Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 15 No 3 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

MENINGKATKAN FOKUS BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN METODE PERMAINAN EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DI KELAS VIII SMP NEGERI 2 KARAWANG TIMUR

Ahmad Fadli Rizqi[1], Lusiani Lestiana Indah[2], Sarah Daiyyah Istiqomah[3], Ziyad Muhamad Ridho[4], Nur Aini Farida[5]
Universitas Singaperbangsa Karawang
Email : 2210631110004@student.unsika.ac.id[1], 2210631110035@student.unsika.ac.id[2], 2210631110053@student.unsika.ac.id[3], 2210631110069@student.unsika.ac.id[4], nfarida@fai.unsika.ac.id[5]

Abstract

The purpose of this study was to improve students' concentration in Islamic Religious Education (PAI) lessons by using educational game methods. The background is because students show a low level of concentration when taking PAI, this occurs due to uninteresting and less interactive teaching methods. This study was conducted as Classroom Action Research (CAR) which took place in two cycles in class VIII of SMP Negeri 2 Karawang Timur. Data were collected through questionnaires, observations, and documentation. The results of the study showed a significant increase in students' attention to learning between cycles I and II, as indicated by the increasing number of students who achieved concentration scores in the "good" category. In the first cycle, only 27 students got the highest score, while in the second cycle the number became 35 students. These findings indicate that the use of educational game methods, especially with the support of visual media and interactive activities, is very effective in improving students' concentration. This study also recommends the application of a similar approach as a strategy in learning to help increase student engagement and focus in PAI lessons.

Keywords: *Focus On Learning, Educational Games, Classroom Action Research, Interactive Media*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki konsentrasi belajar siswa dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan menggunakan metode permainan yang bersifat edukatif. Latar belakangnya adalah karena siswa menunjukkan tingkat konsentrasi yang rendah saat mengikuti PAI, hal ini terjadi akibat metode pengajaran yang tidak menarik dan kurang interaktif. Penelitian ini dilaksanakan sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berlangsung dalam dua siklus di kelas VIII SMP Negeri 2 Karawang Timur. Data dikumpulkan melalui kuesioner, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya kenaikan yang signifikan pada perhatian belajar siswa antara siklus I dan siklus II, yang ditunjukkan dengan bertambahnya jumlah siswa yang mencapai skor konsentrasi dalam kategori "baik". Di siklus pertama, hanya ada 27 siswa yang mendapatkan skor tertinggi, sedangkan pada siklus kedua jumlahnya menjadi 35 siswa. Temuan ini

Article History
Received: Juni 2025
Reviewed: Juni 2025
Published: Juni 2025
Plagirism 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.

ISSN 3025-6488

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 15 No 3 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan edukatif, terutama dengan dukungan media visual dan aktivitas yang interaktif, sangat efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Penelitian ini juga merekomendasikan penerapan pendekatan serupa sebagai strategi dalam pembelajaran untuk membantu meningkatkan keterlibatan serta fokus siswa di pelajaran PAI..
Kata kunci: Fokus Belajar, Permainan Edukatif, Penelitian Tindakan Kelas, Media Interaktif

