp.wajokab.go.id), Email : [dpmtsp.wajokab@gmail.com](mailto:dpmtsp.wajokab@gmail.com)

**IZIN PENELITIAN / SURVEY**  
**NOMOR : 2206/IP/DPMPTSP/2023**

**Membaca** : Surat Permohonan **MUH. SYAHRUL HAMKA** Tanggal **28 Februari 2023** Tentang  
 Penerbitan Izin Penelitian/Survey

**Mengingat** : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.  
 2. Peraturan Daerah Kabupaten Wajo Nomor 12 Tahun 2017 tentang Penyelenggaraan Perizinan dan Nonperizinan.  
 3. Peraturan Bupati Wajo Nomor 77 Tahun 2019 tentang Pelimpahan Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan dan Nonperizinan pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Wajo.

**Memperlihatkan** : 1. Surat dari PASCA SARJANA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE Nomor : 070/078/KESBANGPOL Tanggal 28 Februari 2023 Perihal **IZIN PENELITIAN**  
 2. Rekomendasi Tim Teknis Nomor **02276/IP/TIM-TEKNIS/III/2023** Tanggal **1 Maret 2023** Tentang Penerbitan Izin Penelitian / Survey

**Menetapkan** : Memberikan **IZIN PENELITIAN / SURVEY** Kepada :

Nama : **MUH. SYAHRUL HAMKA**  
 Tempat/Tanggal Lahir : **Tampangeng (Wajo) , 17 Januari 1998**  
 Alamat : **Jl. Sultan Hasanuddin , Kecamatan Tempe**  
 Perguruan Tinggi/Lembaga : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**  
 Jenjang Pendidikan : **S2**

**Judul Penelitian** : **EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMES MELALUI POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI PADA PESERTA DIDIK KELAS 3 SD NEGERI 294 LEMPA**  
**Lokasi Penelitian** : **SD NEGERI 294 LEMPA**  
**Jangka Waktu Penelitian** : **1 Maret 2023 s/d 1 April 2023**

Untuk hal ini tidak merasa keberatan atas pelaksanaan Penelitian/Survey dimaksud dengan ketentuan sebagai berikut :

- Sebelum dan sesudah pelaksanaan penelitian harus melaporkan diri kepada pemerintah setempat dan instansi yang bersangkutan
- Penelitian tidak menyimpang dari masalah yang telah diizinkan, semata-mata untuk kepentingan ilmiah.
- Mentaati semua perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat-istiadat setempat.

Ditetapkan di : **Sengkang**  
 Pada Tanggal : **1 Maret 2023**

Ditandatangani secara elektronik oleh  
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU,**

  
**H. NARWIS, S.E., M.Si**  
 Pangkat : **PEMBINA UTAMA MUDA**  
 NIP : **196507151994031011**

**No. Reg : 3139/IP/DPMPTSP/2023**  
 Retribusi : **Rp.0.00**



**PEMERINTAH KABUPATEN WAJO  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
KORDINATOR WILAYAH KECAMATAN PAMMANA  
SEKOLAH DASAR NEGERI 294 LEMPA**

*Jl. Bosowa Selatan Ulugalung Desa Lempa Kode POS : 90971 Email : sdn294lempa@gmail.com*

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN  
No. 800/028/07-125/V/2023**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **ERNI ROSALINA, S.Pd.**  
NIP. : 19680919 199307 2 001  
Pangkat/Gol. : Pembina Tingkat I/IVb  
Jabatan : Kepala Sekolah SDN 294 Lempa

Menerangkan bahwa:

Nama : **MUH. SYAHRUL HAMKA**  
Pekerjaan. : Mahasiswa  
NIM : 2120203886108032  
Program Studi : Pascasarjana Pendidikan Agama Islam

Yang tersebut namanya di atas benar telah melakukan penelitian di SDN 294 Lempa dengan  
Judul Penelitian:

**“EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMES  
MELALUI POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI  
PESERTA DIDIK KELAS 3 SD NEGERI 294 LEMPA”**

Demikian surat keterangan ini di buat dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ulugalung, 03 Mei 2023  
Kepala Sekolah,



**ERNI ROSALINA, S.Pd.**  
NIP. 19680919 199307 2 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
UNIT PELAKSANA TEKNIS BAHASA**



Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax: (0421) 24404  
PO Box 909 Parepare 91100, website: [www.iainpare.ac.id](http://www.iainpare.ac.id), email: [mail@iainpare.ac.id](mailto:mail@iainpare.ac.id)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor. B-88/In.39/UPB.10/PP.00.9/07/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Hj. Nurhamdah, M.Pd.  
NIP : 19731116 199803 2 007  
Jabatan : Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Bahasa

Dengan ini menerangkan bahwa berkas sebagai berikut atas nama,

Nama : Muh. Syahrul Hamka  
Nim : 2120203886108032  
Berkas : Abstrak

Telah selesai diterjemahkan dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris dan Bahasa Arab pada tanggal 30 Mei 2023 oleh Unit Pelaksana Teknis Bahasa IAIN Parepare.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 20 Juli 2023

Kepala,



Hj. Nurhamdah, M.Pd.  
NIP. 19731116 199803 2 007

**PROFIL SEKOLAH**

No.	Identitas Sekolah	
1	Nama Sekolah	UPTD SD Negeri 294 Lempa
2	NPSN	40303082
3	Provinsi	Sulawesi Selatan
4	Kota	Sengkang
5	Kecamatan	Pammana
6	Kelurahan	Lempa
7	Kode POS	90971
8	Email	<a href="mailto:Sdn294lempa@gmail.com">Sdn294lempa@gmail.com</a>
9	Jenjang	Sekolah Dasar
10	SK Pendirian Sekolah	800/1410/DISDIK
11	Tanggal SK Pendirian	1979-12-31
12	Status	Negeri
13	Akreditasi	B
14	Kurikulum	Kurikulum 2013
15	Kepala Sekolah	Erni Rosalina, S.Pd.
16	Operator	Sartika Dewi, S.Pd.

**Data PTK dan PD**

No.	Data PTK dan PD	
1	Guru	13
2	Tendik	4
3	PTK	17
4	Peserta Didik	191

**Data Saprass**

No.	Jenis Saprass	Jumlah Ruangan
1	Ruang Kelas	12
2	Perpustakaan	1
3	Lab	0
4	Ruang Praktik	0
5	Ruang Pimpinan	1
6	Ruang Guru	0
7	UKS	1
8	Toilet	3
9	Gudang	4
10	Sirkulasi	0
11	Tempat Olahraga	1
12	TU	1
13	Konseling	0
14	OSIS	0
15	Ruang Bangunan	13
16	Mushollah	1

# UJI SIMPLE RANDOM SAMPLING

(1)

(2)

The screenshot shows the IBM SPSS Statistics Data Editor interface. The main window displays a dataset with 24 rows and 9 columns. The first two columns are labeled 'Nomor' and 'Nama', with values ranging from 2 to 24 and letters B to X respectively. The 'Transform' menu is open, showing various options, with 'Random Number Generators...' highlighted.

Nomor	Nama	var	var	var	var	var	var	var
2	2 B							
3	3 C							
4	4 D							
5	5 E							
6	6 F							
7	7 G							
8	8 H							
9	9 I							
10	10 J							
11	11 K							
12	12 L							
13	13 M							
14	14 N							
15	15 O							
16	16 P							
17	17 Q							
18	18 R							
19	19 S							
20	20 T							
21	21 U							
22	22 V							
23	23 W							
24	24 X							

(3)

(4)

The screenshot shows the IBM SPSS Statistics Data Editor interface. The 'Random Number Generators' dialog box is open, showing the 'Active Generator' set to 'SPSS 12 Compatible' and 'Set Starting Point' checked. The 'Data' menu is open, showing various options, with 'Select Cases...' highlighted.

Nomor	Nama	var	var	var	var	var	var	var
2	2 B							
3	3 C							
4	4 D							
5	5 E							
6	6 F							
7	7 G							
8	8 H							
9	9 I							
10	10 J							
11	11 K							
12	12 L							
13	13 M							
14	14 N							
15	15 O							
16	16 P							
17	17 Q							
18	18 R							
19	19 S							
20	20 T							
21	21 U							
22	22 V							
23	23 W							
24	24 X							

(5)

(6)

The screenshot shows the IBM SPSS Statistics Data Editor interface. A data grid is visible with columns 'Nomor' and 'Nama'. The 'Select Cases' dialog box is open, showing the 'Random sample of cases' option selected. A sub-dialog 'Select Cases: Random Sample' is also open, showing the 'Sample Size' set to 'Approximately 50 % of all cases'.

