

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATERI ASMAUL HUSNA
MELALUI PERMAINAN *EDUKATIF* KELAS V SD
NEGERI 03 PAGUYAMAN**

Rabia Abusari

SD Negeri 03 Paguyaman

Email: rabiaabusari84@guru.sd.belajar.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Asmaul Husna melalui penerapan permainan *Edukatif*. Penelitian termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Subjek dari penelitian ini adalah fase C Kelas V SD Negeri 03 Paguyaman Tahun Ajaran 2024/2025, yang terdiri dari 10 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian diperoleh metode permainan *Edukatif* berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Asmaul husna Sebelum diterapkannya metode permainan *Edukatif*. Sebelum diterapkannya model permainan *Edukatif* hasil belajar peserta didik secara klasikal dari 10 peserta didik ada 6 orang yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yakni 75, dengan presentasi 70%. Setelah diterapkannya model permainan *Edukatif* tersebut pada siklus I hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan presentasi 70% dan pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dengan presentasi menjadi 95,56%. Peserta didik lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, karena model pembelajaran ini mendukung peserta didik untuk berperan secara aktif dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Permainan *Edukatif*, Asmaul Husna.

ABSTRACT

This research aims to improve students' learning outcomes on Asmaul Husna material through the application of Educational games. Research includes the type of Classroom Action Research. The subject of this study is phase C Class V of SD Negeri 03 Paguyaman for the 2024/2025 school year, consisting of 10 students. The data collection technique uses tests, observations and documentation. The results of the research obtained the Educational game method succeeded in improving the learning outcomes of students in Asmaul husna before the application of the Educational game method. Prior to the implementation of the Educational game model, the learning outcomes of students were classically from 10 students, there were 6 people who had not reached the minimum

completeness criterion (KKM), which was 75, with a presentation of 70%. After the implementation of the Educational game model, in the first cycle, the learning outcomes of students increased by 70% and in the second cycle, there was an increase in the learning outcomes of students with presentations to 95.56%. Students are more enthusiastic and enthusiastic in participating in learning, because this learning model supports students to play an active role in the learning process.

Keywords: Learning Outcomes, Educational Games, Asmaul Husna.

PENDAHULUAN

Pendidikan agama mempunyai peranan penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik di Indonesia. Salah satu materi yang sangat relevan dalam konteks pendidikan agama adalah Asmaul Husna, yaitu nama-nama Allah yang baik dan indah. Memahami Asmaul Husna tidak hanya penting untuk ilmu keagamaan, tetapi juga untuk pengembangan spiritualitas peserta didik. Pembelajaran yang baik mengenai Asmaul Husna dapat membantu siswa dalam mengenali dan merasakan kehadiran Tuhan dalam kehidupan sehari-hari.

Metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi semakin penting di era pendidikan modern. Salah satu pendekatan yang sedang populer adalah penggunaan permainan *Edukatif*. Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan pengalaman belajar yang menyenangkan, peserta didik diharapkan dapat memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Di kelas V SD Negeri 03 Paguyaman, penggunaan permainan *Edukatif* dalam pembelajaran Asmaul Husna dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar. Dengan menggabungkan aspek kognitif, emosional, dan sosial dalam pembelajaran, diharapkan siswa dapat merasakan manfaat yang lebih besar dari materi yang diajarkan. Di SD Negeri 03 Paguyaman, hasil belajar peserta didik dalam materi Asmaul Husna masih menunjukkan angka yang kurang memuaskan. Banyak siswa yang kesulitan untuk memahami dan mengingat nama-nama Allah beserta maknanya.

Hal ini sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton, yang lebih fokus pada hafalan daripada pemahaman. Sebagian besar siswa merasa bosan dengan cara pengajaran yang hanya mengandalkan ceramah dan buku teks. Kondisi ini membuat perlunya pendekatan baru dalam pembelajaran Asmaul Husna. Penggunaan permainan *Edukatif* sebagai metode pembelajaran dapat menjadi alternatif yang menarik. Dengan memperkenalkan konsep belajar sambil bermain, diharapkan siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Masalah ini juga diperparah oleh kurangnya pelatihan bagi guru dalam menerapkan metode pembelajaran inovatif. Banyak guru yang masih nyaman dengan metode tradisional, sehingga tidak mengeksplorasi potensi permainan *Edukatif* yang dapat meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana permainan *Edukatif* dapat diimplementasikan dan memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa di kelas V. Meskipun terdapat berbagai penelitian yang membahas penggunaan permainan *Edukatif* dalam pembelajaran, masih terdapat gap dalam konteks materi Asmaul Husna. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih terfokus pada mata pelajaran umum seperti matematika atau sains, tanpa memperhatikan secara spesifik pembelajaran agama yang memiliki nilai-nilai spiritual yang di dalamnya.