PENDAHULUAN

Fokus belajar merupakan elemen penting yang sangat memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang mampu memusatkan perhatian daat kegiatan belajar berlangsung cenderung memiliki pemahaman materi yang lebih baik dan hasil belajar yang optimal. Sebaliknya siswa yang kurang fokus dan mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran, bahkan bisa merasa cepat bosan. Konsentrasi belajar bukan hanya soal kemampuan kognitif, tapi juga berkaitan dengan minat dan kondisi emosional siswa. Dalam konteks pembelajaran di sekolah, fokus belajar juga mencerminkan keterlibatan aktif siswa dalam menerima dan memproses informasi (Mindari & Supriyo, 2015). Di tingkat SMP, khususnya kelas VIII, sering dijumpai siswa yang mengalami penurunan fokus ketika mengikuti pelajaran. Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), hal ini terlihat semakin nyata karena beberapa siswa menganggap materi PAI terlalu teoritis dan membosankan. Mereka seringkali tidak memperhatikan penjelasan guru, sibuk sendiri dengan hal lain seperti menggambar, bermain HP, atau mengobrol dengan teman. Lingkungan belajar yang kurang menyenangkan dan metode mengajar yang monoton ikut memperburuk situasi ini. Padahal, PAI memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan akhlak peserta didik, sehingga pelajaran ini seharusnya menjadi fondasi moral yang kuat bagi siswa (Zahrania et al., 2025). Melihat fenomena tersebut, penting bagi guru untuk menerapkan pendekatan yang lebih kreatif dan interaktif, salah satunya adalah melalui metode permainan edukatif. Metode ini menggabungkan unsur hiburan dengan proses belajar, sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih fokus serta aktif dalam mengikuti pelajaran. Permainan edukatif tidak hanya membantu meningkatkan fokus, tapi juga menumbuhkan motivasi intristik siswa untuk belajar dengan lebih antusias. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan game edukatif dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan minat, motivasi, bahkan pemahaman materi secara signifikan (Komala et al., & Rahmah et al., 2024). Maka dari itu, Penerapan metode ini sangat relevan untuk dijadikan alternatif dalam meningkatkan fokus belajar siswa pada pelajaran PAI di kelas VIII SMP Negeri 2 karawang Timur.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana metode permainan edukatif dapat meningkatkan fokus belajar siswa pada mata pelajaran PAI?; (2) Apa saja jenis permainan edukatif yang efektif digunakan dalam pembelajaran? (3) Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan metode permainan edukatif dalam proses pembelajaran PAI?. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas metode permainan edukatif dalam meningkatkan fokus belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMP Negeri 2 Karawang Timur. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi jenis permainan edukatif yang relevan dan menarik bagi siswa serta mengetahui respon siswa terhadap penggunaan metode tersebut dalam pembelajaran.

Penelitian ini penting untuk dilakukan karena masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional yang kurang mampu menarik perhatian siswa, khususnya dalam mata pelajaran PAI. Dengan diterapkannya metode permainan edukatif, diharapkan proses

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 15 No 3 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa dapat lebih fokus dan termotivasi untuk belajar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif, serta memberikan manfaat bagi siswa dan pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Komala et al., 2024; Rahmah et al., 2024).

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau classroom action research yang dilakukan selama 2 siklus dengena masing-masing siklus terdiri dari 1 pertemuan tatap muka. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan melalui tindakan di kelas oleh guru/peneliti. PTK merupakan penelitian tindakan yang implementasinya dapat dilihat, dirasakan, dan dihayati kemudian muncul pertanyaan apakah praktik-praktik pembelajaran yang selama ini dilakukan memiliki efektifitas yang tinggi (Susilowati, 2018). Rancangan desain PTK yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model PTK Kemmis dan Mc Taggart yang dalam alur penelitiannya yakni meliputi langkah-langkah: (1) Perencanaan (*Plan*); (2) Melaksanaan tindakan (*act*); (3) Melaksanakan pengamatan (*observe*); (4) Mengadakan refleksi/analisis (*reflection*) (Arikunto, 2010). Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Karawang Timur. Penelitian ini dilanksanakan di SMP Negeri 2 Karawang Timur yang berlokasi di Jl. Syech Quro Johar Karawang, Karawang Wetan, Kec. Karawang Timur, Kab. Karawang, Jawa Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April-Mei pada pembelajaran semester genap tahun 2024/2025. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner (*pre-test - post-test),* observasi dan dokumentasi. Untuk memperoleh data penelitian, instrumen yang digunakan adalah angket motivasi belajar dengan menggunakan skala, lembar observasi, dokumetasi dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan dengan menghitung presentase hasil angket motivasi belajar menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Peserta}}{\text{Total Peserta didik}} \text{ X } 100\%$$

Observasi dan dokumetasi digunakan sebagai data pendukung proses pembelajaran.