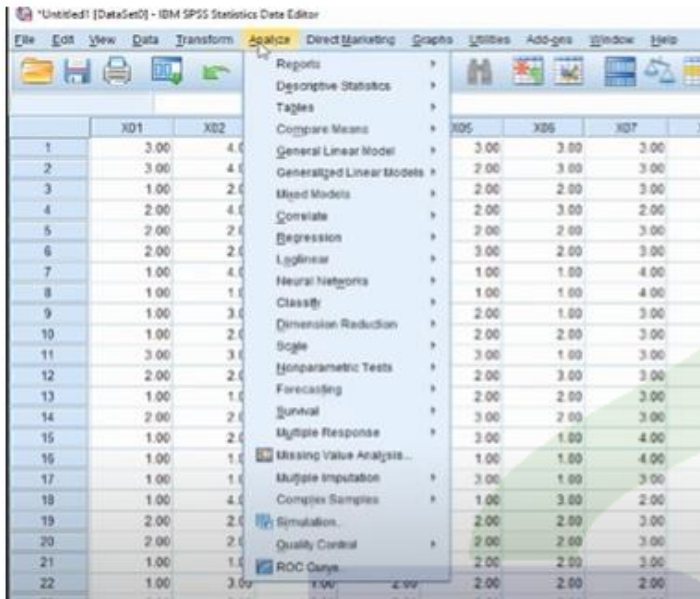
(9)

(10)

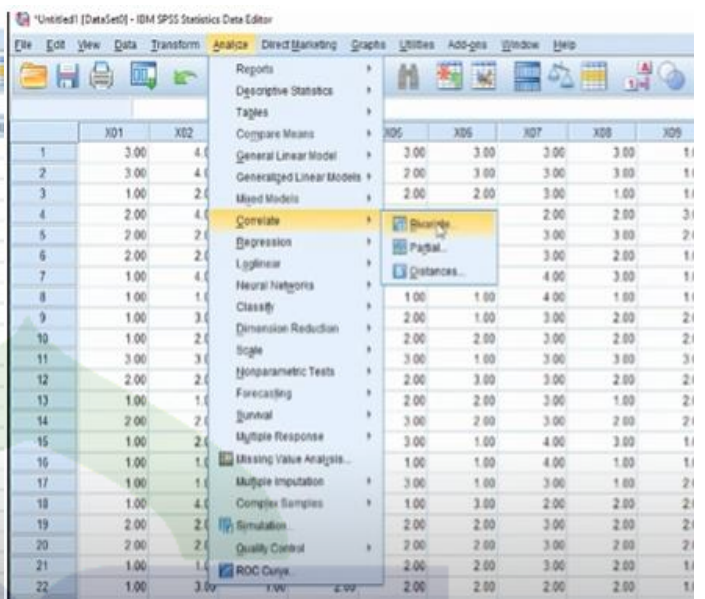
The screenshot shows the IBM SPSS Statistics Data Editor interface. A data grid is visible with columns 'Nomor', 'Nama', and 'filter\_S'. The 'Sort Cases' dialog box is open, showing the 'Sort by' field set to 'Approximately 50%' and the 'Sort Order' set to 'Descending'.

# UJI VALIDITAS SOAL

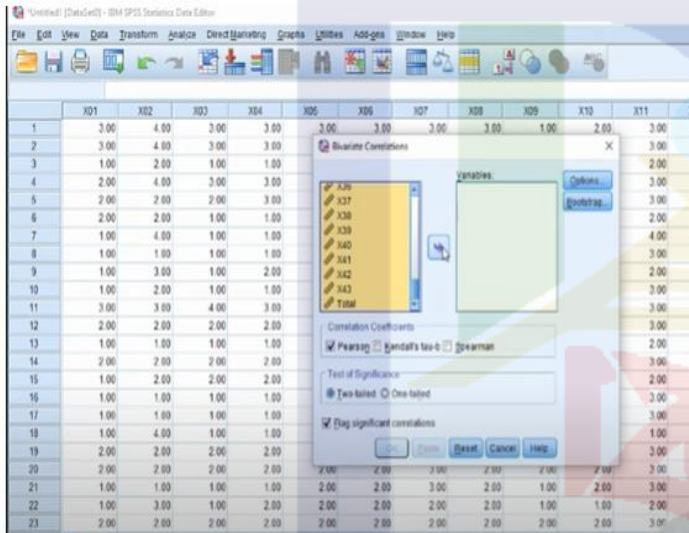
(1)



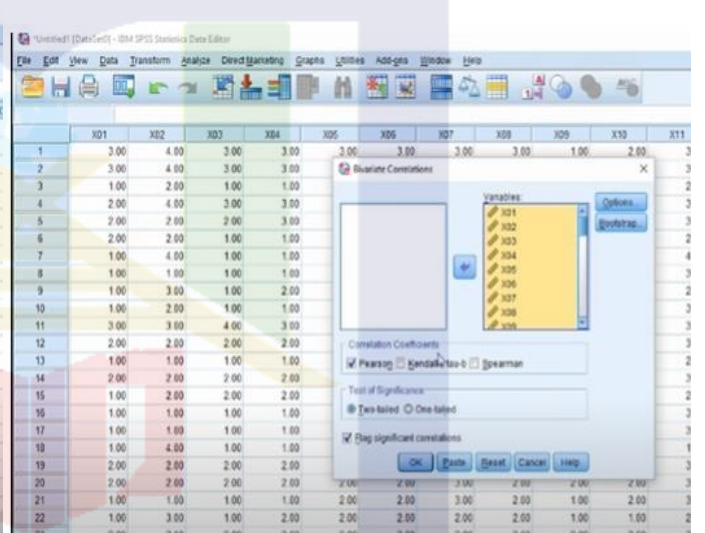
(2)



(3)



(4)



(5)

This screenshot shows the output of the Bivariate Correlations analysis in the IBM SPSS Statistics Viewer. The output is presented as a lower triangular matrix of Pearson correlation coefficients and significance levels for variables X01 through X22.

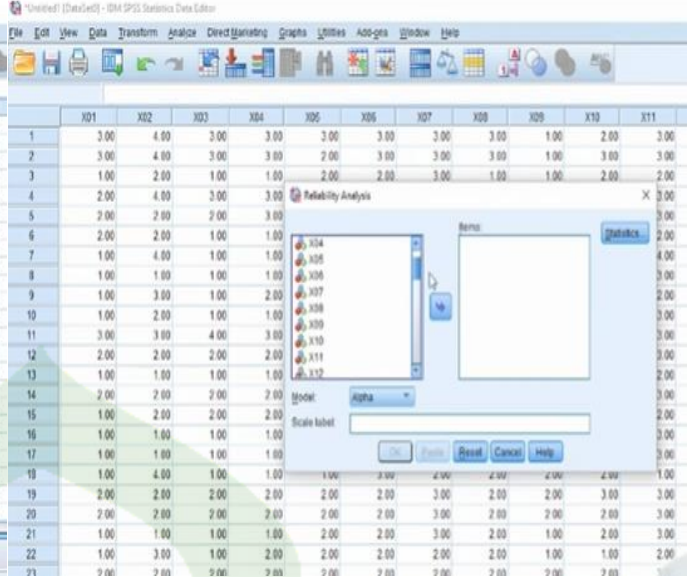
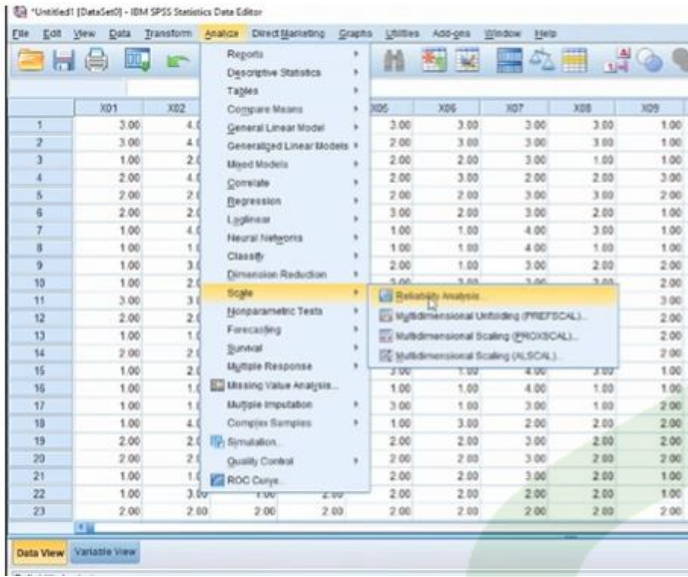
	X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09
X01	1	.346	.068	.089	.392	.429	.523	.574	.427
X02		1	.350	.190	-.105	.171	-.099	.000	.099
X03			1	.707	.157	.341	-.019	.396	.514
X04				1	.350	.404	.113	.531	.402
X05					1	-.102	.183	.163	-.191
X06						1	-.159	.284	.397
X07							1	.205	.054
X08								1	.118
X09									1