Materi Asmaul Husna memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian peserta didik. Melalui pemahaman terhadap sifat-sifat Allah yang Mahasempurna, peserta didik dapat memperkuat keimanan, menanamkan nilai-nilai positif, meningkatkan kecerdasan spiritual, serta mendorong perilaku berakhlak mulia. Selain itu, Asmaul Husna memotivasi peserta didik untuk senantiasa berbuat baik dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan pembelajaran yang kreatif seperti permainan *Edukatif*, nilai-nilai luhur dalam Asmaul Husna dapat lebih efektif ditanamkan, sehingga membantu peserta didik menjadi individu yang beriman, berilmu, dan berakhlak mulia. Namun, pada kenyataannya, masih banyak peserta didik yang kesulitan memahami makna dari materi Asmaul Husna.

Model pembelajaran yang efektif sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Asmaul Husna. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif adalah permainan *Edukatif*, yang mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar melalui pemecahan masalah nyata.

Permainan *Edukatif* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain yang dirancang secara khusus untuk membantu peserta didik mempelajari konsep atau keterampilan tertentu. Dalam prosesnya, peserta didik terlibat secara aktif untuk memahami materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif (Tiyasrini, 2021). Permainan *Edukatif* juga merupakan metode pengajaran yang memanfaatkan elemen permainan sebagai konteks bagi peserta didik untuk belajar berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengembangkan pemahaman terhadap materi secara kreatif dan efektif.

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran melalui permainan *Edukatif* secara umum dapat dibagi menjadi 5 langkah utama, yaitu: 1) Tahap 1 mengenalkan peserta didik pada permainan *Edukatif* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, 2) Tahap 2 mengorganisasi peserta didik untuk memahami aturan dan mekanisme permainan, 3) Tahap 3 membimbing peserta didik dalam menjalankan permainan secara individu maupun kelompok, 4) Tahap 4 mengembangkan dan menyajikan hasil atau pencapaian dari permainan, 5) Tahap 5 menganalisis dan mengevaluasi proses pembelajaran serta manfaat yang diperoleh melalui permainan. Kelima langkah tersebut harus benar-benar diperhatikan agar dalam penerapannya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Penelitian menunjukkan bahwa permainan *Edukatif* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif. (Kusuma 2021)

Namun, meskipun banyak penelitian yang mendukung efektivitas *Permainan Edukatif* implementasinya di lapangan, khususnya di SD Negeri 03 Paguyaman, masih menghadapi berbagai tantangan, seperti rendahnya partisipasi peserta didik dalam diskusi kelompok dan hasil belajar peserta didik pada materi Asmaul husna masih rendah, dari 10 peserta didik ada 7 orang yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yakni 75, dengan presentasi 70% dan yang tuntas 3 orang dengan presentasi 40%. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang cenderung konvensional dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif.

Kata hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan dengan dilakukannya suatu kegiatan atau proses mengakibatkan berubahnya

input secara fungsional. (Saputri, Nurlela, and Patras 2020) Sedangkan belajar adalah kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di Sekolah. (Setiawati 2018) Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan, juga dipengaruhi oleh bagaimana kegiatan belajar yang dialami oleh peserta didik di Sekolah.

Hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses. (Mubarak, Dzaky, and Syahrani 2024) Hasil belajar terdiri dari pengalaman dan proses belajar peserta didik dalam ruang kelas di Sekolah. (Setiyaningrum 2018) Adapun menurut Nasution hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran. (Budiarti and Jabar 2016) Sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. (Gunawan and Paluti 2017) Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya. (Nabillah and Abadi 2019)

Hasil belajar sangat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dalam diri peserta didik dan faktor eksternal dari luar peserta didik. (1) Faktor Internal adalah Faktor dari dalam diri peserta didik yang meliputi kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan, kesehatan, dan kebiasaan peserta didik. (2) Faktor Eksternal yaitu faktor dari luar diri peserta didik diantaranya lingkungan fisik dan non fisik (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang gembira, menyenangkan), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah, (termasuk dukungan komite sekolah), Guru pelaksanaan pembelajaran dan teman sekolah. (Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam 2024)

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut, baik yang bersifat internal maupun eksternal. (Kustiani and Hariani 2018) Dalam penelitian ini, fokus peneliti adalah pada pelaksanaan pembelajaran yang masuk dalam kategori faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. (Hajaroh and Adawiyah 2018)

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan menarik. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah *permainan Edukatif*. Dengan fokus pada materi Asmaul Husna, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Tujuan spesifik dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model permainan *Edukatif* pada materi

Asmaul husna di fase C Kelas V SD Negeri 03 Paguyaman. Juga untuk mengetahui penerapan model pembelajaran permainan *Edukatif* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi Asmaul husna di Fase C Kelas V SD Negeri 03 Paguyaman. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi guru dalam mengimplementasikan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi guru dalam mengimplementasikan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas atau disebut dengan *Classroom Action Research* dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru dalam proses pembelajaran sehingga terjadi peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik. Tahapan penelitian tindakan kelas dapat diuraikan sebagai berikut merencanakan tindakan (*Planning*), melaksanakan Tindakan (*Action*), Observasi (*Observation*), dan Refleksi (*Reflektion*). (Madya 2019) 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 03 Paguyaman sekolah ini beralamat Jln Trans Sulawesi, Desa Molombulahe, Kec. Paguyaman, Kab. Boalemo, Prov. Gorontalo pada Tahun Ajaran 2022/2023 semester ganjil. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif yang menyajikan data penelitian melalui tabel dan grafik untuk

