

**GAME EDUCAPLAY : APAKAH DAPAT MENINGKATKAN  
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK ? (SEBUAH  
PENELITIAN TINDAKAN KELAS)**

**Olhan Nusi**

SDN 10 Mananggu

Email: [olhannusi79@guru.sd.belajar.id](mailto:olhannusi79@guru.sd.belajar.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi teladan mulia Asmaul husna melalui Game *Educaplay*. Penelitian termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Subjek dari penelitian ini adalah fase B kelas IV SDN 10 Mananggu Tahun Ajaran 2024/2025, yang terdiri dari 11 peserta didik yang terdiri dari 5 laki-laki dan 6 perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan Angket, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian diperoleh Game *Educaplay* berhasil meningkatkan Minat belajar peserta didik pada materi Asmaul Husna. Sebelum diterapkannya Game *Educaplay* minat belajar Peserta didik secara klasikal hanya 4 Peserta didik (36%) yang menunjukkan kategori Baik dengan jumlah rata-rata keseluruhan 71 %. Setelah diterapkannya Game *Educaplay* tersebut menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik meningkat sebesar 45,45 %. pada siklus I (kategori Sangat Baik) dengan jumlah rata-rata 82,90 %, dan 81,81% pada siklus II (kategori sangat baik) dengan jumlah 91,45 % dengan peningkatan 20,45% Peserta didik lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, Dengan demikian terdapat peningkatan minat belajar dengan penerapan game *Educaplay* di kelas IV SD Negeri 10 Mananggu tahun pembelajaran 2022/2023

**Kata Kunci:**Minat belajar, Game *Educaplay*, Asmaul husna

**ABSTRACT**

This study aims to enhance students' learning interest in the noble values of Asmaul Husna through the *Educaplay* Game. The research is classified as Classroom Action Research, following the model developed by Kemmis and McTaggart. The subjects of this study are fourth-grade students from SDN 10 Mananggu for the 2024/2025 academic year, consisting of 11 students (5 boys and 6 girls). Data collection techniques included questionnaires, observations, and documentation. The results showed that the *Educaplay* Game successfully increased students' learning interest in Asmaul Husna. Prior to the implementation of the *Educaplay* Game, only 4 students (36%) demonstrated a good learning interest, with an overall average score of 71%. After implementing the *Educaplay* Game, students' learning interest increased by 45.45% in Cycle I (very good category) and 81.81% in Cycle II (very good category), reflecting a 36% improvement. Students exhibited greater enthusiasm and motivation in

participating in the learning process. Thus, the implementation of the *Educaplay* Game led to an increase in learning interest among fourth-grade students at SD Negeri 10 Mananggu for the 2022/2023 academic year.

**Keywords:** *Learning interest, Educaplay Game, Asmaul Husna*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan yang berkualitas sangat penting untuk membentuk karakter dan pengetahuan Peserta didik, terutama dalam pembelajaran materi agama seperti Asmaul Husna. Asmaul Husna merupakan nama-nama baik Allah, memiliki nilai pendidikan yang tinggi dan dapat membentuk akhlak mulia peserta didik. Namun, dalam praktiknya, minat belajar Peserta didik terhadap materi ini seringkali rendah, yang dapat disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang menarik dan kurangnya media pembelajaran yang inovatif. Minat belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. (Indriani, Suryani, and Mukaromah 2023) Adapun indikator minat belajar menurut Brown adalah (1) Perasaan senang, (2) adanya rasa ketertarikan, (3) keterlibatan dalam belajar, (4) rajin belajar dan (5) mengerjakan tugas, (6) Tekun dan disiplin dalam belajar. (Syarnubi 2019)

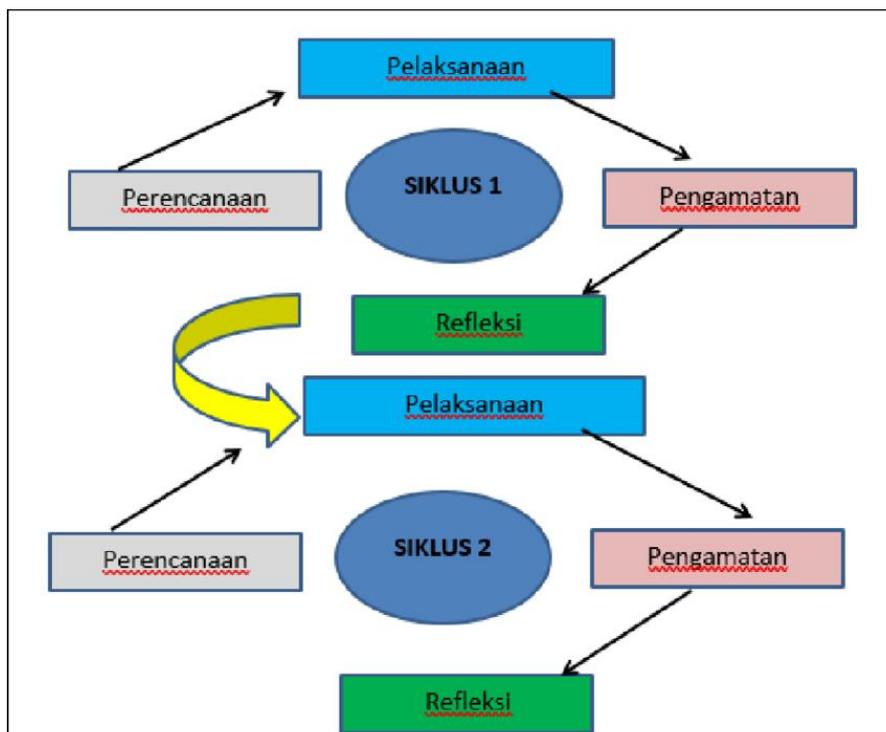
Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang kurang tertarik dan terlibat dalam pembelajaran, khususnya pada materi asmaul husna. Hal ini dapat berdampak negatif pada pemahaman dan penguasaan materi oleh peserta didik. (Permata Sari and 2014) Penggunaan metode pembelajaran yang kurang inovatif dan menarik diduga menjadi salah satu penyebab rendahnya minat belajar pesertadidik pada materi asmaul husna. (Ramli, Damopolii, and Yuspiani 2024) Pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan cenderung membuat peserta didik merasa bosan dan kurang terlibat aktif (Mardiah Kalsum Nasution 2017). Oleh karena itu, diperlukan sebuah upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi Asmaul husna. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa pemanfaatan game edukasi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. (Achmad Faqihuddin 2024). Namun, belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan game *Educaplay* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi Asmaul husna di kelas IV Sekolah Dasar. Meskipun terdapat banyak penelitian yang menunjukkan efektivitas game edukasi dalam meningkatkan minat belajar, masih terdapat kekurangan dalam penerapan spesifik game seperti *Educaplay* dalam konteks pembelajaran Asmaul Husna di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut dengan mengeksplorasi bagaimana *Educaplay* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat belajar Peserta didik kelas IV di SD Negeri 10 Mananggu.