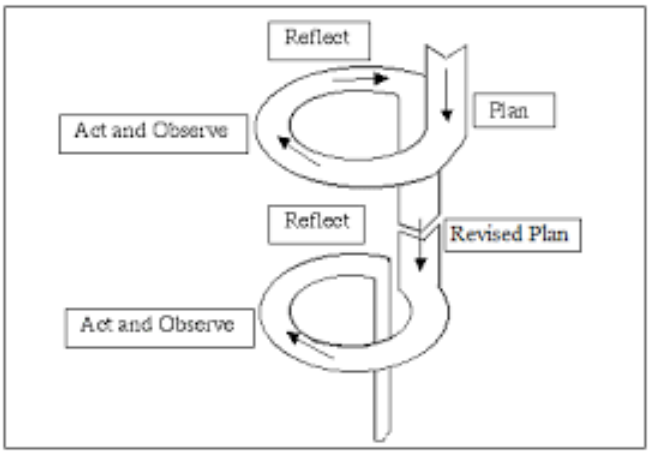
Komponen yang menjasi indikator keberhasilan dalam penelitian adalah adanya peningkatan fokus belajar yang diperoleh dari angket fokus belajar peserta didik. Fokus belajar dalam pembelajaran dikatakan meningkat apabila data yang diperoleh menunjukkan antara 76%-100% yaitu kategori baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penelitian tindakan kelas ini dilakukan menggunakan Model Spiral Stephen Kemmis dan Taggart. Model ini mencakup empat komponen utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi, yang semuanya membentuk sebuah siklus atau rangkaian kegiatan penelitian yang berkesinambungan. Dalam model ini, terdapat dua aktivitas yang saling berkaitan erat dan tidak bisa dipisahkan, yaitu tindakan (action) dan pengamatan (observing), karena keduanya harus dilakukan secara bersamaan. Prosesnya berjalan dengan cara, jika setelah refleksi pada siklus pertama ditemukan gambaran tentang perbaikan yang diperlukan, maka perlu dilakukan evaluasi. Hasil dari evaluasi ini akan membantu peneliti menentukan apakah penelitian dihentikan atau dilanjutkan ke siklus selanjutnya (Syaifudin, 2021).

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 15 No 3 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252



Gambar 1. Penelitian tindakan Kemmis dan Taggart

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan dua siklus karena sudah diperoleh data yang akurat. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Siklus I

1. Perencanaan Siklus (Planning)

   Langkah ini merupakan tahap persiapan awal sebelum tindakan dilakukan, yaitu degan menyiapkan berbagai perlengkapan yang dibutuhkan untuk mendukung kelancaran pelaksanaan rencana tindakan. Perlengkapan dan bahan pembelajaran yang disusun harus sesuai dengan rencana yang telah dibahas sebelumnya, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, serta lembar observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Setelah seluruh perlengkapan dan bahan siap, barulah proses penelitian dilaksanakan.
2. Pelaksanaan Tindakan (Action)

   Peneliti dalam pelaksanaannya memulai sesi pembelajaran dengan tahapan pembukaan, yaitu memberi salam, membaca do'a, memperkenalkan diri, mengecek kehadiran peserta didik, menanyakan materi yang telah dipelajari sebelumnya, serta melakukan ice breaking untuk mencairkan suasana di awal pembelajaran.

   Masuk ke kegiatan inti, peneliti menyampaikan materi pembelajaran. Di tengah proses penjelasan, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan secara acak kepada peserta didik untuk menguji tingkat fokus mereka secara individual. Setelah itu, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mengikuti permainan edukatif yang telah dirancang sebagai bagian dari proses pendalaman materi. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat apakah peserta didik fokus atau tidak ketika proses pemaparan materi.
3. Observasi

   Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan pada siklus 1, selama proses pembelajaran berlangsung masih ditemukan beberapa peserta didik yang belum sepenuhnya fokus, terutama saat peneliti menyampaikan materi di awal kegiatan inti. Beberapa peserta didik tampak kurang memperhatikan penjelasan dan lebih banyak bercanda atau mengobrol dengan teman sebangku, meskipun hal ini sudah diatasi dengan pendekatan yang bersifat halus, seperti menegur secara personal atau menghampiri peserta didik tersebut agar kembali fokus.

   Ketika masuk ke sesi permainan edukatif yang dilakukan secara berkelompok, suasana kelas belum sepenuhnya menunjukkan antusiasme dari peserta didik. Masih terlihat beberapa peserta didik yang kurang bersemangat dan tidak aktif terlibat dalam permainan, bahkan ada yang tampak kebingungan atau pasif mengikuti kegiatan. Data hasil siklus I dapat dilihat sebagai berikut:

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 15 No 3 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