mendeskripsikan ketuntasan hasil belajar peserta didik. Data diperoleh dari hasil tes formatif pada siklus I dan II. Setiap peserta didik SD NEGERI 03 Paguyaman pada materi dikatakan tuntas belajar jika peserta didik sudah mencapai nilai KKM PAI yaitu 75. Kriteria seorang peserta didik dikatakan tuntas belajar bila memiliki daya serap paling sedikit 75 %. Sedangkan tuntas secara klasikal tercapai apa bila di kelas tersebut terdapat ≥ 75 % peserta didik yang telah tuntas belajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan model permainan *Edukatif* dilakukan observasi awal terlebih dahulu terhadap proses pembelajaran materi Asmaul husna Kelas V fase C SD Negeri 03 paguyaman. Peserta didik sebanyak 10 orang dan kriteria ketuntasan minimlam (KKM) adalah ≥ 75 . Berikut ini merupakan hasil belajar peserta didik pra siklus pada sub materi Asmaul husna kelas V fase C SD Negeri 03 Paguyaman:

Tabel 1. Daftar Nilai Pra Siklus

Kategori Hasil Belajar	Nilai Hasil Belajar
Rata-rata hasil belajar peserta didik	60
Ketuntasan klasikal	40%
Nilai tertinggi	80
Nilai terendah	40
Peserta didik tuntas	3 orang
Peserta didik belum tuntas	7 orang

Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui bahwa kemampuan peserta didik dalam tes awal sangat jauh dari kriteria ketuntasan yang diharapkan. Dari jumlah peserta didik sebanyak 10 orang hanya 3 orang yang tuntas dengan presentase (40%) sementara 7 orang tidak tuntas dengan presentase (60%). Rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik hanya sebesar 60. Nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 40. Ini membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik pada Materi Asmaul husna masih sangat rendah dan ketuntasan hasil belajar peserta didik belum tercapai. Hasil demikian, dapat dijadikan pertimbangan dalam perencanaan siklus I.

Tindakan siklus I

Pada tahap ini, peneliti menyusun rencana tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus I. Kegiatan yang dilaksanakan peneliti diantaranya adalah mempersiapkan lembar kerja siswa, menyusun dan menyiapkan instrumen observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa, menyiapkan peralatan dokumentasi, serta membuat modul ajar Siklus I yang disesuaikan dengan langkah langkah model pembelajaran Permainan

Edukatif.

Setelah menyiapkan segala kebutuhan yang akan digunakan dalam pembelajaran, peneliti melakukan validasi modul ajar, butir soal, instrumen aktivitas guru dan siswa. Kegiatan validasi dilakukan dengan tujuan agar perangkat pembelajaran yang telah dibuat sesuai dengan yang hendak diukur.

Selanjutnya pada tahap pelaksanaan Tindakan Siklus 1, dalam proses pelaksanaannya terdapat tiga langkah yang dilaksanakan yaitu kegiatan awal atau pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Pertama kegiatan pendahuluan, peneliti mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik. Setelah mengucapkan salam, guru menanyakan kabar peserta didik dengan berkata "*Apa kabar hari ini anak-anak?*". Para peserta didik menjawab "*Alhamdulillah, luar biasa, tetap semangat, Allah hu Akbar*" dengan kompak. Antusiasme peserta didik terlihat dalam menjawab pertanyaan guru.

Setelah menanyakan kabar, selanjutnya, guru mengabsensi (mengecek kehadiran peserta didik). Dari jumlah 10 peserta didik, semuanya hadir. Setelah mengabsensi, guru mengecek kerapian dan kesiapan peserta didik sebelum menerima materi pelajaran. Selanjutnya, guru meminta ketua kelas untuk memimpin berdo'a bersama-sama. Saat membaca Do'a seluruh peserta didik melaksanakan dengan khusyu' dan tidak ada yang berbicara. Kemudian guru melakukan apersepsi, yaitu mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Selanjutnya guru memberikan motivasi. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Selanjutnya guru mengajukan pertanyaan pemantik pada peserta didik, yaitu "*Menurut kalian, mengapa penting bagi kita untuk mengenal sifat-sifat Allah melalui Asmaul Husna, terutama dalam membangun karakter dan perilaku kita sebagai manusia?*"

Kedua Kegiatan Inti, Pada kegiatan inti dibagi menjadi 5 tahapan yang meliputi: mengorganisasikan peserta didik pada masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil, serta terakhir menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Tahap 1 mengorganisasikan peserta didik pada masalah

Guru meminta peserta didik untuk mengamati gambar yang ada pada layar yang ditampilkan oleh guru. Kemudian guru bertanya tentang hasil pengamatan peserta didik pada gambar yang ditampilkan pada layar. Guru memberikan penjelasan sebagai pengantar materi yang akan dipelajari. Guru menayangkan video materi pembelajaran Asmaul husna. Selanjutnya guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok. Masing-masing kelompok mendapat pembagian kelompok sebagai berikut :