Penelitian ini akan fokus pada pemanfaatan game *Educaplay* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi Asmaul husna di kelas IV Sekolah Dasar. *Educaplay* merupakan platform game edukasi yang menawarkan berbagai jenis permainan interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Penggunaan *Educaplay* diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi Asmaul husna. Secara teoretis, penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang pemanfaatan game edukasi dalam pembelajaran. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. (Cesar Jorge Soled. 2023)

#### **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar Peserta didik melalui pemanfaatan game edukasi *Educaplay*. PTK dilakukan dengan melibatkan tindakan langsung di dalam kelas dan mengutamakan perbaikan praktik pembelajaran secara berkelanjutan. Tahapan penelitian tindakan kelas dapat diuraikan sebagai berikut merencanakan tindakan (*Planning*), melaksanakan Tindakan (*Action*), Observasi (*Observation*), dan Refleksi (*Reflektion*).

Adapun prosedur penelitian tindakan kelas secara detail dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahap-Tahap Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di SD Negeri 10 Mananggu, yang terletak di Dusun Botuliyodu Desa Bendungan Kecamatan Mananggu Kabupaten Boalemo, Provinsi Gorontalo, pada Tahun Ajaran 2022/2023 semester ganjil Mulai Tanggal 24 Juli 2022. subjek penelitian ini terdiri dari 11 Peserta didik kelas IV. Fokus penelitian adalah minat Peserta didik untuk belajar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan Observasi, Angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif yang menyajikan data penelitian melalui tabel dan grafik.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan Game *Educaplay* diperoleh data awal minat belajar peserta didik terhadap proses pembelajaran pada materi Asmaul husna di kelas IV melalui angket adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Daftar Angket Pra Siklus**

No	Skor	Kategori	Jumlah Peserta didik	Presentase
1	86-100	Sangat Baik	0	0
2	76-85	Baik	4	36 %
3	66-75	Cukup	3	27,27 %
4	56-65	Kurang	4	36 %
5	<56	Sangat Kurang	0	

Berdasarkan Tabel 1 yang menunjukkan hasil angket pra siklus, analisis terhadap skor yang diperoleh Sebanyak 4 peserta didik atau 36% dari total responden berada dalam kategori baik. Ini menunjukkan bahwa sebagian siswa telah menunjukkan pemahaman yang memadai, meskipun belum mencapai tingkat optimal. Terdapat 3 peserta didik yang mendapatkan skor dalam kategori cukup, yang setara dengan 27,27%. Ini menunjukkan bahwa mereka memiliki pemahaman yang cukup, namun masih perlu perbaikan untuk meningkatkan kemampuan mereka. Sebanyak 4 peserta didik juga termasuk dalam kategori kurang dengan presentase yang sama, yaitu 36%.

Hal ini mengindikasikan bahwa ada sejumlah siswa yang memerlukan perhatian khusus untuk meningkatkan minat belajar mereka. Secara keseluruhan, hasil angket pra siklus menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik berada dalam kategori baik dan kurang, dengan perhatian khusus diperlukan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam kategori cukup dan kurang. Data ini akan menjadi dasar untuk merancang intervensi dan strategi pembelajaran yang lebih efektif di siklus berikutnya. Ini membuktikan bahwa minat belajar Peserta didik pada Materi asmaul husna masih sangat rendah Hasil demikian, dapat dijadikan pertimbangan dalam perencanaan siklus I.

### **Tindakan Siklus I**

Pada tahap perencanaan tindakan ini, peneliti menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan tindakan, diantaranya Membuat Modul Ajar yang mencakup penggunaan game *Educaplay*, Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru, Menyiapkan lembar observasi aktivitas Peserta didik, Menyiapkan lembar angket minat belajar Peserta didik.

Selanjutnya Tahap Pelaksanaan Siklus 1, kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam pelaksanaan tindakan ini adalah guru memberikan informasi mengenai tujuan dan manfaat pembelajaran materi tentang Teladan mulia Asmaul husna serta menerapkan apa yang telah direncanakan dalam Modul ajar, pada tahap perencanaan dengan Pemanfaatan Game *Educaplay* Sebagaimana perincian pelaksanaan tindakan ini adalah Kegiatan Pendahuluan, Guru mengucapkan salam dan menyapa Peserta didik dengan ramah, Guru memperhatikan kondisi kelas untuk kesiapan belajar, Guru melakukan Presensi, Guru Menyampaikan Apersepsi dan Kegiatan yang akan dilaksanakan selama pembelajaran, Guru menyampaikan Tujuan Pembelajaran, Guru menyampaikan penilaian /Asesmen yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran.

