

Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Siswa Melalui Penggunaan Interactive Digital Game pada Pembelajaran PAI di SMPIT Al-Madinah

Rina Indah Pertiwi¹, Siti Sofiyah², Sri Bulan Cahyani³, Siti Nur Amanah Yulianto⁴, Sami Nuari Ahmad⁵

Jurusan Pendidikan Agama Islam
Universitas Singaperbangsa Karawang

E-mail: rindah987prtw@gmail.com, sofiyahsofiyah990@gmail.com, sribulancahyani168@gmail.com, sitinuramanahyulianto04@gmail.com, saminuariahmad23@gmail.com

Abstract

This study aims to improve students' motivation and activeness in Islamic Religious Education (PAI) learning through the use of interactive digital games at SMPIT Al-Madinah. The method used is Classroom Action Research (CAR) which is implemented in two cycles. Cycle I uses conventional learning methods in the form of lectures and questions and answers, while Cycle II applies interactive learning media based on digital games using the Wordwall and Quizziz platforms. The results of the study indicate that conventional learning has not been able to encourage active student participation, which is characterized by low motivation and activeness in the learning process. On the other hand, the application of interactive digital games in Cycle II has a significant positive impact, characterized by increased enthusiasm, courage to appear, and student involvement in learning activities. Interactive game-based learning media has proven effective in creating a fun, competitive learning atmosphere that is in accordance with students' learning styles. Thus, interactive digital games are recommended as an effective learning strategy to improve student motivation and activeness, especially in PAI learning in classes with a relatively small number of students.

Keywords: *learning motivation, student activeness, interactive digital game, Islamic Religious Education learning, classroom action research.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui penggunaan interactive digital game di SMPIT Al-Madinah. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah dan tanya jawab, sedangkan Siklus II menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis game digital menggunakan platform Wordwall dan Quizziz. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional belum mampu mendorong partisipasi aktif siswa, yang ditandai dengan rendahnya motivasi dan keaktifan dalam proses belajar. Sebaliknya, penerapan interactive digital game pada Siklus II memberikan dampak positif yang signifikan, ditandai dengan peningkatan antusiasme, keberanian tampil, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran interaktif berbasis game terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan sesuai dengan gaya belajar siswa. Dengan demikian, interactive digital game direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan

Article History

Received: Mei 2025

Reviewed: Mei 2025

Published: Mei 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI: Prefix DOI:

10.8734/CAUSA.v1i2.365

Copyright: Author

Publish by:

SINDORO



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

ISSN 3025-6488



9 773025 648007

keaktifan siswa, terutama dalam pembelajaran PAI di kelas dengan jumlah siswa yang relatif sedikit.

Kata Kunci: motivasi belajar, keaktifan siswa, interactive digital game, pembelajaran PAI, penelitian tindakan kelas.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Keberhasilan pendidikan akan menghasilkan individu yang layak, berkualitas, dan mampu berkontribusi di tengah masyarakat tanpa menjadi beban. Baik masyarakat yang sederhana maupun yang sudah maju, semuanya sepakat bahwa pendidikan dan guru merupakan elemen penting dalam membentuk generasi penerus. Guru berperan sebagai pembimbing yang bertanggung jawab atas proses belajar siswa, dengan dukungan pengetahuan dan pengalamannya. Dalam proses belajar, siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti motivasi, kedewasaan, hubungan dengan guru, kemampuan komunikasi, serta rasa aman yang diberikan oleh lingkungan belajar.

Belajar sendiri adalah proses mental yang terjadi melalui interaksi aktif dengan lingkungan, menghasilkan perubahan yang bertahan lama dalam pengetahuan, sikap, dan perilaku. Karena itu, guru memiliki tanggung jawab besar dalam membimbing perubahan tersebut. Guru juga perlu memahami kebutuhan masing-masing siswa, termasuk dorongan untuk berprestasi. Tidak semua siswa memiliki motivasi yang tinggi; beberapa merasa takut gagal dan enggan mengambil risiko, sementara yang lain memiliki keinginan kuat dari dalam diri untuk sukses. Tugas guru adalah membantu menumbuhkan dan mengarahkan motivasi tersebut agar setiap siswa bisa mencapai potensinya secara maksimal (Program et al., 2021).

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Banyak siswa yang mengalami penurunan semangat belajar karena merasa bosan dengan cara penyampaian materi oleh guru. Salah satu solusi untuk mengatasi hal ini adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, disertai pendekatan yang membangkitkan rasa ingin tahu siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat menciptakan interaksi yang lebih hidup antara siswa dan materi, serta menjawab kebutuhan belajar yang berkembang. Hal ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman dan keberhasilan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran berperan penting dalam membantu penyampaian materi secara lebih menarik dan relevan dengan lingkungan sekitar siswa (Husna & Supriyadi, 2023).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh besar di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Hal ini mendorong pentingnya penyelenggaraan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa, disajikan secara menarik, bermakna, dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga mampu mendukung peningkatan motivasi belajar siswa (Adiwisastro, 2015).