1. Jelaskan makna dari masing-masing Asmaul Husna berikut: Al-Qawiyu, Al-Qayyum, Al-Muhyi, Al-Mumit, dan Al-Ba'is! Berikan contoh penerapan sifat-sifat ini dalam kehidupan sehari-hari.
2. Bagaimana sifat Allah sebagai Al-Qayyum (Yang Maha Berdiri Sendiri) menunjukkan kebesaran-Nya dalam mengatur alam semesta? Jelaskan pendapatmu dengan memberikan contoh nyata yang dapat kita lihat di kehidupan ini.
3. Sifat Al-Muhyi dan Al-Mumit menunjukkan kuasa Allah dalam memberikan kehidupan dan mengambilnya. Jelaskan bagaimana kesadaran terhadap sifat-sifat ini dapat memengaruhi cara kita menghargai kehidupan dan kematian!

Tahap 2 mengorganisasikan peserta didik untuk belajar

Peserta didik pada masing-masing kelompok saling berdiskusi tentang pokok yang dibahas yang telah ditentukan.

Tahap 3 membimbing penyelidikan kelompok

Guru memantau untuk proses diskusi kelompok yang dilakukan peserta didik. Kemudian guru memberikan bantuan, apabila ada peserta didik atau kelompok yang mengalami kesulitan dalam memahami dan merumuskan hasil diskusi.

Tahap 4 mengembangkan dan menyajikan hasil

Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas.

Kemudian kelompok lain menanggapi dan memberikan pertanyaan.

Tahap 5 menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Guru memandu peserta didik untuk melakukan presentasi kelompok. Kemudian guru memberikan penguatan dan refleksi terhadap hasil presentasi setiap kelompok.

Kegiatan ketiga Penutup, Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran. Guru melakukan evaluasi pembelajaran, dan memberikan waktu 5 menit untuk peserta didik mengerjakannya. Kemudian guru menyampaikan pesan moral terhadap peserta didik. Selanjutnya guru menutup kegiatan pembelajaran dan dilanjutkan dengan doa dan salam.

Tahap selanjutnya adalah pengamatan / Observasi siklus I, Pada tahap ini ada 2 aspek yang menjadi objek observasi yaitu aktivitas guru dan aktivitas peserta didik. Data hasil pengamatan aktivitas guru siklus I selama kegiatan pembelajaran berlangsung terdapat beberapa kekurangan, diantaranya guru kurang optimal dalam memotivasi peserta didik, Tidak hanya itu, pada kegiatan inti terdapat beberapa kekurangan diantaranya guru tidak menanyakan hasil pengamatan peserta didik pada gambar yang ditampilkan di layar, kurang optimal dalam memonitoring peserta didik saat diskusi. Namun untuk keseluruhan guru cukup baik dalam

melaksanakan proses pembelajaran dan hampir semua langkah-langkah yang ada di modul ajar sudah dilaksanakan. Meskipun ada beberapa aspek kegiatan yang masih kurang optimal. Adapun hasil observasi aktivitas kegiatan guru pada siklus I jumlah aspek yang dinilai dalam langkah pembelajaran ada 19 dengan hasil presentasi secara keseluruhan 76% dengan kategori baik.

Hasil pengamatan aktivitas peserta didik siklus 1, aktivitas peserta didik kurang maksimal, ada beberapa peserta didik yang masih kurang menunjukkan kemampuan dalam menganalisis masalah, dengan presentasi pada hasil observasi aktivitas peserta didik adalah 55,55%. Adapun hasil belajar peserta didik setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* siklus I sebagai berikut.

Tabel 2. Data Hasil Belajar Siklus I

Kategori hasil belajar	Nilai Hasil Belajar
Rata-rata Hasil Belajar peserta didik	70 %
Ketuntasan klasikal	40%
Nilai tertinggi	90
Nilai terendah	45
Peserta didik tuntas	3orang
Peserta didik belum tuntas	7 orang

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa kemampuan peserta didik dalam menjawab soal pada siklus I masih kurang dari kriteria ketuntasan yang diharapkan. Dari jumlah peserta didik sebanyak 10 orang yang tuntas berjumlah 3 orang dengan presentase klasikal (40%) sementara 7 orang tidak tuntas dengan presentase klasikal (70%). Dari paparan nilai hasil belajar yang diperoleh peserta didik maka tampak bahwa rata-rata nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh peserta didik 70 masih kurang dari kriteria ketuntasan minimal yang berjumlah 75. Nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah adalah 45 . Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi menyambut usia baligh masih sangat rendah dan ketuntasan hasil belajar peserta didik belum tercapai. Maka dengan ini peneliti akan melanjutkan pada kegiatan pembelajaran siklus II.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas peserta didik, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model permainan *Edukatif* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V Fase C SD Negeri 03 Paguyaman mengalami sedikit peningkatan namun hasil tersebut belum memuaskan Karena melihat dari observasi aktivitas guru dan peserta didik masih banyak kekurangan yang menyebabkan peningkatan pemahaman peserta didik tidak maksimal.