Pada Kegiatan Inti Guru menayangkan materi lewat youtube mengenai asmaul husna, Guru menjelaskan makna dan teladan dari Al-Malik: Allah Maha Merajai; kita bisa meneladani dengan bersikap adil dan bertanggung jawab, Al-Aziz: Allah Maha Perkasa; kita meneladani dengan percaya diri dan tidak sombong, Al-Quddus: Allah Maha Suci; kita meneladani dengan menjaga kebersihan hati dan lingkungan. As-Salam: Allah Maha Memberi Kedamaian; kita meneladani dengan menyebarkan kedamaian.

Kemudian Guru Mengajak Peserta didik untuk berdiskusi tentang nama-nama Allah dan maknanya. Guru Membagi Peserta didik ke dalam kelompok kecil untuk berkompetisi dalam menjawab pertanyaan dalam game, Guru Menginstruksikan Peserta didik untuk mengakses link permainan interaktif *Educaplay* yang telah disiapkan melalui link, Guru Memantau dan memberikan umpan balik selama permainan, serta mendorong partisipasi aktif.

Pada Kegiatan penutup, Guru mengulas hasil pembelajaran dan memberikan umpan balik atas aktivitas Peserta didik, Guru melakukan refleksi tentang pengalaman bermain dan apa yang mereka pelajari. Guru membagikan lembar angket minat belajar Peserta didik melalui Pemanfaatan Game Edukasi *Educaplay* kepada peserta didik, Setelah selesai mengisi angket, guru dan peserta didik berdo'a setelah itu mengucapkan salam.

Selanjutnya pada tahap Pengamatan kegiatan pembelajaran siklus I, proses observasi dilakukan oleh observer yang bertugas mengamati aktivitas guru dan aktivitas Peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan mengisi lembar observasi yang telah dipersiapkan oleh peneliti. Kemudian lembar observasi diisi dengan memberikan tanda centang (ceklist) pada kolom yang telah disediakan, sehingga pada siklus berikutnya tidak terjadi kesalahan.

**Tabel 2. Observasi Aktivitas guru Siklus I**

No	Aspek Yang Di Observasi	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Membuka Pelajaran dengan salam dan Apersepsi				√	
2	Menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran			√		
3	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar dan penggunaan <i>Educaplay</i>				√	
4	Membagi Peserta didik ke dalam kelompok untuk bermain					√
5	Membimbing peserta didik untuk mengikuti instruksi media pembelajaran <i>Educaplay</i>			√		
6	Guru mengapresiasi kontribusi Peserta didik dan kelompok dalam proses pembelajaran.					√
7	Mengadakan evaluasi diskusi setelah permainan <i>Educaplay</i>			√		
8	Volume dan nada suara yang jelas					√
9	Membuat rangkuman (kesimpulan Peserta didik dan Guru ) sesuai dengan model pembelajaran yang sudah ditetapkan					√
10	Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan do'a dan salam penutup.					√
	Jumlah					38

Dari analisis data pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa pada siklus I jumlah langkah pembelajaran yang terdiri dari 10, jumlah yang diperoleh adalah 38 Skor Penilaian dengan persentase 76% dapat dikategorikan baik. pelaksanaan pembelajaran yang sudah dilakukan oleh guru sudah sesuai dengan harapan walaupun ada beberapa deskriptor yang belum dilakukan.

Meskipun pencapaian skor 76% menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah berlangsung dengan baik, penting untuk mengidentifikasi deskriptor yang belum dilaksanakan agar guru dapat melakukan perbaikan di siklus berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada kemajuan, ada ruang untuk peningkatan yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Fokus pada elemen-elemen yang kurang akan membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih komprehensif dan memenuhi kebutuhan siswa dengan lebih baik.

**Tabel 3 Observasi aktivitas Peserta didik siklus I**

No	Aspek yang Diobservasi	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesiapan menerima pelajaran				√	
2	Ketenangan mempelajari materi		√			
3	Aktivitas kerja sama dalam kelompok		√			
4	Keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan guru			√		
5	Keaktifan peserta didik mengikuti instruksi media pembelajaran <i>Educaplay</i>			√		
6	Tanggung jawab peserta didik dalam mengikuti instruksi media pembelajaran <i>Educaplay</i>			√		
7	Pemahaman peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran <i>Educaplay</i>			√		
8	Penguasaan peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran <i>Educaplay</i>			√		
9	Penguasaan peserta didik dalam mengerjakan LKPD			√		
10	Mengerjakan LKPD dengan baik			√		
<b>Jumlah</b>				<b>29</b>		

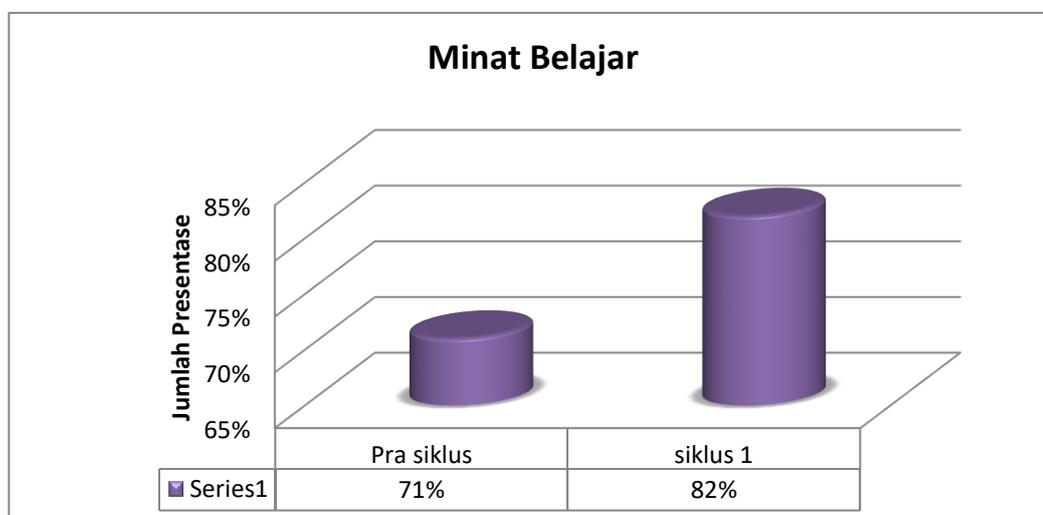
Dari hasil analisis data pada tabel di atas dapat dilihat bahwa, hasil pengamatan aktivitas belajar Peserta didik pada siklus I selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi aktivitas belajar Peserta didik dikategorikan Cukup. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil observasi aktivitas peserta didik yang diperoleh 29 dengan kriteria cukup.