Media pembelajaran berisi informasi yang dapat digunakan sebagai sumber pengetahuan sekaligus sarana bagi siswa untuk melakukan berbagai aktivitas belajar, seperti membaca, mengamati, mencoba, mengerjakan soal, atau menjawab pertanyaan. Media pembelajaran tidak hanya terbatas pada benda fisik, tetapi mencakup segala sesuatu yang mengandung materi pembelajaran dan dapat dimanfaatkan oleh seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, maupun perubahan sikap (Rahman et al., 2014).

Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangatlah penting, terutama bagi para pendidik di masa kini. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik, sekaligus membantu siswa memahami materi yang disampaikan. Melalui penggunaan media, interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih dinamis, interaktif, dan tidak hanya satu

arah. Media pembelajaran juga mengandung pesan-pesan yang mampu merangsang minat belajar serta meningkatkan motivasi siswa. Dengan begitu, proses belajar menjadi lebih menarik dan siswa tidak mudah merasa bosan dalam mencapai tujuan pembelajarannya (Widyastuti & Sari Puspita, 2020).

Media pembelajaran interaktif merupakan sarana yang dirancang untuk meningkatkan motivasi, keterampilan, dan semangat belajar siswa secara aktif dengan memanfaatkan teknologi komputer yang menggabungkan elemen visual, audio, teks, grafik, video, serta animasi. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk menyesuaikan pengalaman belajarnya dengan gaya belajar masing-masing, seperti gaya belajar auditorial, visual, maupun kinestetik. Dengan adanya fleksibilitas ini, siswa dapat memilih media yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna. Media pembelajaran interaktif juga berperan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan responsif, karena memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dan mandiri dalam memahami materi pelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan (Masdar Limbong et al., 2022).

Berdasarkan berbagai pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran, khususnya media interaktif, sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini tidak hanya menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga mampu menyesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa yang beragam. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana penerapan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran yang nyata di kelas.

METODE

Pendekatan dan Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan di SMP IT Al-Madinah dengan subjek penelitian siswa kelas VIII. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang relevan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Prosedur penelitian dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus I merupakan tahap awal berupa observasi langsung di kelas bersama guru mata pelajaran. Pada tahap ini, peneliti mengamati proses pembelajaran konvensional yang dilaksanakan dengan metode ceramah. Observasi difokuskan pada perilaku siswa dalam kegiatan belajar, tingkat partisipasi, antusiasme, serta hambatan-hambatan yang muncul selama proses pembelajaran. Hasil dari siklus ini menunjukkan bahwa banyak siswa kurang aktif, mudah merasa bosan, dan motivasi belajar masih rendah. Siklus II merupakan tindakan perbaikan atau solusi dari masalah yang ditemukan pada Siklus I. Dalam siklus ini, peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game sebagai strategi alternatif untuk membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. Media interaktif ini dirancang agar siswa dapat belajar secara lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing, seperti visual, auditorial, atau kinestetik.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Indikator yang diamati antara lain: motivasi belajar siswa, minat terhadap materi, tingkat keterlibatan dalam kegiatan, dan respon terhadap media pembelajaran yang digunakan. Refleksi dilakukan di akhir setiap siklus untuk mengevaluasi efektivitas tindakan dan merancang strategi yang lebih baik jika diperlukan. Diharapkan melalui penerapan media interaktif pada Siklus II, motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan dibandingkan dengan kondisi pada Siklus I.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Siklus I

Pada pelaksanaan siklus I, peneliti masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang biasa digunakan dalam pembelajaran PAI, yaitu metode ceramah interaktif dan tanya jawab. Metode ini dianggap penting karena memberikan pondasi dasar bagi siswa dalam memahami konsep-konsep keagamaan. Peneliti juga menyisipkan metode diskusi kelompok kecil dan studi kasus untuk materi tertentu yang memungkinkan adanya eksplorasi dan pemikiran kritis dari siswa. Media yang digunakan dalam siklus I meliputi buku paket BSE yang sudah ditentukan oleh Kemendikbud (mengikuti Kurikulum Merdeka untuk kelas 7 dan 8 serta Kurikulum 2013 untuk kelas 9), papan tulis, slide presentasi PowerPoint melalui infocus, serta media audio-visual berupa tayangan tartil dari imam-imam qira'at. Peneliti juga mencoba mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar, melalui kegiatan pembiasaan dan program kunjungan ke masjid pada bulan Ramadan, yang menjadi ciri khas SMPIT Al-Madinah. Namun, hasil pelaksanaan siklus I menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan belum berhasil secara maksimal dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Beberapa siswa menunjukkan rasa bosan, terutama ketika peneliti menyampaikan materi terlalu lama dengan ceramah. Kondisi ini diperkuat oleh pernyataan siswa seperti, belajarnya membosankan, dan siswa meminta agar pembelajaran menggunakan media seperti video dan game agar pembelajaran tidak monoton dan menambah semangat belajar. Jumlah siswa yang sedikit di kelas 7 (3 orang) dan kelas 8 (5 orang) juga menjadi tantangan tersendiri. Mereka cenderung pasif, tidak semua berani bertanya maupun menjawab, serta kurang menunjukkan antusiasme terhadap pembelajaran. Hambatan lain yang muncul di antaranya adalah keterbatasan waktu pembelajaran, yang hanya berlangsung selama 2 jam pelajaran per minggu karena padatnya mata pelajaran keagamaan lain di SMPIT Al-Madinah. Selain itu, minimnya bimbingan praktik dari orang tua di rumah dan perbedaan mazhab dalam pelaksanaan praktik ibadah juga menjadi faktor yang turut memengaruhi rendahnya semangat belajar siswa. Melalui refleksi terhadap hasil siklus I, peneliti menyadari bahwa perlu adanya inovasi dalam pemilihan media dan metode pembelajaran agar siswa dapat lebih terlibat dan antusias selama proses belajar berlangsung.