Data hasil belajar peserta didik Siklus I dengan menggunakan Model pembelajaran permainan *Edukatif* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan nilai rata – rata hasil belajar peserta didik pada pra siklus sebesar 60 meningkat menjadi 70 pada siklus I. Jumlah peserta didik yang tuntas pada pra siklus hanya berjumlah 3 orang dan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 7 orang .Lebih jelasnya peningkatan hasil belajar peserta didik pra siklus dan hasil belajar siklus I dapat di gambarkan pada diagram berikut:



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

Walaupun terjadi peningkatan hasil belajar dari pra siklus ke siklus I namun hasil tersebut belum memenuhi kriteria ketuntasan. peneliti mendapatkan beberapa kelemahan maka dengan ini peneliti mencoba untuk memperbaikinya dan merancang pembelajaran dengan lebih baik pada tahap selanjutnya

Selanjutnya (siklus II). Perbaikan peneliti dalam siklus I sebagai berikut:

1) peserta didik diberi motivasi belajar. 2) Peserta didik diberi motivasi untuk memperhatikan penjelasan guru dengan menyampaikan manfaat dari mempelajari materi.

Tindakan Siklus II

Setelah melakukan refleksi pada siklus I, maka dilakukan beberapa perbaikan pada siklus II seperti meningkatkan dan memaksimalkan penerapan model permainan *Edukatif* Serta meningkatkan keaktifan peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran. Rancangan penelitian akan dilaksanakan meliputi 4 tahapan utama dalam siklus II ini, yaitu : tahap perencanaan yang merencanakan semua persiapan

sebelum dilakukan pelaksanaan penelitian siklus II, kemudian dilanjutkan pada tahapan pelaksanaan dimana proses penelitian dilaksanakan dengan penerapan model permainan *Edukatif* di kelas V di SD Negeri 03 Paguyaman, kemudian dilakukan pengamatan pada hasil-hasil temuan dari proses pelaksanaan sebelumnya, selanjutnya dilakukan refleksi berdasarkan analisis data untuk menentukan apakah penelitian akan dihentikan pada siklus I atau dilanjutkan pada siklus II begitu seterusnya.

Pelaksanaan siklus II ini dilaksanakan masih tetap melakukan model pembelajaran permainan *Edukatif*. Pada pertemuan ini, meliputi tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir berupa refleksi dan evaluasi.

Pelaksanaan tahap tindakan ini dibagi menjadi 3 kegiatan yaitu : Kegiatan Pendahuluan, Kegiatan Inti, dan Kegiatan Penutup. Hal ini selaras dengan modul ajar yang telah disusun dan sudah divalidasi.

Kegiatan diawali dengan memberi salam kepada peserta didik, dilanjutkan dengan menanyakan kabar absensi, mempersiapkan kondisi belajar peserta didik, menanyakan pelajaran sebelumnya. Pada tahap apersepsi, peneliti memberikan stimulus dengan mengajak peserta didik mengingat materi sebelumnya. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan motivasi belajar (apa, mengapa, dan untuk apa) kita perlu mempelajari materi menyambut usia baligh. Dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik.

Sebagaimana yang dilakukan pada siklus I, yaitu kegiatan pembelajaran dilakukan melalui model pembelajaran permainan *Edukatif*. Model pembelajaran permainan *Edukatif* dibagi menjadi 5 tahapan yang meliputi : mengorganisasikan peserta didik pada masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil, serta terakhir menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Tahap 1 mengorganisasikan peserta didik pada masalah

Guru meminta peserta didik untuk mengamati gambar yang ada pada layar yang ditampilkan oleh guru. Kemudian guru bertanya tentang hasil pengamatan peserta didik pada gambar yang ditampilkan pada layar. Guru menyampaikan materi secara garis besar dan memberikan pertanyaan terkait dengan materi. Selanjutnya guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok dan membagikan LKPD kelompok untuk memecahkan suatu masalah dengan berdiskusi secara kelompok.

Tahap 2 mengorganisasikan peserta didik untuk belajar

Peserta didik pada masing-masing kelompok saling berdiskusi tentang pokok yang dibahas yang telah ditentukan.

Tahap 3 membimbing penyelidikan kelompok

Guru memantau untuk proses diskusi kelompok yang dilakukan peserta didik. Kemudian guru memberikan bantuan, apabila ada peserta didik atau kelompok yang mengalami kesulitan dalam memahami dan merumuskan hasil diskusi.

Tahap 4 mengembangkan dan menyajikan hasil

Guru memberikan kertas postit/sejenisnya yang telah dibuat oleh guru. Kertas postit atau sejenisnya sudah berisi tentang nama-nama asmaulhusna dan artinya. Guru mengacak asmaulhusna dan artinya pada satu tempat seperti kardus atau tempat lainnya. Siswa diberikan waktu memasang antara nama dengan artinya secara tepat.

Tahap 5 menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Guru memandu peserta didik untuk melakukan presentasi kelompok. Kemudian guru memberikan penguatan dan refleksi terhadap hasil presentasi setiap kelompok.