Tabel 1. Data hasil pada siklus pertama

NO	NAMA	A	B	C	D	HASIL
1	ASE	V	V	V	V	100
2	AI	V	V	V	V	100
3	ATP	V	X	V	X	50
4	AFM	V	X	V	X	50
5	AR	V	V	X	V	75
6	ASO	V	X	V	X	50
7	BH	V	X	V	X	50
8	CRR	V	V	X	V	75
9	DH	V	V	X	V	75
10	DN	V	X	V	X	50
11	EJ	V	X	V	X	50
12	FA	V	V	V	V	100
13	FI	V	X	V	X	50
14	GP	V	V	V	V	100
15	HE	V	V	V	V	100
16	INA	V	V	V	V	100
17	KG	V	V	V	V	100
18	KM	V	V	V	V	100
19	LYA	V	V	V	V	100
20	MAR	V	V	V	V	100
21	MNH	V	X	V	X	50
22	MAL	V	V	V	V	100
23	MIB	V	V	V	V	100
24	MZA	V	V	V	V	100
25	NPA	V	V	V	V	100
26	NA	V	V	V	V	100
27	PP	V	V	V	V	100
28	PN	V	V	V	V	100
29	RCP	V	V	V	V	100
30	RC	V	V	V	V	100
31	RE	V	V	V	V	100
32	RJ	V	V	V	V	100
33	RR	V	V	V	V	100
34	SS	V	V	V	V	100
35	SAN	V	V	V	V	100
36	SF	V	V	V	V	100
37	SA	V	X	V	X	50
38	UAD	V	V	V	V	100
39	ZK	V	V	V	V	100

Keterangan pada data tabel di atas yaitu A) Kesiapan dalam belajar B) Menunjukkan perhatian selama proses pembelajaran, C) Merespon dan menjwab pertanyaan yang diajukan, D) Ketepatan dalam mengerjakan tugas. Setiap indikator penilaian diberikan 25 point bagi peserta didik yang berhasil memenuhi kriteria tersebut (Hasil = Jumlah V x 25). Dilihat dari tabel tersebut, hasil ketuntasan peserta didik yang mendapat point 100 ada 27 orang, point 75 ada 3 orang, dan point 50 ada 9 orang, dari jumlah seluruh peserta didik.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 15 No 3 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus 1, fokus belajar peserta didik masih perlu ditingkatkan. Masih terlihat beberapa peserta didik yang belum memperhatikan penjelasan guru (peneliti) dengan baik dan cenderung bercanda atau mengobrol saat penyampaian materi. Selain itu, saat permainan edukatif berlangsung, peserta didik tampak bingung dan pasif karena tidak fokusnya mereka saat pemaparan materi

Siklus II

1. Perencanaan *(Planning)*

Tahapan ini merupakan langkah awal dalam menentukan sesuatu yang akan dilakukan nantinya, tentunya pada tahapan ini untuk mempersiapkan segala kebutuhan yang akan dipakai nantinya untuk menunjang pada proses tindakan yang akan dilakukan. Proses perencanaan ini kami melakukan diskusi bersama kelompok peneliti mengenai kebutuhan yang akan dipakai dan hal apa yang perlu diperbaiki dari dampak siklus pertama dan yang harus dilakukan pada siklus kedua. Siklus yang kedua ini tentunya menyesuaikan dengan apa yang sudah dilakukan pada siklus pertama, karena untuk memperbaiki yang belum efektif pada pelaksanaan siklus pertama. Tentunya, siklus kedua ini tidak terlepas dari Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, juga lembar observasi yang digunakan selama kegiatan proses belajar mengajar. Setelah tahap ini sudah dilakukan dan segala kebutuhan yang diperlukan telah memenuhi, maka langkah selanjutnya yaitu pada proses pelaksanaan.

2. Pelaksanaan Tindakan *(Action)*

Tahapan ini kami melakukan pembagian kerja yang mana terdiri dari pengajar, dokumetasi, dan penyedia kebutuhan. Langkah awal yang kami lakukan ialah pembukaan, tentunya tidak terlepas dari siklus pertama, yaitu dibuka dengan pengucapan salam, berdo'a sebelum pembelajaran, mengabsen kehadiran siswa, menanyakan kembali materi yang sebelumnya sudah dipelajari (*Refleksi*), melakukan pembagian soal *pre-test, Ice Breaking*, dan pemberian materi baru kepada siswa.