Berdasarkan Tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa meskipun peserta didik menunjukkan tingkat aktivitas yang cukup, masih terdapat ruang untuk perbaikan dalam proses pembelajaran. Beberapa faktor yang mungkin mempengaruhi rendahnya tingkat keterlibatan peserta didik antara lain pendekatan pengajaran yang digunakan, minat peserta didik terhadap materi, serta kondisi lingkungan belajar yang tidak sepenuhnya mendukung. Oleh karena itu, penting untuk melakukan evaluasi lebih lanjut dan merumuskan strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik pada siklus berikutnya.

**Tabel 4. Data hasil angket minat belajar Peserta didik siklus I**

No	Nama	Indikator Minat Belajar								Skor	Kategori
		S		K		K		P			
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Asrastinasya Potutu	5	4	4	3	4	4	3	3	75	Cukup
2	Fauzan Kalamli	3	3	4	5	5	4	4	3	78	Baik
3	Jefri Ibrahim	4	4	4	4	3	4	5	4	80	Baik
4	Hapnia Pomonto	4	3	4	4	3	3	5	3	73	Cukup
5	Moh. Alghazali B.Saini	5	5	5	4	4	4	5	4	90	Sangat Baik
6	Annisa Rahmawati Pomalingo	5	4	4	4	4	5	5	4	88	Sangat Baik
7	Nandrayanti Pulu	5	5	4	5	5	5	3	5	93	Sangat Baik
8	Salsabila Husain	5	5	5	4	5	5	4	5	95	Sangat Baik
9	Rusni Kaida	3	4	3	4	3	3	3	3	65	Kurang
10	Rafida Hibura	5	5	4	5	4	4	5	4	90	Sangat Baik
11	Syarif Maliau	5	4	4	4	4	3	5	5	85	Baik
<b>Rata-rata</b>		<b>Jumlah</b>								<b>912</b>	
<b>82,90</b>											

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan rata-rata angket minat belajar Peserta didik dari hasil penelitian yang berupaya meningkatkan minat belajar Peserta didik SD Negeri 10 Manunggu dalam materi Asmaul husna dengan Memanfaatkan Game *Educaplay* sebesar 82,90. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel rekap hasil angket minat belajar Pra siklus dan siklus I dapat di gambarkan pada diagram berikut :



Gambar 2. Minat belajar peserta didik pra siklus dan Siklus I

Setelah menganalisis hasil angket minat belajar Peserta didik, saya menemukan bahwa mayoritas Peserta didik menunjukkan minat belajar yang baik dengan rata-rata skor 82,90, sebanyak 45,45% Peserta didik berada dalam kategori "Sangat Baik" dan 27,27% dalam kategori "Baik". Ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan selama ini cukup efektif dalam meningkatkan minat Peserta didik. Namun, saya juga menyadari bahwa 18% Peserta didik berada dalam kategori "Cukup". Hal ini menunjukkan adanya tantangan yang perlu saya hadapi untuk meningkatkan minat belajar mereka. Sebagai pendidik, saya harus mencari cara untuk lebih memahami kebutuhan dan motivasi Peserta didik.

Mungkin pendekatan yang lebih menarik atau variasi dalam metode pengajaran dapat dijadikan solusi. Saya merasa perlu untuk: 1) Menggali lebih dalam: Memahami faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar Peserta didik di kategori cukup, seperti kesulitan materi atau kurangnya motivasi. 2) Menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif: Menggunakan teknik pembelajaran yang melibatkan Peserta didik secara aktif, seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, atau proyek kolaboratif. 3) Memberikan dukungan tambahan: Menawarkan bimbingan atau sesi belajar tambahan bagi Peserta didik yang membutuhkan.

### **Tindakan Siklus II**

Adapun yang dilakukan peneliti dalam siklus II sama dengan siklus yang sebelumnya yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada tahap perencanaan langkah-langkahnya sama dengan siklus I namun Ada beberapa hal yang diperbaiki dalam siklus II ini yaitu Pembimbingan dalam Menggunakan Media Pembelajaran: Aspek ini menunjukkan bahwa guru perlu lebih aktif dalam membimbing peserta didik untuk mengikuti instruksi media pembelajaran, seperti *Educaplay*. Hal ini penting agar semua siswa dapat memanfaatkan media tersebut secara maksimal. Siklus II ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 8 Januari 2024, dengan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 1 x 35 menit.

Adapun materi yang diajarkan pada siklus II masih sama dengan siklus I yaitu tentang Asmaul husna al Malik, al Aziz, al Quddus dan As Salam. Berikut rancangan kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam siklus II, yaitu: Tahap Perencanaan Tindakan Siklus II Pada tahap perencanaan tindakan ini, peneliti menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan tindakan, diantaranya, Membuat rencana Pembelajaran (Modul Ajar), Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru, Menyiapkan lembar observasi aktivitas Peserta didik, Menyiapkan lembar angket minat belajar Peserta didik.