# UJI RELIABILITAS

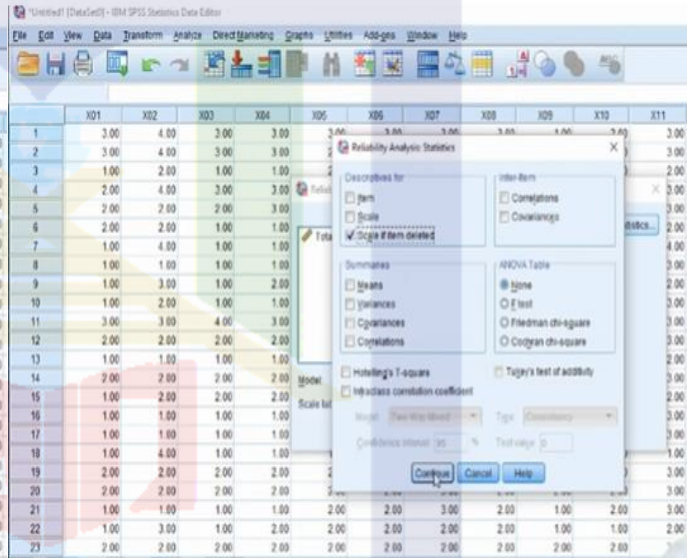
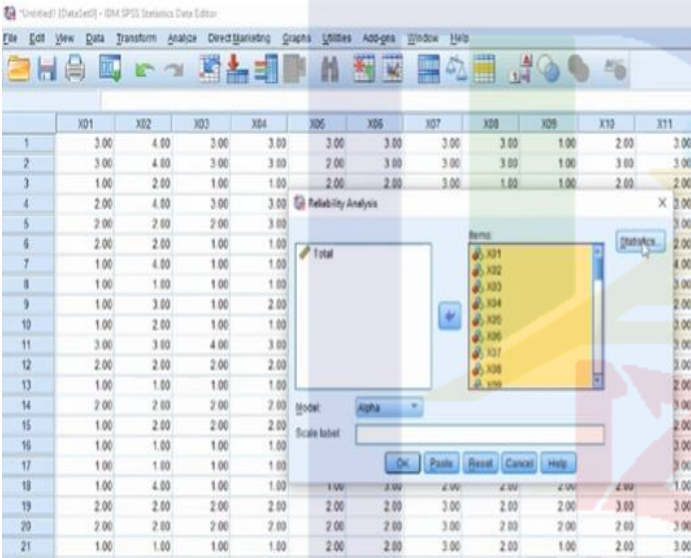
(1)

(2)



(3)

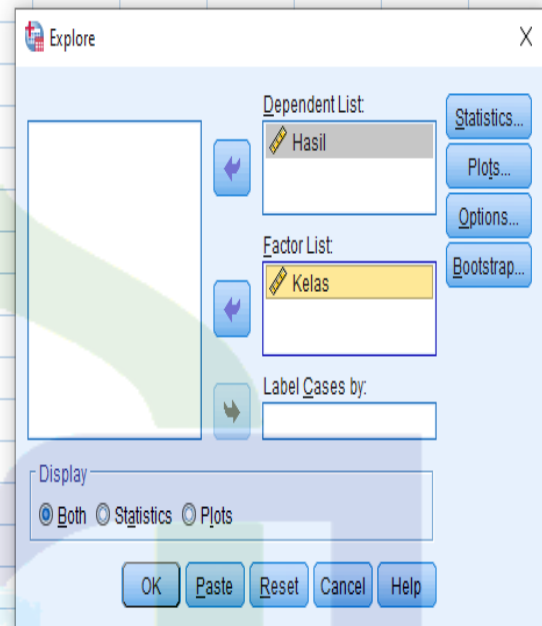
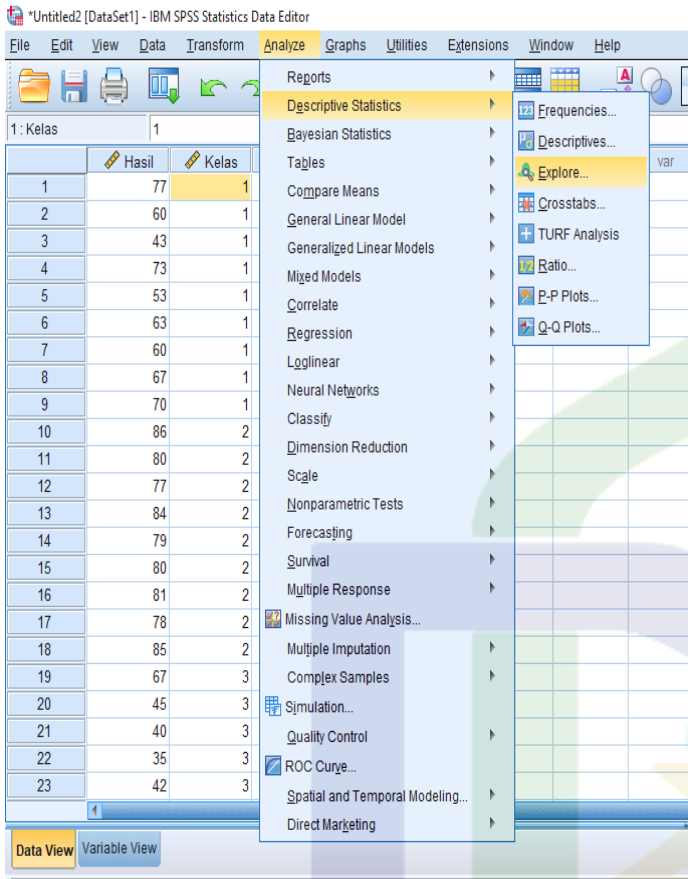
(4)



# UJI NORMALITAS

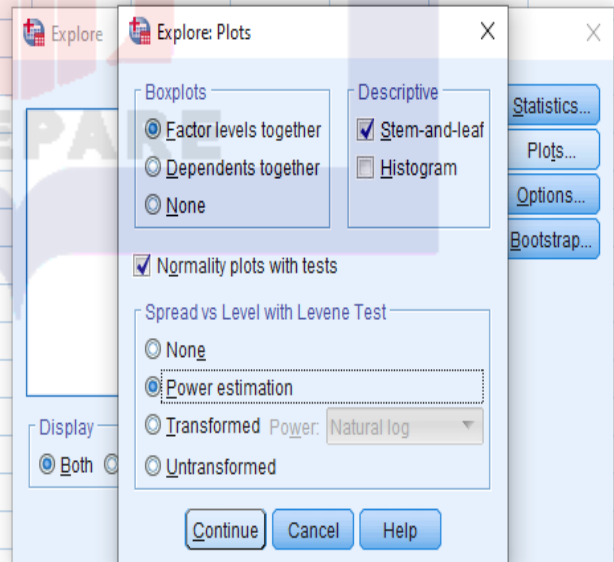
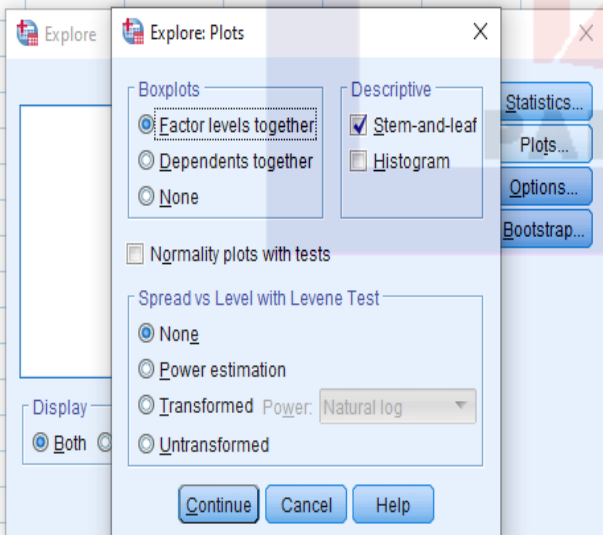
(1)

(2)



(3)

(4)



# UJI PIARED SAMPEL T TEST

(1)

(2)

The screenshot shows the SPSS Statistics Data Editor interface. The 'Analyze' menu is open, and 'Paired-Samples T Test...' is highlighted. The data table in the background contains the following values:

	PreEks	PostEks	PostKon
1	77	86	67
2	60	80	68
3	43	77	
4	73	84	
5	53	79	
6	63	80	
7	60	81	
8	67	78	
9	70	85	

(3)

The screenshot shows the 'Paired-Samples T Test' dialog box in SPSS. The 'Paired Variables' list contains the following entries:

Pair	Variable1	Variable2
1	[PreEks]	[PostEks]
2	[PreKon]	[PostKon]
3	[PreKon]	[PostKon]

# UJI HOMOGENITAS

(1)

The screenshot shows the IBM SPSS Statistics Data Editor interface. The 'Analyze' menu is open, and the path 'Analyze > Descriptive Statistics > Explore...' is highlighted. The data table shows two columns: 'HasilBelajar' and 'Kelas'. The 'Explore' dialog box is open, showing options for 'Factor levels together', 'Stem-and-leaf', and 'Histogram'.

Kelas	HasilBelajar
1	86
2	80
3	77
4	84
5	79
6	80
7	81
8	78
9	85
10	68
11	48
12	47
13	40
14	43
15	60
16	52
17	40
18	58

(2)

(3)

The screenshot shows the 'Explore: Plots' dialog box in IBM SPSS Statistics. The 'Factor levels together' radio button is selected under 'Boxplots'. Under 'Descriptive', the 'Stem-and-leaf' checkbox is checked. Under 'Normality plots with tests', the 'None' checkbox is checked. Under 'Spread vs Level with Levene Test', the 'Power estimation' radio button is selected. The 'Display' section has 'Both' selected.