Pada kegiatan guru dan peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran. Guru melakukan evaluasi pembelajaran dengan membagikan LKPD individu, dan memberikan waktu 5 menit untuk peserta didik mengerjakannya. Kemudian guru menyampaikan pesan moral terhadap peserta didik. Selanjutnya guru menutup kegiatan pembelajaran dan dilanjutkan dengan doa dan salam.

Data hasil pengamatan aktivitas guru siklus II selama kegiatan pembelajaran berlangsung guru telah memperbaiki kekurangan pada siklus I diantaranya guru sudah optimal dalam memotivasi peserta didik, Tidak hanya itu, pada kegiatan inti guru optimal dalam memonitoring peserta didik saat diskusi. Proses belajar yang berlangsung sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran pada modul. Pada siklus II menunjukkan performansi aktivitas kegiatan guru pada siklus II dengan nilai 91% termasuk dalam kriteria sangat baik. Kesesuaian pelaksanaan model pembelajaran Permainan *Edukatif* pada siklus II sudah termasuk sangat baik.

Pada hasil pengamatan Peserta didik juga sudah mulai dapat menunjukkan kemampuan dalam menganalisis masalah. Peserta didik juga sudah mampu mencari dan menggunakan berbagai sumber belajar yang relevan untuk menyelesaikan masalah yang diberikan. Pada siklus II menunjukkan kegiatan aktivitas belajar peserta didik dengan model Permainan *Edukatif* termasuk pada kriteria sangat baik dengan persentase 95.56%. Adapun hasil belajar peserta didik setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* siklus II sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil Belajar Siklus II

Kategori hasil belajar	Nilai Hasil Belajar
Rata-rata Hasil Belajar peserta didik	90
Ketuntasan klasikal	92 %
Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	80
Peserta didik tuntas	10 orang
Peserta didik belum tuntas	-

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa kemampuan peserta didik dalam menjawab soal pada siklus II sudah mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan. Dari jumlah peserta didik sebanyak 10 orang sebanyak 10 peserta didik tuntas dalam menjawab soal yang diberikan. Dengan ini membuktikan bahwasannya model permainan *Edukatif* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Asmaul Husna. Maka siklus selanjutnya tidak dilaksanakan lagi.

Tingkat keberhasilan dalam setiap siklusnya mengalami peningkatan, yaitu mulai dari aktivitas kegiatan guru dalam menerapkan model pembelajaran permainan *Edukatif* siklus I 76% menjadi 91% pada siklus II. Kemudian pada aktivitas belajar peserta didik dengan model pembelajaran permainan *Edukatif* juga mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, yaitu : siklus 55,55 % menjadi 95,56% pada siklus II. Hal ini berdampak dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi menyambut usia baligh fase C kelas V. Ketuntasan meningkat dari siklus I dan siklus II yaitu masing-masing pada siklus I rata-rata hasil belajar peserta didik 70 dan 95 pada siklus II. Dengan ketuntasan kliskal pada siklus I 70% dan pada siklus II 95,56% sudah mencapai indikator keberhasilan.

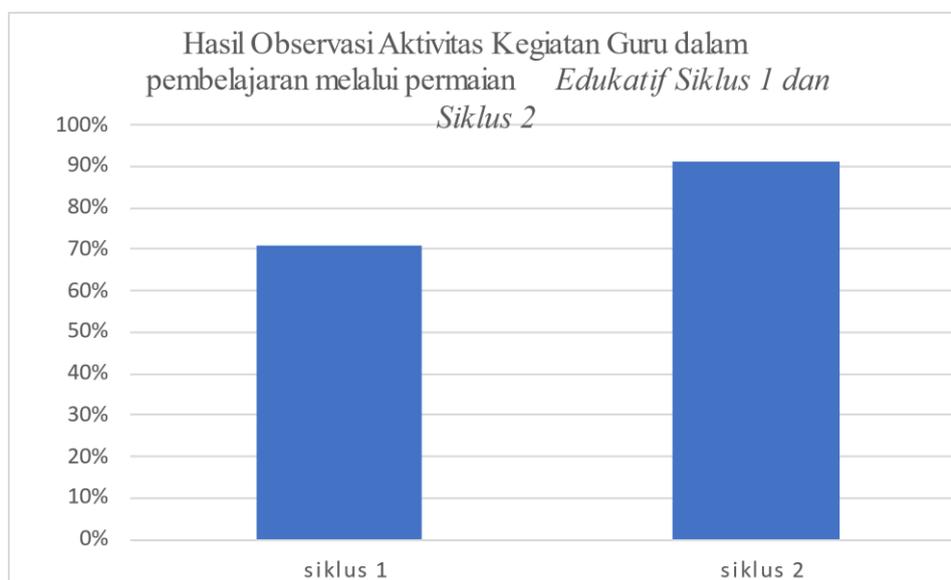
Tabel 4. Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Tindakan

Keterangan	Pra Siklus	Sesudah Siklus		Keterangan
		Siklus I	Siklus II	
Nilai rata-rata hasil belajar	60	70	90	
Presentasi Ketuntasan Klasikal	30%	40%	92%	Meningkat