Selanjutnya Tahap pelaksanaan tindakan Siklus II, kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam pelaksanaan tindakan ini adalah guru memberikan informasi mengenai tujuan dan manfaat pembelajaran materi tentang asmaul husna al Malik, al Aziz, al Quddus dan as Salam serta menerapkan apa yang telah direncanakan dalam modul ajar. Pelaksanaan siklus II ini dilaksanakan masih tetap menggunakan game *Educaplay*.

Pada pertemuan ini, meliputi tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir berupa refleksi dan evaluasi. Pada Kegiatan awal Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdo'a untuk memulai pembelajaran. Dilanjutkan dengan memeriksa kehadiran Peserta didik dan memberikan apersepsi mengenai materi yang dipelajari sebelumnya dengan cara memberikan pertanyaan terkait dengan materi asmaul husna. Kemudian Kegiatan inti Guru menyiapkan bahan/alat yang diperlukan dalam melaksanakan pemanfaatan game *Educaplay*, dilanjutkan dengan memerintahkan Peserta didik untuk mengamati penjelasan dari guru mengenai materi asmaul husna secara umum, memberikan motivasi kepada Peserta didik dan menjelaskan tujuan dipelajarinya asmaul husna, setelah itu peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kelompok bermain untuk menerapkan game *Educaplay*, yang terdiri dari 2 kelompok.

Kelompok dalam game *Educaplay* beranggota 4-5 orang Peserta didik. Guru menjelaskan kembali mengenai aturan dalam game *Educaplay* peserta didik diperintahkan untuk bertanya mengenai aturan yang belum dipahami. Pada Kegiatan Penutup, Guru memerintahkan Peserta didik untuk menyimpulkan materi asmaul husna yang telah disampaikan dan guru menambahkan kesimpulan dari peserta didik. Sebelum pelajaran ditutup, guru membagikan lembar angket minat belajar Peserta didik dengan menggunakan game *Educaplay* kepada peserta didik, setelah selesai mengisi angket, guru dan peserta didik berdo'a setelah itu mengucapkan salam.

Pada Tahap pengamatan/Observasi Siklus II Pada kegiatan pembelajaran siklus II ini, sama dengan siklus I, Pada tahap ini peneliti bekerjasama dengan teman sejawat melakukan pengamatan terhadap aktivitas Peserta didik, performansi guru menerapkan game *Educaplay* yang bertugas mengamati aktivitas guru dan aktifitas Peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan mengisi lembar observasi yang telah dipersiapkan oleh peneliti. Kemudian lembar observasi diisi dengan memberikan tanda centang (ceklist) pada kolom yang telah disediakan, sehingga tidak terjadi kesalahan. Pelaksanaan pengamatan ini didukung instrumen penelitian berupa lembar pengamatan. Hasil data pengamatan kegiatan guru dalam menerapkan game *Educaplay* pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 5 Observasi aktivitas guru siklus II**

No	Aspek Yang Di Observasi	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Membuka Pelajaran dengan salam dan Apersepsi					√
2	Menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran					√
3	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar dan penggunaan <i>Educaplay</i>					√
4	Membagi Peserta didik ke dalam kelompok untuk bermain					√

---

5	Membimbing peserta didik untuk mengikuti instruksi media pembelajaran <i>Educaplay</i>	√
6	Guru mengapresiasi kontribusi Peserta didik dan kelompok dalam proses pembelajaran.	√
7	Mengadakan evaluasi diskusi setelah permainan <i>Educaplay</i>	√
8	Volume dan nada suara yang jelas	√
9	Membuat rangkuman (kesimpulan Peserta didik dan Guru ) sesuai dengan model pembelajaran yang sudah ditetapkan	√
10	Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan do'a dan salam penutup.	√
<b>Jumlah</b>		<b>49</b>

---

Dari hasil analisis data pada tabel siklus II di atas dapat dilihat bahwa pada siklus II jumlah langkah pembelajaran ada 10 langkah, dan dapat terlaksana dengan persentase 98% dengan kategori sangat baik, dari siklus II ini menunjukkan bahwa terjadi ketetapan, dari 75% dengan kategori Baik menjadi 98% sangat baik Observasi pengamatan aktivitas Peserta didik meliputi sepuluh indikator, partisipasi aktif dalam diskusi, kehadiran tepat waktu, kerjasama dalam kelompok, serta kemampuan menyampaikan pendapat.

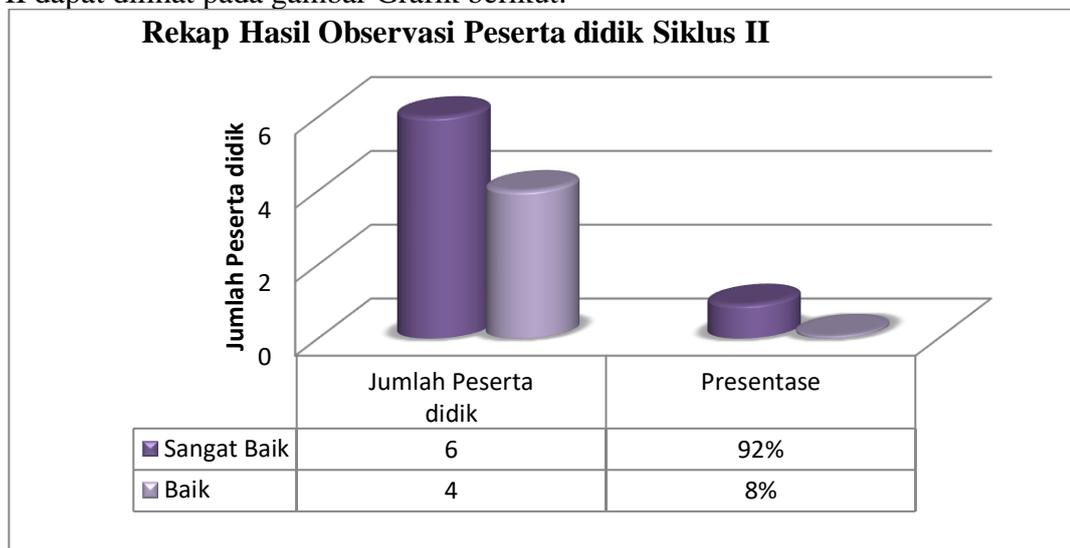
Setiap indikator dinilai secara objektif, dan hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan dan pemahaman siswa, yang mencerminkan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan. antara lain:

**Tabel 6. Observasi Aktivitas Belajar Peserta didik Siklus II**

No	Aspek Yang di Observasi	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesiapan menerima pelajaran					√
2	Ketenangan mempelajari materi				√	
3	Aktivitas kerja sama dalam kelompok					√
4	Keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan guru				√	
5	Keaktifan peserta didik mengikuti instruksi media pembelajaran <i>Educaplay</i>					√
6	Tanggung jawab peserta didik dalam mengikuti instruksi media pembelajaran <i>Educaplay</i>					√
7	Pemahaman peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran <i>Educaplay</i>					√
8	Penguasaan peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran <i>Educaplay</i>					√
9	Penguasaan peserta didik dalam mengerjakan LKPD				√	
10	Mengerjakan LKPD dengan baik					√
<b>Jumlah</b>						<b>46</b>

---

Dari hasil analisis data siklus II pada tabel di atas dapat dilihat bahwa pada siklus II mengalami peningkatan aktivitas belajar Peserta didik selama proses pembelajaran dibandingkan dengan siklus I, ditandai dengan jumlah aktivitas belajar Peserta didik sebanyak 46 dengan persentase 92%. Meningkatkan dari 58 % menjadi 92%. Secara visual Observasi Aktivitas belajar Peserta didik pada siklus II dapat dilihat pada gambar Grafik berikut:



Gambar 3 Grafik Hasil Observasi Aktivitas Peserta didik

Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan hasil yang sangat baik dalam observasi pada Siklus II, menandakan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman atau minat belajar mereka. Hal ini mencerminkan keberhasilan penerapan game *Educaplay* yang digunakan. Adapun hasil angket pada siklus II bisa dilihat Pada tabel berikut :

**Tabel.7 Hasil Angket minat belajar Peserta didik siklus II**

No	Nama	Indikator Minat Belajar								Skor	Kategori
		S		K		K		P			
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Asrastinasya Potutu	5	5	4	5	4	4	5	5	93	Sangat Baik
2	Fauzan Kalamli	5	5	5	5	3	4	4	3	85	Baik
3	Jefri Ibrahim	5	5	4	5	4	4	5	4	90	Sangat Baik
4	Hapnia Pomonto	5	5	4	5	4	4	5	4	93	Sangat Baik
5	Moh. Alghazali B.Saini	5	5	5	5	4	4	5	4	93	Sangat Baik
6	Annisa Rahmawati Pomalingo	5	4	3	5	4	3	5	4	83	Baik
7	Nandrayanti Pulu	5	5	4	5	5	5	5	5	98	Sangat Baik

8	Salsabila Husain	5	5	5	5	5	5	4	95	Sangat Baik
9	Rusni Kaida	5	4	5	5	5	4	4	93	Sangat Baik
10	Rafida Hibura	5	5	4	5	4	4	5	90	Sangat Baik
11	Syarif Maliau	5	5	4	5	4	4	5	93	Sangat Baik
	Rata-rata								<b>Jumlah</b>	<b>1006</b>
									<b>91,45</b>	

Berdasarkan hasil yang dicapai pada siklus II, perolehan skor untuk minat belajar peserta didik mengalami peningkatan yang cukup baik jika dibandingkan dengan siklus sebelumnya, dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

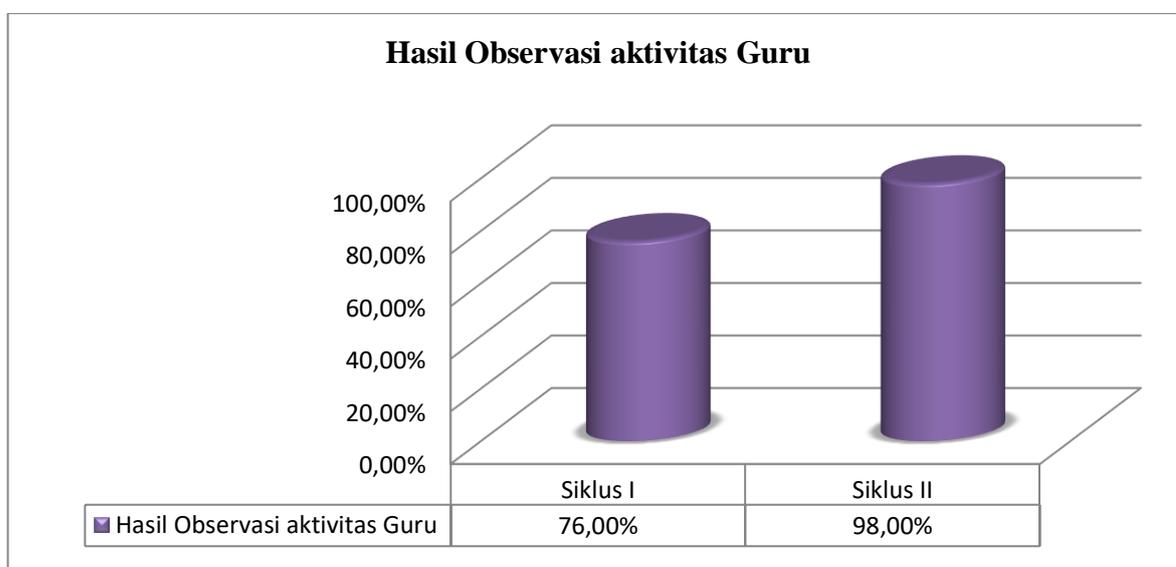
**Tabel 8. Peningkatan minat belajar Peserta didik pada siklus I dan siklus II**