# UJI MANN WHITNEY

(1)

(2)

The screenshot shows the SPSS interface with the 'Two-Independent-Samples Tests' dialog box open. The 'Test Variable List' contains 'Hasil Belajar [Hasil]'. The 'Grouping Variable' is 'Kelas(??)'. The 'Mann-Whitney U' test is selected under 'Test Type'. The background shows a data table with columns 'Kelas' and 'Hasil'.

Kelas	Hasil
1	86
2	80
3	77
4	84
5	79
6	80
7	81
8	78
9	85
10	68
11	48
12	47
13	40
14	43
15	60
16	52
17	40
18	58

(3)

The screenshot shows the 'Two-Independent-Samples Tests' dialog box with a sub-dialog box for defining groups. The sub-dialog shows 'Group 1' as 1 and 'Group 2' as 2. The 'Mann-Whitney U' test is selected under 'Test Type'.

# UJI NGAIN SCORE

(1)

(2)

Two screenshots of the IBM SPSS Statistics Data Editor interface. Both show the 'Compute Variable...' menu open under the 'Transform' tab. The data table in the background has columns 'Pre' and 'Post' with values ranging from 1 to 21. The 'Compute Variable...' menu options include: Programmability Transformation..., Count Values within Cases..., Shift Values..., Recode into Same Variables..., Recode into Different Variables..., Automatic Recode..., Create Dummy Variables, Visual Binning..., Optimal Binning..., Prepare Data for Modeling, Rank Cases..., Date and Time Wizard..., Create Time Series..., Replace Missing Values..., Random Number Generators..., and Run Pending Transforms (Ctrl+G).

(3)

(4)

Two screenshots of the 'Compute Variable' dialog box in IBM SPSS. Screenshot (3) shows the 'Target Variable' set to 'Seratus\_Kurang\_Pre' and the 'Numeric Expression' set to '100 - Pre'. Screenshot (4) shows the 'Target Variable' set to 'NGain\_Score' and the 'Numeric Expression' set to 'Post\_Kurang\_Pre / Seratus\_Kurang\_Pre'. Both dialog boxes include a 'Type & Label...' button, a list of function groups (All, Arithmetic, CDF & Noncentral CDF, Conversion, Current Date/Time, Date Arithmetic, Date Creation), and a numeric keypad. The 'optional case selection condition' field is empty in both.

PAREPARE

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
(Kelas Eksperimen)

**Nama Sekolah** : SDN 294 LEMPA  
**Mata Pelajaran** : Pendidikan Agama dan Budi Pekerti  
**Kelas/Semester** : III / II  
**Materi Pokok** : Asma'ul Husna Al- Wahab, Al'alim, As Sami'  
**Alokasi Waktu** : 2 X 4 Jam Pelajaran ( 3 Pertemuan )

**A. Kompetensi Inti**

- KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.  
 KI-2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.  
 KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.  
 KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selalu berkata jujur</li> <li>• Memperbanyak amal sholih</li> <li>• Rajin sholat</li> <li>• Membaca Asmaul Husna setelah selesai sholat</li> </ul>
2.	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melaksanakan shalat tepat waktu (Disiplin)</li> <li>• Berani berkata jujur apabila ada temannya yang berbuat salah (Percaya diri)</li> <li>• Menasehati teman yang berbuat salah (Peduli)</li> </ul>
3.	3.2 Mengenal makna Asma'ul Husna: Al Wahhab, Al 'Alim, As Sami'	3.2.1 Menjelaskan arti Asmaul Husna Al 'Alim 3.2.2 Menjelaskan arti Asmaul Husna As Sami' 3.2.3 Menjelaskan arti Asmaul Husna Al-Wahab 3.2.4 Menyebutkan contoh perilaku yang mencerminkan Asma'ul Husna Al 'Alim 3.2.5 Menyebutkan contoh perilaku yang mencerminkan Asmaul Husna As Sami' 3.2.6 Menyebutkan contoh perilaku yang mencerminkan Asmaul Husna Al-Wahab
4.	4.2 Membaca Asma'ul Husna: Al Wahhab, Al 'Alim, As Sami'	4.2.1 Membaca Asmaul Husna Al 'Alim 4.2.2 Membaca Asmaul Husna As Sami' 4.2.3 Membaca Asmaul Husna Al-Wahab 4.2.4 Melafalkan arti Asmaul Husna Al 'Alim

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
		4.2.5 Melafalkan arti Asma'ul Husna As Sami' 4.2.6 Melafalkan arti Asmaul Husna Alwahab

### C. Materi Pembelajaran

#### ➤ Al 'Alim

Allah mengetahui segala sesuatu

Allah Maha Mengetahui semua yang ada di alam semesta, baik yang bersifat ghaib maupun bersifat nyata.

Allah mengetahui ucapan dan perbuatan manusia yang baik maupun yang buruk.

Jika kita mempercayai bahwa Allah SWT MAha Mengetahui, maka kita harus:

1. Selalu berusaha menghindari diri dari perbuatan jelek
2. Selalu berperilaku terpuji
3. Selalu menghindari diri dari pikiran-pikiran yang kotor
4. Selalu menghindari diri dari niat-niat yang tidak baik dalam hati

#### ➤ As Sami'

As Sami' artinya Allah Maha Mendengar

Allah selalu mendengar bisikan hamba-Nya yang memohon dan berdo'a kepada-Nya

Allah selalu mendengar bisikan hati orang-orang yang bersujud dan bersyukur kepada-Nya

Allah selalu memberikan limpahan kasih sayang dan pahala kepada orang-orang yang memohon kepada-Nya

Jika kita mengakui Allah itu Maha Mendengar, maka yang harus kita lakukan:

1. Selalu berhati-hati berbicara
2. Selalu mendengarkan hal-hal yang baik
3. Selalu mendengarkan ayat-ayat Allah
4. Selalu menghindari diri dari ucapan-ucapan yang tidak baik

#### ➤ Al-Wahab

Al-Wahab artinya Allah Maha Pemberi

Allah adalah zat yang Maha Pemberi yang mencukupi segala kebutuhan makhluknya.

Allah memberi tanpa pamrih. Allah memberi tanpa meminta. Allah juga memberi yang terbaik bagi hambanya. Allah menjamin semua reseki makhluknya baik itu manusia, tumbuhan dan hewan.

Reseki yang kita miliki berupa kesehatan, harta benda, makanan dan lainnya.

Jika kita mengakui bahwa Allah Maha Pemberi, maka kita harus melakukan:

1. Suka memberi kepada sesama
2. Memberi dengan ikhlas
3. Memberi tanpa diminta
4. Memberi dengan sesuai kemampuan.



**D. Kegiatan Pembelajaran****Pertemuan pertama (4 x 35 menit = 140 menit)**

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<p><b>Pendahuluan</b></p> <p>a. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama dengan dipimpin oleh salah seorang peserta didik dengan penuh <i>khidmat</i>.</p> <p>b. Guru memulai pembelajaran dengan membaca surah – surah pendek pilihan dan salawat dengan benar dan lancar.</p> <p>c. Guru memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk peserta didik sesuai dengan kegiatan pembelajaran.</p> <p>d. Guru mengajukan pertanyaan secara komunikatif berkaitan dengan materi Asma’ul Husna.</p> <p>e. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai peserta didik</p> <p>f. Menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan.</p> <p>g. Guru mempersiapkan media / alat peraga sehubungan dengan kegiatan belajar mengajar.</p>	20 menit
2.	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>a. Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyimak makna Asma’ul Husna: Al-Alim dan Al-Wahab</li> <li>• Mengamati lafal dan arti Asma’ul Husna: Al-Alim dan Al-Wahab</li> </ul> <p><b>b. Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melalui motivasi dari guru mengajukan pertanyaan tentang lafal dan arti Asma’ul Husna: Al-Alim dan Al-Wahab</li> </ul> <p>Mengajukan pertanyaan, tentang makna Asma’ul Husna: Al-Alim dan Al-Wahab</p> <p><b>c. Mengumpulkan Informasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Secara kelompok kecil mendiskusikan lafal dan makna Asma’ul Husna: Al-Alim dan Al-Wahab</li> <li>• Membuat catatan hasil diskusi kelompok tentang makna Asma’ul Husna: Al-Alim dan Al-Wahab</li> <li>• Menghubungkan tentang isi hasil diskusi sifat Al-Alim dan Al-Wahab Allah SWT dengan sikap manusia dalam perilaku sehari-hari</li> </ul> <p><b>d. Mengomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menampilkan pelafalan Asmaul Husna Al-Alim dan Al-Wahab secara berulang kali baik secara individual atau kelompok.</li> <li>• Peserta didik menyampaikan hasil diskusi tentang Asma’ul Husna Al-Alim dan Al-Wahab Peserta didik menyampaikan hasil belajar tentang lafal dan makna Asma’ul Husna Al-Alim dan Al-Wahab</li> <li>• Peserta didik membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru.</li> </ul> <p><b>e. Games Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menentukan games yang akan diberikan kepada peserta didik. Games ular tangga yang akan dimainkan.</li> <li>• Guru membagi 2 kelompok dan menjelaskan cara bermain dan aturan dalam games yang akan dilakukan.</li> <li>• Pada games ular tangga terdapat tantangan berupa pertanyaan</li> </ul>	100 menit