Gambar 2. Kegiatan *Ice Breaking* Bersama Siswa

Proses penyampaian materi baru kami melakukan beberapa stimulus untuk memancing respon siswa dan juga fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Selain itu, hal yang kami lakukan pada tahapan ini yaitu dengan memberikan *interactive games* untuk membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi yang sudah disampaikan. Setelah kegiatan tersebut kami memberikan soal *post-test*. Hal tersebut kami lakukan agar dapat melihat hasil akhir pencapaian siswa dalam memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh pengajar.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 15 No 3 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

Gambar 3. Kegiatan *Interaktive Games* Bersama Siswa

3. Observasi

Berdasarkan hasil penelitian kami di lapangan pada siklus kedua, kami menemukan masih ada beberapa peserta didik yang belum bisa fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut di karenakan suhu kelas yang panas, sehingga peserta didik sering kali melakukan gerakan tambahan yang dapat menurunkan fokus peserta didik dalam mencerna materi yang tengah disampaikan oleh pendidik. Oleh karena itu kami berinisiatif untuk melakukan *interaktif games* agar dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan untuk memancing fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Sesi proses pembelajaran berbasis permainan dapat dikatakan cukup efektif karena hanya sebagian peserta didik saja yang masih belum fokus sepenuhnya dalam mengkikuti pembelajaran. Karena pada sesi *interactive games* kami menggunakan media visual untuk menunjang kegiatan yang dilakukan. Adapun data yang kami dapat kan dari hasil pelaksanaan siklus kedua yaitu sebagai berikut.

Tabel 2. Data Hasil Pada Siklus Kedua

NO	NAMA	A	B	C	D	HASIL
1	ASE	V	V	V	V	100
2	AI	V	V	V	V	100
3	ATP	V	V	V	X	75
4	AFM	V	V	V	V	100
5	AR	V	V	V	V	100
6	ASO	V	V	V	X	75
7	BH	V	V	V	V	100
8	CRR	V	V	V	V	100
9	DH	V	V	V	V	100
10	DN	V	X	V	X	50
11	EJ	V	V	V	V	100
12	FA	V	V	V	V	100
13	FI	V	V	V	V	100
14	GP	V	V	V	V	100
15	HE	V	V	V	V	100
16	INA	V	V	V	V	100
17	KG	V	V	V	V	100
18	KM	V	V	V	V	100
19	LYA	V	V	V	V	100
20	MAR	V	V	V	V	100
21	MNH	V	V	V	V	100

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 15 No 3 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

22	MAL	V	V	V	V	100
23	MIB	V	V	V	V	100
24	MZA	V	V	V	V	100
25	NPA	V	V	V	V	100
26	NA	V	V	V	V	100
27	PP	V	V	V	V	100
28	PN	V	V	V	V	100
29	RCP	V	V	V	V	100
30	RC	V	V	V	V	100
31	RE	V	V	V	V	100
32	RJ	V	V	V	V	100
33	RR	V	V	V	V	100
34	SS	V	V	V	V	100
35	SAN	V	V	V	V	100
36	SF	V	V	V	V	100
37	SA	V	X	V	V	75
38	UAD	V	V	V	V	100
39	ZK	V	V	V	V	100

Hasil data yang ada pada table diatas yaitu untuk A) Kesiapan dalam belajar; B) Menunjukkan perhatian selama proses pembelajaran; C) Merespon dan menjawab pertanyaan yang diajukan; D) Ketepatan dalam mengerjakan tugas. Nilai pada setiap indicator diberikan poin 25 bagi peserta didik yang berhasil mencapai kriteria tersebut (Hasil = Jumlah V x 25). Dilihat dari hasil data pada table tersebut menggambarkan bahwa peserta didik yang mendapatkan 100 point ada 35 orang, 75 point ada 3 orang, dan 50 point ada 1 orang, dari seluruh jumlah peserta didik.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus 2, fokus peserta didik sudah membaik dibandingkan dengan siklus 1. Karena dapat dilihat dari hasil akhir yang menunjukan keberhasilan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pengajar, dengan begitu pembelajaran yang berbasis permainan dengan mengguanakan media visual dapat dikatakan cukup efektif untuk meningkatkan minat dan fokus peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini tentunya perlu dipertahan kan dan perlu dikembangkan kembali dalam agar dapat mempertahan kan minat dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Terakhir, perlunya penambahan alat pendingin ruangan agar peserta didik merasa nyaman di kelas dan lebih siap dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil Peningkatan Fokus Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi terhadap peningkatan fokus pelajar peserta didik pada siklus pertama dan kedua, diperoleh persentase hasil yang menunjukkan adanya peningkatan. Rincian peningkatan fokus belajar tersebut disajikan dalam tabel berikut:

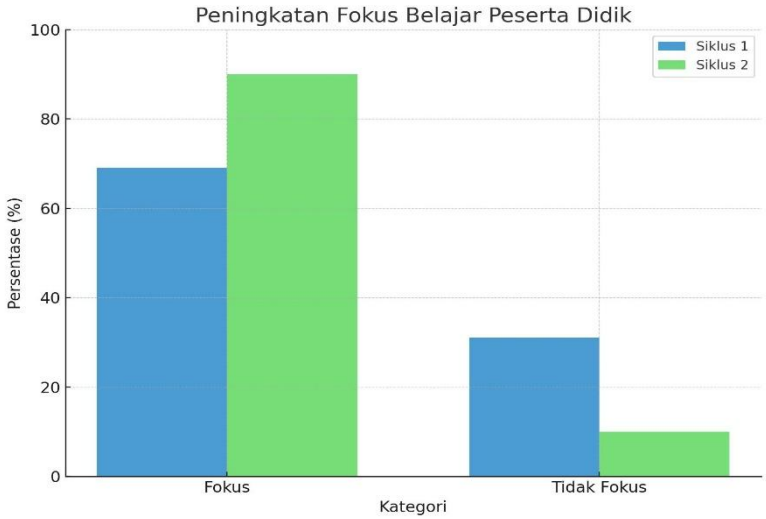
Tabel 3. Data Presentase peningkatan fokus Peserta didik

Keterangan	Siklus 1		Siklus 2	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
Peserta didik yang fokus	27	69%	35	90%
Peserta didik tidak fokus	12	31%	4	10%

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 15 No 3 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

Diagram 1. Peningkatan fokus belajar Peserta didik



Berdasarkan data tersebut, maka bisa dikatakan bahwa pembelajaran ini berhasil meningkatkan fokus belajar peserta didik secara signifikan. Dapat terlihat dari peningkatan jumlah peserta didik yang fokus dari 27 orang (69%) pada siklus I menjadi 35 orang (90%) pada siklus II. Sebaliknya, jumlah peserta didik yang tidak fokus mengalami penurunan dari 12 orang (31%) menjadi hanya 4 orang (10%).

KESIMPULAN

Penggunaan metode permainan edukatif dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam telah terbukti berhasil dalam meningkatkan perhatian siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Karawang Timur. Hasil dari dua siklus penelitian tindakan kelas menunjukkan adanya kemajuan yang signifikan dalam konsentrasi serta partisipasi siswa selama proses belajar. Permainan edukatif menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, memberikan motivasi kepada siswa, dan meningkatkan pemahaman materi secara aktif serta partisipatif. Hasil ini sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengenali efektivitas metode, jenis permainan yang cocok, dan respons siswa terhadap pendekatan tersebut. Penelitian ini juga memiliki potensi untuk diterapkan lebih luas pada pelajaran lain yang bersifat teoritis dan dianggap kurang menarik oleh siswa. Untuk penerapan yang lebih lama, disarankan agar sekolah menyediakan fasilitas tambahan seperti pendingin ruangan dan alat peraga visual guna mendukung kenyamanan serta efektivitas metode ini. Selain itu, guru perlu menciptakan variasi permainan edukatif yang inovatif agar proses belajar tetap menarik dan sesuai dengan perkembangan siswa..

DAFTAR PUSTAKA

Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran. Jurnal Ilmiah Edunomika, 2(1).

Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Rineka Cipta.

Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan(1st ed.). Nata Karya

Zahrania, N. N., Mianti, P. R., Aminarti, P. A., Fatihah, M. I., Haqsyah, M. F. D. U., & Sanabil, M. R. (2025). Penerapan Media Game Edukatif dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII A SMPIT Al-Jabar Karawang. *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *3*(2), 294-305. https://doi.org/10.59841/ihsanika.v3i2.2696

Komala, T., Nurfazri, N. S., Agustin, S., Farida, N. A., & Makbul, M. (2024). *Penerapan Metode Game Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 pada Mata*

Vol. 15 No 3 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

Pelajaran PAI di SDN Kalangsari V. JIPI: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam, 23(2), 74–83. https://doi.org/10.36835/jipi.v23i02.4148

Mindari, T., & Supriyo, S. (2015). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, *4*(2). https://doi.org/10.15294/ijgc.v4i2.7542

Rahmah, S. N., Aini, N. A. F., & Makbul, M. M. (2024). Meningkatkan Fokus Peserta Didik Terhadap Pembelajaran PAI Dengan Menggunakan Metode Think Pair Share. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *6*(1), 740-753. https://doi.org/10.31949/am.v6i1.9674