Nilai yang diamati	Siklus I	Siklus II
Minat Belajar	45,45 %	81,81 %
Jumlah Peserta didik	5	9

#### **Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus**

#### **Perbandingan Hasil Tindakan Aktivitas Guru Antar Siklus**

Berdasarkan data yang diperoleh dari rata-rata hasil observasi aktivitas belajar peserta didik dalam pelaksanaan penelitian yang dimulai dari pelaksanaan siklus I dan siklus II dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil observasi aktivitas belajar secara klasikal pada siklus I diperoleh 76 % dengan kategori Baik. Pada siklus II hasil observasi aktivitas belajar peserta didik meningkat menjadi 98 % dengan kategori Sangat Baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



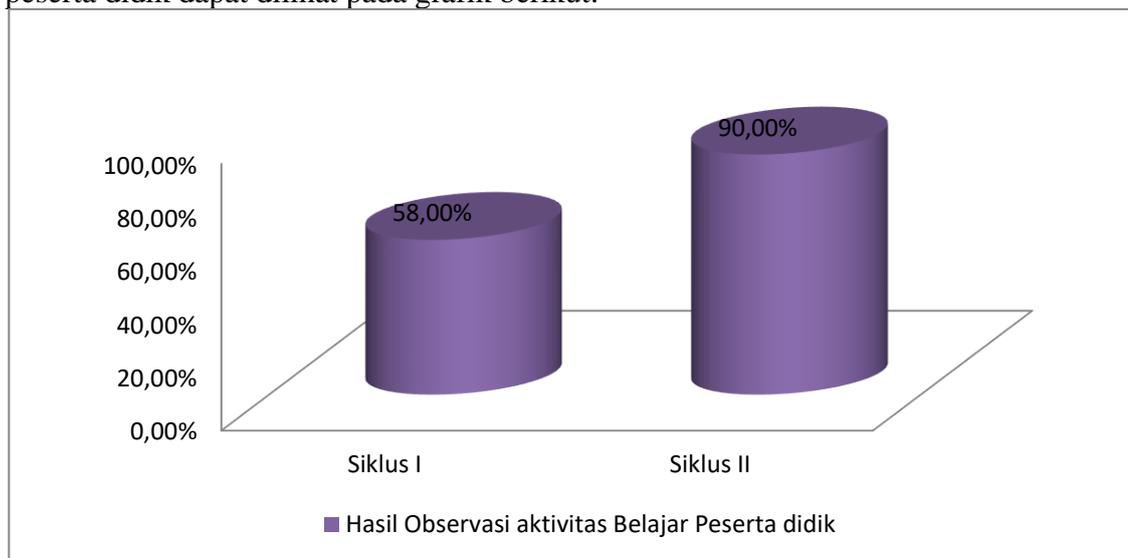
Gambar 4. Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Guru

Berdasarkan diagram yang menunjukkan hasil observasi aktivitas guru, terlihat bahwa terdapat pengukuran yang mencerminkan tingkat keterlibatan dan efektivitas guru dalam proses pembelajaran. Meskipun data spesifik tidak ditampilkan, keberadaan garis horizontal menunjukkan adanya kategori penilaian yang mungkin mencakup aspek-aspek seperti persiapan materi, interaksi dengan siswa, dan penggunaan metode pengajaran yang bervariasi. Hal ini penting untuk mengevaluasi bagaimana aktivitas guru dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya, analisis terhadap hasil observasi ini dapat memberikan wawasan mengenai area mana yang perlu ditingkatkan. Misalnya, jika aktivitas guru dinilai rendah dalam aspek tertentu, dapat diidentifikasi kebutuhan untuk pelatihan tambahan atau pengembangan profesional. Dengan demikian, observasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai dasar untuk perbaikan berkelanjutan dalam praktik pengajaran, yang pada akhirnya bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

#### **Perbandingan Hasil Tindakan Aktivitas Peserta Didik Antar Siklus**

Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik selama melakukan siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I hasil tindakan aktivitas peserta didik diperoleh 58 % dengan kriteria cukup. Hasil observasi pada siklus II diperoleh 90% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan peningkatan kedua siklus ini dapat dilihat bahwa dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan sebesar 32%. Lebih jelas mengenai peningkatan dari hasil observasi aktivitas peserta didik dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 5. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

#### **Perbandingan Minat Belajar Secara Klasikal Antar Siklus**

Berdasarkan data yang diperoleh dari rata-rata hasil Angket dari minat belajar peserta didik dalam pelaksanaan penelitian yang dimulai dari pelaksanaan Pra siklus, siklus I dan Siklus II dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil Angket minat belajar pada Pra siklus diperoleh 71 %, siklus I diperoleh 82,90,

%. Pada siklus II Minat belajar meningkat menjadi 91,45 %. dan peningkatan minat belajar peserta didik dari Pra siklus, siklus 1 ke siklus II adalah sebesar 20,45 %. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Berdasarkan Grafik di atas Analisis Pra Siklus Menunjukkan tingkat minat belajar peserta didik yang relatif rendah. Siklus I terlihat ada peningkatan yang signifikan dalam minat belajar dibandingkan dengan pra siklus. Hal ini menunjukkan efektivitas intervensi atau metode pembelajaran yang diterapkan, sedangkan Siklus II Mencatat peningkatan lebih lanjut dalam minat belajar peserta didik, menunjukkan bahwa upaya yang dilakukan berlanjut untuk memberikan hasil positif. Secara keseluruhan, Grafik ini menggambarkan tren positif dalam minat belajar peserta didik dari pra siklus ke siklus II. Peningkatan yang konsisten menunjukkan bahwa strategi yang diterapkan dalam pembelajaran berhasil dalam meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik.