No.	Kegiatan	Waktu
	<p>tentang materi dan peserta didik menjawab pertanyaan tersebut dalam waktu 1 menit dan teman kelompok mencatat soal dan jawaban yang diucapkan oleh teman yang menjawab tersebut di kertas LKPD yang disediakan. Jika pion yang digunakan berhenti pada tangga maka syarat untuk naik harus menjawab benar pertanyaan dan jika salah maka tetap berada pada posisi. Jika pion yang digunakan berhenti pada ekor ular maka pertanyaan harus dijawab benar jika tidak ingin turun. Kelompok yang duluan mencapai garis finish maka kelompoknya dinyatakan pemenangnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengawasi peserta didik agar tidak terjadi kecurangan.</li> <li>• Setelah permainan selesai masing-masing kelompok diberikan Quizz interaktif yang harus dikerjakan</li> </ul>	
3.	<p><b>Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru dapat menanyakan apakah peserta didik sudah memahami materi tersebut</li> <li>• Di bawah bimbingan guru, peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran</li> <li>• Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya</li> <li>• Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</li> <li>• Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu atau kelompok (dalam bentuk pembelajaran remedial, program pengayaan)</li> <li>• Memberikan tugas / PR kepada peserta didik terkait materi yang telah diajarkan</li> <li>• Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li> </ul>	20 menit

**Pertemuan kedua (4 x 35 menit = 140 menit)**

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<p><b>Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama dengan dipimpin oleh salah seorang peserta didik dengan penuh <i>khidmat</i>.</li> <li>2. Guru memulai pembelajaran dengan membaca surah – surah pendek pilihan dengan benar dan lancar.</li> <li>3. Guru memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk peserta didik sesuai dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>4. Guru mengajukan pertanyaan secara komunikatif berkaitan dengan materi Asma'ul Husna.</li> <li>5. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai peserta didik</li> <li>6. Menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan.</li> <li>7. Guru mempersiapkan media / alat peraga sehubungan dengan kegiatan belajar mengajar.</li> </ol>	20 menit
2.	<b>Kegiatan Inti</b>	100

No.	Kegiatan	Waktu
	<p><b>a. Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyimak makna Asma'ul Husna: As-Sami'.</li> <li>• Mengamati lafal dan arti Asma'ul Husna: As-Sami'.</li> </ul> <p><b>b. Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melalui motivasi dari guru mengajukan pertanyaan tentang lafal dan arti Asma'ul Husna: As-Sami'.</li> <li>• Mengajukan pertanyaan, tentang makna Asma'ul Husna: As-Sami'</li> <li>• Secara kelompok kecil mendiskusikan lafal dan makna Asma'ul Husna: As-Sami'.</li> </ul> <p><b>c. Menalar/Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat catatan hasil diskusi kelompok tentang makna Asma'ul Husna: As-Sami'</li> <li>• Menghubungkan tentang isi hasil diskusi sifat As-Sami' Allah SWT dengan sikap manusia dalam perilaku sehari-hari</li> </ul> <p><b>d. Mengomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menampilkan pelafalan Asmaul Husna As-Sami' secara berulang kali baik secara individual atau kelompok.</li> <li>• Peserta didik menyampaikan hasil diskusi tentang Asma'ul Husna As-Sami'</li> <li>• Peserta didik menyampaikan hasil belajar tentang lafal dan makna Asma'ul Husna As-Sami'</li> <li>• Peserta didik membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru.</li> </ul> <p><b>e. Games Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menentukan games yang akan diberikan kepada peserta didik. Games <i>Spinning Wheel</i> yang akan dimainkan.</li> <li>• Guru membagi 2 kelompok dan menjelaskan cara bermain dan aturan dalam games yang akan dilakukan.</li> <li>• Pada game <i>Spinning Wheel</i> atau permainan memutar roda dimainkan dengan cara terlebih dahulu peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok kemudian kelompok yang pertama yang disepakati memutar roda kemudian jika roda berhenti pada nomor yang di tunjukkan maka peserta didik harus melakukan perintah dari arahan tersebut. Jika arahan dilaksanakan dengan benar maka mendapat poin 20 jika salah maka hanya mendapat nilai 10. Kesempatan yang diberikan kelompok memutar roda tersebut sebanyak 5 kali. Kelompok yang memiliki poin yang tertinggi maka dialah pemenangnya.</li> <li>• Guru mengawasi peserta didik agar tidak terjadi kecurangan.</li> <li>• Setelah permainan selesai masing-masing kelompok diberikan Quizz interaktif yang harus dikerjakan</li> </ul>	menit
3.	<p><b>Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru dapat menanyakan apakah peserta didik sudah memahami materi tersebut</li> <li>• Di bawah bimbingan guru, peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran</li> <li>• Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakanebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya</li> </ul>	20 menit

No.	Kegiatan	Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</li> <li>• Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu atau kelompok (dalam bentuk pembelajaran remedial, program pengayaan)</li> <li>• Guru memberikan tugas / PR kepada peserta didik terkait materi yang telah diajarkan</li> <li>• Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li> </ul>	

**E. Alat/ bahan/ Sumber Belajar**

- a. Lembaran Pernyataan
- b. Buku paket siswa
- c. LCD Proyektor
- d. PC

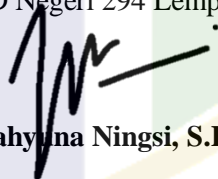
**F. Penilaian**

- a. Pretest dan posttest

Ulugalung, 2 Maret 2023

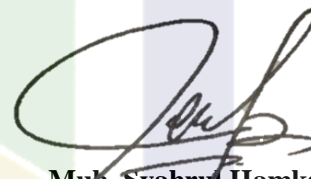
**Mengetahui,**

Guru Mata Pelajaran PAI  
SD Negeri 294 Lempa



Wahyuna Ningsi, S.Pd

**Peneliti,**



**Muh. Syahrul Hamka**  
NIM. 2120203886108032

PAREPARE

**RPP Kelas Kontrol****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

<b>Nama Sekolah</b>	: SDN 294 LEMPA
<b>Mata Pelajaran</b>	: Pendidikan Agama dan Budi Pekerti
<b>Kelas/Semester</b>	: III / II
<b>Materi Pokok</b>	: Asma'ul Husna Al- Wahab, Al'alim,
<b>Alokasi Waktu</b>	: 2 X 4 Jam Pelajaran ( 2 Pertemuan )

**A. Kompetensi Inti**

- KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

## Kompetensi Dasar

- 3.2 Mengetahui makna Asma'ul Husna: Al Wahhab, Al 'Alim, As Sami'
  - 3.2.1 Menjelaskan arti Asmaul Husna Al 'Alim
  - 3.2.2 Menjelaskan arti Asmaul Husna As Sami'
  - 3.2.3 Menjelaskan arti Asmaul Husna Al-Wahab
  - 3.2.4 Menyebutkan contoh perilaku yang mencerminkan Asma'ul Husna Al 'Alim
  - 3.2.5 Menyebutkan contoh perilaku yang mencerminkan Asmaul Husna As Sami'
  - 3.2.6 Menyebutkan contoh perilaku yang mencerminkan Asmaul Husna Al-Wahab
- 4.2 Membaca Asma'ul Husna: Al Wahhab, Al 'Alim, As Sami'
  - 4.2.1 Membaca Asmaul Husna Al 'Alim
  - 4.2.2 Membaca Asmaul Husna As Sami'
  - 4.2.3 Membaca Asmaul Husna Al-Wahab
  - 4.2.4 Melafalkan arti Asmaul Husna Al 'Alim
  - 4.2.5 Melafalkan arti Asma'ul Husna As Sami'
  - 4.2.6 Melafalkan arti Asmaul Husna Alwahab

**C. Materi Pembelajaran**

Beriman kepada Allah dan Asmaul Husna Al-Alim dan Al-Wahab

**D. Metode Pembelajaran**

Ceramah, Diskusi, Model Pembelajaran Konvensional

## E. Langkah-Langka Pembelajaran

### Pertemuan : Pertama

1. Kegiatan Pendahuluan
  - c. Salam Pembuka
  - d. Mengondisikan Peserta didik untuk belajar
2. Apersepsi dan Motivasi
  - c. Memberi penjelasan mengenai tujuan dan manfaat mempelajari Asmaul Husna (Al-Alim dan Al-Wahab)
  - d. Menjelaskan cara mengimani Asmaul husna (Al-Alim dan Al-Wahab) dalam kehidupan sehari-hari.
3. Kegiatan Inti
  - e. Tahap Eksplorasi
    - 3) Guru menjelaskan Asmaul Husna (Al-Alim dan Al-Wahab)
    - 4) Menjelaskan hikma Asmaul Husna (Al-Alim dan Al-Wahab)
  - f. Tahap Elaborasi
    - 3) Guru membagi peserta didik kedalam kelompok belajar kemudian meminta untuk mengerjakan aktivitas siswa dalam buku paket.
    - 4) Guru melakukan pengamatan pada peserta didik dalam presentasi kelompok.
  - g. Tahap Konfirmasi
    - 3) Membimbing peserta didik dalam diskusi dan presentasi antara kelompok
    - 4) Memberikan latihan pengetahuan
  - h. Kegiatan Akhir
    - 4) Memeriksa pekerjaan siswa
    - 5) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan dari Asmaul Husna (Al-Alim dan Al-Wahab)
    - 6) Salam Penutup