Jumlah Peserta didik yang tuntas	3	4	10
Jumlah Peserta didik yang tidak tuntas	7	6	-

Tabel 4 menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi Asmaul husna pada fase C SD Negeri 03 Paguyaman. Berdasarkan pengamatan observer pada siklus I, Selama kegiatan pembelajaran terdapat beberapa kekurangan, diantaranya guru kurang optimal dalam memotivasi peserta didik, Tidak hanya itu, pada kegiatan inti terdapat beberapa kekurangan diantaranya guru tidak menanyakan hasil pengamatan peserta didik pada gambar yang ditampilkan dilayar, kurang optimal dalam memonitoring peserta didik saat diskusi. Pada hasil observasi yang dilakukan oleh observer diperoleh aktivitas guru sebesar 76% sehingga peneliti melakukan perbaikan pada siklus II menjadi 91%.

Perolehan nilai tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan dan termasuk kriteria sangat baik. Secara visual keberhasilan aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran permainan *Edukatif* siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram berikut :



3. Diagram Hasil Observasi Aktivitas Kegiatan Guru Performansi guru dan kesesuaian pelaksanaan model pembelajaran permainan *Edukatif* membawa pengaruh terhadap aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Aktivitas belajar peserta didik pada

siklus II dengan model pembelajaran melalui permainan *Edukatif* sudah berada pada kriteria sangat baik yaitu meningkat 20%. Aktivitas belajar peserta didik dengan model pembelajaran permainan *Edukatif* meningkat dari 55,55% pada siklus I menjadi 95,56% pada siklus II.

Kriteria Aktivitas belajar peserta didik dengan model pembelajaran permainan *Edukatif* sangat baik menunjukkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan. Secara visual keberhasilan aktivitas belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran permainan *Edukatif* pada materi menyambut usia baligh siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram berikut :



Gambar 4.5 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik

Pembelajaran dengan model permainan *Edukatif* yang telah dilakukan dapat dikatakan berhasil karena nilai rata-rata hasil belajar telah memenuhi KTTP. Rata-rata hasil belajar peserta didik pada Asmaul husna meningkat dari 70 pada siklus I menjadi 95,56 pada siklus II. Dengan presentasi ketuntasan klasikal pada siklus I 70% meningkat pada siklus II menjadi 95,56%. Kriteria hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran permainan *Edukatif* pada materi Asmaul husna sangat baik. Secara visual keberhasilan Hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran permainan *Edukatif* pada materi permainan *Edukatif* siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram berikut :



Gambar 4.6 Diagram Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar berupa nilai rata-rata kelas telah melampaui standar minimal yang telah ditetapkan sebagai KKTP dengan ketuntasan belajar lebih dari 75%. Dengan demikian pembelajaran selesai dilaksanakan dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Permainan Edukatif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan tindakan pada setiap siklus dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran permainan Edukatif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Asmaul husna fase C kelas V SD Negeri 03 Paguyaman. Hasil penelitian menunjukkan tingkat keberhasilan tindakan dalam setiap siklusnya mengalami peningkatan, yaitu mulai pada aktivitas kegiatan guru dengan menerapkan model permainan Edukatif pada siklus I mencapai 76% meningkat menjadi 91%. Sedangkan ada aktivitas belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran permainan Edukatif pada siklus I mencapai 55,55% meningkat menjadi 95,56%.

Hal ini berdampak dalam meningkatnya hasil belajar peserta didik pada materi Asmaul husna fase C kelas V SD Negeri 03 Paguyaman. Penelitian

Ini menunjukkan peningkatan dari temuan awal hasil belajar peserta didik dengan jumlah peserta didik sebanyak 10 orang hanya 3 orang yang tuntas dengan presentase (30%) sementara 7 orang tidak tuntas dengan presentase (70%). Rata-rata nilai hasil belajar yang diperoleh peserta didik hanya sebesar 64 dan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal 75. Kemudian meningkat lagi pada siklus I dengan jumlah 10 orang peserta didik, 4 orang yang tuntas dan 6 orang lagi tidak tuntas dengan presentasi ketuntasan menjadi 30%, dan rata-rata hasil belajar peserta didik naik menjadi 70%, kemudian meningkat lagi pada siklus II dengan jumlah peserta didik yang tuntas menjadi 10 orang. Berdasarkan hasil analisis data pelaksanaan tindakan pada setiap siklus pembelajaran dapat dikatakan berhasil karena seluruh aspek yang diteliti telah memenuhi indikator keberhasilan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrah Laranti, Trisna Ayu, Mr. Rusijono, and Irena Yolanita Maureen. "Media Pembelajaran Mengenalkan Asmaul Husna Untuk Anak Usia Dini: Kajian Literatur." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 1 (2023): 337–45. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4601>.
- Arikunto, S, and S Suhardjono. "Penelitian Tindakan Kelas: Penelitian Tindakan Kelas." *Bumi Aksara*, no. June 2023 (2021): 41–42. <https://www.sman2prg.sch.id/upload/file/71262145PTKAdiWahyudiNoor,S.Pd.pdf>.
- Ariyati, Sri, and Titik Misriati. "Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna." *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi II*, no. 1 (2016): 116– 21.
- Asiva Noor Rachmayani. "Membangun Pembelajaran Agamis Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan *Edukatif*," 2015, 6.
- . "Pengembangan Game Kerjasama Melalui Alat Permainan *Edukatif*," 2015, 6.
- Atikah, and Amelia. "Strategi Penilaian Dan Evaluasi Efektif Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Serta Umpan Balik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa* 2, no. 3 (2024): 76–84.
- Baharun, Hasan. "Penilaian Berbasis Kelas Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Madrasah." *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 3, no. 2 (2016).