### **KESIMPULAN**

Pemanfaatan game *Educaplay* berhasil meningkatkan minat belajar Peserta didik pada materi Asmaul Husna. Hal ini terlihat dari beberapa indikator yang menunjukkan peningkatan signifikan antara Pra siklus, siklus I dan siklus II. Pada Pra siklus diperoleh 71 %, siklus I diperoleh 82,90, %. Pada siklus II Minat belajar meningkat menjadi 91,45 %. dan peningkatan minat belajar peserta didik dari Pra siklus, siklus 1 ke siklus II adalah sebesar 20,45 %.

Hal ini menunjukkan bahwa game *Educaplay* berhasil menarik perhatian Peserta didik dan meningkatkan minat mereka dalam belajar. Secara keseluruhan, semua data yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan game *Educaplay* dalam pembelajaran materi Asmaul Husna di kelas IV SD Negeri 10 Mananggu dapat meningkatkan minat belajar Peserta didik dan mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Dengan demikian Pemanfaatan Game *Educaplay* perlu diterapkan dalam proses belajar mengajar agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Perlu diadakannya penelitian lebih lanjut tentang pembelajaran dengan menggunakan Game *Educaplay* pada materi selain Asmaul husna dengan berbagi dengan tujuan peningkatan minat belajar Peserta didik. Kepada guru hendaknya memperhatikan kondisi belajar Peserta didik agar dapat memilih model, metode dan strategi yang tepat dalam pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Indriani, Nina, Indrianis Suryani, and Lu'lu'ul Mukaromah. "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembentukan Karakter Disiplin Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Khazanah Pendidikan* 17, no. 1 (2023): 242. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16228>.
- Kurniadewi, Annisa, and Adi Ihsan Imami. "Analisis Minat Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 3 Cikarang Selatan." *Prosiding Sesiomadika* 4 (2023): 921–29. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/7791>.
- Sri Esterina, Dina Anika Marhayani, and Mertika Mertika. "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV." *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* 14, no. 1 (2022): 1–6. <https://doi.org/10.37304/jpips.v14i1.4724>.
- Syarnubi, Syarnubi. "Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Religiusitas Siswa Kelas Iv Di Sdn 2 Pengarayan." *Tadrib* 5, no. 1 (2019): 87–103. <https://doi.org/10.19109/tadrib.v5i1.3230>.
- Utami, Ristiana Dwi, Sutrisna Wibawa, and Marzuki. "Pemanfaatan Aplikasi *Educaplay* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 3 (2023): 5808–18. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11810>.
- Batistuta, Fabian Omar, and Vanda Hardinata. "Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi *Educaplay* Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai." *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 3 (2024): 2685–90. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>.
- Bay, Rudolfus Ruma, Algiranto Algiranto, and Umar Yampap. "Penggunaan Media Microsoft Power Point Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar* 4, no. 2 (2021): 125–33. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary/article/view/5215>.
- Budi, Jurnal, and Pekerti Agama. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game *Educaplay* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI," 2025.

- Fadillah, Ahmad. "Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2016): 113–22. <https://doi.org/10.31943/mathline.v1i2.23>.
- Fernanda, Nadhila, Anna Rosyanti, and Ratna Susanti. "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media *Educaplay* Di Kelas IVB SDN Duku Kupang III Surabaya." *Journal of Science and Education Research* 3, no. 2 (2024): 58–63. <https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131>.
- Festiawan, Rifqi. "Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran." *Universitas Jenderal Soedirman*, 2020, 1–17.
- Hanafy, Muh. Sain. "Konsep Belajar Dan Pembelajaran." *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 17, no. 1 (2014): 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>.
- Hervin, Rizky Pratama, Ishmatun Naila, and Meirza Nanda Faradita. "Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Media Diorama Pada Pembelajaran Materi Ekosistem." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2024).
- Ifada, Ayu Irnadianis, Muhammad Toyib, and Siti Marhamah. "Peningkatan Kemampuan Kolaborasi Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Problem Based Learning Di Sekolah Menengah Pertama." *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 4, no. 2 (2024): 447–60. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.391>.
- Linasari, Reni, and Syaiful Arif. "Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP." *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 2, no. 2 (2022): 186–94. <https://doi.org/10.21154/jtii.v2i2.874>.
- N. Ardina Rizal, Faisal, M. Janah, A. "©JP-3 Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran Penerapan Model Pembelajaran" 5, no. 2 (2023): 157–61.
- Nabillah, Tasya, and Agung Prasetyo Abadi. "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," 2019, 659–63.
- Nasution, Mardiah Kalsum. "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 11, no. 1 (2017): 9–16.
- Permata Sari, Rachmawati Indah, and . Amin. "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Di Sdn 11 Petang Jakarta Timur." *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2014): 26–32. <https://doi.org/10.33558/pedagogik.v2i1.1237>.
- Putri, Adinda Rahmi, M. Fakhruddin, and Muhammad Hasmi Yanuardi. "Pengaruh Penggunaan Model Blended Learning Berbasis Microsoft Teams Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 3 Bukittinggi." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 2 (2021): 3119–26. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1350>.
- Putri, Prihatini Oktasari, Rina Febriana, and Hema Malini. "Implementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Berbantuan Media Mind Mapping Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika." *Wacana Akademika* 8, no. 2 (2024): 142–50.