### Pertemuan : Kedua

1. Kegiatan Pendahuluan
  - a. Salam Pembuka
  - b. Mengondisikan Peserta didik untuk belajar
2. Apersepsi dan Motivasi
  - a. Memberi penjelasan mengenai tujuan dan manfaat mempelajari Asmaul Husna (As-Sami')
  - b. Menjelaskan cara mengimani Asmaul husna (As-Sami') dalam kehidupan sehari-hari.
3. Kegiatan Inti
  - a. Tahap Eksplorasi
    - 1) Guru menjelaskan Asmaul Husna (As-Sami')
    - 2) Menjelaskan hikma Asmaul Husna (As-Sami')
  - b. Tahap Elaborasi

- 1) Guru membagi peserta didik kedalam kelompok belajar kemudian meminta untuk mengerjakan aktivitas siswa dalam buku paket.
- 2) Guru melakukan pengamatan pada peserta didik dalam presentasi kelompok.
- c. Tahap Konfirmasi
  - 1) Membimbing peserta didik dalam diskusi dan presentasi antara kelompok
  - 2) Memberikan latihan pengetahuan
- d. Kegiatan Akhir
  - 1) Memeriksa pekerjaan siswa
  - 2) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan dari Asmaul Husna (As-Sami')
  - 3) Salam Penutup

**F. Alat/bahan/sumber belajar:**

1. Buku Paket Siswa

**G. Penilaian**

1. Penugasan, ulangan harian

Sengkang, 05 Januari 2023

Guru



**Wahyuna Ningsi, S.Pd**



**Erni Rosalina,**  
Kepala Sekolah 294 Lempa



**Erni Rosalina, S.Pd.**

NIP. 19680919 199307 2 001

### SOAL PRETEST

Mata Pelajaran: Pendidikan Agama Islam

Sekolah : SDN 294 Lempa

Materi : Asmaul Husna (*Al-Alim, As-Sami', Al-wahab*)

Nama :

Kelas :

1. Bentuk pengamalan dari nama Allah *Al-Wahhab* adalah....
  - a. Selalu berperilaku buruk
  - b. Suka bagi makanan
  - c. Berbohong kepada teman
  - d. Sombong

2. Perhatikan tabel berikut:

Asmaul Husnah	Arti
1. <i>Al-Wahab</i>	a. Maha Memberi
2. <i>Al-Alim</i>	b. Maha Mengetahui
3. <i>As-Sami'</i>	c. Maha Mendengar

Pasangan Asmaul Husnah yang tepat dengan nama dan artinya adalah:

- a. 1a,2b,3c
  - b. 1b,2a,3c
  - c. 1b, 2c,3b
  - d. 1c, 2a, 3b
3. Subhanallah indahny alam semesta dengan segala isinya. Semuanya tercipta dengan teratur. Oksigen yang Allah beri hanya percuma. Ini menandakan bahwa Allah Maha....
    - a. Pemberi
    - b. Melihat
    - c. Teliti
    - d. Esa
  4. Allah Maha Mengetahui segala makhluk ciptaannya dari besar dan kecil. Allah Maha Mengetahui merupakan arti dari...
    - a. *As-Sami'*
    - b. *Al-Basir*
    - c. *Al-Alim*
    - d. *Al-Mumit*
  5. Contoh perilaku yang sama dari arti nama Allah *Al-Wahab* adalah....
    - a. Tidak melakukan perbuatan baik di sekolah
    - b. Memukul teman yang baik kepada kita
    - c. Memberikan bantuan kepada teman jika kesulitan
    - d. Berpangku tangan
  6. Di bawah ini yang tidak termasuk meneladani Asmaul Husna adalah....
    - a. Mendapat kegelisahan
    - b. Mendapat pertolongan
    - c. Diridhoi Allah
    - d. Allah Murka
  7. Arti dari Asmaul Husna ialah....
    - a. Nama-nama Allah yang buruk
    - b. Nama-nama Allah yang baik
    - c. Nama-nama Allah yang Esa
    - d. Nama yang Viral
  8. Perhatikan pernyataan dibawah!
    - 1) Mendengar nasihat guru
    - 2) Menjadi suri taulada ke orang lain
    - 3) Berbuat baik kepada tetanggaDari pernyataan di atas manakah pengalaman keyakinan kepada *As-Sami'*....
    - a. 1
    - b. 2
    - c. 3
    - d. 1 dan 2
  9. Mendengar hal-hal yang baik dan bermanfaat merupakan contoh perilaku meneladani Asmaul Husna...
    - a. *Al-Alim*
    - b. *As-Sami'*
    - c. *Al-Basir*
    - d. *Al-Habib*
  10. Perhatikan pernyataan dibawah!
    - 1) Mendengar nasehat guru
    - 2) Mendengar guru jika menjelaskan



- 3) Diam ketika mendengar adzan  
 Dari pernyataan diatas merupakan teladan ke pada Asmaul Husna...
- As-Sami'
  - Al-Wahab
  - Al-Alim
  - Ar-Razak
11. "Wallahu khabirun bimaa ta'malun" makna "khabirun" dari ayat tersebut adalah...
- Maha Teliti
  - Maha Melihat
  - Maha Mengampuni
  - Maha Yakin
12. Perilaku yang harus dilakukan berkaitan dengan Al-Alim adalah...
- Kita harus yakin bahwa apa yang kiat lakukan pasti dilihat sama Allah swt
  - Mendengarkan nasihat guru jika dinasehati
  - Harus terus menerus menuntut ilmu
  - Harus bekerja siang dan malam
13. Iman meliputi tiga hal yaitu....
- Ucapan, hati, dan Perbuatan
  - Doa, usaha, dan perbuatan
  - Solat, puasa, dan zakat
  - Syahadat, sedekah, Zakat
14. Makna dari Asmaul Husna ialah...
- Nama-nama yang baik
  - Nama-nama yang indah
  - Nama-nama yang buruk
  - Nama yang besar
15. Keteladanan kita kepada Asmaul Husnah juga bisa dilakukan dengan cara...
- Menulis diselembur kertas
  - Menulis dinding
  - Mengamalkan perbuatan disetiap
  - Menunda mengerjakannya
16. Pada surah An-Nisa' ayat 148 menjelaskan bahwa Allah Maha....
- Al-Basir
  - Al-Mumit
  - As-Sami'
  - Al-Muktadir
17. Rurul adalah siswa yang rajin, dia selalu mengerjakan tugasnya dengan baik. Rurul sangat senang belajar dan tidak pelit berbagi ilmu dengan temannya. Karena dia yakin baha ilmunya itu datang dari Allah dan dia yakin bahwa Allah Maha Mengetahui. Dengan hal tersebut baha Rurul telah mengimani Asmaul Husna....
- As'Sami'
  - Al-Alim
  - Al-Wahab
  - Al-Mabrur
18. Allah Maha Mengetahui, maka sikap seorang muslim sebaiknya....
- Selalu berbuat baik kepada orang
  - Biasa saja dalam berbuat
  - Tidak melakukan apapun
  - Berbuat salah
19. Orang yang beriman akan selalu merasa bersama dengan Allah. Maka diakan selalu taat perintah Allah. Dan jauh larangan-Nya. Dengan itu orang beriman akan mendapat keuntungan.....
- Hidupnya akan selalu gelisah
  - Selalu merasa kekurangan nikmat
  - Selalu mendapat pertolongan Allah swt
  - Selalu berputus asa
20. Al-alim memiliki arti bahwa Allah swt.....
- Maha teliti
  - Maha Mengetahui
  - Maha Memberi
  - Maha Mengeluh
21. Beddu adalah anak yang selalu menyontek ketika ujian. Karena dia merasa tidak ada yang mengetahui jika menyontek saat ujian. Beddu lupa bahwa Allah Maha Mewaspadai segala mahluk-Nya. Olehnya itu Beddu belum mengimani Asmaul Husnah....