- Ellis, Rusnawati, Prisca Diantra Sampe, * Program, Studi Bimbingan, Dan Konseling, and Universitas Pattimura. "Pedagogika: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan." *Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan* 10, no. 1 (2022): 12–17.
- Fitriana, Sitti. "Pengaruh Efikasi Diri, Aktivitas, Kemandirian Belajar Dan Kemampuan Berpikir Logis Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri." *Journal of Educational Science and Technology (EST)* 1, no. 2 (2015): 86–101. <https://doi.org/10.26858/est.v1i2.1517>.
- Hamzah, Syeh Hawib. "Aspek Pengembangan Peserta Didik: Kognitif, Afektif, Psikomotorik." *Dinamika Ilmu* 12, no. 1 (2012): 1–22.
- Hilmi, Rafiqi Zul, Ratih Hurriyati, and Lisnawati. "Membangun Pembelajaran Kolaboratif Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan" *3*, no. 2 (2018): 91–102.
- Husain, Rusmin. "Penerapan Model Kolaboratif Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri ...* 1, no. 2012 (2020): 12–21. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSI/article/download/396/359>.
- Ibrahim, Rustam. "PENDIDIKAN MULTIKULTURAL : Pengertian , Prinsip , Dan Relevansinya Dengan Tujuan Pendidikan Islam." *Addin* 7, no. 1 (2013): 1–26.
- Indriyani, Lemi. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* 2, no. 1 (2019): 19.
- Juhaeni, Juhaeni, Elvita Indah Cahyani, Faricha Ajeng Mega Utami, and Safaruddin Safaruddin. "Pengembangan Media Game Edukasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *Journal of Instructional and Development Researches* 3, no. 2 (2023): 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>.
- Khamid, Abdul, Khabiburrokhman Khabiburrokhman, and Yusuf Faisal Ali. "Analisis Gaya Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19." *Tapis : Jurnal Penelitian Ilmiah* 4, no. 2 (2020): 211. <https://doi.org/10.32332/tapis.v4i2.2588>.
- Khobir, Abdul. "Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan *Edukatif*." *Forum Tarbiyah* 7, no. 2 (2009): 196–207. http://repository.uingusdur.ac.id/3/1/UPAYA_MENDIDIK_ANAK

MELALUI PERMAINAN *EDUKATIF*.pdf.

- Leony Sanga Lamsari. "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I." *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12, no. 1 (2019): 29–39.
- M. Fadillah. "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan-Permainan *Edukatif*." PG-PAUD Univeristas Muhammadiyah Ponorogo, 2016.
- Mahmudi, Ihwan, Muh Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, and Amir Reza Kusumua. "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom." *Jurnal Multidisiplin Madani* 2, no. 9 (2022): 3507–14.
- Melati, Eka, Ayyesha Dara Fayola, I Putu Agus Dharma Hita, Andi Muh Akbar Saputra, Zamzami Zamzami, and Anita Ninasari. "Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar." *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 732–41. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>.
- Novayani, Wenda. "Game Genre Untuk Permainan Pendidikan Pembelajaran Sejarah Berdasarkan Kebutuhan Pedagogi Dan Learning Content." *Jurnal Komputer Terapan* 5, no. 2 (2019): 54–63. <https://doi.org/10.35143/jkt.v5i2.3360>.
- Nurhasanah, Siti, and A. Sobandi. "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>.
- Saftari, Maya, Nurul Fajriah. "ASSESSMENT OF AFFECTIVE DOMAIN IN ATTITUDE SCALE STMIK Atma Luhur , Universitas Sriwijaya." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan* 7, no. 1 (2019): 71–81. <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/schemata/article/download/836/465/>.
- Sari, Riva Komala, Mudjiran Mudjiran, Yanti Fitria, and Irsyad Irsyad. "Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan *Edukatif* Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5593–5600. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1735>.
- Satriani, Satriani. "Inovasi Pendidikan: Metode Pembelajaran Monoton Ke Pembelajaran Variatif (Metode Ceramah Plus)." *Jurnal Ilmiah Iqra'* 10, no. 1 (2018). <https://doi.org/10.30984/jii.v10i1.590>.

Somayana, Wayan. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 03 (2020): 283–94. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>.

Suprayitno, Muhammad Aji, and Agoes Moh. Moefad. "Peran Pendidikan Islam Terintegrasi Dalam Pembentukan Karakter Dan Keterampilan Sosial Generasi Muda Muslim Di Era Globalisasi." *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2024): 1763–70. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3658>.