B. Siklus II

Sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi siklus I, peneliti kemudian merancang pembelajaran pada siklus II dengan mengintegrasikan interactive digital game sebagai strategi pembelajaran utama. Dua platform yang digunakan adalah Wordwall dan Quizziz, yang telah terbukti menarik perhatian siswa dan memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Dalam pelaksanaan siklus II, suasana kelas berubah secara signifikan. Pada permainan Wordwall, peneliti menggunakan model permainan "box", yaitu siswa memilih kotak secara acak yang berisi pertanyaan. Siswa sangat antusias untuk maju ke depan, karena penasaran dengan isi dari kotak yang dipilih. Perasaan berdebar, tegang, namun senang terlihat dari ekspresi siswa. Karena jumlah siswa yang sedikit, setiap siswa mendapat kesempatan tampil, dan hal ini memberikan mereka ruang untuk berani tampil dan menjawab pertanyaan di depan kelas. Sementara pada Quizziz, siswa lebih bersemangat lagi karena suasana kompetisi digital yang seru dan menantang. Mereka berlomba-lomba menjawab soal dengan cepat dan tepat untuk mendapatkan skor tertinggi. Tampak bahwa penggunaan game ini sangat efektif dalam membangkitkan semangat belajar siswa. Siswa yang biasanya pasif mulai menunjukkan keberanian untuk aktif menjawab. Bahkan, sebagian siswa meminta untuk mengulang permainan karena merasa sangat menikmati proses belajar tersebut. Penggunaan interactive digital game ternyata mendorong tumbuhnya motivasi siswa, karena mereka merasa belajar sambil bermain. Selain itu, pendekatan ini memberikan kesempatan yang adil kepada setiap siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, tanpa merasa takut tertinggal atau tidak kebagian giliran. Jumlah siswa yang sedikit justru menjadi keuntungan tersendiri karena pembelajaran bisa lebih fokus, personal, dan partisipatif. Melalui siklus II, terlihat peningkatan yang jelas dalam hal motivasi belajar siswa, keaktifan selama proses pembelajaran, serta minat terhadap mata pelajaran PAI. Siswa menjadi lebih ceria, antusias, dan menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap materi yang disampaikan. Pembelajaran tidak lagi terasa membosankan, tetapi justru dinantikan karena dikemas secara menarik dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan Interactive Digital Game dalam pembelajaran PAI di SMPIT Al-Madinah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perubahan positif pada siklus II, di mana siswa lebih antusias, berani tampil, aktif bertanya, dan berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Pada Siklus I, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah interaktif dan tanya jawab yang cenderung monoton sehingga siswa merasa bosan dan kurang termotivasi. Kendala tersebut teratasi pada Siklus II setelah menggunakan media interaktif berbasis game seperti *Wordwall* dan *Quizizz*. Permainan edukatif ini mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih kompetitif, menyenangkan, dan interaktif, sehingga siswa merasa lebih bersemangat dalam belajar dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas. Selain itu, metode ini juga memberikan kesempatan yang lebih adil kepada seluruh siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran, tanpa merasa takut tertinggal atau tidak mendapat giliran. Media interaktif berbasis game juga memfasilitasi gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik, sehingga dapat mengakomodasi perbedaan kebutuhan belajar masing-masing siswa. Dengan demikian, Interactive Digital Game direkomendasikan sebagai salah satu strategi efektif dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, khususnya di kelas dengan jumlah siswa sedikit. Diharapkan guru dapat terus mengembangkan metode pembelajaran interaktif berbasis teknologi agar suasana belajar semakin menyenangkan dan hasil belajar siswa meningkat secara signifikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Adiwisatra, M. F. (2015). PERANCANGAN GAME KUIS INTERAKTIF SEBAGAI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DRILL AND PRACTICE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Informatika*, *II*(1).
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, *4*(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Masdar Limbong, Firmansyah, Fauzi Fahmi, & Rabiatul Khairiah. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, *2*(1), 27–35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Program, S., Bimbingan, S., & Konseling, D. (2021). UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, *6*(1).
- Rahman, S., Munawar, W., & Berman, E. T. (2014). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE PADA PROSES PEMBELAJARAN PRODUKTIF DI SMK. In *Journal of Mechanical Engineering Education* (Vol. 1, Issue 1).
- Widyastuti, R., & Sari Puspita, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *22*(1). <https://doi.org/10.31294/p.v21i2>