- a. Al-Basir  
b. Al-Mumit
- c. Al-Alim  
d. Al-Abrar
22. Tanda orang yang mengimani Asmaul Husnah akan terlihat dari sikapnya. Pernyataan dibawah yang termasuk meneladani Asmaul Husnah ialah...
- a. Selalu menolong teman kesusahan  
b. Tidak melakukan perintah Allah
- c. Meminjam barang kemudian tidak mengembalikannya  
d. Menolong dengan terpaksa
23. Makna Iman ialah....
- a. Peduli  
b. Percaya
- c. Sombong  
d. Berani
24. Berikut adalah cara kita mengimani Allah swt Yang Maha Esa, kecuali....
- a. Mengetahui nama-nama Allah  
b. Mengetahui sifat-sifat Allah
- c. Berbohong jika ditanya  
d. Berkata kasar
25. Allah Maha Memberi, maka sikap seorang muslim sebaiknya...
- a. Bersedekah kepada orang miskin  
b. Biasa saja dalam berbuat
- c. Tidak melakukan apa-apa  
d. Malas bekerja
26. Ada banyak nama-nama yang baik dimiliki Allah swt. Berapakah jumlah Asmaul Husna....
- a. 77  
b. 100  
c. 99
- d. 1000
27. Allah mengetahui semua yang gaib dan tersembunyi karena Allah Maha Mengetahui. Manakah pernyataan dibawah ini keteladanan kepada Asmaul Husna Al-Alim....
- a. Menghindarkan diri dari niat yang tidak baik  
b. Mengucapkan perkataan bohong
- c. Menuduh yang tiak-tidak kepada teman  
d. Niatburuk
28. Perhatikan pernyataan dibawah!
- 1) Memberi minuman kepada teman
  - 2) Memberi contoh berbuat buruk
  - 3) Berbuat baik kepada penjahat
- Dari pernyataan diatas manakah pengalaman keyakinan kepada Al-Wahab'....
- a. 1  
b. 2
- c. 3  
d. 1 dan 3
29. Tanda orang yang mengimani Asmaul Husnah Al-Wahab akan terlihat dari sikapnya. Pernyataan dibawah yang termasuk meneladani Asmaul Husnah Al-Wahab ialah....
- a. Selalu bersedekah kepada orang yang miskin  
b. Tidak melakukan perintah Allah
- c. Meminjam barang kemudian tidak mengembalikannya  
d. Berbohong dan dusta
30. Dodi pergi ke kantin untuk belanja. Dia mengambil minuman cemilan. Kemudian Dodi membayar kepada penjaga kantin dan ternyata ia sengaja hanya bayar air saja tidak membayar cemilannya. Ini merupakan bukti bahwa Dodi belum mengimani bahwa Allah Maha.....
- a. Mengetahui  
b. Esa
- c. Mematikan  
d. Memuji

### SOAL POSTEST

Mata Pelajaran: Pendidikan Agama Islam

Sekolah : SDN 294 Lempa

Materi : Asmaul Husna (*Al-Alim, As-Sami', Al-wahab*)

Nama :

Kelas :

- 
1. Perhatikan pernyataan dibawah!
    - 1) Memberi minuman kepada teman
    - 2) Memberi contoh berbuat buruk
    - 3) Berbuat baik kepada penjahatDari pernyataan diatas manakah pengalaman keyakinan kepada Al-Wahab'....
    - a. 1
    - b. 2
    - c. 3
    - d. 1 dan 3
  2. Tanda orang yang mengimani Asmaul Husnah Al-Wahab akan terlihat dari sikapnya. Pernyataan dibawah yang termasuk meneladani Asmaul Husnah Al-Wahab ialah....
    - a. Selalu bersedekah kepada orang yang miskin
    - b. Tidak melakukan perintah Allah
    - c. Meminjam barang kemudian tidak mengembalikannya
    - d. Berbohong dan dusta
  3. Dodi pergi kekantin untuk belanja. Dia mengambil minuman cemilan. Kemudian Dodi membayar kepada penjaga kantin dan ternyata ia sengaja hanya bayar air saja tidak membayar cemilannya. Ini merupakan bukti bahwa Dodi belum mengimani bahwa Allah Maha.....
    - a. Mengetahui
    - b. Esa
    - c. Mematikan
    - d. Memuji
  4. Allah mengetahui semua yang gaib dan tersembunyi karena Allah Maha Mengetahui. Manakah pernyataan dibawah ini keteladanan kepada Asmaul Husna Al-Alim....
    - a. Menghindarkan diri dari niat yang tidak baik
    - b. Mengucapkan perkataan bohong
    - c. Menuduh yang tiak-tidak kepada teman
    - d. Niat buruk
  5. Makna Iman ialah....
    - a. Peduli
    - b. Percaya
    - c. Sombong
    - d. Angkuh
  6. Berikut adalah cara kita mengimani Allah swt Yang Maha Esa, kecuali....
    - a. Mengenal nama-nama Allah
    - b. Mengetahui sifat-sifat Allah
    - c. Berbohong jika ditanya
    - d. Berkata kasar
  7. Allah Maha Memberi, maka sikap seorang muslim sebaiknya...
    - a. Bersedekah kepada orang miskin
    - b. Biasa saja dalam berbuat
    - c. Tidak melakukan apa-apa
    - d. Malas bekerja
  8. Ada banyak nama-nama yang baik dimiliki Allah swt. Berapakah jumlah Asmaul Husna....
    - a. 77
    - b. 100
    - c. 99
    - d. 1000
  9. Orang yang beriman akan selalu merasa bersama dengan Allah. Maka diakan selalu taat perintah Allah. Dan jauh larangan-Nya. Dengan itu orang beriman akan mendapat keuntungan....
    - a. Hidupnya akan selalu gelisah
    - b. Selalu merasa kekurangan nikmat
    - c. Selalu mendapat pertolongan Allah swt
    - d. Selalu berputus asa
  10. Al-alim memiliki arti bahwa Allah swt....

- a. Maha teliti  
b. Maha Mengetahui  
c. Maha Memberi  
d. Maha Mengeluh
11. Beddu adalah anak yang selalu menyontek ketika ujian. Karena dia merasa tidak ada yang mengetahui jika menyontek saat ujian. Beddu lupa bahwa Allah Maha Mewaspadai segala mahluk-Nya. Olehnya itu Beddu belum mengimani Asmaul Husnah....  
a. Al-Basir  
b. Al-Mumit  
c. Al-Alim  
d. Al-Abrar
12. Tanda orang yang mengimani Asmaul Husnah akan terlihat dari sikapnya. Pernyataan dibawah yang termasuk meneladani Asmaul Husnah ialah....  
a. Selalu menolong teman kesusahannya  
b. Tidak melakukan perintah Allah  
c. Meminjam barang kemudian tidak mengembalikannya  
d. Menolong dengan terpaksa
13. Iman meliputi tiga hal yaitu....  
a. Ucapan, hati, dan Perbuatan  
b. Doa, usaha, dan perbuatan  
c. Solat, puasa, dan zakat  
d. Syahadat, sedekah, Zakat
14. Makna dari Asmaul Husna ialah...  
a. Nama-nama yang baik  
b. Nama-nama yang indah  
c. Nama-nama yang buruk  
d. Nama yang besar
15. Keteladanan kita kepada Asmaul Husnah juga bisa dilakukan dengan cara...  
a. Menulis diselebar kertas  
b. Menulis didinding  
c. Mengamalkan perbuatan disetiap  
d. Menunda mengerjakannya
16. Pada surah An-Nisa' ayat 148 menjelaskan bahwa Allah Maha....  
a. Al-Basir  
b. Al-Mumit  
c. As-Sami'  
d. Al-Muktadir
17. Rurul adalah siswa yang rajin, dia selalu mengerjakan tugasnya dengan baik. Rurul sangat senang belajar dan tidak pelit berbagi ilmu dengan temannya. Karena dia yakin baha ilmunya itu datang dari Allah dan dia yakin bahwa Allah Maha Mengetahui. Dengan hal tersebut baha Rurul telah mengimani Asmaul Husna....  
a. As'Sami'  
b. Al-Alim  
c. Al-Wahab  
d. Al-Mabrur
18. Allah Maha Mengetahui, maka sikap seorang muslim sebaiknya....  
a. Selalu berbuat baik kepada orang  
b. Biasa saja dalam berbuat  
c. Tidak melakukan apapun  
d. Berbuat salah
19. Arti dari Asmaul Husna ialah...  
a. Nama-nama Allah yang buruk  
b. Nama-nama Allah yang baik  
c. Nama-nama Allah yang Esa  
d. Nama yang Viral
20. Perhatikan pernyataan dibawah!  
1) Mendengar nasihat guru  
2) Menjadi suri taulada ke orang lain  
3) Berbuat baik kepada tetangga  
Dari pernyataan di atas manakah pengalaman keyakinan kepada As-Sami'....  
a. 1  
b. 2  
c. 3  
d. 1 dan 2
21. Mendengar hal-hal yang baik dan bermanfaat merupakan contoh perilaku meneladani Asmaul Husna...  
a. Al-Alim  
b. As-Sami'

- c. Al-Basir  
d. Al-Habib
22. Perhatikan pernyataan dibawah!  
1) Mendengar nasehat guru  
2) Mendengar guru jika menjelaskan  
3) Diam ketika mendengar adzan  
Dari pernyataan diatas merupakan teladan ke pada Asmaul Husna...  
a. As-Sami' c. Al-Alim  
b. Al-Wahab d. Ar-Razak
23. "Wallahu khabirun bimaa ta'malun" makna "khabirun" dari ayat tersebut adalah....  
a. Maha Teliti c. Maha Mengampuni  
b. Maha Melihat d. Maha Yakin
24. Perilaku yang harus dilakukan berkaitan dengan Al-Alim adalah...  
a. Kita harus yakin bahwa apa yang kiat lakukan pasti dilihat sama Allah swt c. Harus terus menerus menuntut ilmu  
b. Mendengarkan nasihat guru jika dinasehati d. Harus bekerja siang dan malam
25. Bentuk pengamalan dari nama Allah *Al-Wahhab* adalah....  
a. Selalu berperilaku buruk c. Berbohong kepada teman  
b. Suka bagi makanan d. Sombong
26. Perhatikan tabel berikut:
- | Asmaul Husnah      | Arti               |
|--------------------|--------------------|
| 1. <i>Al-Wahab</i> | a. Maha Memberi    |
| 2. <i>Al-Alim</i>  | b. Maha Mengetahui |
| 3. <i>As-Sami'</i> | c. Maha Mendengar  |
- Pasangan Asmaul Husnah yang tepat dengan nama dan artinya adalah:  
a. 1a,2b,3c c. 1b, 2c,3b  
b. 1b,2a,3c d. 1c, 2a, 3b
27. Subhanallah indahny alam semesta dengan segala isinya. Semuanya tercipta dengan teratur. Oksigen yang Allah beri hanya percuma. Ini menandakan bahwa Allah Maha....  
a. Pemberi c. Teliti  
b. Melihat d. Esa
28. Allah Maha Mengetahuit segala mahluk ciptaannya dari besar dan kecil. Allah Maha Mengetahui merupakan arti dari...  
a. *As-Sami'* c. *Al-Alim*  
b. *Al-Basir* d. *Al-Mumit*
29. Contoh perilaku yang sama dari arti nama Allah *Al-Wahab* adalah...  
a. Tidak melakukan perbuatan baik di sekolah c. Memberikan bantuan kepada teman jika kesulitan  
b. Memukul teman yang baik kepada kita d. Berpangku tangan
30. Di bawah ini yang tidak termasuk meneladani Asmaul Husna adalah....  
a. Mendapat kegelisahan c. Diridhoi Allah  
b. Mendapat pertolonga d. Dimurkai Allah

**ABSEN KELAS EKSPERIMEN**

No.	Nama	Kelamin L/P	Pretes	Pertemuan ke 1	Pertemuan ke 2	Posttest
1.	FARHAN BAKRI	L	✓	✓	✓	✓
2.	ANDI MUHAMMAD TENRI ATTA	L	✓	✓	✓	✓
3.	AHMAD WIRDAS	L	✓	✓	✓	✓
4.	DAVA	L	✓	✓	✓	✓
5.	AQILA SIVA RAMADHANI	P	✓	✓	S	✓
6.	SALSABILA PUTRI HASAN	P	✓	✓	✓	✓
7.	LUTFIAH ZAHRAH HR.	P	✓	✓	✓	✓
8.	ANDI RESKI RAMADANI	P	✓	✓	✓	✓
9.	RISKA WULANDARI M.	P	✓	✓	✓	✓


Keterangan:

✓: Hadir

A: Alfa

S: Sakit

Mengetahui,  
Guru Mata Pelajaran PAI  
SD Negeri 294 Lempa

  
Walyuna Ningsi, S.Pd

Peneliti,



Mub. Svahrul Hamka  
NIM. 2120203886108032

**ABSEN KELAS KONTROL**

No.	Nama	Kelamin L/P	Pretes	Pertemuan ke 1	Pertemuan ke 2	Posttest
1.	ADITYA PRATAMA	L	✓	✓	✓	✓
2.	ANDI MUHAMMAD FAREL	L	✓	✓	✓	✓
3.	MUH. ADRIAN	L	✓	✓	✓	✓
4.	MUH. ALIF AHZA	L	✓	✓	✓	✓
5.	ADITYA PRATAMA	L	✓	✓	✓	✓
6.	AINUN PRICHILA	P	✓	✓	✓	✓
7.	DHEA ANANDA	P	✓	✓	✓	✓
8.	LESTI TIARA PUTRI	P	✓	✓	✓	✓
9.	FANY AZIZA FAISAL	P	✓	✓	✓	✓

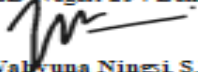
Keterangan:

✓: Hadir


A: Alfa

S: Sakit

Mengetahui,  
Guru Mata Pelajaran PAI  
SD Negeri 294 Lempa

  
Walyuna Ningsi, S.Pd

Peneliti,



Mub. Svahrul Hamka  
NIM. 2120203886108032

**Analisis Respon Kelas Eksperimen**

No	Nama	Respon Siswa									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	FARHAN BAKRI	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
2	ANDI MUHAMMAD TENRI ATTA	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
3	AHMAD WIRDAS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	DAVA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	AQILA SIVA RAMADHANI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	SALSABILA PUTRI HASAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
7	LUTFIAH ZAHRAH HR.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
8	ANDI RESKI RAMADANI	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
9	RISKA WULANDARI M.	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1
	<b>Jumlah</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>7</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>7</b>	<b>7</b>

**Keterangan:** 1= ya, 0= tidak

### Analisis Respon Kelas Kontrol

No	Nama	Respon Siswa									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	ADITYA PRATAMA	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0
2	ANDI MUHAMMAD FAREL	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0
3	MUH. ADRIAN	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0
4	MUH. ALIF AHZA	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0
5	ZAHWAN	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0
6	AINUN PRICHILA	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0
7	DHEA ANANDA	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1
8	LESTI TIARA PUTRI	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1
9	FANY AZIZA FAISAL	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1
	Jumlah	4	5	5	3	7	3	4	4	4	3

Keterangan: 1= ya, 0= tidak



## Dokumentasi 2

**Pretest Kelas Eksperimen**



**Pertemuan Pertama Kelas Eksperimen**



**Pertemuan Kedua Kelas Eksperimen**



**Postest Kelas Eksperimen**



**Pretest Kelas Kontrol**



**Pertemuan Pertama Kelas Kontrol**



**Pertemuan Kedua Kelas Kontrol**



**Postest Kelas Kontrol**



## PAPER NAME

Tesis MUH\_ SYAHRUL HAMKA (2120203  
886108032).docx

## WORD COUNT

28009 Words

## CHARACTER COUNT

193172 Characters

## PAGE COUNT

140 Pages

## FILE SIZE

3.0MB

## SUBMISSION DATE

Jun 24, 2023 7:03 AM GMT+8

## REPORT DATE

Jun 24, 2023 7:05 AM GMT+8

- **20% Overall Similarity**

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 17% Internet database
- 5% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 13% Submitted Works database

- **Excluded from Similarity Report**

- Bibliographic material
- Quoted material
- Cited material
- Small Matches (Less than 8 words)

PAREPARE

# intelektual

*Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*

Penerbit : Pascasarjana Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri

Alamat : Jl. KH. Wahid Hasyim No.62 Kota Kediri

Website : <https://ejournal.iai-tribakti.ac.id/index.php/intelektual>

## LETTER OF ACCEPTANCE (LoA)

Nomor:033 /C.08/Int/LoA/VII/2023

Pengelola Jurnal "Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman" dengan E-ISSN: 2685-4155 P-ISSN: 1979-2050 dengan ini memberitahukan bahwa naskah berikut:

Judul : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Games Melalui Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI  
Penulis : Muh. Syahrul Hamka,<sup>1\*</sup> Usman Usman<sup>2</sup>, Abdul Halik,<sup>3</sup> Hamdanah Hamdanah,<sup>4</sup> Muzdalifah Muhammadun,<sup>5</sup>  
Afiliasi : <sup>1,2,3,4,5</sup>Institut Agama Islam Negeri Parepare  
Email : <sup>1</sup>syahrulhamka709@gmail.com  
Tanggal Accept : 10 Juli 2023

Telah diterima dan memenuhi kriteria publikasi di Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman untuk diterbitkan pada Volume 13 Nomor 2 Agustus 2023. Guna menghindari duplikasi dan pelanggaran etika publikasi, penulis dilarang mengirimkan naskah artikel ke jurnal lain.

Demikian surat ini disampaikan, atas partisipasi dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Kediri, 10 Juli 2023  
Editor in Chief,

**Intelektual**

Dr. H. Badrus, M. Pd. I

## **BIODATA PENULIS**



Nama : MUH. SYAHRUL HAMKA  
TTL : Tampangeng, 17 Januari 1998  
NIM : 2120203886108032  
Alamat : Jl. Sultan Hasanuddin  
Kelurahan : Sitampae  
Kecamatan : Tempe  
Kota/Kab. : Wajo  
Nomor Hp : 085398532951  
E-mail : muh.syahrulhamka17@gmail.com

### **RIWAYAT PENDIDIKAN**

1. SD Negeri 294 Lempa
2. MTs As'Adiyah Putra 2 Sengkang
3. MAs As'Adiyah Putra Macanang
4. IAIN Parepare jurusan Pendidikan Agama Islam

### **KELUARGA**

1. Ayah : Drs. H. Ambo Angka, S.Ag.
2. Ibu : Hj. Rahmatiah A., S.Pd.
3. Saudara/i : Alfiana Hamka  
: Arfandi Hamka

### **RIWAYAT PEKERJAAN**

1. Guru PAI di SD Negeri 294 Lempa

### **RIWAYAT ORGANISASI**

1. Ketua Asrama Ma'Had Al-Jami'ah IAIN Parepare 2020-2021
2. Pembina Asrama Ma'Had Al-Jami'ah IAIN Parepare 2017-2021
3. LDM Al-Madani IAIN Parepare

### **KARYA PENELITIAN ILMIAH**

1. Korelasi antara Hafalan Al-Qur'an dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Peserta Tahfidz di Asrama Ma'had al-Jami'ah IAIN Parepare.